

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**ARTHUR TIBAU  
TATIANA TEITELROIT**

**3TABELA:  
UM PORTAL DE APOIO À PRODUÇÃO AUDIOVISUAL**

**Rio de Janeiro**

**2010**



Arthur Tibau  
Tatiana Teitelroit

**3 TABELA:** um portal de apoio à produção audiovisual

Relatório técnico submetido à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social, habilitação em Radialismo

Orientador: Prof<sup>a</sup>. Kátia Augusta Maciel

Rio de Janeiro

2010

T552 Tibau, Arthur  
3TABELA: um portal de apoio à produção audiovisual / Arthur Tibau; Tatiana Roquette Teitelroit. Rio de Janeiro, 2010.  
76f. : il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Habilitação Radialismo, 2010.

Orientadora: Kátia Augusta Maciel.

1. Comunicação social. 2. Produção audiovisual. 3. Portal. I. Teitelroit, Tatiana Roquette. II. Maciel, Kátia Augusta. III. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Escola de Comunicação.

CDD: 302.231

Arthur Tibau  
Tatiana Teitelroit

**3TABELA:** um portal de apoio à produção audiovisual

Relatório técnico submetido à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social, habilitação em Radialismo.

Rio de Janeiro, 30 de julho de 2010

---

Profª Drª Kátia Augusta Maciel, ECO/UFRJ

---

Prof Dr Fernando Salis, ECO/UFRJ

---

Prof. Mestre Ivan Capeller

---

Profª Drª Fátima Sobral Fernandes, ECO/UFRJ

## RESUMO

TIBAU, Arthur e TEITELROIT, Tatiana Roquette. **3Tabela:** um portal de apoio à produção audiovisual. Projeto experimental (Graduação em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio De Janeiro. Rio de Janeiro, 2010.

Criação de um portal online de apoio à produção audiovisual. O '3Tabela' reúne diversas informações sobre etapas de produção, documentação relacionada ao tema, lista de locações, fornecedores de equipamentos e serviços, bem como informações técnicas sobre tecnologias e terminologias ligadas à área. Sua construção foi motivada pela ausência de suporte à produção universitária, que conta com poucos instrumentos de apoio ao processo criativo ligado ao audiovisual. O portal foi construído através de *software* livre, *Drupal*, uma ferramenta gratuita de administração e construção de ambientes virtuais para Internet. Através dele foi possível a elaboração de um ambiente bem estruturado e visualmente agradável, pois possibilita a personalização de diversos aspectos. O '3Tabela' permite grande participação do público devido aos instrumentos de colaboração. Os usuários estão aptos a inserir conteúdo e auxiliar na atualização e ampliação das informações e dos dados disponibilizados. O resultado é a concretização de um instrumento *online* e a construção de um espaço dedicado exclusivamente ao produtor universitário, amador ou independente que não conta com suporte técnico adequado e de fácil acesso. É a consolidação de um local dedicado à informação e auxílio prático às produções audiovisuais.

PRODUÇÃO AUDIOVISUAL, *PORTAL*, COMUNICAÇÃO SOCIAL

## ABSTRACT

TIBAU, Arthur e TEITELROIT, Tatiana Roquette. **3Tabela:** um portal de apoio à produção audiovisual. Projeto experimental (Graduação em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio De Janeiro. Rio de Janeiro, 2010.

The purpose of this study is to create an online tool which supports audiovisual production. It is a website that gathers information about stages of production, documentation related to a particular topic, lists of locations, equipment suppliers and services as well as technical information on technologies and terminologies related to the field. The construction of such website was motivated by the lack of support to undergraduate students productions during their graduation period as the available tools are very limited, which negatively reflects on the creative process. The website was built using *Drupal*, a free content management system (CMS) used for administration and construction of virtual environments for the internet. As *Drupal* enables customization of various aspects of the site, it was possible to make a well structured and visually pleasing design. The project also allows large public participation due to its collaborative tools that enable users to insert content and contribute with upgrades and expansions of information and available data. The result of this project is the creation of a space entirely dedicated to the undergraduate, amateur or independent producers, who usually do not have the appropriate technical support at hand. Therefore the website is the consolidation of a space dedicated to information spread and to provide practical help to productions as well as practitioners of the audiovisual sector.

AUDIOVISUAL PRODUCTION, *WEBSITE*, SOCIAL COMMUNICATION – THESESES.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>6</b>
1.1. CONTEXTO DO TRABALHO .....	8
1.2. OBJETIVO .....	10
1.3. JUSTIFICATIVA DA RELEVÂNCIA .....	11
1.4. ORGANIZAÇÃO DO RELATÓRIO .....	12
<b>2. CONTEXTO TEÓRICO .....</b>	<b>14</b>
<b>3. PRÉ-PRODUÇÃO .....</b>	<b>19</b>
3.1. DESENVOLVIMENTO DA CONCEPÇÃO DO PORTAL.....	19
3.1.1. Público Alvo.....	21
3.1.2. Concepção do Portal .....	24
3.1.3. Aquisição de Direitos.....	27
3.1.4. Assinatura para Publicação <i>Online</i> .....	28
3.1.5. Orçamento e Fontes de Financiamento .....	28
3.2. FLUXOGRAMA DA INFORMAÇÃO .....	29
3.3. PLANEJAMENTO E ORGANIZAÇÃO DA ELABORAÇÃO DO PORTAL .....	35
3.3.1. Definição de Equipe Técnica .....	36
3.3.2. Calendário das Reuniões Gerais de Produção .....	37
3.3.3. Cronograma.....	38
<b>4. PRODUÇÃO.....</b>	<b>39</b>
4.1. PROGRAMAÇÃO.....	39
4.2. DESIGN .....	41
<b>5. PÓS PRODUÇÃO .....</b>	<b>44</b>
5.1. PUBLICAÇÃO .....	46
5.2. DIVULGAÇÃO .....	47
5.3. LANÇAMENTO .....	48
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>50</b>
6.1. LIMITES E POSSIBILIDADES.....	51
6.2. POSSÍVEL EXPANSÃO.....	52
<b>REFERÊNCIA .....</b>	<b>54</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>56</b>
ANEXO 1: O QUE É UM TRÊS TABELA? .....	56
ANEXO 2: DOCUMENTOS - TERMO DE AUTORIZAÇÃO .....	57
ANEXO 3: DOCUMENTOS - AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM .....	58
ANEXO 4: DOCUMENTOS - CRONOGRAMA ANALÍTICO (CHRIS RODRIGUES).....	59
ANEXO 5: DOCUMENTOS - ANÁLISE TÉCNICA (CHRIS RODRIGUES).....	60
ANEXO 6: DOCUMENTOS - ORDEM DO DIA (ÁIDA MARQUES).....	61
ANEXO 7: DOCUMENTOS - DECUPAGEM TÉCNICA DE PRODUÇÃO (CHRIS RODRIGUES) .....	62

<b>APÊNDICES</b> .....	<b>63</b>
APÊNDICE A: PESQUISA INTERNET: "CINEMA + PRODUÇÃO" .....	<b>63</b>
APÊNDICE B: PESQUISA INTERNET: "PRODUÇÃO + AUDIOVISUAL" .....	<b>64</b>
APÊNDICE C: FLUXOGRAMA DE PLANEJAMENTO (PRIMEIRA VERSÃO) .....	<b>65</b>
APÊNDICE C: FLUXOGRAMA DE PLANEJAMENTO (PRIMEIRA VERSÃO) .....	<b>65</b>
APÊNDICE D: FLUXOGRAMA (VERSÃO FINAL) .....	<b>66</b>
APÊNDICE E: LOGOMARCA '3TABELA' .....	<b>67</b>
APÊNDICE F: EMAIL MODELO .....	<b>68</b>
APÊNDICE G: RELATÓRIO DE MÃO DE OBRA .....	<b>69</b>
APÊNDICE H: RELATÓRIO CUSTOS .....	<b>70</b>
APÊNDICE I: LAYOUT HOMEPAGE .....	<b>71</b>
APÊNDICE J: CRONOGRAMA .....	<b>72</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Vive-se em um mundo que se tornou digital (NEGROPONTE, 1995; CASTELLS 2008; LÉVY, 1993). Desde o surgimento da primeira rede de computadores, a ARPANET, como fruto da tentativa do Departamento de Defesa do governo dos Estados Unidos de criar um sistema de comunicação invulnerável aos ataques nucleares russos através de uma rede independente de centros de comando e controle da informação, presencia-se uma revolução tecnológica centrada nas tecnologias da informação, processamento e comunicação.

Como afirma Lévy (1993, p.7), "na época atual, a técnica é uma das dimensões fundamentais onde está em jogo a transformação do mundo humano por ele mesmo". Entretanto, não é mais na centralidade de conhecimentos e informação, como acontecia no modelo anterior, que se encontra a atual revolução, mas sim na sua aplicação para a geração de outros conhecimentos e de novos dispositivos de processamento/ comunicação da informação em um ciclo cumulativo e retroativo entre a inovação e sua forma de utilização (CASTELLS, 2008).

É por isso que cada avanço em um campo tecnológico específico amplifica os efeitos das tecnologias a ele vinculada. Foi a partir da integração de textos, imagens, vídeos e sons no mesmo sistema que a Internet se tornou o meio de comunicação interativo universal.

Assim, pode-se dizer que na Sociedade da Informação – caracterizada pelo fluxo abundante de informações disponíveis - as novas tecnologias da informação não são apenas ferramentas a serem aplicadas, mas também processos a serem desenvolvidos. Em outras palavras:

Há (...) uma relação muito próxima entre os processos sociais de criação e manipulação de símbolos (a cultura da sociedade) e a capacidade de produzir e distribuir bens e serviços (as forças produtivas). Pela primeira vez na história, a mente humana é uma força direta de produção, não apenas um elemento decisivo no sistema produtivo. (CASTELLS, 2008, p. 69)

Uma estrutura social com base em redes é um sistema aberto altamente dinâmico, onde existem indícios substanciais de solidariedade recíproca e que, por esse motivo, torna-se suscetível de realizar inovações sem ameaças ao seu equilíbrio.

A característica colaborativa da Grande Rede está discutida mais a fundo no restante do relatório. Cabe apenas deixar indicado aqui que o sujeito-humano da era informacional não busca ao trabalhar colaborativamente no grupo apenas a sua satisfação, mas também reconhece no processo coletivo uma forma de compartilhar informações e resultados.

(BAUWENS, 2005; LEMOS, 2004)

Outrossim, não é um exagero dizer que as redes interativas de computadores criam novas formas (e canais) de comunicação e que, ao mesmo tempo, em que crescem vertiginosamente gerando uma enorme gama de comunidades virtuais, vão moldando a vida e sendo moldadas por ela.

Neste contexto, por ser a Internet um meio dinâmico e interativo que dispõe de uma relação única com o público a que se destina e, por ser a protagonista das novas possibilidades de distribuição da informação, incluindo os conteúdos audiovisuais, que se fez a escolha deste veículo como base da produção de um projeto que visa a auxiliar a realização audiovisual.

O presente trabalho é a possibilidade de se fazer uso da Internet e de todas as tecnologias comunicacionais nela contidas para dar suporte e divulgar conhecimento sobre a produção audiovisual. A criação de um espaço de elaboração e troca de informação, de gerenciamento de conteúdo, de início de um processo colaborativo de apoio aos que se dispõem a criar imagem acompanhada de som.

O portal '3Tabela' é a materialização destas vontades e a união de todos os anseios, demandas e carências encontradas, principalmente, no seio das instituições de ensino ligadas ao audiovisual, mas também em todas as realizações que não contam com a estrutura técnica e financeira das médias ou grandes produções, o que junto das realizações universitárias irá compor o grupo das produções que chamaremos de 'zero orçamento'<sup>1</sup>

Um produto audiovisual requer várias etapas de criação e produção. É preciso pensar, por exemplo, com quem, como, onde e com que tipos de equipamentos se filma. É necessário também escalar elenco, organizar a equipe, criar cronogramas e estar pronto para os problemas eventuais que possam aparecer durante as filmagens.

Dessa forma, por mais simples que o filme seja, ele não pode ser concebido sem o devido planejamento. Toda obra exige um trabalho árduo de produção que consiste em "poder planejar, executar e supervisionar todas as etapas desenvolvidas pelos outros" (RODRIGUES, 2007, p.69) o que demanda trabalho, tempo e informação, e conclui-se apenas com a sua exibição final.

Isso explica o fato de grandes produtoras possuírem bancos de dados internos que facilitam a vida de quem está envolvido na confecção da obra cinematográfica ou publicitária, minimizando, de tal forma, os problemas que costumam acontecer durante o processo de produção.

---

<sup>1</sup> O termo será definido com mais detalhes adiante. Diferencia-se de obras de baixo custo, principalmente, pelos valores base dos orçamentos e tipos de financiamento.

É num contexto de democratização da informação que se insere o '3Tabela', isto é, como um instrumento eficaz no auxílio da criação artística que pretende antecipar as demandas e anseios das produções de 'zero orçamento'.

No presente trabalho, demonstra-se como foi pensada e estruturada a construção do portal, destrincham-se os porquês das escolhas básicas de organização de conteúdo e design e, apresentam-se as demandas que originaram a sua concepção.

## 1.1. CONTEXTO DO TRABALHO

*"Produzir é talvez a palavra mais importante num set de filmagem. Tudo se produz: o filme, os figurinos, os cenários, os atores etc. O produtor é a mola-mestra, o grande possibilitador de toda a engrenagem"* (MARQUES, 2007, p.59)

O estudante universitário, bem como alguns realizadores independentes e inexperientes, em geral, não contam com uma estrutura de produção como a da grande indústria do audiovisual. Por isso, muitas vezes, não possuem informações básicas imprescindíveis para munir sua produção de todos os aparatos necessários para uma realização de boa qualidade, pois ela requer, em alguns casos, uma ampla rede de contatos e fornecedores que alimente suas demandas técnicas e artísticas.

Normalmente, são muitos os detalhes que devem ser solucionados para uma produção ser bem sucedida. Diferentes projetos podem apresentar diferentes peculiaridades que obrigam o produtor a gerar soluções novas para seus problemas específicos, além dos tantos outros processos básicos que estão presentes em praticamente toda produção.

O portal se insere no universo das produções universitárias que, mesmo não sendo compostas por quadros funcionais complexos, como em uma economia cinematográfica de fato industrial, podem apresentar nas funções básicas exercidas pelos estudantes<sup>2</sup> dúvidas e obstáculos que exigem conhecimento dos realizadores para serem resolvidos satisfatoriamente e a tempo de não causar danos ao filme.

A demanda por excelência esbarra, muitas vezes, na inexperiência dos estudantes que precisam (e desejam) produzir; muitas vezes sem saber como. O ambiente estudantil dos cursos relacionados a cinema, à televisão, às artes plásticas, à publicidade, ao conteúdo para Internet ou a qualquer outra mídia audiovisual é o local inicial da criação, mas, muitas vezes,

---

<sup>2</sup> Destacam-se: câmera, luz (que pode ser natural), som, de quem opere tais equipamentos, além de atores, no caso de obras ficcionais. Tudo isto sob o trabalho de um produtor e sob a tutela de um diretor.

não disponibilizam suporte artístico e técnico para todas as necessidades destes estudantes.

Vive-se uma efervescência do mercado audiovisual com as novas possibilidades de distribuição de conteúdo e com o fato de o Rio de Janeiro, principalmente na área cinematográfica, vir se afirmando como um pólo importante de produção no Brasil. De acordo com a pesquisa de Abrantes (2004, p. 5), o Rio aparece com 70% da captação, 66% dos filmes e 68% do público da região Sudeste<sup>3</sup>.

Por esse motivo, o portal '3Tabela' também foi concebido para ser um espaço de divulgação de profissionais e serviços em um setor de crescente expansão com vistas de se tornar um ambiente onde quem deseja trabalhar com cinema e vídeo possa expor a si mesmo e o seu trabalho, criando redes de relacionamento entre os usuários.

Durante a construção do portal e a estruturação de seu conteúdo foi elaborada uma pesquisa sobre produção audiovisual e sobre a rede mundial de computadores para melhor desvendar os dois mundos fundidos neste trabalho.

Devido à maior facilidade em se encontrar bibliografia voltada para produção de cinema, esta foi uma das principais referências teóricas utilizadas, em especial os livros "Idéias em movimento" (MARQUES, 2007) e "O cinema e a produção" (RODRIGUES, 2007), que puderam iluminar os caminhos necessários para um conteúdo abrangente e elucidativo sobre realização de cinema, e, em paralelo, audiovisual no Brasil.

No entanto, por tratarem de produções cinematográficas de grande porte, com grandes orçamentos e equipes, não se pode encarar todas as suas classificações, divisões e etapas como válidas no processo de realização universitária, já que essa não possui, muitas vezes, condições práticas e financeiras de se organizar de tal forma.

Apesar de excelentes guias práticos, os livros em questão não conseguem se encaixar plenamente na realidade do cinema 'zero orçamento', do universitário ou do amador. Muitas das funções relacionadas por estes autores em um *set* de filmagem são, normalmente, exercidas em um filme universitário pela mesma pessoa, como, por exemplo, as funções de produtor, produtor executivo, diretor de produção, coordenador de produção e produtor de elenco somente sob a tutela de um produtor.

Mesmo assim, foi através destas obras que foi possível delimitar alguns dos usos do '3Tabela', principalmente devido às suas definições sobre as funções de um produtor. Segundo Marques (2007, p. 61), "o produtor acompanha toda a realização do filme. Desde a idéia

---

<sup>3</sup> Os dados dizem respeito a obras audiovisuais lançadas entre janeiro de 1996 e junho de 2003, levando em conta "o direito de propriedade sobre o suporte material que permite reproduzir a obra" (SFEZ, 1993 *apud* ABRANTES, 2004, p.4), ou seja, excetuando-se "a publicidade, programas de comunicação interna ou propaganda, que não pertencem ao seu autor" (ABRANTES, 2004, p.4) da aferição dos dados.

original até a sala de exibição, é ele que vai favorecer o nascimento da obra, definir seus limites e possibilidades". Para Rodrigues (2007, p.68) "cabe à produção administrar burocraticamente e artisticamente esses departamentos, a fim de prover os meios para que o diretor e os diversos outros departamentos atinjam os melhores resultados, no prazo e no orçamento preestabelecido".

Divide-se o processo de produção em três etapas: pré-produção ou preparação, produção e pós-produção. Focou-se na etapa de pré-produção na construção do portal, pois se entendeu que é nela que os estudantes de audiovisual encontram mais dificuldade na hora de produzir um filme.

A necessidade que o profissional de amanhã, estudante hoje, tem de consolidar suas habilidades e experimentar a arte do audiovisual, aprendendo na prática o fazer artístico ainda que não conte, na esmagadora maioria dos casos, com nenhum apoio financeiro é o que impulsiona a elaboração de um projeto como este.

Portanto, investir na produção, é dar mais instrumentos técnicos e mais liberdade artística a um filme sem cercear o poder criativo de um cineasta, mesmo que em período de formação profissional. É criar o ambiente mais propício possível para o talento e a experimentação.

## 1.2. OBJETIVO

O objetivo do trabalho é produzir um portal *online* de auxílio à produção audiovisual, principalmente à universitária, que construa um espaço gratuito de assistência ao produtor que carece de informações relacionadas a esta área. Um banco de dados o mais completo possível cujo conteúdo seja sempre atualizado e reformulado, não somente pelos seus administradores como também pelos usuários, fazendo uso da capacidade de interação e atualização em tempo real das informações que a Internet possibilita.

Da mesma forma que Aída Marques e Chris Rodrigues publicaram suas obras com o objetivo de "sistematizar os processos de produção e realização de filmes" (MARQUES, 2007, p.17) e "fornecer algum material didático a respeito da execução de um projeto cinematográfico" (RODRIGUES, 2007, p.10), o objetivo, neste trabalho, é dar um passo adiante da iniciativa destes dois profissionais da área do cinema. É ir além da teorização e da codificação da produção de audiovisual no Brasil.

A idéia é criar um espaço de troca informações e contatos, estimulando a formação de

redes colaborativas no setor. Busca-se garantir um espaço onde qualquer indivíduo que queira conceber uma obra audiovisual possa sanar as demandas de sua produção.

### 1.3. JUSTIFICATIVA DA RELEVÂNCIA

O portal não é um trabalho inédito *per se*. De acordo com pesquisa realizada em junho de 2010, existe uma quantidade grande de materiais relacionados à produção audiovisual na Internet nas primeiras 10 páginas do *Google*, a ferramenta de busca mais popular atualmente da Internet, relacionando dois grupos de palavras. Inicialmente pesquisou-se as palavras "cinema + produção", doravante 'Pesquisa 1' (APÊNDICE A) e também as palavras "produção + audiovisual", doravante 'Pesquisa 2' (APÊNDICE B).

Muito já se fez para disponibilizar conceitos básicos da produção cinematográfica na Grande Rede, a 'Pesquisa 1' mostra que 17% do conteúdo pesquisado se encaixa nesse perfil, enquanto vê-se na 'Pesquisa 2' apenas 4%. Têm-se também muitos exemplos de matérias jornalísticas, ou não, que abordam de forma genérica o audiovisual (27% na 'Pesquisa 1' e 31% na 'Pesquisa 2').

A média das pesquisas revelou que apenas 2,5% dos resultados encontrados são de iniciativas pontuais de auxílio à produção audiovisual, relacionando informações sobre etapas de produção, com textos explicativos e didáticos, mas que pouco auxiliam o produtor na iniciativa de produzir uma peça audiovisual. Dentre eles, destacam-se o *Mnemocine*<sup>4</sup> e o *CinemaBrasil*<sup>5</sup>.

O *Mnemocine* tem guias de produção, uma área de pesquisa, links, uma área de downloads, notícias, teses e bibliografia, além de um fórum, *blog* e uma galeria de imagem. Contudo, apesar de possuir um conteúdo bastante completo, o *site* foca-se principalmente na área de pesquisa e ensino do audiovisual, não tratando, assim, das questões de produção propriamente ditas.

O *CinemaBrasil* tem um acervo amplo de filmes, uma roteireoteca, trailers, cadastro de profissionais e serviços, leis e sindicatos e debates. Apesar de ser um site mais completo no que tange a prática de produção, o guia de conteúdos e outras áreas do site encontram-se desatualizadas ou em construção, deixando aqueles que buscam informações mais conceituais desamparados.

---

<sup>4</sup><http://www.mnemocine.com.br>

<sup>5</sup><http://www.cinemabrasil.org.br>

Ambos os *sites* foram os melhores exemplos encontrados na pesquisa, no que se refere às informações teóricas ou práticas sobre a realização audiovisual e, no entanto, não parecem ser o suficiente para auxiliar de forma completa o processo de produção. Foi pela observação destes e de outros existentes que se buscou elaborar um conteúdo abrangente de forma a englobar os muitos entraves presentes na produção universitária.

Assim, a proposta do '3Tabela' é sanar as carências encontradas na rede e reunir em um só local as informações que se encontram dispersas em *sites* que são de grande utilidade para dúvidas específicas, criando também um ambiente de participação e interação entre os usuários e com o site por meio de construção colaborativa de conteúdos, na busca de seu aprimoramento constante.

Dessa forma, pode-se dizer que o valor da iniciativa está justamente em sua finalidade que consegue munir o produtor independente com informações que já estejam catalogadas e selecionadas para facilitar a execução de seu trabalho. Dados que podem existir em alguns bancos de grandes produtoras, mas que ainda não possuíam disponibilização equivalente gratuita (e aberta).

É, portanto, importante ressaltar que, como afirma Lévy (1993, p. 58), "toda criação equivale a utilizar de maneira original elementos preexistentes" e isso foi feito para criar o portal '3Tabela', já que o mesmo agrega de modo inovador diversos dados importantes para a produção uma vez dispersos na Rede.

#### **1.4. ORGANIZAÇÃO DO RELATÓRIO**

O presente relatório se inicia com uma introdução sobre o portal '3Tabela', com subdivisões para o 'Contexto do Trabalho', 'Objetivo', 'Justificativa da Relevância' e a 'Organização do Relatório'.

Posteriormente, no segundo capítulo, constrói-se um 'Contexto Teórico', momento no qual se destringem alguns conceitos do trabalho. Pesquisam-se alguns autores e temas a fim de aprofundar a discussão e buscar a melhor configuração possível para construção do portal. Tanto nos aspectos técnicos da internet, meio escolhido, por meio das discussões teóricas sobre o tema, quanto no estudo dos manuais e livros dedicados à produção audiovisual, construindo assim um conteúdo relevante e abrangente.

No terceiro capítulo, abordam-se os aspectos da pré-produção do portal. O planejamento de sua construção e da elaboração de seu conteúdo, de que forma foi concebido,

à que público se destina, e que visão sustenta esta criação, além de descrições das escolhas técnicas e estéticas que o caracterizam. Aspectos técnicos relacionados à sua hospedagem em servidor na internet também são abordados neste capítulo, bem como o orçamento e as fontes de financiamento.

Ainda no terceiro capítulo, se encontra uma descrição do conteúdo do portal e a esquematização visual da informação por meio de um fluxograma retratando como foi organizada sua produção. É também exposto como se deu a definição da equipe técnica, o cronograma das reuniões de produção e das demais atividades.

Em seguida, no quarto capítulo, estão apresentados os aspectos práticos de construção do portal. Nomeado como 'Produção', este capítulo é a descrição de como ocorreu a programação digital e as escolhas estéticas, ou seja, o design desenvolvido para o '3Tabela'.

Na 'Pós-Produção', o quinto capítulo do presente relatório, estão sinalizadas as ações tomadas após a construção do portal. Quais são as estratégias de divulgação, as informações acerca a publicação do '3Tabela' na Internet e os acontecimentos planejados para o seu lançamento.

Por fim, no sexto capítulo são apresentadas as considerações finais do trabalho, isto é, conclusões acerca do portal construído e uma análise de seus principais aspectos.

## 2. CONTEXTO TEÓRICO

A Internet é a principal forma de comunicação mediada por computadores do presente momento, uma vez que é a rede que liga o maior número de redes no mundo. O surgimento da Internet se deu a partir da criação da ARPANET, a primeira rede de computadores pela Agência de Projetos Avançados (ARPA) do Departamento de Defesa dos EUA, em 1969, com seus primeiros nós em grandes universidades e centros de pesquisa norte-americanos.

Com o tempo, os cientistas dos institutos parceiros começaram a usar a rede para as suas próprias comunicações, fugindo aos fins militares iniciais. Por isso, em 1983, ocorreu a divisão entre a ARPANET, dedicada a fins científicos, e a MILNET, guiada diretamente às aplicações militares.

A partir da década de 1980, outras redes importantes também foram sendo criadas. Como todas elas usavam a ARPANET como base do seu sistema de comunicação, com a proliferação dessas redes internas na Grande Rede, a ARPANET tornou-se inicialmente ARPA-INTERNET e, finalmente, INTERNET.

A inovação da comunicação em rede adveio, dentre outros fatores, de o fato dela inverter a antiga hierarquia estabelecida em outros tipos de comunicação, tornando a "antiga" comunicação verticalizada e por vezes unidirecional, em uma teia (web) multidirecional de conteúdo (LEVY, 1993).

A história do surgimento da Internet não se limita a apenas isso, pois articulou um conjunto de outras inovações que foram sendo feitas até que a comunicação entre os computadores pudesse ser estabelecida da forma como a temos hoje<sup>6</sup>.

Sua trajetória pode ser relacionada aos ideais contraculturais dos *campi* norte-americanos do final da década de 1960. A ênfase nos dispositivos personalizados, na interatividade, na formação de redes e na busca incansável de novas descobertas tecnológicas, mesmo quando não faziam sentido comercial, foram imprescindíveis para sua evolução técnica e podem ser relacionadas a essa ideologia (CASTELLS, 2008).

Como afirma Castells (2008, p. 82), "a convergência de todas essas tecnologias eletrônicas no campo da comunicação interativa levou à criação da Internet, talvez o mais revolucionário meio tecnológico da Era da Informação". Assim, a rede mundial de computadores é fruto de um processo em que os usuários foram refazendo-a enquanto utilizavam-na, já que quando ela começou a se expandir pelo planeta não existia ainda, por

---

<sup>6</sup>Maiores informações em: CASTELLS, Manuel. *A criação da Internet*. In: A sociedade em Rede – A era da informação: economia, sociedade e cultura; v.1. São Paulo: Paz e Terra, 11ª ed., 2008, p. 82 a 89.

exemplo, seu modo gráfico.

Com a crescente popularização da Internet desde meados da década de 1990, a rede passou por uma nova evolução que a fez ficar como Web 2.0. A fase inicial de produção de conteúdos na Internet acontecia *offline* em *sites* estáticos por meio do código HTML e exigia um domínio de linguagens de programação e softwares. Na Web 2.0, essa produção passou a ser mais dinâmica, com o conteúdo sendo gerado *online*, sem que haja a necessidade de se saber programação, em páginas construídas com base em uma 'arquitetura de participação' com o usuário no centro do processo comunicativo (O'REILLY, 2005).

No discurso que a rodeia, destaca-se a perspectiva do compartilhamento de informações, com uma maior probabilidade de todos colaborarem para a publicação do conteúdo na rede. Usuários e criadores podem ser confundidos em seus papéis, ocorrendo um certo controle da tecnologia por parte dos mesmos. "Em síntese, a Web 2.0 pode ser entendida sob o preceito de uma socialização de conteúdo que é acompanhado pela difusão de novas ferramentas e funcionalidades" (CORRÊA, 2007, p. 9)

A "arquitetura de participação" se refere à possibilidade que muitos serviços *online* oferecem: um ambiente de fácil publicação e espaços para debates. É importante também que haja recursos para a gestão coletiva do trabalho comum, uma vez que essas ferramentas normalmente são usadas para a construção de conceitos e podem ser passíveis de ações não prudentes e desvinculadas do objetivo principal do projeto em questão.

Assim, afirma-se que as práticas colaborativas estão relacionadas com o momento atual vivido pela Internet já que qualquer pessoa pode ter um espaço virtual próprio. Contudo, antes mesmo do conceito de *Web 2.0* ser difundido, já existiam desde o começo da comunicação em rede pesquisas que apontavam para uma informática do trabalho cooperativo e da interação amigável, os *groupwares*.

Os *groupwares* são softwares criados para a concepção do trabalho coletivo. Como afirma Lévy (1993, p. 67),

Não é mais 'cada um na sua vez' ou 'um depois do outro', mas sim uma espécie de lenta escrita coletiva, dessincronizada, expandida, como se crescesse por conta própria segundo uma infinidade de linhas paralelas, e portanto sempre disponível, ordenada e objetivada sobre a tela. O *groupware* talvez tenha inaugurado uma nova geometria da comunicação.

Outro exemplo de construção colaborativa é o processo de produção de softwares livres que viabiliza armazenar e modificar significativamente as informações segundo a lógica de uma produção compartilhada, onde a participação e a opinião de todos os integrantes da rede são fundamentais.

o fator significativo no êxito do Linux foi seu interminável aprimoramento em consequência da contribuição de milhares de usuários, que descobriram novos usos e aperfeiçoavam o software, depois divulgando esses aperfeiçoamentos na Rede, gratuitamente, retribuindo assim o presente técnico que haviam recebido. Esse esforço constante e multifacetado para melhorar a comunicabilidade da rede constitui um notável exemplo de como a produtividade de cooperação tecnológica através da rede acabou por aperfeiçoá-la (CASTELLS, 2008, p.441)

Percebe-se, assim, que a característica primordial das atuais formas de apropriação, uso e distribuição do conhecimento é a construção coletiva. A Internet permite não apenas o compartilhamento de idéias, valores e ideais, mas também a disponibilização de meios de colaboração os mais variados.

Os *websites* colaborativos vêm se consolidando nos últimos anos e se tornando um dos principais instrumentos para estimular os usuários a produzirem os seus próprios conteúdos. Sua crescente popularização e a dos suportes digitais propiciam o surgimento de novas formas de distribuição de conhecimento e arte, notadamente música e audiovisual.

Pode-se dizer que se vive um tempo em que as possibilidades de descentralização dos meios de produção tornaram-se maiores com o avanço de equipamentos digitais. Câmeras de vídeo e de fotografia, por exemplo, são facilmente encontradas a um preço acessível e em alta qualidade. Além disso, as novas possibilidades de troca de conteúdo – implicando a exclusão de algumas mediações, como as gravadoras, no caso fonográfico - estão criando um atrito direto com as antigas fontes unilaterais de distribuição de conteúdo cultural. A rede mundial de computadores abriu espaços de divulgação acessíveis à grande parte da população mundial, confrontando os antigos detentores da exclusividade do espaço público dedicado à arte.

A ampla troca de informações no âmbito das experiências artísticas e tecnológicas fomenta o potencial criativo e colaborativo do receptor, contribuindo, assim, para a descentralização da produção audiovisual. Todo o conhecimento gerado por redes de colaboração e interação que funcionam essencialmente de forma espontânea e voluntária acabam por retroalimentar a própria rede, pois é devolvido a ela de forma livre, como um bem "comum" disponível a todos.

Logo, à medida que os sistemas sociais, econômicos e políticos vão se transformando em redes de distribuição surge também uma nova dinâmica produtiva: a do modelo *peer-to-peer* ("par-a-par" ou "igual para igual"), onde todos são não apenas receptores, mas também produtores de conteúdos (BAUWENS, 2006).

Isso tudo traz uma nova forma de lidar com a memória social, já que "quanto mais estivermos pessoalmente envolvidos com a informação, mais fácil será lembrá-la" (LÉVY,

1993, p.81).

Para Lévy (1993, p. 118), não se pode falar em memória como antigamente já que "no caso da informática, a memória se encontra tão objetivada em dispositivos automáticos, tão separada do corpo dos indivíduos e dos hábitos coletivos que nos perguntamos se a própria noção de memória ainda é pertinente".

Isso porque bancos de dados de todos os tipos de conteúdo estão disponíveis sempre que necessário na Grande Rede, através da crescente digitalização de informações. E quanto mais ela cresce, mais é preciso estruturá-la para tornar mais fácil o acesso a esses dados que estão dispersos.

É nesse contexto que se encontra a realização do portal '3Tabela', já que ele se propõe a ser um portal colaborativo que facilita o acesso às informações básicas que norteiam a produção de conteúdo audiovisual.

Dois conceitos foram de grande importância para as avaliações sobre como realizar a sua construção e organização, tendo em vista o ambiente da Internet. São eles: 'navegabilidade' e 'usabilidade'.

'Navegabilidade' diz respeito à facilidade de locomoção nas sessões de um *site*. Em uma página na internet, as possibilidades para se chegar a uma informação podem ser muitas. O usuário precisa entender instintivamente os caminhos e direções a serem tomadas para encontrar o que deseja.

Logo, pensar na 'navegabilidade' é conceber sempre os caminhos mais curtos, evitando que o usuário tenha que ficar desfazendo suas ações. Dessa forma, deve sempre haver, por exemplo, uma forma rápida de se voltar à *homepage* e de se locomover dentro das divisões do endereço da *web*.

'Usabilidade', termo cunhado por Jakob Nielsen, estudioso da Internet que virou uma espécie de guru do *webdesign*, representa a facilidade que o usuário deve obter na utilização do *site*. É, em outras palavras, a ausência de tolerância do usuário em se confrontar com erros e becos sem saída no ambiente *web*.

O teórico afirma que as pessoas buscam sempre satisfação de suas necessidades ou vontades, e que o *website* que não cumpre essa tarefa é descartado. Para que isso não aconteça, é necessário que esteja tudo no seu respectivo lugar: o óbvio deve ser óbvio e tudo deve ser sempre o mais simples e claro possível.

Sua teoria aponta para um universo virtual de muitas possibilidades e pouca fidelidade, forçando os *sites* a serem simples e fáceis de usar para não perder rapidamente o seu público.

Como resultado dessa grande quantidade esmagadora de opções e da facilidade de ir para outros *sites*, os usuários da web demonstram uma notável impaciência e insistência na gratificação instantânea. Se não conseguirem descobrir como usar um *website* em aproximadamente um minuto, concluem que não vale a pena gastar seu tempo. E saem (NIELSEN, 2000,10)

A busca por conceitos relacionados à Internet e seu papel proeminente nos novos processos da comunicação e nas reformulações dos espaços de difusão do conhecimento, juntamente com as questões levantadas sobre a realidade da produção audiovisual e dos conceitos básicos de construção de *websites* são o alicerce de sustentação do '3Tabela'. Estas três frentes de conhecimento auxiliaram na estruturação do portal em consonância às novas disposições presentes na Internet, na elaboração de um conteúdo abrangente e na forma correta de apresentá-lo.

### 3. PRÉ-PRODUÇÃO

A construção de um portal é uma empreitada na qual diversos elementos devem ser pesquisados e planejados. As opções oferecidas no universo do *webdesign* são infinitas. Praticamente não se dispõe de limites para a criatividade e para as possibilidades de interação dos usuários com as interfaces virtuais.

Do *software* utilizado para a construção até os detalhes organizacionais das informações, toda a estrutura do ambiente virtual e todo o seu conteúdo precisam de estudo e planejamento para ser criado de forma eficiente, a fim de ser um instrumento prático e visualmente agradável.

Para a construção do '3Tabela' pesquisou-se conceitos referentes à tecnologia envolvida na construção de *websites* para entender as possibilidades de disponibilização do conteúdo, parte fundamental do sucesso ou fracasso de qualquer empreitada no mundo virtual.

O aspecto estético também foi estudado. No ambiente competitivo e visualmente sofisticado da Internet, a forma pela qual se daria a apresentação do portal, principalmente a *homepage*, - por ser onde se dá o primeiro contato do público - demandou tempo e análise para se encontrar um *layout* que refletisse o conceito do projeto.

Este capítulo constitui-se em um retrato dos estudos e planejamentos realizados. Nele estão os elementos que levaram o '3Tabela' a ser como é e as escolhas envolvidas no processo de construção do portal.

#### 3.1. DESENVOLVIMENTO DA CONCEPÇÃO DO PORTAL

O desenvolvimento da concepção do portal iniciou-se muito antes da existência de um domínio, *layout* ou servidor. Foi necessário estruturar a forma pela qual iria se apresentar todo o projeto, ou seja, pensar cada sessão, cada conteúdo, antes de iniciar sua construção propriamente dita.

O primeiro passo foi a elaboração de um fluxograma de planejamento com a estrutura inicial pretendida (APÊNDICE C). Uma esquematização para fins organizacionais dos conceitos e das propostas existentes na idéia original, relacionando todos os elementos principais que deveriam constar no trabalho que estava para ser elaborado. O fluxograma funciona como uma esquematização, um retrato das áreas e interconexões, sendo possível

visualizar seu funcionamento e a disposição dos assuntos mesmo antes de sua construção. Todo este processo demandou um constante aprimoramento estético e funcional, realocando sessões, mesclando informações antes desvinculadas, tudo para se chegar à melhor composição possível. Após as diversas modificações no modelo pensado inicialmente chegou-se a estrutura final do portal em dois fluxogramas que representam todas as sessões dispostas (APÊNDICES D). A organização deste será melhor explicada no item 3.2 do presente relatório

Na etapa inicial de construção, buscou-se referências na Internet para melhor conceber o '3Tabela'. Elaborou-se uma pesquisa em *websites* de temáticas diversas - portais de comunicação, *sites* corporativos, blogs, páginas pessoais, portfólios, páginas virtuais da área cultural, dentre outros - a fim de se interar dos produtos já existentes no mercado.

O objetivo era encontrar exemplos de estruturas organizacionais que fossem atraentes e dinâmicas, e conhecer o que de mais modernos e interessantes está em funcionamento. Uma importante fonte de pesquisa foram as páginas relacionados ao *webdesign*, em sua maioria criadas para a divulgação de trabalhos de construção de ambientes na Grande Rede.

Por serem produtos elaborados por pessoas que entendem da construção de *sites* e portais, e estão atentas às evoluções da área, esta pesquisa permitiu uma visão ampla e atualizada do que se produz no mercado da Internet e das possibilidades estéticas que a rede propicia. Muitas destas referências foram localizadas por meio de "galerias", espaços exclusivamente dedicados a divulgação de "*quality design websites*"<sup>7</sup>, que segundo eles, são *sites* que conseguem bem relacionar visual, técnica e criatividade.

Como exposto no item 1.3, também foram pesquisadas outras iniciativas disponíveis na Internet que visassem o auxílio à produção audiovisual. O resultado dessa pesquisa serviu para o reconhecimento das carências do setor e para a maior compreensão de outras iniciativas que, de alguma forma, se assemelhavam à proposta elaborada para o '3Tabela'.

A partir desta pesquisa foi possível evitar erros recorrentes como o excesso de informação e a má distribuição visual, e acima de tudo, assegurar a utilidade do portal tendo a confirmação que diversas informações importantes sobre produção audiovisual não estavam disponíveis para o público na Internet.

Sua estrutura foi tomando forma na medida em que eram descobertas as demandas existentes. A criação de um instrumento didático e explicativo sobre as etapas de produção de um filme, ou sobre a divisão de trabalho em um *set* de filmagem, apesar de cruciais, são

---

<sup>7</sup><http://bestwebgallery.com/about/> acessado em 28/05/2010

facilmente encontradas na rede e, portanto, não consistiam no foco do trabalho.

A intenção sempre foi de criar um espaço novo onde se pudesse encontrar informações que não estavam acessíveis a todos de forma ágil, orgânica. Assim, toda a elaboração do projeto, partindo de sua estruturação até sua organização final, bem como grande parte das modificações propostas foram elencadas nesse propósito.

Espelhando-se na importância do planejamento para o sucesso de uma obra cinematográfica, buscou-se para o '3Tabela' a mesma preocupação com a preparação anterior à criação em si, com o objetivo de entender o assunto abordado e planejar cada seção e cada conteúdo com a mesma preocupação de quem filma uma cena importante para a narrativa fílmica.

Um momento crucial no desenvolvimento da concepção do portal se deu na escolha de um nome, uma marca para o projeto que se iniciava. O nome '3Tabela' faz referência a um equipamento utilizado em *sets* de filmagem. Ele consiste em uma estrutura normalmente de madeira que funciona como base ou apoio para outros equipamentos e pessoas. Uma espécie de caixote rígido com infinitas utilidades que facilita em muito a vida dos profissionais que trabalham com produção audiovisual. Uma imagem do objeto em questão encontra-se em anexo. (ANEXO 01)

Assim como o equipamento que traz múltiplas possibilidades de uso, o conceito do portal é de um guia prático para a produção audiovisual que possa ser utilizado para os mais diversos fins, e que, como um '3T'<sup>8</sup>, também possa ser facilmente 'manipulado'.

O nome desse objeto prático utilizado como quebra-galho nas horas de gravação pareceu estar em perfeita consonância com a concepção e a funcionalidade proposta e surgiu como um título que reflete a inspiração sob a qual foi concebido o projeto aqui descrito.

### **3.1.1. Público Alvo**

A produção de material audiovisual, notadamente cinema e vídeo, goza na atualidade de um ambiente mais que propício a qualquer iniciativa, por mais artesanal e amadora que possa ser, de se criar imagem acompanhada de som.

Pelas motivações e objetivos os mais variados, houve uma explosão do número de produções, principalmente as amadoras ou experimentais. Em grande parte possibilitadas pelo

---

<sup>8</sup>Abreviação muito utilizada em *sets* de filmagem para nomear um três tabela.

barateamento dos meios de produção, este *boom* do audiovisual é facilmente percebido pelo grande número de produções sendo realizadas no país, e em especial, no Rio de Janeiro, um notório pólo de realização audiovisual.

Com todos os avanços tecnológicos disponíveis a preços mais acessíveis, todo indivíduo é, em potencial, um realizador audiovisual. A popularização da internet e de *websites* como *Youtube*<sup>9</sup> ou *Vimeo*<sup>10</sup> proporcionou ainda mais facilidade na forma de distribuição do material audiovisual. Qualquer indivíduo tem a possibilidade de expor sua obra a um público gigantesco – aproximadamente 66 milhões de pessoas no Brasil<sup>11</sup>.

Para se ter uma idéia, o filme "Tapa na Pantera", ganhador do Prêmio Destaque do Juri no 14º Gramado Cine Vídeo e um dos primeiros sucessos de divulgação somente pela internet, produzido em 2006, tem em sua página oficial no *Youtube* a incrível marca de 3.983.022 (três milhões, novecentos e oitenta e três mil e vinte e duas) exibições.<sup>12</sup>

Por exemplo, o trailer oficial do filme "Quincas Berro D'Água" (2010), o 5º filme brasileiro mais assistido no acumulado de 01/01/2010 a 01/07/2010<sup>13</sup>, somente em seu canal oficial no *Youtube*, atingiu a marca de 105.524 (cento e cinco mil, quinhentos e vinte e quatro) visualizações, enquanto o filme exibido nas salas de cinema teve 238.184 (duzentos e trinta e oito mil, cento e oitenta e quatro) espectadores até a data da pesquisa. (ANCINE, 2010)

Esses números servem para se ter uma proporção da enorme possibilidade de divulgação que a internet instaurou na atualidade, mesmo se comparando obras tão distintas.

Segundo Sabrina Nudelman e Daniela Pfeiffer (2010, p.108):

(...)se até bem pouco tempo o cinema era realizado somente por uma elite por meio da disponibilidade de uma quantia considerável de recursos financeiros, (...) hoje qualquer indivíduo pode se autointitular realizador: basta ter uma câmera ou outro instrumento de captação de imagem para fazê-lo(...)

O portal '3Tabela' foi concebido tendo como público alvo os realizadores de audiovisual independentes que desejam fazer audiovisual e não contem com nenhum ou quase nenhum suporte técnico e artístico. Qualquer indivíduo que queira fazer uso de um instrumento de captação de imagem e som para criar um produto audiovisual e que, por não estar ligado a alguma empresa do setor, não tem acesso a informações importantes para a sua

<sup>9</sup> [www.youtube.com.br](http://www.youtube.com.br)

<sup>10</sup> [www.vimeo.com](http://www.vimeo.com)

<sup>11</sup> IBOPE, 2009

<sup>12</sup> Dados fornecidos pela página oficial do filme no site *Youtube*, acessado em 17 de julho de 2010:

<http://www.youtube.com/watch?v=6rMloiFmSbw>

<sup>13</sup> ANCINE, 2010

realização. Focaram-se, principalmente, os estudantes de cinema, audiovisual, rádio e TV, publicidade, ou de qualquer disciplina onde haja a demanda de produção de material audiovisual.

A idéia de se trabalhar para o público estudantil partiu da certeza das carências deste segmento produtivo. Com base em experiências pessoais, sabia-se da falta de suporte às produções audiovisuais universitárias, mesmo com o auxílio das instituições de ensino, que se esforçam para suprir os estudantes de material técnico e teórico, percebe-se que ainda existem muitos pontos onde não há uma estrutura de apoio às realizações.

Aída Marques (2007, p.19) sugere como referência para o cinema brasileiro de baixo orçamento custos entre "... 600 mil e 1,5 milhões de reais; filmes médios, entre 1,5 milhões e 4 milhões de reais; e filmes grandes, aqueles que custam mais de 4 milhões de reais."

Com estas bases orçamentárias, pode-se considerar parte desse cinema universitário como 'cinema de zero orçamento'. Entende-se como 'zero orçamento' filmes de realizadores que desejam sempre gastar o mínimo, economizando como podem e evitando, ao máximo, gastos desnecessários.

Como qualquer produção que visa a um bom resultado gera custos, seja pela necessidade em alugar equipamentos de luz e som, cobrir custos de transporte e alimentação, construir cenários, decorar os *sets*, dentre tantos outros gastos básicos de um filme, produções universitárias que não contam com financiamentos dependem basicamente da disponibilidade financeira de quem as está produzindo. 'Cinema de zero orçamento' representa estes bravos realizadores que, sem apoios ou com apenas pequenos auxílios, conseguem criar obras audiovisuais incríveis, provando que criatividade, talento e força de vontade são tão importantes quanto qualquer maquinária e que, mesmo sem dinheiro, é possível fazer cinema.

No entanto, enxerga-se neste portal, principalmente pela sua proposta de acessibilidade, inteiramente vinculada à lógica democrática e não restritiva da Internet, a possibilidade de um público bem mais amplo que o estudantil. Devido ao crescimento das iniciativas amadoras ou semi-profissionais e pela ausência de suporte técnico a este público, o *website* deve abarcar todo e qualquer realizador de audiovisual que necessite do suporte oferecido à sua produção.

O '3Tabela' é para quem deseja criar. Um suporte para todos que enxergam no audiovisual uma fonte de realizações e que, pelas mais distintas maneiras, produzem e criam em imagem e som.

### 3.1.2. Concepção do Portal

"(...) produzir um filme é fabricá-lo, viabilizá-lo, mas também inventá-lo, criando condições para que ele aconteça, desde a idéia inicial. O olho do produtor é imprescindível para transformar aquela proposta num roteiro realizável e num filme que possa chegar às salas de exibição" (MARQUES, 2007, p.60)

Desde o início, o '3Tabela' é uma tentativa de equipar o realizador audiovisual de instrumentos para melhor produzir suas obras. Sua elaboração sempre esteve atrelada a sua funcionalidade, pois seu objetivo principal é ser útil. Sua construção é, antes de tudo, uma ligação entre uma demanda e sua resolução. O interesse é que o público faça o menor caminho entre a visualização inicial e a informação que necessita acessar.

Em paralelo, qualquer ambiente na rede internacional de computadores requer atrativos visuais para obtenção de algum sucesso. Um portal quando bem elaborado visualmente conquista mais confiança e, quando bem pensado estruturalmente, possui maior funcionalidade, o que facilita sua 'usabilidade'.

De nada adianta um *site* extremamente prático se não for atraente às pessoas, da mesma forma que um com *design* arrojado, porém sem conteúdo não obtém o sucesso almejado. Assim sendo, a estética também foi um elemento pesquisado, estudado e cuidadosamente elaborado durante a construção do portal.

O '3Tabela' tem como um dos alicerces a participação dos usuários. Um portal colaborativo onde o público tem um papel fundamental na elaboração, atualização e avaliação, tanto da organização, como dos serviços apresentados. A colaboração é a base de um processo participativo onde os usuários conseguem dialogar com o processo de construção e aprimoramento do conteúdo. A Internet caminha para a expansão desta 'filosofia', participativa e livre, onde cada vez mais os indivíduos estão interconectados. O '3Tabela' acredita no processo colaborativo e, por isso, corrobora e participa deste movimento.

a Internet mudou o foco da computação para a comunicação, e culminou na criação de um usuário multimídia, no qual "a via é de mão dupla. O público passa a ser cogestor do processo de criação. Basicamente podemos resumir na seguinte frase: Antes era monólogo, agora é preciso conversar (LUCETTI, 2008 *apud* NUDELMAN; PFEIFFER, 2010, p.107)

É com este 'usuário multimídia' que o portal '3Tabela' se propõe a conversar. A concepção do *site* foi integralmente pensada para que a colaboração entre os usuários e os desenvolvedores pudesse ser implementada. Sendo assim, não é este um instrumento estático,

mas sim construído para compor um processo dinâmico de atualização do conteúdo através da participação de um consumidor ativo, envolvido na geração de informação e na dinâmica de melhorias.

Uma das propostas do '3Tabela' é a avaliação dos usuários como forma de premiar os fornecedores que tiverem bons serviços. A exemplo do que já é feito em *sites* como o Estante Virtual ([www.estantevirtual.com.br](http://www.estantevirtual.com.br)), criou-se um mecanismo de troca de informações sobre os serviços prestados, na forma de comentários que os avaliem.

Ao se localizar os dados de uma empresa, consta-se abaixo uma caixa de diálogos onde se pode escrever um comentário que ficará vinculado àquele fornecedor. Assim, todos que, pelos diversos meios, cheguem até aquele contato tem relacionadas as boas e/ou más experiências dos outros clientes.

Estes comentários podem ser decisivos na escolha por um ou por outro serviço/fornecedor. É um instrumento de seleção da boa qualidade que confere ao cliente a possibilidade de expressar suas experiências para auxiliar aqueles que utilizam os mesmo serviços. É também um espaço para expor críticas aos fornecedores que tenham oferecido serviços pouco satisfatórios.<sup>14</sup>

Os comentários são organizados para que os mais recentes estejam dispostos à frente. Dessa forma, os com maior visibilidade são sempre os que tiverem ocorrido há menos tempo. Assim, acompanham-se as mudanças nos serviços prestados, impedindo que determinado fornecedor fique denegrido por algum comentário negativo ocorrido no passado. As empresas têm a possibilidade de réplica no mesmo espaço em que está exibido o comentário, podendo agradecer as boas referências ou esclarecer as críticas.

Não apenas os fornecedores/serviços poderão ser avaliados, mas também o próprio portal é passível de reclamações e sugestões de seus usuários. Toda sessão do '3Tabela' conta com janelas de comentários. Por meio destes espaços, os usuários poderão participar, colaborar e opinar sobre as informações postadas, bem como elogiar ou criticar a organização do portal.

A exemplo de portais como o Wikipédia<sup>15</sup>, principal expoente da lógica colaborativa, onde há uma participação ativa dos usuários na atualização e expansão do conteúdo, o '3Tabela' também conta com a interação do público para inserir dados e informações. Está aberta aos usuários possibilidade de atualização por meio de um cadastro simples (e gratuito)

---

<sup>14</sup>Para essa sessão só pode inserir um comentário o usuário que se identificar. Não é permitido comentários anônimos. Para tal foi elaborado um formulário com alguns dados de cada usuário que precisa estar identificado para se pronunciar. Os desenvolvedores do site estão atentos para evitar abusos.

<sup>15</sup>[www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

dos interessados. Dessa forma, os usuários podem incluir fornecedores, contatos, serviços, locações; ou seja, toda a sessão que funcionar como um banco de dados pode ter novas informações atualizadas diretamente por quem está acessando o portal. Bem como se pode incluir conteúdo enviando-se diretamente aos desenvolvedores do site as informações que se deseja disponibilizar no '3Tabela'. Estes instrumentos são a chave para a manutenção do conteúdo sempre atualizado.

Com estes processos colaborativos, qualquer um, indivíduo ou empresa, interessado em divulgar seu serviço ou em apenas dividir experiência com os usuários pode inserir dados sobre si mesmo ou sobre terceiros. Uma empresa que esteja interessada em se cadastrar como fornecedora de algum serviço consegue inserir suas informações, e assim, constar nas futuras pesquisas realizadas. Da mesma forma que um indivíduo, sabendo que uma empresa presta um serviço relacionado à área pode inserir informações para aprimorar o banco de dados do '3Tabela'. O controle do uso desse conteúdo também será feito pela própria comunidade de usuários e pelos administradores do portal.

A interatividade e a colaboração são a aposta do '3Tabela' para ser um instrumento sempre em evolução. Através delas há a possibilidade de aprimoramento da organização e do conteúdo, utilizando a opinião do público para evoluir e aumentar a campo da atuação do portal. A intenção é criar uma conexão com os usuários, possibilitando uma troca de informação visando a melhoria constante. Por meio da sessão 'Contatos' o público pode se comunicar com os mantenedores do portal para sugerir, por exemplo, a inserção de uma nova sessão, a inclusão de algum conteúdo ou mesmo sinalizar falhas técnicas que possam existir.

Difícilmente o '3Tabela' consegue sanar todas as pendências de uma produção, principalmente, num setor imprevisível como a produção audiovisual. O objetivo é que lá se encontrem o maior número de soluções, priorizando-se as demandas básicas e recorrentes de uma produção e que seja uma grande fonte de informações para quem estiver envolvido na preparação de uma obra audiovisual.

Uma das ações para se gerar um instrumento atraente e confiável foi a criação de uma identidade visual. Em um ambiente repleto de opções e distrações, um design bem elaborado pode ser decisivo na escolha do público em utilizá-lo. Portanto, pensou-se na disposição das informações, na cartela de cores utilizada, na visualização das imagens, tipologia, elementos estéticos. Uma das ações na busca pela identidade visual foi a criação de um logotipo para o '3Tabela'.

Criar uma logomarca é construir uma imagem, é atribuir a este ambiente virtual uma personalidade. É importante haver reconhecimento do que se está consumindo, mesmo que

seja informação. Considerou-se válida a criação de uma marca para agregar confiabilidade e apreço estético ao portal.

O logotipo se baseou na contração do nome do portal para '3T', que comumente se escuta nos *sets* de filmagem para se referir ao caixote de madeira que dá nome ao portal. Através da estilização deste 'apelido' do equipamento usado de inspiração para o nome criou-se uma marca simples para representar o portal (APÊNDICE E). A criação da logomarca buscou estar de acordo com as escolhas estéticas tomadas. Há uma coerência de cores e tons para o logo não estar em dissonância com o resto do portal. Usou-se uma moldura colorida para atribuir destaque a marca que disposta na parte superior esquerda da tela de visualização é elemento presente em todas as páginas que compõem o portal.

### 3.1.3. Aquisição de Direitos

Por se tratar de um portal onde se relacionam informações sobre outros portais, *sites*, empresas, pessoas e serviços, buscou-se garantir a aquisição de direitos e liberações de uso das informações, evitando assim possíveis problemas.

Foi elaborado um e-mail (APÊNDICE F) enviado às empresas e pessoas relacionadas como 'Equipamentos' e 'Serviços' para que estas tivessem ciência que estariam constando em um banco de dados. Todos os fornecedores relacionados nas diversas sessões do portal estão cientes da inclusão das informações referentes às suas empresas.

Informações relacionadas à internet, como endereços de *sites* e *links* não necessitaram de autorizações dado o caráter público dos conteúdos da internet. Todas as informações contidas ou anexadas ao portal e que não sejam de autoria de seus criadores possuem autoria creditada.<sup>16</sup> Mesmo que seja material livre para ser divulgado e/ou copiado, respeita-se o crédito de autoria e os direitos morais de todas as obras intelectuais disponibilizadas neste trabalho.

Os criadores do portal '3Tabela' reservam-se ao direito de somente usar imagens, informações, sons, dentre outras mídias que estejam liberadas para cópia e reutilização sem qualquer ônus financeiro para tal. Bem como, adota-se o princípio do *copyleft* e, por isso está livre para cópia e reutilização todo o conteúdo gerado pelo portal '3Tabela' possibilitando o uso das informações mediante crédito de autoria.

---

<sup>16</sup>Os materiais que não possuem créditos foram retirados de comunidades *copyleft* como a *Commons Wikimedia* e não possuem informações de autoria. Saiba mais em: [www.commonswikimedia.org](http://www.commonswikimedia.org)

As imagens que utilizam as licenças *Creative Commons*<sup>17</sup> e são utilizadas no portal estão identificadas como tal.

### **3.1.4. Assinatura para Publicação *Online***

Atualmente o portal '3Tabela' está localizado no servidor livre do Pontão de Cultura Digital da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro e está registrado em um sub-domínio do host deste projeto. A escolha do Pontão para ser o 'padrinho' do '3Tabela' deu-se pela similaridade dos ideais de transferência de conhecimentos, vivências e tecnologias colaborativas<sup>18</sup>. O portal pode ser acessado no seguinte endereço: **[www.3tabela.pontaodaeco.org](http://www.3tabela.pontaodaeco.org)**.

### **3.1.5. Orçamento e Fontes de Financiamento**

Todo processo de construção demanda, em alguma instância, capital que supra as necessidades básicas de cada projeto. Por se tratar de um portal *online* os custos envolvidos diminuem, a concretização virtual não carece de amplos recursos, mas também não há como garantir o bom funcionamento de qualquer instrumento resultante de tempo e mão de obra sem recursos que financiem as pessoas envolvidas e as despesas materiais que por ventura existam.

O portal '3Tabela' gerou custos irrisórios comparados a um filme ou outro produto audiovisual. No entanto, alguns custos merecem ser listados para não haver uma impressão errônea de que a criação de um ambiente virtual pode ser construído com boa qualidade a custo zero.

Capital humano foi empregado para a criação de conteúdo e *design*. Profissionais foram convidados para colaborar com a construção, montando com os criadores do '3Tabela', Arthur Tibau e Tatiana Teitelroit, a equipe que desenvolveu e concretizou o portal. Em lista anexa (APÊNDICE G) relacionam-se estes profissionais envolvidos, os serviços prestados e uma estimativa de tempo empregado para construir um quadro verdadeiro do emprego de

---

<sup>17</sup>*Creative Commons* é uma organização mundial sem fins lucrativos que regulamenta os direitos autorais, permitindo uma maior flexibilidade na distribuição da informação. Maiores informações em: [www.creativecommons.org/about](http://www.creativecommons.org/about)

<sup>18</sup><http://www.pontaodaeco.org/>

capital humano na elaboração do '3Tabela'. Bom lembrar que todo o tempo dedicado pelos dois formandos não está contabilizado nesta listagem.

Durante sua elaboração não houve gastos diretos com a construção do portal, graças à utilização do serviço de hospedagem e do servidor livre de um dos projetos da própria Escola de Comunicação, o Pontão de Cultura da UFRJ.

A compra do domínio **www.3tabela.com.br** através do *site* Registro.br, responsável por este serviço no Brasil, gerou um custo de trinta reais anuais.

Não houve fonte de financiamento para a elaboração deste projeto. O custo gerado pela compra do domínio foi completamente arcado pelos dois criadores e formandos da Escola de Comunicação. Os custos gerados durante a concepção e concretização do '3Tabela' estão listados no APÊNDICE H.

### 3.2. FLUXOGRAMA DA INFORMAÇÃO

O grande desafio na construção de um ambiente virtual dedicado à produção de cinema universitário e de 'custo zero' no Rio de Janeiro é a boa qualidade do conteúdo e a sua real relevância. Mesmo sem dominar por completo as ferramentas de construção do *webdesign* explicadas no capítulo 3.1.2., desde o início a expectativa que pairava sobre o '3Tabela' era: "é possível criar um portal verdadeiramente útil que sirva de alguma forma ao produtor audiovisual universitário?"

Por mais importante que seja o design e a atratividade estética, seu sucesso depende em maior parte da boa qualidade e disposição das informações disponibilizadas. Para definir o conteúdo do portal, quais os assuntos de destaque e qual a relevância do que se está disponibilizando, utilizou-se um cruzamento de informações entre o que se havia encontrado disponível na *web* sobre o tema, os conhecimentos fornecidos pelas referências bibliográficas de Rodrigues (2007) e Marques (2007), dentre outras, além das experiências pessoais de quase 5 anos de estudos e práticas na ECO/UFRJ envolvendo produção de vídeos e cinema.

Destaca-se que a pesquisa bibliográfica foi de suma importância na elaboração do conteúdo. Diversas classificações e enumerações feitas por estes autores foram empregadas durante o processo de criação, principalmente para corroborar a validade dos assuntos relacionados.

Uma vez se entendendo as limitações de qualquer instrumento de apoio ao

audiovisual, o conteúdo, mesmo não tratando de todos os assuntos relacionados ao tema, é um retrato o mais fiel possível das necessidades enfrentadas pelas realizações audiovisuais universitárias.

Neste item do presente relatório são listadas as informações contidas no portal. As diversas sessões estão destrinchadas para melhor explicar os objetivos e conexões concebidos. As divisões organizacionais elaboradas são identificadas e justificadas.

## **Conteúdo**

O portal é dividido em seis divisões principais e seis secundárias. A estrutura visa facilitar a visualização do conteúdo e dinamizar a busca de informação. São apresentadas inicialmente os itens do *menu* principal:

### **Locações**

O intuito desta sessão é fornecer possibilidades de locações para as produções audiovisuais. Muitas vezes, há uma escolha por se filmar em locais abertos, espaços públicos, ambientes externos aos estúdios de gravação. Um dos trabalhos mais importantes de uma produção é a definição do local das gravações. Isto influi no filme de forma decisiva, seja por pressões orçamentárias ou dificuldades de produção, sem contar a relação direta com a qualidade da obra e com toda a atmosfera do processo criativo.

Elaborou-se inicialmente uma relação de possíveis grupos de locações, categorias básicas de locais utilizados como cenários em filmes e obras audiovisuais. Esta divisão inicial buscou a listagem de lugares que são habitualmente usados nas narrativas cinematográficas. A listagem dos grupos foi elaborada classificando-se ambientes genéricos e facilmente encontráveis em roteiros, a fim de montar um quadro amplo, porém viável de possibilidades.

Eis os grupos inicialmente listados: **Mirantes; Praias; Praças; Parques e Jardins; Prédios e Ruas Modernas; Prédios e Ruas Históricas; Universidades.**

A partir da seleção destes grupos de locações gerou-se uma lista preliminar de opções de locais para cada item. Supondo que para determinada produção haja a demanda de filmagem em um parque. Dentro do grupo ‘Parques’ existem listadas opções reais de parques na cidade do Rio de Janeiro aptos a receber uma filmagem/gravação. Um produtor, na incumbência de definir esta locação, pode se valer da relação de parques disposta no portal e de todas as informações relacionadas para escolher a locação mais apropriada. Cria-se assim, um banco de locações onde estão reunidas diversas possibilidades de ambientes à disposição de qualquer realizador que as necessite.

Com a escolha de um destes locais o usuário tem acesso à ficha informativa de

determinada locação. Nesta ficha existem informações básicas como localização, um breve histórico, um mapa, contatos e algumas imagens do local.

Para auxiliar o processo de avaliação das locações criou-se um breve questionário com sete itens essenciais para a escolha de um local para filmagem. Informações decisivas sobre as locações que devem sempre ser de conhecimento dos produtores. Os critérios foram criados em reunião com a equipe que concebeu esta sessão. Chegaram-se aos seguintes critérios:

*Ruído* - Saber se o local é barulhento pode ser decisivo caso haja a necessidade de captação de som direto. Locais perto de ruas e avenidas movimentadas, ou perto de escolas e igrejas, podem ter altos índices de ruídos.

*Tráfego (Pessoas e Veículos)* - Para uma filmagem em via pública, por exemplo, é importante saber se a via escolhida possui um fluxo intenso de pessoas e veículos. A quantidade de pessoas também pode atrapalhar a viabilidade de cenas em locais públicos, pois é complexa a organização dos transeuntes para a cena que se desenrole. Em outro aspecto, pode ser importante uma grande quantidade de pessoas em cenas que necessitem de figuração, dependendo do caso.

*Visual* - Um dos critérios mais importantes para o audiovisual é o fotografia. É importante classificar o local dado a sua beleza estética. Este critério visa identificar e dar visibilidade a locais que se destaquem pela beleza e apuro estético.

*Segurança* - Em uma cidade como o Rio de Janeiro é muito importante saber aonde se vai. A violência é um fato recorrente e o roubo de equipamentos e pessoas não é uma realidade muito distante. A intenção é munir o realizador de uma classificação da segurança do local para que possa optar consciente dos riscos envolvidos.

*Acessibilidade* - Qualquer produção, por menor que seja, requer o deslocamento de material e pessoas. Este critério pretende exprimir a facilidade ou dificuldade de acesso aos locais. Assim, o realizador saberá das dificuldades a serem enfrentadas e avaliará com mais critério.

*Infra Estrutura* - Para muitas filmagens é necessário energia elétrica para os equipamentos, além de água, banheiro, cozinha, ou seja, infra estrutura. Este critério vem dar conta da estrutura de apoio às produções, encontrada pelo realizador onde for filmar.

*Estacionamento* - A acessibilidade é importante para levar os equipamentos ao local escolhido. Entretanto, sendo o automóvel o principal meio de transporte para as produções universitárias é necessário entender se ele estará seguro e bem localizado em relação à locação escolhida.

Cada produção, roteiro, argumento, tem em si, exigências únicas que jamais poderão ser sanadas por completo por este banco de locações. As especificidades de determinados espaços só poderão ser avaliadas pelos responsáveis por cada produção. Mesmo assim, buscou-se construir um leque amplo de possibilidades reais de utilização de espaços, não havendo empecilhos para que estas classificações iniciais sejam ampliadas, incorporando-se novos grupos de locação.

Para que esta sessão seja sempre atualizada, criou-se uma ferramenta própria destinada à inclusão de conteúdo na sessão de 'Locações'. Elaborou-se uma estrutura de inserção de informação específica para participação do usuário, que permite ao próprio, inserir informações sobre um novo local. Assim, temos um processo colaborativo de atualização e expansão do conteúdo. Um formulário de inserção de informação foi formatado para facilitar a participação do internauta e padronizar as informações contidas nas fichas de cada locação.

O usuário que estiver visitando a ficha de cada locação pode também avaliar as locações agregando uma nota ao local. No entanto, diferente da ficha cadastral inicial, esta nota é genérica, não sendo dividida nos critérios listados anteriormente. Apenas serve para classificar a locação em todos os seus aspectos, concedendo melhores índices a locações que o público considerar mais interessantes e de melhor qualidade.

### **Infos Técnicas**

Esta sessão é destinada à divulgação de informações técnicas sobre equipamentos, formatos, tecnologias, terminologias e jargões utilizados nas produções audiovisuais. No intuito de fornecer conhecimento e informação ao público, principalmente o estudantil, que muitas vezes se vê imerso em um conjunto de conceitos específicos da prática profissional do audiovisual sem entendê-los, tentou-se construir um glossário sobre esses termos.

Um espaço para sanar dúvidas, esclarecer incertezas e gerar conhecimento técnico sobre a prática do audiovisual que também contará com a contribuição do usuário para a atualização das informações, adição de novos termos, além da possibilidade de participação por meio dos comentários.

### **Equipamentos**

Espaço destinado à divulgação de empresas e pessoas que aluguem e/ou vendam equipamentos para produção audiovisual. Nessa sessão serão contemplados os equipamentos técnicos de luz, som, imagem (câmeras) e maquinaria, criando um banco de dados com as empresas que atuam no mercado da produção audiovisual no Rio de Janeiro. Cada fornecedor tem suas informações básicas listadas com nome, endereço, contato (telefone, *email* e *website*), os equipamentos disponíveis, como também pode constar um pequeno texto sobre

cada empresa.

Também nesta sessão o público pode comentar e avaliar as empresas através de comentários.

### **Serviços**

Local destinado à divulgação de empresas e pessoas que prestem serviços na área da produção audiovisual. Empresas que dêem suporte à produção audiovisual, tais como: **Catering; Estúdios; Finalizadoras; Figurino; Ilhas de Edição; Objetos de Cena; Produtoras de Elenco; Produtoras de Locação; Telecine; Transcrição de Fitas e Cópias; Transporte.**

Assim como em 'Equipamentos', cada fornecedor terá informações básicas listadas como nome, endereço, contato (telefone, *email* e *website*), os serviços disponíveis e um pequeno texto sobre cada empresa.

### **Documentos**

O audiovisual está inserido em uma legislação que exige de seus realizadores documentações específicas para diversas situações de uma produção. Direitos de imagem e som, autorizações, contratos de locação e de prestação de serviços variados, são alguns exemplos de documentos importantes que muitas vezes não estão disponíveis a quem não tem uma estrutura jurídica de suporte (ANEXOS 02 e 03). Esta sessão se destina a fornecer modelos de documentos utilizados em produções audiovisuais bem como tentar esclarecer algumas questões do âmbito legal.

Além desses 'Documentos de Produção', pretende-se fornecer também 'Planilhas de Filmagem' para outros momentos da realização audiovisual, tais como, ordem do dia, ficha de decupagem, análise técnica de roteiro, modelo de plano de filmagem, modelo de cronograma, dentre outros (ANEXOS 04, 05, 06, 07 e 08). Parte destes documentos foram retirados dos manuais técnicos consultados durante este trabalho e apresentam, todos, crédito de autoria.

### **Imagem e Som**

Este espaço tem como objetivo direcionar o usuário a locais onde seja possível encontrar referências estéticas e musicais. Espera-se incentivar tais pesquisas na preparação das produções, já que muitos filmes precisam de estudos iconográficos e de trilha sonoras para a concretização de escolhas artísticas e técnicas.

Nessa área estão listados *sites* destinados à pesquisa de imagem e vídeo, links para bancos de som, e outros endereços que disponibilizem músicas em domínio público ou em licenças *copyleft*. Assim, além de poder procurar trilhas para as produções, os usuários poderão buscar efeitos sonoros que muitas vezes são importantes para a edição final dos

vídeos e filmes, mas que, por ventura, não tenham sido captados corretamente durante a gravação.

Procurou-se privilegiar *websites* que disponibilizem seus conteúdos gratuitamente, porém sabendo que muitas das pesquisas são destinadas apenas à busca de referências visuais ou sonoras - sem reveiculação, uso comercial ou autoral das imagens - foram listados também alguns *websites* que cobram pelo uso de seu conteúdo. Isto porque estes ainda podem ser usados sem custo para os estudos e pesquisas de referência. Deve-se estar consciente, entretanto, que as imagens pesquisadas, em sua maioria, tem marcas d'água que atrapalham sua visualização e que em hipótese alguma poderão ser usadas nos filmes, mas que ainda assim são de grande utilidade para pesquisas.

Nesta sessão há um lembrete para que se respeite os direitos autorais, creditando sempre os autores às suas obras, mesmo quando seu uso for liberado (*copyleft*). É fundamental que não haja apropriação indébita, por isso relembra-se ao usuário a importância de não se omitir a autoria, mesmo de material em domínio público.

Com a divisão inicial do conteúdo nestes seis grupos principais ainda se fez necessário disponibilizar outras informações relevantes para a proposta do '3Tabela'. Eis as seis divisões secundárias do portal:

### **Vídeos**

Foi criada uma sessão destinada exclusivamente à exibição de obras audiovisuais. Ao incentivar a realização e dispor instrumentos de auxílio à produção imaginou-se coerente a criação de um espaço destinado à exibição dos resultados da iniciativa de apoio ao audiovisual.

*Websites* especializados na distribuição de vídeos como *Youtube* e *Vimeo*, por exemplo, permitem que os vídeos disponíveis em seu acervo sejam visualizados em outros endereços na *web*, através de um código (*embed*) incorporável, que gera uma janela de exibição em qualquer ambiente da Grande Rede. Dessa forma, aqueles que querem participar dessa sessão disponibilizando suas obras podem inserir seus vídeos e filmes nesses sites especializados, para ter sua obra incorporada ao '3Tabela', divulgando suas realizações entre pessoas que também estão produzindo nas mesmas condições.

A função desta sessão é de dar visibilidade às obras audiovisuais produzidas por um público que tem poucos canais de divulgação especializada dos materiais produzidos. Exibindo as obras espera-se incentivar o público, mostrando que é viável a produção audiovisual de boa qualidade a baixo custo

### **E agora, José?**

Esta sessão é um espaço destinado à troca de informações e experiências entre os produtores independentes. Pretende-se que incentive a divulgação de histórias, acontecimentos, problemas e suas respectivas soluções.

Um fórum para a troca de informações, questionamentos, perguntas, críticas, elogios e experiências de produções. Espera-se que através das histórias e das questões colocadas haja uma troca de conhecimento que também auxilie o produtor audiovisual.

### **Links**

Links é uma lista de *websites* e livros que podem ser úteis ao realizador audiovisual. Durante a feitura deste portal foram encontradas na *web* diversas boas referências sobre o assunto, além de uma série de livros que são de grande ajuda a qualquer interessado por produção audiovisual.

Estão listados, além das páginas na Internet sobre o assunto, livros sobre produção audiovisual, *sites* de sindicatos e instituições de apoio e fomento do audiovisual, *sites* sobre mostras e festivais de vídeo e cinema, além dos *sites* recomendados pelos criadores do '3Tabela'.

### **Contato**

'Contato' é uma sessão destinada à comunicação entre o público e os seus desenvolvedores. Torna possível escrever comentários, sugestões, elogios, críticas e recados para a apreciação dos administradores do portal, facilitando a interação entre o usuários e as pessoas envolvidas na manutenção do '3Tabela'.

### **Quem somos**

Espaço destinado à divulgação dos criadores do portal e das diretrizes almejadas. Um breve resumo sobre o projeto e seus objetivos. Uma sessão de informação ao público sobre a criação do '3Tabela'.

### **Colaboradores**

Área destinada à divulgação das organizações, instituições, empresas, grupos e pessoas que apóiam ou tiveram papel importante no desenvolvimento do portal '3Tabela'.

## **3.3. PLANEJAMENTO E ORGANIZAÇÃO DA ELABORAÇÃO DO PORTAL**

A construção do portal '3Tabela' sempre foi o principal objetivo deste trabalho.

Mediante isso, a preocupação maior foi a criação de um ambiente atrativo e bem estruturado. A confecção do portal iniciou-se imediatamente após a definição da organização das informações. Foi através do processo de construção que foi possível consolidar algumas idéias e reformular outras, de forma a adequar a concepção idealizada com as possibilidades práticas que o *Drupal*<sup>19</sup> dispunha, visando sempre o melhor arranjo possível do conteúdo.

Para não cometer os mesmos erros de outras páginas na Internet relacionadas ao tema e criar um ambiente o mais completo possível, foram estabelecidas algumas frentes de trabalho para suprir todas as sessões com conteúdo e planejamento específicos, buscando o equilíbrio entre elas de modo a dar forma ao trabalho, sem se privilegiar alguma sessão, ou por ventura, excluir alguma parte do trabalho.

O cronograma inicial previu cinco semanas para a construção do portal, além de uma semana somente dedicada à inserção de conteúdo e mais outras duas para as revisões e teste necessários. No entanto, à medida em que a construção avançava ficou claro que o processo de inserção de conteúdo aconteceria em simultaneidade com a construção. Foi pouco viável a programação sem que o conteúdo a ser disponibilizado estivesse presente, pois é necessária uma adequação da forma ao conteúdo e vice-versa. Assim, não ocorreu apenas uma semana para a inserção de conteúdo, pois todas as semanas dedicadas à construção foram também utilizadas para a inserção de conteúdo.

A fase prevista para os testes foi importante para evitar erros na programação e verificar se os conteúdos estavam todos corretos. As páginas que compõem o portal foram percorridas diversas vezes no intuito de identificar problemas e solucioná-los o mais rápido possível.

O portal foi todo concebido no servidor do Ponto de Cultura da ECO/UFRJ. Dessa forma tivemos um maior controle técnico para a construção do instrumento, pois é um servidor administrado por utilizadores da ferramenta *Drupal*. Evitou-se também um custo extra já que os espaços de memória nos servidores convencionais e disponíveis na internet são todos pagos.

### **3.3.1. Definição de Equipe Técnica**

Para auxiliar o processo de concepção do ‘3Tabela’ foram definidas algumas equipes

---

<sup>19</sup>Ferramenta utilizada para a construção do portal. Está descrita no item 4.1.

de trabalho para idealizar as sessões e os conteúdos dispostos no portal. As sessões que tiveram auxílio externo para sua edificação foram: ‘Documentos’, ‘Locações’, ‘Equipamentos’ e ‘Serviços’, além dos auxílios para elaboração do *design* e concepção de marca.

No caso das Locações, dois estudantes da ECO - Pedro Lerner e João Paulo Quintella – assistiram na elaboração dos grupos de locações bem como na escolha dos critérios estabelecidos para avaliar cada uma.

Houve a colaboração de Alice Volpi, pós-graduanda em mídias digitais, para a elaboração de uma identidade visual para o portal, sendo dela a concepção da logomarca do site (APÊNDICE E) e de importantes contribuições para o *layout* do ‘3Tabela’ (APÊNDICE D).

Fernando Velasco, estudante da ECO, é o responsável pela idéia que deu origem ao nome do portal, bem como, do *slogan* utilizado, 'em apoio à produção audiovisual', elemento verbal de identificação e personalização do trabalho.

Trabalhou na catalogação de fornecedores e serviços a produtora Mariah Queiroz, contribuindo com diversas informações práticas e com a disponibilização de uma ampla lista de contatos acessível ao público do *website*.

Levaram-se em consideração aspectos práticos para a definição das funções. Os participantes tinham alguma experiência nas áreas escolhidas e agregaram um grande valor ao portal. As participações supracitadas foram voluntárias e de grande importância para a sua implementação

Todos fazem parte do coletivo ‘Dignos de Dó’, listado como um dos colaboradores do projeto ‘3Tabela’ na sessão ‘Colaboradores’.

### **3.3.2. Calendário das Reuniões Gerais de Produção**

Basicamente foram três os tipos de reuniões existentes durante a feição do portal '3Tabela':

#### **Reuniões de Orientação:**

As reuniões eram sempre compostas pela orientadora Prof<sup>ª</sup>. Kátia Augusta Maciel e os dois orientandos, Arthur Tibau e Tatiana Teitelroit. Aconteceram com esporadicidade variada, de acordo com andamento da elaboração do portal e do presente relatório.

**Reuniões de Concepção e Pesquisa:**

Estas reuniões foram realizadas com a presença de um ou dois dos orientandos, normalmente com os profissionais que auxiliaram na elaboração ou pesquisa. Aconteceram a medida em que as demandas eram apresentadas.

**Reuniões de Produção:**

Reuniões realizadas entre os dois formandos para discutir assuntos relacionados ao portal ou relatório. Realizaram-se muitas vezes através de *chats* pela Internet. A frequência chegou a ser diária em diversos momentos da elaboração do portal.

É importante frisar a utilização de ferramentas *online* para a execução do presente trabalho. Todo o relatório, bem como diversas informações relacionadas ao portal foram compartilhadas através do *GoogleDocs*, ferramenta que permite a disponibilização de arquivos na Internet e que pode ser compartilhada com várias pessoas. Desta forma, alunos e orientadora estavam com todos os documentos sempre acessíveis, otimizando o tempo gasto nas reuniões presenciais.

**3.3.3. Cronograma**

Ao início do projeto elaborou-se um cronograma a fim de preparar a produção do portal ‘3Tabela’ e de seu relatório. Esta organização foi importante para instituir ordem nas demandas e estabelecer corretamente a todos os envolvidos as pendências que deviam ser resolvidas a cada momento. Mesmo sofrendo diversas alterações o cronograma foi respeitado auxiliando no sucesso da construção de ambos.

A versão final de cronograma encontra-se no APÊNDICE J.

## 4. PRODUÇÃO

A *web* é um ambiente de muitas possibilidades. A liberdade criativa na Internet faz com que o momento de construção de conteúdo para a Grande Rede seja um universo de opções estéticas e estruturais. As novas tecnologias facilitam o trabalho de criação, rompendo barreiras técnicas e criando formas cada vez mais simples de gerenciamento e criação de espaços virtuais.

Para se produzir o '3Tabela' foi necessário que muito se aprendesse sobre as possibilidades do *webdesign* e sobre os suportes técnicos existentes. Era necessário entender como poderia ser criado o portal, as limitações de cada *software*, e que programa se adequava melhor às necessidades do projeto.

Buscou-se uma ferramenta robusta o suficiente para comportar os planos de criação colaborativa, 'usabilidade' e 'navegabilidade' do portal e simples o bastante para ser manipulada e desenvolvida sem a necessidade de conhecimento prévio de linguagem de programação.

Descobriu-se que a formatação do *site* implica diretamente na visibilidade de seu conteúdo, em outras palavras, a identidade visual influencia na forma como estarão dispostas as informações e o espaço destinado a ela.

Assim, o processo de construção do portal e as escolhas estéticas influenciam diretamente no conteúdo. Não há como lidar com estas duas questões em separado, uma influencia a outra, de forma recíproca. Desse modo, muitas das decisões tomadas e planos traçados tiveram que ser reavaliados ao longo do processo.

### 4.1. PROGRAMACÃO

Toda a programação do '3Tabela' foi elaborada através do *software Drupal*. O *Drupal* é uma plataforma de gerenciamento de conteúdo em código aberto sob uma licença GPL<sup>20</sup> que é mantido e sustentado por uma comunidade de milhares de usuários e desenvolvedores. Em outras palavras, é um CMS (*Content Management System*), um sistema de gerenciamento e construção de *sites* que integra ferramentas de criação, gestão e atualização de conteúdos.

---

<sup>20</sup>GNU *General Public License* é uma licença por Richard Stallman para *softwares* livres no âmbito do projeto GNU da Free Software Foundation (FSF). Para saber mais sobre essa e outras licenças GNU, acesse <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>.

É considerado também um CMF (*Content Management Framework*), gerenciador de conteúdo por *framework*, sendo mais preparado para configuração e customização que os CMSs comuns, já que o *framework* é uma abstração que une códigos comuns entre vários projetos de software, provendo uma funcionalidade genérica que pode ser especificada por configuração.

Isso significa que esse programa não constrói um tipo de conteúdo específico, como um *blog*, por exemplo, mas que é maleável o suficiente para suportar qualquer tipo de especificação que o seu programador desejar, podendo ser, por exemplo, um site de notícias em que cada usuário cadastrado tenha seu próprio *blog*.

o *Drupal* integra muitos dos recursos populares de sistemas gerenciadores de conteúdo, *blogs*, ferramentas colaborativas e software de comunidades baseada em discussões em um único pacote fácil de usar. Como um projeto de código aberto mantido e desenvolvido por uma comunidade, o *Drupal* é livre e grátis para download e uso. (RIBEIRO, 2005)

A facilidade do *Drupal* está na forma pela qual o ambiente virtual é elaborado e customizado. Com este CMS não há a necessidade de se construir um *website* a partir do nada, pois desde o momento da instalação o programa oferece temas<sup>21</sup> e módulos<sup>22</sup> pré-instalados em seu esqueleto prontos para o preenchimento de conteúdo.

É com este esqueleto pré-definido que o desenvolvedor de páginas da *web* tem o total controle do *site*, podendo alterar *layouts*, criar páginas e menus, inserir conteúdo e organizar a disposição das informações como lhe convier.

Os temas controlam como o *site* é visto, isto é, o seu design, o que inclui sua parte gráfica, seu *layout* e cores. Consistem em um ou mais arquivos de PHP<sup>23</sup> que definem a saída do HTML<sup>24</sup> nas páginas da Internet, junto com um ou mais arquivos de CSS<sup>25</sup> que configuram o *layout*, fonte, cores e outros estilos. São disponibilizados de imediato seis modelos<sup>26</sup> para o programador iniciar o trabalho, mas outros podem ser 'baixados' no site oficial do *software*<sup>27</sup>.

Para se criar uma página para Internet com esse instrumento, faz-se mister a escolha de um tema, já que as personalizações que se sucedem são aplicadas, invariavelmente, sobre este. Portanto, é de fundamental importância que se encontre um que esteja de acordo com as

---

<sup>21</sup>Do inglês '*themes*'.

<sup>22</sup>Do inglês '*module*'.

<sup>23</sup>Acrônimo de *PHP: Hypertext Preprocessor*. Linguagem de programação usada para criar conteúdos dinâmicos na *World Wide Web*.

<sup>24</sup>Acrônimo de *HyperText Markup Language* ou *Linguagem de Marcação de Hipertexto*. Utilizada para produzir páginas na *Web*.

<sup>25</sup>*Cascading Style Sheets*. Linguagem utilizada para definir o 'estilo' padrão das páginas feitas em HTML.

<sup>26</sup>*Bluemarine, Chameleon, Garland, Marvin, Minelli e Pushbutton*.

<sup>27</sup>[www.drupal.org/project/Themes](http://www.drupal.org/project/Themes)

expectativas, técnicas e estéticas do projeto pretendido.

Módulos são estruturas adicionais ou aplicativos criados por colaboradores do *Drupal* que servem para estender as funcionalidades da ferramenta. De forma análoga aos temas, estão presentes no núcleo do *Drupal* desde a sua instalação, podendo ser adicionados ou desinstalados pelo programador.

Há aqueles que habilitam, por exemplo, o uso de calendários, galerias de imagens, controle de usuários, fóruns e *menus*, fazendo com que o *site* funcione com instrumentos um tanto complexos que dificilmente seriam inseridos por *webdesenvolvedores* 'leigos' se não estivessem disponibilizados pela comunidade da ferramenta.

Outra facilidade do programa é a sua interface simples. Ele funciona através do navegador da Internet, não havendo a necessidade instalá-lo em seu computador. Dessa forma, o acesso aos comandos de administração dos *sites* pode ser feito por qualquer computador conectado à rede. Isso pode otimizar o trabalho, pois permite, que mais de uma pessoa esteja trabalhando na construção e personalização deste ao mesmo tempo, como acontece no '3Tabela'.

A forma de se incluir e se exibir novos conteúdos é feita por meio de um simples clique de botão. Praticamente dispensa conhecimento técnico sobre programação, uma vez que as alterações ocorrem sem que haja necessidade de alterar os códigos-fontes. Isto porque esta ferramenta permite a separação da estrutura do portal da linguagem HTML, não havendo a necessidade de se trabalhar nesta linguagem que é de relativa complexidade.

Entretanto, não deixa de ser complicada a tarefa de se construir um portal, especialmente um que como o '3Tabela', traz uma grande demanda de 'acessibilidade' e 'usabilidade' e que, por isso, necessita de um profundo estudo das possibilidades específicas do sistema.

A colaboração proposta pelo '3Tabela' requisitou a criação de alguns tipos de conteúdos, permissões de uso e perfis de usuários específicos para auxiliar o processo de inserção de conteúdo e participação sem que haja o risco de má utilização do portal. Além disso, grande parte da interação entre este e o público é feito por meio de fóruns e comentários em cada sessão. Estas ferramentas são dois dos módulos do *software* que já estão pré-instalados na inicialização do *Drupal*.

## 4.2. DESIGN

O primeiro passo a ser dado na elaboração de um design para o '3Tabela' foi a definição de um tema para se basear a construção do portal. A busca pelo tema adequado fez com que fossem pesquisadas mais de 500 opções. O intuito era encontrar um que fosse compatível à proposta do projeto e esteticamente bem elaborado. O maior desafio foi a dificuldade em achar um tema que tivesse um bom acabamento visual e refletisse a confiabilidade requerida. O tema escolhido foi o "*Drixel 5*" criado por Steve Joseph Bayer em 27 de janeiro de 2009<sup>28</sup>.

Este tema foi selecionado devido sua beleza e proximidade com os elementos inicialmente pensados para o portal, como organização do conteúdo e disposição da informação. Algumas definições estéticas e organizacionais já haviam sido tomadas antes da busca pelo tema apropriado. Baseado nas pesquisas elaboradas inicialmente, o objetivo era encontrar um modelo de *website* que não ocupasse toda a área da tela, mantendo o conteúdo sempre centralizado; que possuísse o *menu* principal na parte superior da tela, organizado horizontalmente e que tivesse como cor básica do *background* o preto. Dentre as possibilidades encontradas na pesquisa, o '*Drixel 5*' foi o que melhor se adequou a estas questões básicas.

A partir da definição do tema, e portanto, da definição da estrutura básica do portal, teve início um conjunto de modificações estruturais e estéticas de adequação ao gráfico proposto. Mesmo sendo o '*Drixel 5*' um tema visualmente bem elaborado fez-se necessário a modificação do *background* para adaptar os elementos da aparência do site aos desejos e estudos feitos por seus criadores.

Logo, as alterações ocorreram no sentido de aproximar as determinações estipuladas para o 'fundo', tornando-o, predominantemente, preto. Assim, e o uso de cores seria destinado a outras partes do portal, como tipografia e alguns recursos visuais. Definiu-se como segunda cor um tom de laranja (RGB: 210,105, 30) e esta foi aplicada em diversos elementos estéticos utilizados no site, como títulos, separadores e marcadores (APÊNDICE I). Uma imagem fazendo alusão à um negativo de cinema foi usada para agregar ao portal elementos que o identifique como um portal sobre audiovisual.

A pesquisa realizada na pré-produção, como referência estética e organizacional, apontou alguns caminhos para o '3Tabela'. A primeira diretriz era a centralização do conteúdo. Além de ser uma tendência estética dos *sites* pesquisados, é uma facilidade operacional. São

---

<sup>28</sup><http://Drupal.org/project/themes?text=Drixel>

muitos os formatos de monitores existentes. Eles variam em dimensões e definições, o que dificulta a padronização de uma resolução de imagem. Com a centralização da informação diminuem as chances de um monitor com uma configuração distinta da utilizada como base pelo portal perder informação. Ao se ter o conteúdo centralizado, mesmo que o monitor tenha uma resolução que "corte" parte da lateral da página, a informação permanece preservada.

A localização do *menu* principal na parte superior foi estipulada na análise das informações estéticas colhidas na pesquisa de referência. Observou-se a predominância desta diagramação nos *sites* de referência. Por dar destaque aos itens do que compõem o *menu*, e conseqüentemente, às principais informações apresentadas, achou-se mais correto manter o menu primário organizado horizontalmente sobre o conteúdo.

A tipologia do portal foi construída por fontes e diagramações modernas. Optou-se por utilizar tipografias com desenhos simples. Foram utilizadas as famílias de fontes: *Verdana* e *Tahoma*. A diretriz é por utilizar letras que não ocupem espaços em demasia para não haver um excesso de informação e cores. A poluição visual dificulta a busca por informação e fadiga a vista do usuário, já que ele é obrigado a decifrar as informações que se encontram na tela. A intenção é a de sempre inserir o maior número possível de informações com qualidade estética na apresentação do conteúdo.

## 5. PÓS PRODUÇÃO

A finalização de um *site* ou portal, muitas vezes, não é o momento que precede sua publicação na Internet. O processo de aprimoramento requer tempo e uso. A programação necessita de uma afinação demorada, pois erros e pequenos defeitos são comuns em instrumentos complexos como *websites*. Muitos portais e empresas simbolizam este momento de testes com a nomenclatura '*beta*' anexada ao título do *site*. É um aviso de que o endereço em que você se encontra ainda está sendo testado e aprimorado. Para se ter uma idéia da complexidade deste processo de afinação, a ferramenta de email da gigante da Internet Google, o Gmail, demorou cinco anos para deixar de ser '*beta*'<sup>29</sup>.

O '3Tabela', apesar de estar funcionando, também necessita deste período de testes para ser finalizado. É normal que apresente alguns defeitos em suas primeiras utilizações. Acredita-se aceitável que o portal demore algo em torno de seis meses para terminar seu período de testes.

Para tal, foram convidados alguns usuários para testarem e analisarem os pontos positivos e negativos, bem como sugerirem melhorias. Esses usuários, conhecidos, não por acaso, pela alcunha de '*betas*', estarão retratando aos programadores e aos *designers* novos caminhos e soluções que somente o uso por inteiro deste instrumento pode fornecer.

A partir do relato dos '*betas*', se pode agregar ainda mais funcionalidade e avaliar novos caminhos. Sendo eles freqüentes usuários da Internet, pessoas que estão a todo o momento em contato com outros portais e *sites*, podem trazer ao '3Tabela' criatividade e funcionalidade por enxergarem diferentes possibilidades e conhecerem experiências de sucesso na rede mundial de computadores.

Para facilitar este contato foi criado um grupo de emails para auxiliar a comunicação entre os administradores do portal e os '*betas*'. A partir deste grupo são discutidas soluções e produzidas questões a serem avaliadas pelos '*betas*'. Essa comunicação tende a ser muito benéfica, pois aproxima o público dos idealizadores e gera a possibilidade deste público interferir na estrutura do instrumento virtual.

Além dos '*betas*', há na página principal, por meio da sessão 'Contato', um espaço para que o público possa expressar suas opiniões. É um espaço para reclamações, sugestões e elogios; uma conexão direta com os usuários, mais um espaço de troca de informações

---

<sup>29</sup>GLOTZBACH, 2009; GAUDIN, 2009.

buscando a melhoria do portal e de sua organização. Ao ouvir o público espera-se que os diversos espaços do site sejam mais bem avaliados tornando-os mais atraentes e objetivos.

Por meio dessas ferramentas de contato, busca-se um modelo de aprimoramento onde a opinião de quem realmente interessa, o público, seja sempre levada em consideração. Assim, espera-se que as modificações e os aperfeiçoamentos possam ser mais precisos, dado o fato que foram motivados pelos anseios do público a quem o portal se destina.

A colaboração também permite que o portal seja sempre atualizado. Espera-se que parta do público uma grande parcela do árduo trabalho de atualização. Por meio da interação colaborativa entre o portal e seus usuários deve-se manter o conteúdo sempre o mais completo possível com a missão de apoiar o realizador audiovisual.

Por meio das sugestões e das possibilidades de inserção de conteúdo pelo público, é possível se ampliar as informações contidas no portal. Pode-se, por exemplo, haver a inserção de novos tipos de locações, novas definições técnicas, novos fornecedores, novos modelos de documentação. Todo conteúdo é passível de expansão, que também acontece por iniciativa dos administradores, se assim for necessário, sempre ampliando a abrangência das informações contidas.

Um das maiores qualidades de um produto virtual, inclusive dos *websites*, é a sua maleabilidade. Mesmo sendo uma obra acabada permite novos arranjos, atualizações e até mesmo repaginações completas. Não há um produto fechado, rígido, inflexível. Há um retrato de um tempo e de uma demanda. E para melhor saná-la pode-se pensar, quantas vezes se achar necessário, em reformulações que o aproximem de seu objetivo.

Todas as escolhas tomadas na construção do portal poderão, caso se entenda necessário, ser revertidas ou repensadas. A forma pelo qual ele se apresenta pode se alterar, inserindo elementos técnicos e estéticos que o façam evoluir. É o caso da organização da informação, do *layout* da *homepage*, das divisões criadas. Pode-se refazer a logomarca, modificar classificações e alterar conteúdos que, por ventura, tiverem sido mal avaliados ou mal definidos. Basicamente, é viável a modificação de todos os elementos do portal. É apenas necessário que existam motivações concretas para tal.

A pós produção do '3Tabela' é uma fase de refino das propostas e de consolidação da organização e do conteúdo. É o momento em que são resolvidos alguns problemas e são buscados novos caminhos. Se entendermos a pós produção como este momento de acertos e aperfeiçoamentos de forma e conteúdo, esta é uma etapa que perdurará por todo o tempo de vida do portal. Mesmo que, como previsto, o '3Tabela' deixe de ser '*beta*' em aproximadamente seis meses.

Considerando-se o fim dos seis meses de ‘testes’ em janeiro de 2011, estipulou-se metas para avaliação dos resultados do portal. Três fases distintas, cada uma com duração de um ano, são os pontos de reflexão para o sucesso/fracasso obtido pelo ‘3Tabela’. A primeira fase, com conclusão para janeiro de 2012, será avaliada através do número de acessos, expansão do conteúdo e *downloads* realizados. O objetivo de crescimento do portal é de aumentar em 150% os valores dos acessos e em 50% o volume de *downloads* e inserções de conteúdo. Usa-se como base os valores coletados no início de cada fase em relação ao início da fase anterior.

Sendo o tempo de duração do portal impossível de ser estipulado, sua fase de pós-produção e todas as melhorias que o tempo pode agregar a ele também são difíceis de ter duração definida. O importante é que o ‘3Tabela’ esteja sempre em processo de aperfeiçoamento e busque junto ao seu público melhorias que gerem cada vez mais suporte à produção audiovisual.

## 5.1. PUBLICAÇÃO

A publicação do ‘3Tabela’ foi realizada com o auxílio do programador responsável pela administração do servidor livre do Pontão de Cultura Digital da Escola de Comunicação da UFRJ<sup>30</sup>, onde o portal encontra-se hospedado até o presente momento.

Foi utilizado além desse espaço virtual, o IP DNS e um subdomínio (3tabela) desse projeto para realização da instalação do *Drupal* em uma máquina virtual específica para o *website*. Assim, não houve a necessidade de um *site* de hospedagem (*host*) nem da compra de um domínio próprio, como é tradicional, para a fase ‘beta’ do portal.

No momento da instalação do *Drupal* foi construído um banco de dados específico por meio do *software* livre MySQL, o sistema de gerenciamento de dados do Pontão da ECO que possibilita a reorganização do mesmo e a produção de informação. A criação do banco de dados é um momento importante na publicação do site, pois é nele que é armazenado o conjunto de informações que compõem o site.

Além disso, a fim de assegurar que o portal possa ser acessado de qualquer computador ligado a *web*, este foi configurado no *webservidor* livre Apache, um programa responsável por permitir o acesso ao conteúdo do documento HTML dos *sites*, bem como o

---

<sup>30</sup>Marcelo Maciel é um dos coordenadores do Pontão da ECO e atuou na manutenção do código do *site* Overmundo.

que está ligado a ele, como imagens ou arquivos em CSS, na Grande Rede. Sua função é intermediar o acesso das páginas do portal, armazenadas no banco de dados, que vem a ser requisitadas pelos *browsers* através do código HTTP.

Terminado o momento de configuração descrito, o portal '3Tabela' encontra-se publicado na Rede Mundial de Computadores desde meados de maio de 2010. Devido ao fato de o sistema de gerenciamento de conteúdo escolhido possuir componentes pré-instalados, toda a atualização de módulos e tema escolhidos, bem como a inserção e modificação de conteúdos foi feita *online*.

## 5.2. DIVULGAÇÃO

A divulgação do portal deve ser feita em grande parte pela disseminação de sua existência e de seus predicados pelos usuários da própria web. O espaço virtual da Internet é o melhor local para a publicidade de assuntos relacionados a este mundo. É onde se encontra o público a que se destina um conteúdo *online*. E guarda a peculiaridade de ser um meio onde os custos de divulgação podem ser bem reduzidos, chegando à zero em alguns casos.

O primeiro, e talvez mais eficaz passo dado pelo '3Tabela', é a inclusão do portal na ferramenta de busca do *Google*. Por ser o maior portal de buscas do mundo, grande parte das demandas do público passam pelos computadores da empresa americana, e o jeito mais fácil de constar nos resultados das pesquisas é a adição do portal nos rastreamentos de busca. Por meio de um dispositivo disponibilizado nas páginas do *Google*<sup>31</sup> é possível realizar esta inclusão. Assim, pode-se inclusive, definir alguns termos e palavras-chaves que ao serem pesquisados levarão ao '3Tabela', refinando os termos que ao serem pesquisados indicarão o portal como resultado.

Espera-se com isso, que mais pessoas sejam direcionadas ao '3Tabela', e melhor ainda, às pessoas certas, que procuram o que o portal tem a oferecer. Logo, a primeira ação de divulgação do '3Tabela' é a de se fazer visível na Internet, através das ferramentas de busca disponíveis, principalmente do *Google*<sup>32</sup>, mas também de outras como *Yahoo*<sup>33</sup> e *Bing*<sup>34</sup>.

O '3Tabela' também pretende acionar todos os contatos virtuais disponíveis para que o maior numero de pessoas ligadas ao audiovisual saibam de sua existência, por meio de um

---

<sup>31</sup><http://www.google.com/addurl/?continue=/addurl>

<sup>32</sup>[www.google.com.br](http://www.google.com.br)

<sup>33</sup><http://www.yahoo.com.br>

<sup>34</sup><http://www.bing.com.br>

email de apresentação do portal, enviado a uma *mailing list*. Um convite para acessarem seu conteúdo e conhecerem o que o '3Tabela' tem a oferecer. Se utiliza também à lista de emails da própria universidade e de algumas instâncias educacionais, como o Ponto de Cultura da UFRJ, do qual se faz parte, para ampliar esta lista de emails de divulgação.

São também utilizadas as redes sociais, como *Twitter*, *Facebook* e *Orkut* para divulgar o trabalho. Da mesma forma que os emails, as redes servirão de suporte para o envio de convites e textos informativos. Por meio destas redes sociais espera-se alcançar um grande número de pessoas, dada a facilidade de disseminação da informação por estas tecnologias. Também se utiliza alguns locais destinados ao cinema e ao audiovisual, principalmente dentro das redes sociais, locais como comunidades e *sites* especializados, para ampliar e aperfeiçoar a divulgação.

Deve-se buscar o contato com outros cursos e universidades relacionados ao audiovisual, bem como instituições que lidem com o assunto a fim de divulgar para o público-alvo proposto. Focam-se os cursos situados na cidade do Rio de Janeiro e região metropolitana, dado o fato de que o conteúdo se destina primordialmente a realizadores aqui estabelecidos.

Entretanto, pretende-se que a maior parte dessa divulgação se dê quando o portal ultrapassar a fase '*beta*' e tenha sido aprovado pelos usuários iniciais para que possa ser divulgado um produto de eficácia comprovada. Por isso, estima-se que a divulgação comece seis meses após a data de seu lançamento. Nada impede, contudo, que durante esse período de teste o portal seja usado e difundido pelo "boca-a-boca".

### 5.3. LANÇAMENTO

Está previsto um evento de confraternização dos criadores e colaboradores do '3Tabela' para o dia 30 de julho de 2010, após a sua apresentação para a banca de defesa. A intenção é reunir as pessoas que se dedicaram ao portal para a celebração da conclusão de sua versão '*beta*'. Esta acontece no Bar e Restaurante 'Rosa de Ouro', local que guarda um valor afetivo muito grande para os desenvolvedores do *website* e que, se não serviu de inspiração, ao menos rendeu bons momentos para ambos.

Pretende-se também que o lançamento da versão '*beta*' seja realizado durante um evento ainda a ser definido, realizado pelo Pontão da ECO, parceiro do projeto, como forma

de estimular a sua divulgação tanto dentro quanto fora da universidade.

Além disso, tem-se em vista que se faz necessário um lançamento oficial com o fim da etapa de teste do portal e começo de sua implementação mais eficaz, por volta de janeiro de 2011. Este pretende reunir os usuários cativos do site em um evento ainda a se definir.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O portal '3Tabela' é um instrumento online de auxílio à produção audiovisual de 'zero orçamento' que articula práticas de construção de conhecimento colaborativo na rede. A existência de uma demanda destas informações por parte dos realizadores audiovisuais, sejam eles universitários, amadores ou independentes, incentivou o início dessa empreitada. Há nestas áreas, como exposto no trabalho, uma carência por informações organizadas de forma simples e disposta em um meio dinâmico como a Internet.

Buscou-se unificar em um único espaço o maior número possível de informações relevantes às produções, a fim de organizá-las, facilitando a criação de um vídeo ou filme. Acredita-se que é na prática da produção de uma obra cinematográfica o momento maior de aprendizado, onde o estudante se defronta com os muitos e mais diversos entraves e é necessariamente obrigado a solucioná-los para que consiga finalizar sua obra. Procurou-se, dessa forma, o auxílio à prática, o apoio as iniciativas, o incentivo a produção de obras cinematográficas como a finalidade maior do fazer artístico.

Este trabalho é a elaboração de um instrumento que nunca foi encontrado nos quase quatro anos de práticas em produção audiovisual vivenciados pelos criadores do portal e é, ainda, a oportunidade de se criar um espaço destinado não somente a criação, mas a troca de informações desta área da prática artística.

É não apenas por seu conteúdo, mas pela luta constante em prol da atualização e renovação do portal através do trabalho conjunto das redes de colaboração que pretende-se que se formem por meio de seu uso, que ele é considerado um utensílio único.

A prática colaborativa vem se afirmando como um processo amplo e definitivo de reformulação do processo de criação e organização da memória social, uma vez que o conhecimento está sendo gerado não mais por detentores do direito ao conhecimento, mas por todos os envolvidos em cada campo de conhecimento humano.

O '3Tabela', portanto, é uma iniciativa que integra o mundo da produção audiovisual neste novo processo de troca de conhecimento e de disponibilização da informação. Dispõem-se as para que se dependa em grande parte da iniciativa e do talento individual e não da escassez de conhecimento, a produção de produtos de boa qualidade.

Este relatório é, então, o retrato do processo de construção do portal e a descrição do planejamento e execução deste instrumento disponibilizado através da Grande Rede. Tentou-se demonstrar a necessidade de planejamento e pesquisa para conseguir bem estruturar o

portal. Entende-se que o '3Tabela' não esgota as demandas da área, mas que está disposto a crescer e se adaptar para chegar o mais próximo possível deste objetivo.

## 6.1. LIMITES E POSSIBILIDADES

O '3Tabela' busca ser um portal auto sustentável. A partir do momento em que se finalize o período de teste ou *'beta'* e este esteja, sob a avaliação de seus administradores, formalmente acabado, seu gerenciamento não requer muito tempo nem esforço, por não ser um instrumento inteiramente dependente de seus criadores. As possibilidades de atualização através da colaboração já descritas neste trabalho são sua principal fonte de manutenção e elaboração de conteúdo.

Com este processo em funcionamento as perspectivas são muitas, pois o conteúdo é expandido e novas sessões são criadas de acordo com as demandas de informações. O número de contatos listados pode crescer gerando uma listagem ampla dos serviços disponibilizados no Rio de Janeiro, ou seja, um grande banco de dados da produção audiovisual carioca.

Quanto à capacidade de comportar informação há um único limite técnico, mas de fácil resolução. Ao se hospedar um *site* em um servidor o contrato é vinculado a um determinado espaço de memória. Sendo assim, caso o '3Tabela' cresça em demasia ele deve dispor de mais espaço de memória no servidor.

Este *upgrade* pode ser feito através da aquisição de um novo plano de hospedagem ou da contratação de um outro serviço que comporte as suas pretensões técnicas. Dado o fato que o servidor atual de hospedagem garante um tamanho acima do utilizado inicialmente e permite ainda uma relativa expansão, não se espera que este ponto seja revisto a curto prazo.

Outro fator a se pensar é a questão da visibilidade publicitária na Internet. A cada dia é mais comum se observar propagandas em *sites* e portais na Grande Rede. O '3Tabela' também pode se tornar um local apto a receber anúncios e propagandas. Se for da vontade de alguma empresa veicular publicidade no '3Tabela', ela pode ofertar seus produtos através de *banners* distribuídos pelo portal. No mercado de equipamentos e serviços ligados ao audiovisual pode haver interesse por espaços de divulgação no portal.

Inicialmente não há pretensões de se ofertar tais serviços publicitários, pois não é intuito do portal ser uma fonte de renda a seus criadores. Não é mal vista, contudo, a disponibilização dos espaços publicitários, mas há uma preocupação com forma pela qual este

processo será gerenciado.

A curto prazo não há a possibilidade de se disponibilizar espaços para a divulgação de empresas, mas com a sua evolução técnica reafirma-se que pode haver a criação de espaços destinados a tal. De todos os modos, as empresas interessadas podem comunicar seu interesse através do link "Contato" para negociar o espaço de publicidade no presente momento.

Outra possibilidade de rentabilidade do portal é através do *GoogleAdSense*, uma ferramenta da empresa *Google* que permite a exibição de anúncios em páginas na Internet mediante recompensa financeira.

O serviço funciona através da publicação na *homepage*, de links direcionados para empresas que se relacionam com o conteúdo disponibilizado. Assim, na medida em que os usuários acessam estes links, o *GoogleAdSense* contabiliza e emite pagamento. A remuneração é pequena e variável de acordo com os acessos e os anúncios, porém não deixa de ser uma fonte de receita para, inclusive, reduzir os custos do portal.

Espera-se que o trabalho obtenha um local de destaque no quadro das produções audiovisuais cariocas, e, por que não, brasileiras. O '3Tabela' pode tornar-se referência no assunto, sendo sugerido em fóruns e instituições de ensino ligadas ao audiovisual. Não há limites bem definidos para o que este portal pode ser, o que existe é um instrumento pronto e apto à expansão, à espera do contato com o público para crescer e se aprimorar até quem sabe ser, algum dia, a base de um sistema de informação livre e gratuita ligado à produção audiovisual.

## 6.2. POSSÍVEL EXPANSÃO

A escolha da Internet como suporte permite inúmeras possibilidades de expansão. Através da participação do público na atualização do portal pode-se planejar uma ampliação do campo de atuação e do volume de informação disponibilizada.

A atribuição de notas para avaliar os serviços prestados pelos fornecedores é uma das possibilidades de aprimoramento dos instrumentos de seleção e destaque das boas empresas e profissionais. Por meio de um sistema de pontuação cada contato possui um grau que pode variar de zero a cinco pontos. O usuário os pontua com o valor que achar justo e o site formula uma média que é visualizada por todos. Da mesma forma que o comentário, esta pontuação é um medidor, à disposição do público, da qualidade do serviço prestado.

Uma das possibilidades de expansão é a inserção de uma sessão destinada a pós-produção, fornecendo informações e suporte ao realizador que deseja finalizar a sua obra com qualidade, dispondo-se de uma ou várias das ferramentas existentes para tal. Poder-se-ia elaborar, por exemplo, uma lista de softwares livres para manipulação digital da imagem, ou apresentar informações sobre os *softwares* mais difundidos, por tutoriais ou textos explicativos.

São muitas as questões envolvidas nesta parte do processo de realização da obra audiovisual - correção de cor, tratamento da imagem, efeitos especiais, 3D, *motion design* - conceitos muitas vezes pouco conhecidos pelos estudantes e realizadores amadores, mas que estão acessíveis ao grande público através de *softwares* já difundidos.

Outra área passível de expansão é a elaboração de roteiros. Área primordial de uma produção audiovisual e que poderia receber uma atenção especial, dado a sua complexidade e ampla normatização.

Pensa-se também como possível expansão a elaboração de um banco de profissionais do audiovisual. Através do qual poderia se localizar mão de obra especializada para o mercado do audiovisual. Ou mesmo, que este banco de profissionais sirva para as produções universitárias que buscam pessoas dispostas a trabalhar, até mesmo sem remuneração, em filmes e vídeos universitários. São muitas as pessoas que se dispõem a tal, sejam elas atores, técnicos em aprendizado ou mesmo profissionais experientes que enxergam com bons olhos a prática universitária.

O contato com o público e os anseios de informação que devem surgir desta interação são os pontos de partida para outras prováveis extensões do conteúdo do portal. Existe também a possibilidade de que o portal se transforme, caso sua utilização seja intensa, em uma rede social que abriga trocas de informações mais rápidas ou que até mesmo funcione como o *Couchsurfing*<sup>35</sup>, um modelo de hospedagem solidária difundido na rede, no que tange, por exemplo, locações solidárias de espaços para filmagem ou de uso de equipamentos, que pode ou não vir a ter um modelo de pontuação dos seus utilizadores para estimular o bom uso dos espaços e equipamentos solidarizados.

---

<sup>35</sup> [www.couchsurfing.org](http://www.couchsurfing.org)

## REFERÊNCIA

ABRANTES, Marta. *Geografia da Indústria Audiovisual no Brasil*. Porto Alegre: IV Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação e no XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Anais Intercom, 2004. Disponível em: [galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/17913/1/R1349-1.pdf](http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/17913/1/R1349-1.pdf). Acessado em junho de 2010.

BAUWENS, Michel. *Peer to Peer and Human Evolution*. Foundation for P2P Alternatives, 2005. Disponível em: <http://economia.unipv.it/novita/seminario/P2PandHumanEvolV2.pdf>. Acessado em junho de 2010.

\_\_\_\_\_. *The Political Economy of Peer Production*. In: Post-autistic Economics Review, n. 37, Abr. 2006, p. 33-44. Disponível em: <http://www.informatik.uni-leipzig.de/~graebe/Texte/Bauwens-06.pdf>. Acessado em junho de 2010.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em Rede* (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v.1). 11ª ed., São Paulo: Paz e Terra, 2008.

CORRÊA, Cynthia H.W. *Arquitetura Participativa da Internet: social software e Web 2.0*. In: III Seminário Internacional de Pesquisa em Comunicação, 2007, Santa Maria. Mídias: práticas e ambiências. Santa Maria: UFSM, 2007. p. 1-11. Disponível em [http://www.alaic.net/alaic30/ponencias/cartas/Tecnologia/ponencias/GT18\\_%2019%20Correa.pdf](http://www.alaic.net/alaic30/ponencias/cartas/Tecnologia/ponencias/GT18_%2019%20Correa.pdf)

LEMONS, André. *Cibercultura, Cultura e Identidade. Em direção a uma “Cultura Copyleft”?* Simpósio Emoção Art.Ficial. São Paulo, julho de 2004. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemons/copyleft.pdf>

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: Ed.34, 1993.

MARQUES, Aida. *Idéias em movimento: produzindo e realizando filmes no Brasil* - Rio de Janeiro, Ed. Rocco, 2007

NUDELMAN, Sabrina; PFEIFFER, Daniela. *Novas Janelas*. In: MELEIRO, Alessandra (org.). *Cinema e Mercado* - São Paulo: Escrituras Editora, 2010.

NIELSEN, Jakob. *Projetando websites*. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

O'REILLY, Tim. *What's next for Web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software*. In: O'Reilly. 2005. Disponível em: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>. Acessado em junho de 2010.

ROCHA, Luana M. P. *Audiovisual in Foco* - Rio de Janeiro, 2004 - Relatório Técnico (Graduação em Comunicação Social) Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, Escola de Comunicação – ECO

RODRIGUES, Chris. *O cinema e a produção*. 3. ed. Rio de Janeiro, Lamparina, 2007.

RIBEIRO, Rodrigo. *Sobre o Drupal*. In: Drupal.org, 2005. Disponível em <http://drupal-br.org/manual/sobre-o-drupal>. Acessado em junho de 2010.

IBOPE. *Internet chega a 66,3 mi de brasileiros em dezembro de 2009*. In: Folha Online, 2009. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u692185.shtml>. Acessado em 20 de maio de 2010.

ANCINE. *Tabela Geral - Top 5 - Filmes -2010*. ANCINE, 2010. Disponível em: [http://www.ancine.gov.br/media/SAM/dados2010/top5\\_2010.pdf](http://www.ancine.gov.br/media/SAM/dados2010/top5_2010.pdf). Acessado em 10 de julho de 2010

GLOTZBACH, Matthew. *Google Apps is out of beta (yes, really)*. In: The Official Google Blog, 2009. Disponível em: <http://googleblog.blogspot.com/2009/07/google-apps-is-out-of-beta-yes-really.html>. Acessado em: 28/05/2010

GAUDIN, Sharon. *Google peels 'beta' label off Gmail, other Google Apps*. In: Reuters, 2009. Disponível em: <http://www.reuters.com/article/idUS374762804320090707>. Acessado em 28/05/2010.

## ANEXOS

### ANEXO 01: O QUE É UM TRÊS TABELA?



## ANEXO 2: DOCUMENTOS - TERMO DE AUTORIZAÇÃO

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO**

Pelo presente instrumento, eu, abaixo firmado(a) e identificado(a), autorizo a \_\_\_\_\_, inscrito(a) sob o CPF nº \_\_\_\_\_, morador(a) da \_\_\_\_\_, a utilizar minha imagem e voz na produção do \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_ poderá dispor livremente de tal obra, sem limitação de tempo ou de número de exposições, sempre com finalidade específica de divulgação de interesse cultural ou social, sem fins lucrativos e sem ônus para a referida produção.

Rio de Janeiro, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2010.

Ass: \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_

CPF: \_\_\_\_\_

End: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Tel. \_\_\_\_\_

## ANEXO 3: DOCUMENTOS – AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM

**Autorização de Imagem**

Eu, abaixo assinado e qualificado, concedo para livre utilização os direitos sobre a minha imagem e som da minha voz, neste ato, a \_\_\_\_\_, única e exclusivamente para o filme intitulado “\_\_\_\_\_” e suas versões, a qualquer tempo, autorizando conseqüentemente e universalmente sua utilização em toda e qualquer exploração comercial, distribuição e exibição por todo e qualquer veículo, processo, ou meio de comunicação e publicidade, existentes ou que venham a ser criados, notadamente, mas não exclusivamente em: cinema, televisão, TV por assinatura, TV a cabo, *pay per view*, Internet, CFTV, CATV, ondas hertzianas, transmissões por satélite, vídeo, *vídeo laser*, *home vídeo*, disco, *disco laser*, CD-ROM, em exibições públicas e / ou privadas, circuitos fechados, aeronaves, navios, embarcações, plataformas de petróleo, e / ou quaisquer outros meios de transporte, assim como na divulgação e / ou publicidade do estabelecimento em rádio, revistas, jornais, cinema e televisão, para exibição pública ou domiciliar, reprodução no Brasil ou no exterior, podendo as cenas do filme em questão serem utilizadas em sua totalidade ou em partes, para fins comerciais ou não, ou em meios que se fizerem necessários.

A presente autorização é concedida em caráter irrevogável, irretratável e de forma gratuita, ficando o proprietário do estabelecimento, seus sucessores, sócios, cessionários e produtores isentos do pagamento de quaisquer ônus a minha pessoa a qualquer tempo e sob qualquer pretexto pela utilização das imagens.

Rio de Janeiro, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_.

\_\_\_\_\_  
Assinatura

**Nome:** \_\_\_\_\_

**Endereço:** \_\_\_\_\_ **Nº** \_\_\_\_ **Apto:** \_\_\_\_

**Bairro** \_\_\_\_\_ **Cidade** \_\_\_\_\_ **UFF** \_\_\_\_\_ **CEP**

\_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

**Telefone:** (\_\_\_\_) \_\_\_\_\_ **Celular:** (\_\_\_\_) \_\_\_\_\_

**Identidade:** \_\_\_\_\_ **Órgão Expedidor:** \_\_\_\_\_

**CPF:** \_\_\_\_\_



## ANEXO 5: DOCUMENTOS – ANÁLISE TÉCNICA (CHRIS RODRIGUES)

Análise Técnica									
Filme:							Dir.:		
Cena	I/E	D/N	Planos	Minutagem	Set Up	Pág. Rot	Oitavos	Época	Tempo trabalho
Locação:					Endereço:				
Ambientes					Tel. Contato:				
Elenco			Figuração			Outros:			
Principal	Apoio	Peq. Papéis	1° Plano	Fundo	Massa	Animais	Veículos	Armas	
Cenografia		Objetos de Cena			Figurino		Maquiagem		
Fotografia		Som			Efeitos Especiais		Efeitos óticos		
Movimento de câmera		Luz			Elétrica		Maquinaria		
Resumo da Cena									
N°	Planos	Minutagem	Ação						
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
Total:									

RODRIGUES, Chris. *O cinema e a produção*. 3. ed. Rio de Janeiro, Lamparina, 2007.

## ANEXO 6: DOCUMENTOS - ORDEM DO DIA (AÍDA MARQUES)

<b>ORDEM DO DIA</b>				
_____ dia de produção				
<b>FILME:</b>				<b>previsão:</b> / /
<b>N° de planos:</b>				<b>data:</b>
<b>ext. / int.</b>	<b>ambiente:</b>			
<b>dia / noite</b>	<b>locação:</b>			
<b>loc. / est.</b>				
<b>SEQ.</b>				
<b>CONTRA REGRA</b>	<b>EQUIPE</b>	<b>PROD.</b>	<b>SAÍDA</b>	<b>NO LOCAL</b>
	Direção			
	Dir. Fotografia			
	Assist. Câmera			
	Produtor			
	Assistente			
	Contra-regra			
	Maquiador			
	Maquinista			
	Eletricista			
	Som direto			
	Dir. Arte			
	Cenógrafo			
	Camareira			
	Still			
<b>CENOGRAFIA</b>	<b>ATOR</b>	<b>PERSONAGEM</b>	<b>ROUPA</b>	<b>OBS.</b>
<b>Obs.:</b>	<b>FIGURAÇÃO</b>			
<b>EQUIPAMENTO</b>	<b>TRANSPORTE</b>			

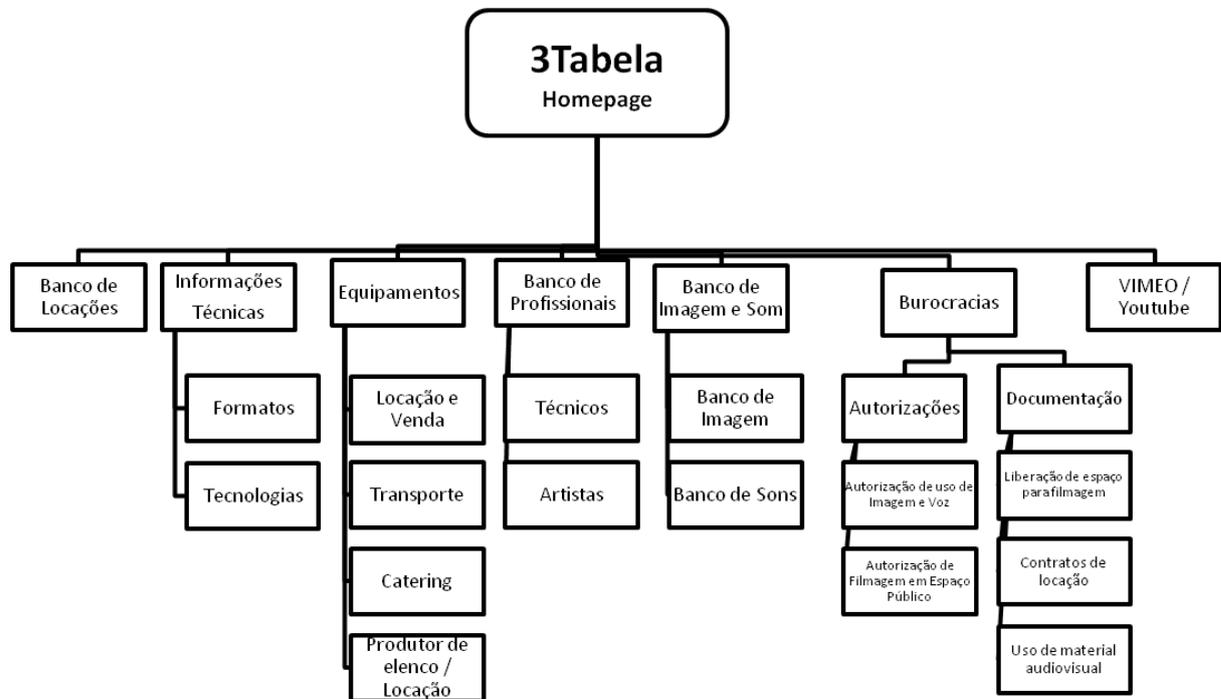
## ANEXO 7: DECUPAGEM TÉCNICA DE PRODUÇÃO (CHRIS RODRIGUES)

Decupagem Técnica de Produção								
Pág. Rot	Nº de Cenas	Diurnas	Noturnas	Planos	Set Up	Bitola	Janela	Época
Locações			Ambientes		Outras Cidades		Cenas em Estúdio	
Negativo		Fitas Beta		Fitas de Som		Gelatinas/Filtros		
Equipe Técnica		Escritório		Refeições		Veíc. Produção		
Equip. Câmera		Equip. Som		Equip. Elétrico		Equip. Maquinaria		
Atores		Apoio	Peq. Papéis		Fig. 1º Plano	Fig. 2º Plano	Fig. Massa	
Armas		Veíc. Cena		Figurino		Outros		
Objetos de Cena								
Finalização								
Negativo revelado		Copião	Trucagens		Master/Internegativo		Cópias	
Horas telecine		Horas em AVID		Horas Sonorização		Horas Música	Horas mixagem	
Cronograma:								
Preparação:								
Pré-produção:								
Filmagem:								
Finalização:								
OBS.: Esta planilha é feita pelo diretor de produção e, neste caso, o que interessa são os números globais do filme. Ex.: total de páginas do roteiro, total de cenas diurnas e noturnas. No item "finalização", o número de metros de filme revelados etc.								



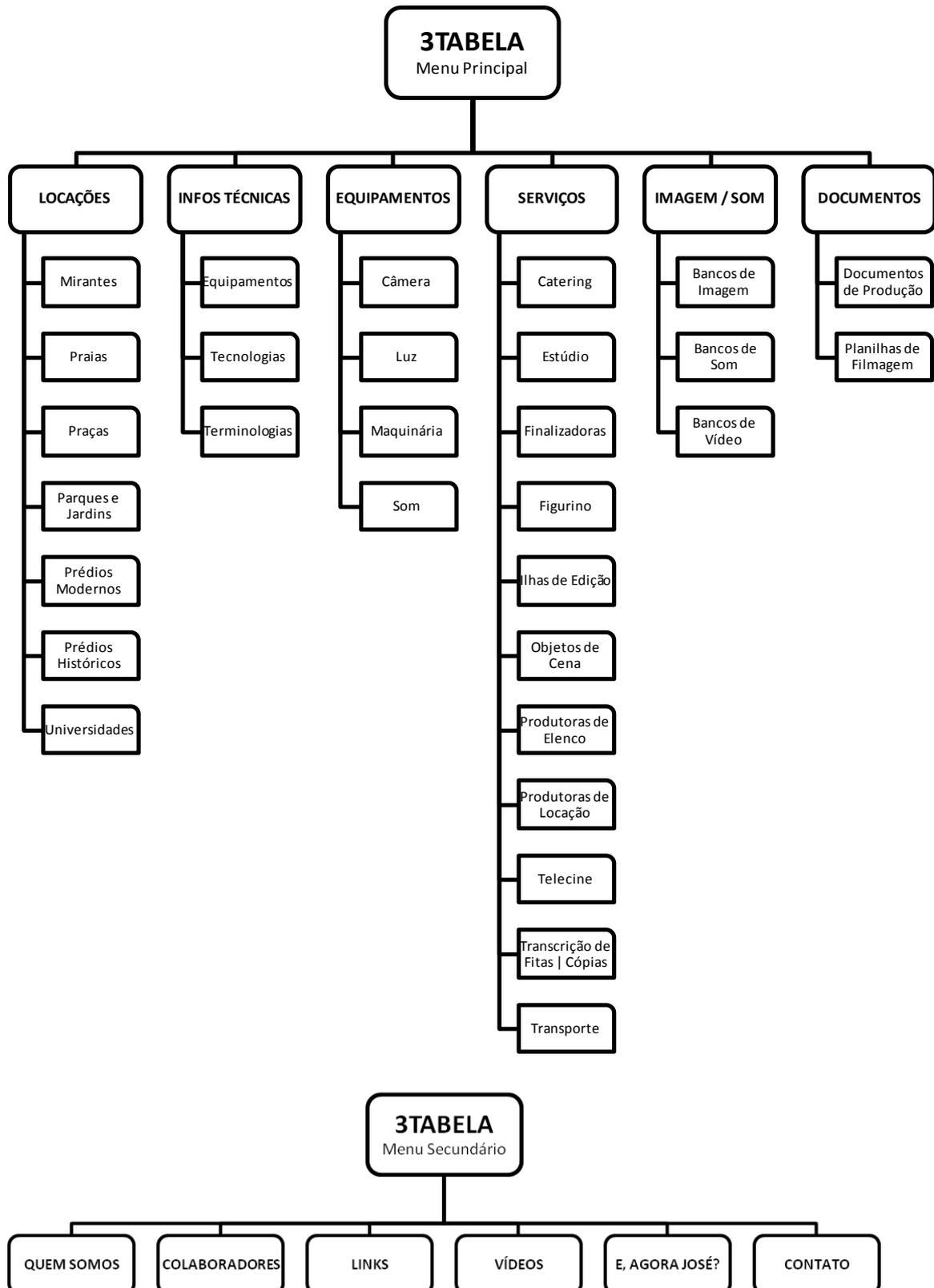


APÊNDICE C: FLUXOGRAMA DE PLANEJAMENTO (PRIMEIRA VERSÃO)



Elaborado em 4 de abril de 2010.

## APÊNDICE D: FLUXOGRAMA (VERSÃO FINAL)



## APÊNDICE E: LOGOMARCA '3TABELA'



## APÊNDICE F: EMAIL MODELO

Prezado(a) senhor(a),

Estamos criando um website sobre produção de cinema no Rio de Janeiro como trabalho de conclusão da habilitação de Radio e TV do curso de Comunicação Social da Escola de Comunicação da UFRJ.

O projeto 3Tabela servirá de ajuda aos interessados em realizar produções audiovisuais que não saibam por onde iniciar suas atividades.

Estamos construindo um banco de dados de fornecedores de equipamentos e serviços para audiovisual no Rio de Janeiro. Gostaríamos de convidá-lo a divulgar sua empresa/serviço para este público por meio do nosso website de forma gratuita e sem nenhuma despesa adicional.

Caso seja do seu interesse compor esse espaço de divulgação, solicitamos o envio dos seguintes dados básicos:

- Nome da empresa
- Responsável (Não será divulgado)
- Telefone de contato
- E-mail
- Website
- Endereço
- Produtos/Serviços oferecidos
- Descrição da empresa (opcional)

Faz parte da proposta do site que os usuários avaliem os serviços prestados como uma forma de prestigiar as boas empresas e os bons serviços.

O site estará no ar a partir de 14 de Julho. Todos os fornecedores de equipamentos e serviços serão comunicados da ativação do projeto.

Aguardamos sua resposta.

Cordialmente,

**Arthur Tibau e Tatiana Teitelroit**

Estudantes da Escola de Comunicação da UFRJ

Idealizadores do site "3TABELA"

## APÊNDICE G: RELATÓRIO DE MÃO DE OBRA

<b>PROFISSIONAL</b>	<b>SERVIÇO PRESTADO</b>	<b>TEMPO</b>
Fernando Velasco	Assessoria de Marketing	10hs
Alice Volpi	Design	60hs
Mariah Queiroz	Pesquisa	30hs
Pedro Lerner	Pesquisa	10hs
João Paulo Quintella	Pesquisa	10hs

## APÊNDICE H: RELATÓRIO CUSTOS

<b>RESUMO DE ORÇAMENTO</b>			
	<b>VALOR UNITÁRIO</b>	<b>QUANTIDADE</b>	<b>VALOR TOTAL</b>
1. LIVRO AÍDA MARQUES - IDÉIAS EM MOVIMENTO	R\$ 30,00	1	R\$ 30,00
2. LIVRO CHRIS RODRIGUES - CINEMA E PRODUÇÃO	R\$ 40,00	1	R\$ 40,00
3. COMPRA DE DOMÍNIO ('3tabela.com.br')	R\$ 30,00	1	R\$ 30,00
4. IMPRESSÃO DO PRÉ-PROJETO	R\$ 12,00	1	R\$ 12,00
5. ENCADERNAÇÃO DO PRÉ-PROJETO	R\$ 5,00	1	R\$ 5,00
6. IMPRESSÃO DO RELATÓRIO FINAL (colorido)	R\$ 18,00	5	R\$ 90,00
7. ENCADERNAÇÃO DO RELATÓRIO FINAL	R\$ 5,00	5	R\$ 25,00
8. TRANSPORTE	R\$ 50,00	/	R\$ 50,00
9. MULTA COM BIBLIOTECA	R\$ 7,00	1	R\$ 7,00
<b>TOTAL GERAL:</b>			R\$ 289,00

## APÊNDICE I: LAYOUT HOMEPAGE



APÊNDICE J: CRONOGRAMA

Cronograma 3 Tabela									
Construção do Site					Relatório			Prazos	
	Organização do Site	Início das Pesquisas	Categorias		Introdução		Desenvolvimento da concepção do site		
28Abr-05Mai	Nome para o site		Construção marca		Fundamentação teórica *		Discussão sobre espaço no mercado Web		
05Mai-12Mai	Reunião Locações (18Mai)	Contatos Equipamentos	Construção layout	Construção 01	Planejamento e Organização da Elaboração do Site		Calendário das Reuniões Gerais de Produção		
12Mai-19Mai	Locação 01 (Fotos e Infos)	Contatos Equipamentos	Infos Técnicas 01	Construção 02	Relevância		Cronograma / 4. Pós Produção		
19Mai-26Mai	Locação 02 (Fotos e Infos)	Contatos Serviços	Infos Técnicas 02	Construção 03	Pré Textual		3. Produção do Site		
26Mai-02Jun	Documentos 01	Contatos Serviços	Contatos Serviços	Construção 04	Conclusão / Pós Textual / Anexos		5. Considerações Finais		
02Jun-09Jun	Documentos 02	E, agora José?	Contatos Serviços	Construção 05	Revisão				
09Jun-16Jun									Entrega das minutos
16Jun									
16Jun-23Jun	Compra domínio	Youtube / Vimeo	Publicação Site	Revisão Construção	X		X		
23Jun-30Jun	Inserção de conteúdo		Revisão Design	Revisão Programação	X		X		
30Jun-07Jul	Inserção de conteúdo		Revisão Design	Revisão Programação	X		X		Recebimento das minutos
8-jul	Site pronto e no ar								
8Jul-19Jul	Revisão Conteúdo		Revisão Layout	Revisão Programação			Revisão Relatório		
19-jul									
26-30Jul									
<b>Entrega Final</b>									
<b>Defesas</b>									