

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS E ECONÔMICAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO**

JOSÉ EDEMIR DA SILVA ANJO

**LUZ, CÂMERA, AÇÃO: A CRIATIVIDADE COMO PRÁTICA
SOCIOMATERIAL EM UMA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL**

**VITÓRIA - ES
2019**

JOSÉ EDEMIR DA SILVA ANJO

**LUZ, CÂMERA, AÇÃO: A CRIATIVIDADE COMO PRÁTICA
SOCIOMATERIAL EM UMA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Administração do Centro de Ciências Jurídicas e Econômicas da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito para obtenção do título de Mestre em Administração.

Orientador: Prof.^o Dr. César Augusto Tureta de Moraes.

**VITÓRIA - ES
2019**

Ficha catalográfica disponibilizada pelo Sistema Integrado de
Bibliotecas - SIBI/UFES e elaborada pelo autor

Al Anjo, José Edemir da Silva, 1991-
Luz, Câmera, Ação : A Criatividade como Prática
Sociomaterial em uma Produção Audiovisual / José Edemir da
Silva Anjo. - 2019.
128 f. : il.

Orientador: César Augusto Tureta de Moraes.
Dissertação (Mestrado em Administração) - Universidade
Federal do Espírito Santo, Centro de Ciências Jurídicas e
Econômicas.

1. Criatividade. 2. Sociomaterialidade. 3. Criatividade como
Prática Sociomaterial. 4. Audiovisual. I. Tureta de Moraes,
César Augusto. II. Universidade Federal do Espírito Santo.
Centro de Ciências Jurídicas e Econômicas. III. Título.

CDU: 65

JOSÉ EDEMIR DA SILVA ANJO

**LUZ, CÂMERA, AÇÃO? A CRIATIVIDADE COMO PRÁTICA
SOCIOMATERIAL NA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Administração do Centro de Ciências Jurídicas e Econômicas da Universidade Federal do Espírito Santo como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Administração.

Aprovada em 22 de fevereiro de 2019.

COMISSÃO EXAMINADORA



Prof. Dr. Cesar Augusto Tureta de Moraes
Universidade Federal do Espírito Santo
Orientador



Prof. Dr. Rubens de Araújo Amaro
Universidade Federal do Espírito Santo

p/ 

Prof. Dr. Fábio Almeida Ferreira
Universidade Federal da Bahia

*Dedico aos meus pais, Creuza e Antônio,
aos meus irmãos, Ermílio, Lucilene, Edson
e os pequenos Gabriel e Caio.*

AGRADECIMENTOS

Sou grato a Deus, aos anjos e santos de luz pelas lutas e conflitos vencidos para chegada e passagem desse ciclo acadêmico e pessoal.

Sou grato a minha família, da qual tive que me ausentar fisicamente ao longo de dois anos para seguir nessa busca por conhecimento, e mesmo sem compreenderem a prática do fazer mestrado, me apoiaram incondicionalmente. A distância permitiu o fortalecimento do nosso amor fraterno.

Sou grato aos meus amigos das alagoas com que sempre pude contar com carinho e palavras de motivação. Em especial, a Karla e Valfrido.

Sou grato ao Janela, por não só terem aceito meu pedido de pesquisa, mas por terem me acolhido e a ideia de um administrador cinéfilo e passar a ser um janeleiro.

Sou grato ao meu orientador, César Tureta, por sua postura como pessoa e acadêmico e pela presteza pelo conhecimento compartilhado. Sua orientação foi fundamental para que eu pudesse pensar chegar aqui e a galgar novos horizontes. E ao meu eterno orientador e amigo, Rodrigo Gameiro pela cumplicidade.

Sou grato aos professores Rúbens Amara e professor Fábio Ferreira pela troca de ideias na leitura e avaliação deste trabalho. Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Administração da Universidade Federal do Espírito Santo. Em especial, ao professor Alfredo Leite da Silva, por me apresentar a teoria das práticas, a professora Letícia Fantinel e professor Alexandre Reis Rosa, por provocar como pessoa e pesquisador a desconstruir ideias e comportamentos com postura ética na academia.

Sou grato aos secretários, Adriana e Fábio, as “tias” e demais servidores da Ufes que contribuíram na minha convivência diária nos diversos ambientes da academia.

Sou grato a minha turma de mestrado de 2017, por compartilharem os momentos de leituras, cafés, conversas nas terras capixabas, de modo especial ao amigo Mateus Bitti. E não poderia deixar agradecer a vivência com as demais turmas, principalmente das minhas amigas Geciane Silva, Rosiane Viana e Mariana Melo, meu muito obrigado pela amizade.

Sou grato a minha amiga Rhaiane Maria, por compartilhar angústias e alegrias e ter me dado aconchego e carinho nessa jornada.

Sou grato a meu amigo Arthur Lopes, pela cumplicidade e irmandade que foi construída em meio as nossas práticas reflexivas. E Ana Lopes, por me acolher como membro da família.

Sou grato a Bruno Latour, por me fazer apaixonar e mergulhar no universo da Teoria Ator-Rede e aos não-humanos, pois sem eles essa prática de dissertar não seria possível.

“Uma ideia na cabeça e uma câmera na mão.”

Glauber Rocha

Alfredo – “A vida não é como você viu no cinema. A vida é mais difícil.”

Nuovo Cinema Paradiso (1988), Giuseppe Tornatore

“Tenho de admitir que estou sendo astucioso outra vez. Ao abrir a caixa-preta dos fatos científicos, não ignorávamos que abríamos a caixa de Pandora. Era impossível evitá-lo. Ela esteve hermeticamente fechada enquanto permaneceu na terra de ninguém das duas culturas, oculta no meio das couves e nabos, placidamente ignorada pelos humanistas, que tentam combater os perigos da objetificação, e pelos epistemologistas, que procuram anular os males trazidos pela massa rebelde. Agora que ela foi aberra, espalhando pragas e maldições, pecados e doenças, só há uma coisa a fazer: mergulhar na caixa quase vazia, para resgatar aquilo que, segundo a lenda venerável, ficou lá no fundo - sim, a esperança. A profundidade é demasiada para mim; não quer ajudar-me na tarefa? Não quer dar-me urna mãozinha?”

Bruno Latour – A Esperança de Pandora, 2001

RESUMO

Este estudo se propôs a compreender como se dá a criatividade como prática sociomaterial de uma produção audiovisual, tendo como objeto de estudo a produção de um curta-metragem, em realização pelo projeto de extensão Núcleo de Produção Audiovisual (Janela), do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). As discussões teóricas repousaram sobre discussões acerca da criatividade nas organizações e da abordagem da teoria da prática sociomaterial, com base na postura teórico-metodológica da TAR. A fim de alcançar o objetivo geral, realizou-se uma pesquisa empírica qualitativa, que utilizou como procedimentos de produção de dados a triangulação das técnicas: observação participante, entrevistas e documentos textuais e audiovisuais. Em relação à análise e interpretação dos dados, foi empregado o procedimento de análise de conteúdo temático a posteriori. A partir da experiência em campo, entende-se a prática da criatividade como um fenômeno sociomaterial, à medida que é transladada pelas ações da rede de atores (humanos e não-humanos). Assim, compreender a criatividade a luz da sociomaterialidade, consiste em apreender a noção de distribuição das ideias pelos processos criativos que configuram a realização de um produto audiovisual, que é traduzido como fenômeno sociomaterial de forma que as ações dos atores ocorrem de forma processual e dinâmica, sendo que as ideias estão em constante movimento são cotidianamente produzidas, reproduzidas e modificadas. Com esta pesquisa empírica, espera-se contribuir para o campo das ciências da administração na análise do fenômeno da criatividade como prática sociomaterial e os papéis dos elementos não-humanos no cotidiano das práticas criativas.

Palavras-chave: Criatividade; Sociomaterialidade; Criatividade como Prática Sociomaterial; Audiovisual.

ABSTRACT

This study is proposed to become an organization as a sociomaterial practice of an audiovisual production, as an object of study of short duration, with a project to extend the Audiovisual Production Center (Window), to take a Film and Audiovisual course of the University Federal University of Espírito Santo (UFES). The theoretical discussions on socioeconomic issues, on the theoretical and practical basis of ART. In order to achieve the general objective, the research is a qualitative research, which uses as data production procedures a triangle of techniques: participant observation, interviews and textual and audiovisual documents. In relation to the analysis and interpretation of the data, the a posteriori thematic content analysis procedure was used. From the experience in the field, it is understood the practice of a community as a sociomaterial phenomenon, a measure that is translated by the actions of the network of actors (human and non-human). Thus, understanding the light of sociomateriality, constituting a concept of creation of actions by the creative processes that configure the realization of an audiovisual product, which is translated as a sociomaterial phenomenon of actions as the actors that occur in a procedural and dynamic way, being that ideas are in constant movement are produced, reproduced and modified daily. With this research, the research can be useful for the development of computer science in the analysis of the process of creativity as a sociomaterial practice and the objectives of nonhuman elements in the daily practice of creative practices.

Keywords: Creativity; Sociomateriality; Creativity as a Sociomaterial Practice; Audiovisual.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Modelo Componencial Dinâmico de Criatividade.....	28
Figura 2 – Momentos de Translação	36
Figura 3 – Esquema conceitual do projeto	39
Figura 4 – Modelo Translacional do Processo Sociomaterial Criativo.....	42
Figura 5 – Análise em espiral dos dados	55
Figura 6 – Categorias Temáticas.....	56
Figura 7 – Pauta do Grupo	72
Figura 8 – Casting.....	73

LISTA DE FOTOGRAFIAS

Fotografia 1 – Labvídeo	59
Fotografia 2 – Reunião Geral	61
Fotografia 3 – Reunião da equipe de roteiro	77
Fotografia 4 – Claquete	84
Fotografia 5 – Preparação para as gravações	85
Fotografia 6 – Produção da equipe de Arte	87
Fotografia 7 – Frame de momentos de gravação no apartamento.....	88
Fotografia 8 – Frame de momentos de gravação na floresta	88
Fotografia 9 – Reunião após as gravações	90
Fotografia 10 – Frames de momentos da edição de imagens.....	93
Fotografia 11 – Frames de momentos de edição de som.....	96

LISTA DE QUADROS

Quadro 1– Atores Entrevistados	53
Quadro 2 – Elementos Não-Humanos Essenciais para Execução das Tarefas por Equipes	68
Quadro 3 – Atividades Desenvolvidas pelo Janela em 2017.2.....	69

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABD Capixaba – Associação Brasileira de Documentaristas e Curta Metragistas do Espírito Santo

ANT – Actor-Network Theory

EBP – Estudos Baseados em Prática

CAR – Centro de Artes

EOR – Estudos Organizacionais

CEPSH – Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos

CNS – Conselho Nacional de Saúde

SINAES – Sindicato da Indústria Audiovisual do Espírito Santo

TAR – Teoria Ator-Rede

TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

UFES – Universidade Federal do Espírito Santo

UNCTAD – Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	17
2 REFERENCIAL TEÓRICO	22
2.1 CRIATIVIDADE NAS ORGANIZAÇÕES	22
2.1.1 Processo Criativo nas Organizações	22
2.2 PRÁTICAS SOCIOMATERIAIS	29
2.2.1 Materialidade na Prática	29
2.2.2 Contribuições da TAR para os Estudos sobre Sociomaterialidade	33
2.2.3 Transladando Práticas Sociomateriais	34
2.3 SOCIOMATERIALIDADE CRIATIVA	38
2.3.1 Relações Sociomateriais no Processo Criativo	38
3 O PERCURSO METODOLÓGICO SEGUIDO	44
3.1 CARACTERIZAÇÃO E ABORDAGEM DA PESQUISA	44
3.1.1 Da Escolha ao Campo de Pesquisa	45
3.1.2 Janela: Núcleo de Produção Audiovisual	47
3.2 PRODUZINDO E COLETANDO DADOS PARA PESQUISA	48
3.2.1 Observação Participante	48
3.2.2 Documentos textuais e audiovisuais	50
3.2.3 Entrevistas	52
3.3 ANÁLISE DOS DADOS	54
4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS	58
4.1 #VEMSERJANELA	58
4.2 QUANDO OS ATORES SE REUNEM PARA CRIAR	66
4.3 IDEIAS EM MOVIMENTO	76
4.3.1 Roteirror: colocando as ideias no papel	76
4.3.2 Traduzindo as ideias do papel para o áudio e vídeo	81
5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	98
5.1 A CRIATIVIDADE COMO PRÁTICA SOCIOMATERIAL NA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL	98
5.2 OS ATORES NÃO-HUMANOS EM CENA	104
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	108

REFERÊNCIAS	113
APÊNDICE A – TCLE	124
APÊNDICE B – Roteiro de Entrevista	126
ANEXO A – Interfaces do Parecer Consubstanciado do CEPESH.....	127
ANEXO B – Declaração do Núcleo de Produção Audiovisual	129

1 INTRODUÇÃO

Quando somos levados a pensar em uma produção cultural, como um filme, muitos acabam levando em consideração apenas os momentos de sua espetacularização: a divulgação do *trailer*, a estreia nas salas de cinema, o glamour dos festivais de premiação. Mas como essa produção audiovisual chegou a esse ponto? Pensar um produto cinematográfico a partir de sua produção leva a uma busca pela percepção de como pode ocorrer e quais são as etapas do processo de desenvolvimento (STRANDVAD, 2011; 2013; 2017). Em geral, não refletimos sobre a complexidade do fazer cinema (BERNADET, 1980).

Associado a isso, estaria a ideia da aproximação do produtor com seu idealizador, sendo ele dotado de talento pelo valor de sua arte materializada, partindo de uma lógica antropocêntrica (DUFF; SUMARTOJO, 2017). Nesse mundo das artes, os indivíduos seriam dotados de ideias criativas, onde um filme seria um produto subjetivo simbólico carregado de valor cultural (BECKER, 2008; JONES et al., 2016).

A indústria audiovisual surge do impulso tecnológico partindo da indústria do cinema, em que resulta em novas mídias, processos organizativos e de produção, linguagem, estética (HARTLEY; WEN; LI, 2015; JONES; LORENZEN; SAPSED, 2015;). A produção audiovisual se insere hoje no campo das indústrias criativas que abarca outros setores, como a publicidade, arquitetura, games, artesanato, design, moda, música, artes cênicas, editoração, softwares, dentre outros. Eles têm em comum a percepção de que possuem habilidades criativas, sendo a criatividade o motor para crescimento econômico e social onde estão inseridos (BENDASSOLI et al., 2009; FLEW, 2013; HARTLEY; WEN; LI, 2015; JONES; LORENZEN; SAPSED, 2015).

Tradicionalmente, a criatividade é caracterizada pela produção de novas ideias, que para serem úteis no ambiente organizacional, precisaria estar condicionada a um indivíduo ou pequeno grupo de pessoas criativas (AMABILE, 1988; AMABILE; PRATT, 2016). Essa relação entre gestão e criatividade se estabelece pelos aspectos dinâmicos e contínuos do processo criativo no campo dos Estudos Organizacionais (EOR) (DAVEL, VIANNA, 2012; DUARTE, 2015), diante da abordagem processual-relacional, onde há o entendimento da organização como processo (CZARNIAWSKA, 2008; DUARTE; ALCADIPANI, 2016; WATSON, 2005).

Jones et al. (2016), rejeitam essa caracterização da criatividade associada ao indivíduo e apontam para necessidade dos estudos empíricos sobre aspectos materiais como caminho de exploração da criatividade. Como forma de questionar esse antropocentrismo criativo, que leva a uma perspectiva ontológica relativista (HASSARD; COX, 2013) em um estudo empírico, Duff e Sumartojo (2017) argumentam que a criatividade não é um atributo inerente ao homem, visto que para eles são as forças de convergência entre humanos e não-humanos que permite o ato de criação ocorra numa *Assemblage*. Jones, Lorenzen e Sapsed (2015) reiteram essa compreensão da criativa da base material (não-humanos) pela capacidade de expressão criativa presentes no que Duff e Sumartojo (2017) entendem como prática criativa desenvolvida entre ações do indivíduo humano com objetos, o que geraria numa aliança para criação, produção do trabalho criativo.

Essas discussões têm ocorrido de forma mais acentuada em pesquisas realizadas no campo dos Estudos Organizacionais (EOR), a partir das Teorias da Prática (RECKWITZ, 2002; CORRADI; GHERARDI; VERZELLONI, 2010; FELDMAN; ORLIKOWSKI, 2011). Neste cenário, Orlikowski (2007) e Leonardi (2012) chamaram atenção para a relevância dos materiais na análise das práticas na construção social no campo organizacional, devendo-se compreender a realidade a partir da sociomaterialidade, em que o social e o material são unificados como uma única entidade. Dessa forma, a sociomaterialidade se propõe a compreender e observar a interação dos humanos e não-humanos (ORLIKOWSKI, 2007; 2010; ORLIKOWSKI; SCOTT, 2008; CARLILE et al., 2013; KALLINIKOS; LEONARDI; NARDI, 2012; LEONARDI, 2013).

Partindo dessa lente, Duff e Sumartojo (2017) argumentam que em ambientes criativos, como o audiovisual, há o movimento de forças de convergência entre humanos e não-humanos que permite a prática, ocorra em uma *Assemblage*. Isso colabora para o entendimento de que as atividades de pessoas com objetos gerariam uma aliança no processo de criação na produção do trabalho (JONES; LORENZEN; SAPSED, 2015).

Com proposta de analisar a materialização de ideias na produção cultural, Strandvad (2011), ao estabelecer uma perspectiva material baseada no aporte teórico-conceitual da Teoria Ator-Rede (TAR) (ALCADIPANI; TURETA, 2009; LATOUR, 2011; 2012;

CAMILLIS; BUSSULAR; ANTONELLO, 2016), observou a partir do desenvolvimento de uma produção cinematográfica, momentos em que os objetos como participantes ativos e colaborativos na evolução e progresso das práticas criativas. Constatou-se que os objetos não apenas evoluem, mas também estabilizam e expandem suas ações (STRANDVAD, 2011; LATOUR, 2012; SAYS, 2014).

Diante dessa exposição contextual, alguns aspectos impulsionaram a proposta de investigação para prática sociomaterial no campo audiovisual, a partir da base teórica das teorias da prática e teórico-metodológica da TAR, algumas questões podem ser colocadas: **como ocorrem as relações entre os atores envolvidos em uma produção audiovisual? Quais são as práticas sociomateriais geradas pelo processo organizativo de um produto audiovisual?**

Para responder esses questionamentos, a pesquisa se propôs como objetivo geral em compreender como se dá criatividade como prática sociomaterial de uma produção audiovisual, tendo como objeto de estudo a produção de um curta-metragem, em realização pelo projeto de extensão Núcleo de Produção Audiovisual (Janela), do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). Com o intuito de alcançar o objetivo geral, buscou-se cumprir os seguintes objetivos específicos: (a) identificar e compreender as atividades que constituem a criatividade na produção audiovisual; (b) identificar e descrever os papéis dos atores não-humanos na produção audiovisual; e (c) analisar e compreender a influência da sociomaterialidade nas práticas criativas da rede de atores.

Tal escolha do objeto e local ocorre pelo fato de ser possível observar e identificar características para o desenvolvimento das relações sociomateriais. Gimenez (2016) ressalta a falta de atenção dos EOR para campo cinematográfico brasileiro como objeto de análise organizacional. Com isso, buscou-se a compreensão do papel desempenhado pelos elementos materiais nas práticas criativas, como a criatividade é entendida, mantida e promovida no campo organizacional da indústria criativa do audiovisual, como forma de abertura de novos olhares para esse mundo criativo.

Orlikowski (2007), Leonardi (2012), Tureta e Alcadipani (2009) salientam que existem poucos estudos que tratam da importância da materialidade na prática social, sendo eles colocados em segundo plano e de forma figurativa nos estudos que propõem

analisar os processos organizativos. Nesse sentido, o estudo busca explorar essa lacuna, pois a pesquisa pretende compreender a participação dos elementos materiais no processo criativo ser uma prática sociomaterial. Outro ponto, é a contribuição com o segmento audiovisual a compreender as relações sociomateriais de suas práticas, de como se organizam e criam, a pesquisa oferece implicações transferíveis para o campo organizacional, uma vez que contribuem para o desenvolvimento de novas práticas.

Seguindo a agenda de estudos empíricos pela lente de análise para prática sociomaterial, Slade (2013) analisou a aprendizagem profissional na prática rural, tendo como resultado que o aprendizado profissional da polícia rural é corporificado e desenvolvido por meio de interações entre atores humanos e não-humanos. Panourgias, Nandhakumar e Scarbrough (2014) realização um estudo sociomaterial no desenvolvimento de jogos de computador, em que identificaram o surgimento de novas práticas de desenvolvimento de jogos através dos envolvimento das relações sociomateriais.

No Brasil, há recente movimento de estudos na busca de analisar a relevância de práticas com olhar para os não-humanos. Moura (2016) se colocou a compreender a gestão escolar como prática sociomaterial, onde observou e traçou as evidências da textura da prática com a constante presença de atores não-humanos como agentes nos processos construção, reprodução e modificação da prática de gestão escolar. Já Silva (2017), se voltou a Sustentabilidade como prática sociomaterial no processo de gerenciamento de um hotel em João Pessoa, onde aponta dependência da existência de elementos não-humanos para a sua realização.

Apesar desse movimento crescente de estudos que fazem uso da abordagem da prática sociomaterial, ainda são poucos os trabalhos que exploram setores da indústria criativas, como ressaltado por Duarte (2015) e Jones et al. (2016). Isso se mostra como uma lacuna de campo a ser explorada, diante das possibilidades que uma produção audiovisual (STRANDVAD, 2011; 2013; 2017) permite diante de seus fatores tecnológicos, econômicos, artístico, cultural, estético e social.

A fim de alcançar o objetivo da pesquisa foi realizada com abordagem metodológica qualitativa, com inspiração metodológica da TAR sobre o conceito de translação e ao

seguir os atores (LATOUR, 2011). A produção de coleta de dados foi realizada por meio de uma triangulação de técnicas: observação participante, documentos textuais (notas), material audiovisual (fotografia, áudio, vídeo) e entrevistas com os envolvidos no projeto Janela. Em relação à análise e interpretação dos achados na pesquisa, foi empregado o procedimento de análise de conteúdo temática com categorização a *posteriori*.

Além desse capítulo introdutório, este estudo se encontra estruturado com um segundo capítulo, onde são abordadas discussões do referencial teórico no intuito de estabelecer relações entre a criatividade nas organizações, com atenção ao processo criativo na indústria audiovisual, e práticas sociomateriais, discutidas com base na perspectiva epistemológica dos EBP e contribuições da TAR diante do processo de translação. No terceiro capítulo apresenta-se com mais detalhes os motivos da escolha do percurso metodológico para desenvolvimento desta pesquisa já com as impressões observadas ao acessar o campo do objeto de estudo. No quarto capítulo são apresentados os resultados discutidos da produção dos dados. Em seguida, no quinto capítulo, os resultados são discutidos. Por fim, são apresentadas as considerações finais desta dissertação.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico desta pesquisa tem a intenção de estabelecer uma relação entre a criatividade e sociomaterialidade nos EOR. Com isso, são expostas discussões sobre a Criatividade nas Organizações, Prática Sociomaterial e Sociomaterialidade Criativa.

2.1 CRIATIVIDADE NAS ORGANIZAÇÕES

Ao longo desse espaço busca-se estabelecer uma compreensão em torno de como a criatividade é tratada e compreendida e seu processo e breve panorama do campo da indústria criativa do setor audiovisual.

2.1.1 Processo Criativo nas Organizações

Motivar a criatividade em organizações é ainda algo complexo e que requer atenção (MUNFORD et al., 2002; MUNFORD; HESTER; ROBLEDO, 2012). A noção de criatividade nas organizações está presente não somente para fins lucrativos, há percepção dela em ações organizacionais colaborativas (JEFFCUTT, 2004), e não só em empresas privadas, mas também em organizações públicas, sem fins lucrativos (MUNFORD et al., 2002; MUNFORD; HESTER; ROBLEDO, 2012).

Munford, Hester e Robledo (2012) orientam para quebra desse paradigma tradicional, que é de pouca influência e relevância da criatividade no mundo organizacional, para o olhar mais moderno dos fenômenos sociais organizacionais diante de um contexto para o incentivo pela prática de trabalhos criativos. Na visão tradicional, a organização é vista como uma estrutura sistêmica-controladora e para Watson (2005), não caberia a organização ser entendida como algo estável, quando necessário seria um olhar processual para as organizações.

Para tanto, as organizações são compreendidas neste trabalho na abordagem processual-relacional (WATSON, 2005; CZARNIAWSKA, 2008; DUARTE; ALCADIPANI, 2016). Weick (1973) apresenta o *organizing* (organizar) como proposta

para desnaturalização da visão tradicional de organização, pois com *organizing*, as organizações são como objetos de ação (verbos), um estado instável e com estruturas heterogêneas (WEICK, SUTCLIFE; OBSTGELD, 2005; DUARTE; ALCADIPANI, 2016). A partir dessa visão processual da gestão, torna-se possível uma aproximação da criatividade com o de gestão, pois ambos são vistos como processos dinâmicos e contínuos (DAVEL, VIANNA, 2012).

Muitas das vezes, a criatividade remete apenas aos momentos de sucesso e melhoria de desempenho de uma organização, apesar de sua evidência quando associada a ideias de inovação (MUMFORD; HESTER; ROBLEDO, 2012). Ainda assim, discussões em torno do conceito de criatividade ocorrem em diferentes campos do saber e em diferentes níveis de análise, como na psicologia que explora as dimensões de criatividade em individual ou grupos (HENNESSEY; AMABILE, 2010). Há também uma busca no nível organizacional por uma compreensão na relação com a criatividade e gestão (HENNESEY; AMABILE, 2010; MUNFORD et al., 2002; MUNFORD; HESTER; ROBLEDO, 2012).

Para Amabile e Pratt (2016, p. 158), a criatividade trata-se da “[...] produção de novas ideias úteis”. Eles reiteram essa discussão na possibilidade dessas ideias úteis sejam produzidas por um indivíduo ou pequeno grupo de indivíduos que trabalham juntos. A implementação realizada com sucesso de uma ideia criativa estaria relacionada a inovação. Essas são as mesmas definições postuladas anteriormente por Amabile (1988). Pode-se observar que, criatividade e inovação ocorrem em momentos diferentes nos processos nas organizações, porém são fenômenos que estão interligados entre si (AMABILE; PRATT, 2016; MUNFORD; HESTER; ROBLEDO, 2012).

Sobre o caráter “útil” dessas ideias criativas, deve-se voltar atenção para percepção de valor dessa utilidade, algo que irá variar de acordo com os interesses internos e externos da organização, podendo vir a ser até prejudicial para alguém ou algum grupo, como ressaltado por George (2007), haja vista que criatividade e inovação são fenômenos subjetivos dentro um contexto organizacional permeado por questões sociais e históricas (espaço e tempo) (AMABILE; 1988; AMABILE; PRATT, 2016). Diante disso, busca-se aqui explorar com mais afinco o fenômeno da criatividade.

Para Munford, Hester e Robledo (2012, p. 04), a criatividade nas organizações pode ser vista como uma “[...] produção de soluções de problemas com alta qualidade, originalidade e elegância.” Nesse caso, o trabalho criativo surge como resultado de um problema ocorrido na organização e essa suposição implica em cinco constatações sobre a criatividade: (1) forma de desempenho, (2) criatividade como produto de cognição humana, (3) solução criativa é resultado de um alto nível de cognição humana, (4) tomada de decisão de forma consciente pelo feito criativo e, (5) sem referências anteriores quanto a essa solução de problema criativo (MARCY; MUNFORD, 2007; MUFORD; HESTER; ROBLEDO, 2012).

Sendo a criatividade vista como ação de alto nível cognitivo, isso implica em pensar o ato criativo, quando surgem novos problemas, como fatos desconhecidos, provocam no aumento da cognição pela complexidade da situação, onde encontra-se uma infinidade de possíveis resoluções dos problemas surgidos (MARCY; MUNFORD, 2007). Assim, no processo de pensamento criativo de soluções dos problemas que são gerados os *insights*, novas ideias e respostas múltiplas para execução do trabalho criativo (MUNFORD; HESTER; ROBLEDO, 2012).

Munford, Hester e Robledo (2012) salientam para valorização da criatividade nas organizações, onde muitas das vezes não têm a merecida atenção do da produção de pensamentos criativos e produtos inovadores, justamente pela ocorrência de variáveis internas, como controle de custos e variáveis externas, como imitações implicam em limitar seus valores e inibir tais prática no ambiente organizacional. A estrutura organizacional e o ambiente seriam outros fatores apontados que podem inibir ou interromper alguma ação criativa. Esforços inovadores requerem cautela, tendo em vista muitas vezes o capital financeiro investido em projetos com ideias criativas (HUNTER; CASSIDY; LIGON, 2012).

Para Loiola e Miguez (2015), a criatividade vai além do fato de gerar ideias, ela gera novos artefatos. Isar e Anheier (2010) apontam o processo criativo como resultado da interação dos indivíduos criativos com artefatos e rituais simbólicos, onde a partir de suas experiências e conhecimento, as ideias são construídas socialmente. No campo da cultura, por exemplo, essa característica de ação criativa em gerar ideias e produtos consiste em um processo de autonomização após ser legitimado pelo campo

que tais ideias precisam serem colocadas à prova (ISAR; ANHEIER, 2010; LOIOLA; MIGUEZ, 2015).

Loiola e Miguez (2015) argumentam que essa compreensão de criatividade atribuída apenas ao indivíduo delimita o conceito de criatividade, pois com ela associada ao indivíduo, há necessidade da ocorrência de um processo de aceitação sociocultural de determinado grupo de indivíduos (ISAR; ANHEIER, 2010; LOIOLA; MIGUEZ, 2015). Loiola e Miguez (2015) ressaltam que, tanto a criatividade como inovação, independente de surgirem a partir dos indivíduos ou grupos, esses fenômenos não podem ser vistos como algo ligado ao campo cultural. Isar e Anheier (2010) reforçam que criatividade e inovação emergem também de áreas da gestão e da ciência e tecnologia, pois são provocadas pelas relações não apenas culturais e sociais, mas também políticas e econômicas. Costa (2015) argumentar ser um desafio encontrar uma percepção única de criatividade, ainda mais quando inserida no campo da produção cultural, visto que são poucas as instituições com foco nesse espaço de mercado de ideias.

Bendassolli et al. (2009, p.13), afirmam que a criatividade seria a “[...] capacidade de o indivíduo manipular objetos do mundo externo a partir de um desenvolvimento simultâneo de seus recursos pessoais, suas fantasias e seus desejos”. Com isso, a criatividade também fica associada ao questionamento de ideias e sua aplicabilidade como resultado no processo organizativo e de produção, algo que vai da criação de produtos e serviços artísticos-culturais à inovação tecnológica (JEFFCUTT; PRATT, 2002).

Jeffcutt e Pratt (2002) apontam a criatividade como um processo contínuo, por ter imbricado nela a relação de conhecimento e interação entre ideias, redes e tecnologias situadas no contexto para o surgimento da atividade de criação. Há aqui também uma tentativa de evitar o paradoxo de que somente atividades culturais são criativas numa convergência entre gestão e criatividade, pois tal caráter processual de criatividade deve se estender as organizações de forma geral (ISAR; ANHEIER, 2010; JEFFCUTT; PRATT, 2002; LOIOLA; MIGUEZ, 2015).

O indivíduo criativo que desenvolve o bem criativo associado ao uso de ferramentas baseadas nos avanços tecnológicos permite que seja produzido e personificadas as

práticas culturais (COSTA, 2015; JEFFCUTT; PRATT, 2002). Então, aquilo que é produzido passa a ser valorizado pelo seu valor simbólico cultural que o mercado vê como algo atrativo. São os contextos culturais, sociais e econômicos que tornam a criatividade em diferentes configurações nas organizações (JEFFCUTT; PRATT, 2002).

No campo organizacional, a criatividade é geradora de valor por produzir ideias que são colocadas em prática no processo de produção do trabalho (BENDASSOLLI; BORGES-ANDRADE, 2011). A criatividade passa então a ser analisada e compreendida pela interação do indivíduo com o meio social e seus hábitos culturais (BENDASSOLLI; BORGES-ANDRADE, 2011; JEFFCUTT; PRATT, 2002; LOIOLA; MIGUEZ, 2015).

Há nesse caminho, uma busca pelo equilíbrio entre gestão e criatividade se torna um desafio, quando se está diante processo de desenvolvimento de um produto ou serviço, o que possibilita na geração de conflitos entre os profissionais criativos (DEFILLIPI, GRABHER; JONES, 2007). Cabe então uma identificação desses indivíduos criativos em um ambiente organizacional (MUZZIO; PAIVA-JUNIOR, 2015). Muzzio (2017) ressalta a importância de a criatividade ser vista como parte do processo de gestão nas organizações, e diante dessa compreensão da gestão criativa, que práticas organizacionais estejam envolvidas de forma harmônica (LAMPEL; LANT; SHAMSIE, 2009).

Isso provoca uma ampliação do espaço no campo dos EOR, tendo tido uma maior discussão com estudos teóricos e empíricos nos setores da indústria criativa, sendo o indivíduo compreendido como o detentor do capital intelectual no conjunto do processo da criação, produção e comercialização dos produtos e serviços (BENDASSOLLI et al., 2009). A formação das relações sociais e organizacionais entre um conjunto de indivíduos criativos leva ao seu conjunto de membro a uma nova classe, uma classe criativa (FLORIDA, 2002).

A indústria criativa está estruturada e moldada pelas relações sociais, culturais, tecnológicas e mercado (MOERAN, 2009). A valorização da presença do capital intelectual leva abertura de um novo olhar nas indústrias criativas, antes somente visto pela ótica da valorização econômica e comercial. Ao passo que aproxima o indivíduo

do processo de criação, as indústrias criativas são vistas numa dinâmica organizativa mais flexível por se relacionarem de forma interativa na sua construção como organização (JEFFCUTT; PRATT, 2002).

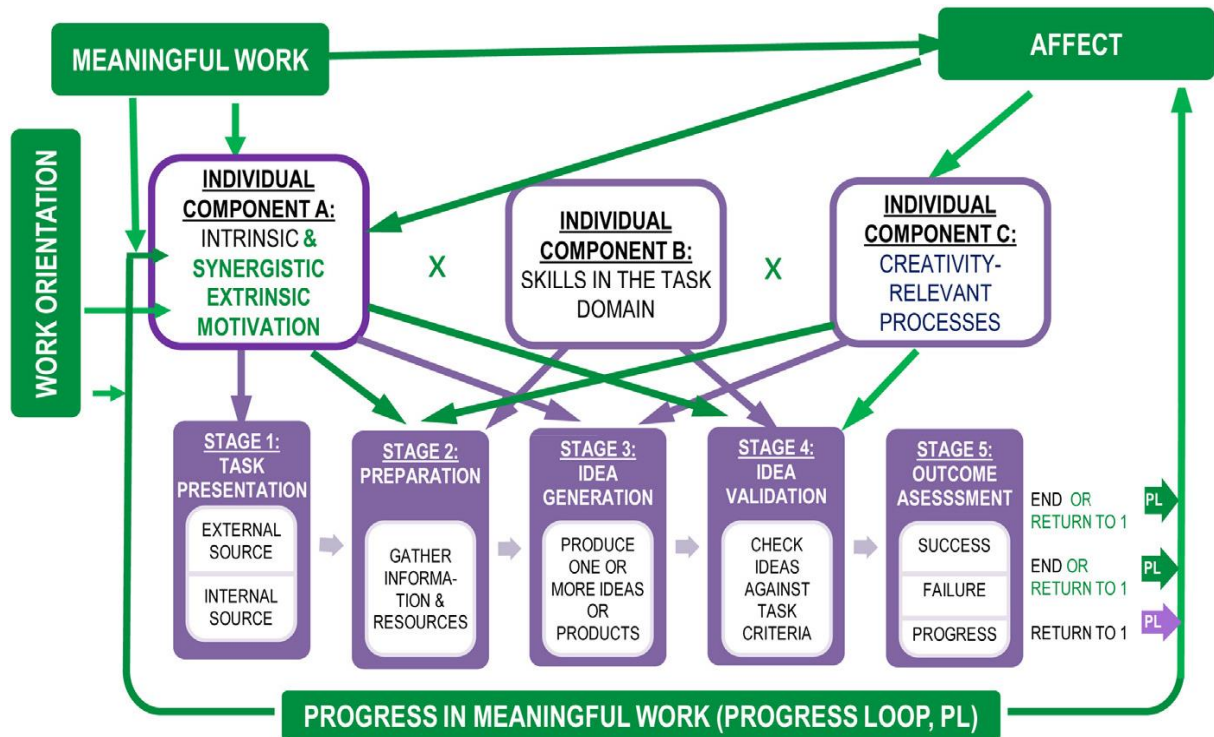
A criatividade como fenômeno em vários níveis (individual, grupal, organizacional e ambiental), com variáveis complexas (capacidade tecnológica, demanda de mercado, por exemplo) muitas vezes desconhecidas pelo próprio caráter do pensamento criativo (MUNFORD; HESTER; ROBLEDO, 2012). Não se tratando de fenômenos estáticos, pelo contrário, são dinâmicos, o que permite uma melhor compreensão e tentativa de previsão a ponto de ser possível planejar os processos criativos (HUNTER; CASSIDY; LIGON, 2012).

Partindo disso, Amabile (1988), apresenta o modelo componencial dinâmico de criatividade, uma proposta que busca traçar estágios da ocorrência das ideias criativas a serem utilizadas pelas organizações. Após quase três décadas, com revisão teórica ao longo desse tempo, Amabile e Pratt (2016) introduzem a influência de componentes ao longo do processo criativo, conforme visto figura 1¹. Eles reiteram para ocorrência da produção de ideias em pequenos grupos de indivíduos.

Com atenção aos momentos dos cinco estágios do processo criativo, temos no estágio 1 é a **apresentação**, situação que há a identificação do problema ou objetivo, o que recai em uma “apresentação de tarefas”, onde forças motivacionais internas e externas vão influenciar os envolvidos. No estágio 2 compreende como o momento de **preparação**, pois a partir da identificação das tarefas, requer que estejam presentes as habilidades e conhecimentos necessários para continuidade das ações. A **geração de ideias** no estágio 3 envolve um momento crucial do processo criativo, pois nesse momento, as habilidades são expressas a partir da motivação na produção de pensamentos criativos para resolução dos problemas (AMABILE; 1988; AMABILE; PRATT, 2016).

¹ Os itens na cor roxa representam o modelo componencial original (AMABILE, 1988). Os itens na cor verde representam os acréscimos ou modificações revistas por Amabile e Pratt (2016).

Figura 1 – Modelo Componential Dinâmico de Criatividade



Fonte: Amabile e Pratt (p. 164, 2016).

O momento de avaliação das ideias produzidas a serem vistas como úteis ocorre no estágio 4. Na **validação de ideias**, é requerida uma atenção para solução do problema em questão, conforme as habilidades e conhecimentos disponíveis. Após a validação, tem-se a **avalição de resultados**, como forma de perceber as melhorias alcançadas (sucesso) e atenção para as barreiras encontradas (fracassos) para evitar na solução de processos futuros (progressos) (AMABILE; 1988; AMABILE; PRATT, 2016).

Sobre novas observações e implementações do modelo, Amabile e Pratt (2016) apontam para dupla influência dos componentes organizacionais no nível individual e no próprio ambiental organizacional, daí a característica de improvisação do processo criativo. Outro ponto está no momento de motivação pelo fato dos indivíduos estarem sujeitos a grandes influências (internas e externas), o que traz um traço ainda mais dinâmica do processo, onde os componentes organizacionais exercem influências além das estruturais, além do fato de aprimoramento das habilidades e relacionamentos afetarem os momentos das etapas do processo criativo.

Dessa pluralidade a respeito de criatividade, pode-se observar que não é de hoje as discussões no campo organizacional sobre criatividade e isso toma mais atenção com as indústrias criativas, que serão discutidas a seguir ao explorar mais especificamente a indústria audiovisual.

2.2 PRÁTICAS SOCIOMATERIAIS

Nesta seção propõe-se a fomentar discussões em acerca da materialidade nos EOR sob a perspectiva epistemológica dos EBP. Com a “virada da prática”, os EBP se colocam como um conjunto de abordagens que vão de encontro às teorias sociais clássicas ao se debruçar sobre os fenômenos da vida cotidiana organizacional (RECKWITZ, 2002; BISPO, 2013; NICOLINI, 2013), daí a necessidade de abarcá-los em termo guarda-chuva (GHERARDI, 2006; BISPO, 2013). Eles vão em direção a uma análise entre a estrutura e agentes que constituem mutuamente os fenômenos imersos nesse contexto social coletivo (SCHATZKI, 2001; 2002; RECKWITZ, 2002; NICOLINI; GHERARDI; YANOW, 2003; GHERARDI, 2006; CORRADI; GHERARDI; VERZELLONI, 2010; FELDMAN; ORLIKOWSKI, 2011; BISPO, 2013; NICOLINI, 2013).

Dentre os campos dos EBP, o campo da prática sociomaterial será adotado para o estudo neste trabalho. Assim, as próximas seções se dedicam a discutir e explorar a noção sociomaterialidade e da TAR, sobretudo do processo de translação como aporte teórico, pois será dessa forma que os processos organizativos serão compreendidos neste trabalho, o que implicar em dar mais espaço a exploração dos elementos materiais junto ao social na ação de uma prática, como a produção audiovisual.

2.2.1 Materialidade na Prática

Dentro as abordagens da EBP, tem ocorrido um movimento para compreensão de fenômenos sociais diante de uma maior atenção e relevância dos elementos materiais (elementos não-humanos) diante das interações nas ações estabelecidas com os humanos, tem sido agenda de pesquisa no campo organizacional (SCHATZKI, 2001;

2002; GHERARDI, 2006; 2009; ORLIKOWSKI, 2007; LATOUR, 2011; 2012; CARLILE et al., 2013; LEONARDI, 2012; 2013). As ações dos atores sociais (humanos e não-humanos) que estruturam e reestruturam ao longo do tempo no campo das práticas que está situado o mundo social (GHERARDI, 2006; 2009). Neste trabalho, dentre os entendimentos sobre prática, tem-se que a realidade é socialmente formada e organizada diante da criação de redes de ações de atores (humanos e não-humanos) (LATOUR, 2012). Assim, as práticas são constituídas sociomaterialmente (ORLIKOWSKI, 2007).

Quando provocados a pensar no material e, ainda mais no campo organizacional, implicitamente são coisas, objetos com características sólidas que estão ao redor dos processos organizativos. As discussões sobre materialidade têm surgido em diversos campos das ciências sociais, em volta de termos sinônimos ao sociomaterial (como sócio material; sócio-material), provocando um movimento crescente de estudos pelo olhar sociomaterial, uma “virada material” (BARAD, 2003; ORLIKOWSKI, 2007; CARLILE et al., 2013).

Não é recente as discussões sobre materialidade no campo organizacional (LEONARDI, 2012). Nesse debate, há uma polissemia conceitual em torno do termo materialidade, em que vai de acordo com diferentes práticas para compreensão de que as “coisas” são feitas de materiais, têm-se a prevalência da ideia de as “coisas” serem algo tangível, sólido (LEONARDI, 2010; CARLILE et al., 2013). Esse sentido pragmático é encontrado nos dicionários, mas também com diferentes visões dentro das ciências sociais, como no direito e contabilidade para o que vem a ser material (CARLILE et al., 2013).

Tais visões distintas trazem a responsabilidade e a necessidade de se importar com o material (LEONARDI, 2010; 2012), e suas questões éticas (CARLILE et al., 2013). A visão pragmática de algo material ser essencialmente sólido gira em torno de fatos históricos e culturais sobre atribuir uma coisa ser material ou imaterial, o que gera consequências não apenas no campo conceitual, mas em decorrências práticas, uma vez que: “[...] um objeto (e até mesmo um humano) pode ser material para alguém e imaterial para outros, podendo mudar esse estado no tempo” (CARLILE et al., 2013, p. 06, tradução nossa).

Diante dessas implicações semânticas, vê-se a iminente necessidade do reconhecimento da importância e relevância dos materiais como forma de superar as discussões sociais tradicionalmente centradas nos seres humanos, como apontados por Latour (2012). Assim, deve-se levar em consideração o papel dos materiais na vida social, e como sugerido por Latour (2012), a (re)conceituação dos fenômenos organizacionais ser entrelaçado entre elementos sociais e materiais.

Em meio as discussões em torno da agência dos materiais nos fenômenos sociais, Carlile et al. (2013), ressaltam para o grau de envolvimento dos materiais na estrutura social. Considera-se também a possibilidade de o ambiente virtual ser constituído dessas coisas materiais, apesar de ainda ocorrer certo estranhamento (ORLIKOWSKI, 2007; 2010; ORLIKOWSKI; SCOTT, 2008). Com isso, vê-se que ao se importar com os materiais, são plurais as possibilidades de análise e o grau de materialidade nas organizações a partir de investigações em meio a essa perspectiva epistemológica.

Mesmo diante da influência de elementos materiais, como destaque para os objetos ou artefatos, suas transformações com avanço da tecnologia, o que tanto digital como física, que são sinais do dinamismo organizacional, não tem recebido atenção necessária (ORLIKOWSKI, 2007), e pouca atribuição de sentidos, pois o material ultrapassa o aspecto físico, a depender do uso de determinado material em um contexto, possui significado e sentido na ação social (LEONARDI, 2012). Ao passo que sentidos são dados aos elementos materiais, estes objetos e artefatos, mesmo com condições físicas são tão materiais quanto imaterial (SVABO, 2009).

É fato que os elementos materiais contribuem cada vez mais nas ações dos indivíduos (STRATI, 2007; KALLINIKOS; LEONARDI; NARDI, 2012). Como argumentam Kallinikos; Leonardi e Nardi (2012), os materiais influenciam cotidianamente nas ações e práticas, podendo eles serem influenciadores e geradores de mudanças de rotina e hábitos no campo social. Isso fica mais claro em ambientes organizacionais com o grau de avanço de elementos tecnológicos, como sinais de mudança de tempo e espaço. Provoca também numa necessidade de atualização dos indivíduos a experimentar uma nova prática, como exemplo, temos o caso das mídias de comunicação que reinventam a sua linguagem a cada nova tecnologia.

Desse modo, antigas atividades passam a serem executadas de outra forma, sem perder sentido, mas isso só ocorre devido os elementos materiais (KALLINIKOS; LEONARDI; NARDI, 2012). Os objetos e artefatos, além de não poderem ser vistos como somente físicos, não são também estáveis, pois a materialidade precisa ser entendida como algo inacabado e temporal, por sofrer constantes modificações a cada prática exercida (KALLINIKOS; LEONARDI; NARDI, 2012; OLIRKOWSKI, 2007; 2010).

Diante disso, há uma crescente discussão em torno da materialidade nos processos organizacionais (DAMERON; LÊ; LEBARON, 2015). E, sendo assim, a sociomaterialidade tem sido agenda recente no campo organizacional (CARLILE et al., 2013; LEONARDI, 2013; LEONARDI; KALLINIKOS; LEONARDI; NARDI, 2012; ORLIKOWSKI, 2007; 2010; ORLIKOWSKI; SCOTT, 2008).

Os objetos e artefatos não são mais vistos de forma secundária na análise da realidade organizacional, pelo contrário, são partes constituintes para construção e compreensão dos processos sociais, que são criados e modificados constantemente (LEONARDI; BARLEY, 2008). Assim, nas práticas, o social e o material não podem ser dissociados, o que nos leva a compreender a realidade organizacional como práticas sociomateriais (ORLIKOWSKI, 2007). Para Orlikowski (2007, p. 1437, tradução nossa, grifo nosso):

O social e o material são constitutivamente enredados na vida cotidiana. A posição de entrelaçamento constitutivo não privilegia seres humanos ou tecnologia (em interações unidirecionais), nem os ligam através de uma forma de reciprocidade mútua (em interações de duas vias). Em vez disso, o social e o material estão intimamente relacionados - **não há social que também não é material, e não há material que não é também social.**

Leonardi (2012) defende a necessidade da fusão das palavras “materialidade” e “social”, dada a essa relação intrínseca, onde vê que a materialidade é social por ser criada em meio ao processo social; e no mesmo sentido, o social só se constitui em meio ao material. Dessa forma, a sociomaterialidade se torna um elemento de transformação a ser construído e reconstruído pelos processos organizativos. Os elementos produzidos pela prática sociomaterial são inseparáveis da prática (LEONARDI, 2012; ORLIKOWSKI, 2007; SVABO, 2009).

Leonardi (2012) salienta que a materialidade não se trata necessariamente de um elemento não-humano físico, o material estaria em volta das práticas. Assim, o material tratar-se de elementos tecnológicos físicos e não-físicos: um *hardware* (máquina fotográfica) ou um *software* (um programa editor de fotos), por exemplo. Orlikowski (2007) argumenta que diante das práticas organizacionais, são muitos os aspectos materiais podem passar despercebidos pelos espaços praticados, onde encontra-se além dos insumos administrativos, como mesas, cadeiras e computadores; elementos não tão visíveis pelos praticantes como as redes elétrica, telefônica, banco de dados. O cotidiano da vida social é permeado de materialidade (COOLE; FROST, 2010; ORLIKOWSKI, 2007).

Dessa forma, vê-se que a materialidade é inseparável do social, logo o cotidiano é constituído, modificado e reconstituído em meios a existência das relações dos seres humanos com os elementos materiais (COOLE; FROST, 2010), por mais que venha sendo ignorada essa participação dos materiais no contexto organizacional (ORLIKOWSKI, 2007). Com isso, depreende-se que tais práticas sociais estão imersas em um cotidiano sociomaterial. Essa perspectiva sociomaterial parte essencialmente dos pressupostos da ANT, no intuito de estabelecer novas evidências que considerem a dinâmica existente na interação social entre humanos e não-humanos nos fenômenos investigados (TURETA; TONELLI; ALCADIPANI, 2011).

2.2.2 Contribuições da TAR para os Estudos sobre Sociomaterialidade

Para elucidar a noção de sociomaterialidade, Orlikowski (2007) atribui sua inspiração pelas contribuições da TAR, pois ela vê o social limitado a uma construção homogênea, mas como um caminho a ser percorrido pelas associações entre os atores que são essencialmente heterogêneos. Para Latour (2012, p. 100) o social “[...] é um nome de um tipo de associação momentânea caracterizada pelo modo como se aglutina assumindo novas formas”. Com isso, desconstrói-se o conceito tradicional do que é social, ao propor uma nova construção social da realidade (TONELLI; BRITO; ZAMBALDE, 2011; TONELLI, 2016).

A *Actor-Network Theory* (ANT), Teoria Ator-Rede (TAR) ou ainda Teoria da Translação é um referencial teórico-metodológico desenvolvido, inicialmente por

Mic*Hel* Callon, John Law e Bruno Latour nos seus estudos empíricos do campo da sociologia e ciência tecnologia (DUARTE, 2015; TURETA, 2011), com a ideia de estabelecer limites entre sociedade e tecnologia (TONELLI, 2016). Partindo de uma perspectiva processual (CZARNIASWSKA, 2004, 2008; DUARTE; ALCADIPANI, 2016). A TAR se propõe a investigar os processos de ordenação, pois eles não surgem como algo concluído, mas como resultado de associações entre as formações das redes de atores (ALCADIPANI; TURETA, 2009). Trata-se de uma sociologia das associações (LATOURE, 2012).

Para Latour (2011), colabora para o entendimento e percepção de mundo, a realidade ser produção das relações associadas entre os atores, um hibridismo entre humanos e não-humanos, algo indissociável. Ator, agente ou ainda actante (no sentido de atuante), são entendidos como sinônimos na TAR, trata-se daquele que realiza uma ação. A rede seria o caminho a ser percorrido pelos atores em movimento, que se associam como outras entidades, sendo as redes formadas por vários materiais (LATOURE, 2011; 2012). Na TAR, o ator passa a ser formado por elementos humanos e não-humanos como agentes de ação em uma rede. O ator-rede seria a representação das incertezas no ato da ação (LATOURE, 2012).

Através dessas associações que ocorre o processo de translação (CALLON, 1986). Essa mudança leva a relevância da necessidade de se dar importância na constituição do processo social, ignorado nos estudos que analisavam a realidade sendo construída, tendo os fatores materiais visto sem atenção ou de forma inferior acerca do papel nas redes (TURETA, 2011, TONELLI, 2016). O processo de translação desenvolvido por Callon (1986) pode contribuir para o entendimento das relações sociomateriais.

2.2.3 Transladando Práticas Sociomateriais

Com inspiração na filosofia de Mic*Hel* Serres (TONELLI, 2016), a translação seria uma operação generalizada que implica em deslocamento das entidades em suas redes de ações, o que leva a incerteza da identidade do que é e do que está sendo envolvido no processo translação, cabendo ao processo de translação a produção dos elementos coletivo imbricados na realidade (CZARNIAWSKA, 2008). Trata-se de um

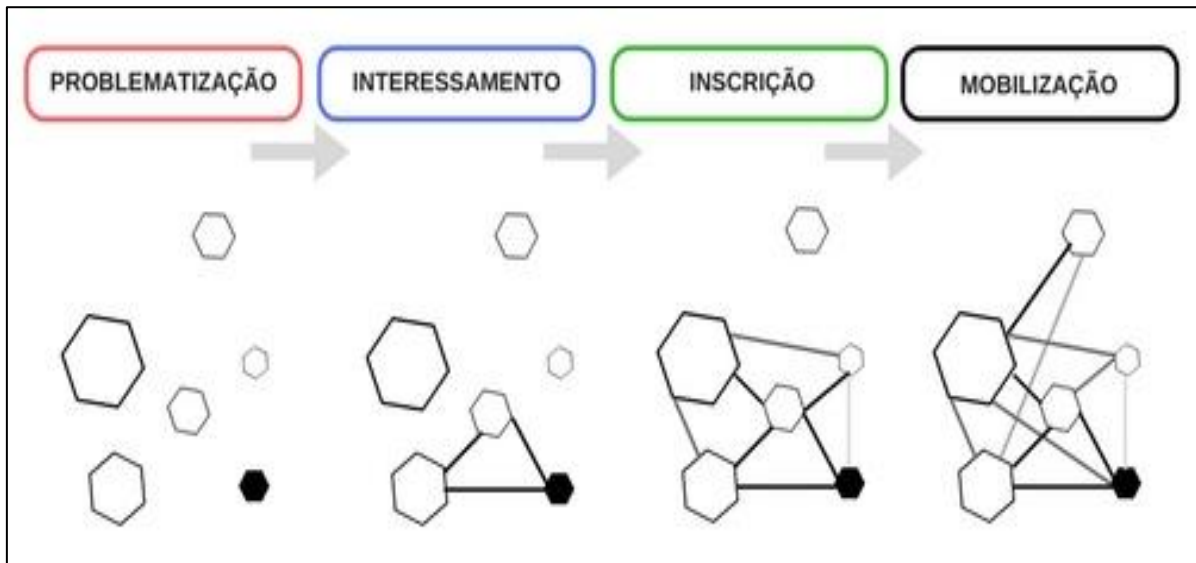
processo de construção de conexões, improvisação, bricolagem, que está permeado nas ações passadas, presentes e futuras entre os elementos participantes desse processo de translação (CZARNIAWSKA, 2008).

A medida que o social é formado por associações entre atores, e que esses atores formam redes heterogêneas configurando em uma realidade. Logo, tem-se a indeterminação como característica dos atores, o que leva ao processo de associações entre eles para realizarem suas ações, sendo isso realizado diante de uma realidade performada, sendo ela renovada a cada associação de atores, e isso todo esse processo de associações necessita de explicação para que seja possível compreender os fatos (LATOUR, 2012).

Sobre essas associações, Callon (1986) as entende como processo de translação e estabelece quatro momentos: (1) problematização, (2) interesse, (3) inscrição e (4) mobilização, conforme demonstrado na figura 2. A translação seria um processo que permite a transformação de coisas diferentes em iguais, como a junção de objetivos específicos em um único central (LATOUR, 2011).

A **problematização** envolve a fase em que atores diante de suas ações se relacionam com outros atores de outras redes para o levantamento de questões para a realização das ações, e para tanto tem-se o estabelecimento dessas novas alianças diante da formação dessa nova rede (CALLON 1986; TURETA, 2011). Há nesse primeiro momento processos de definições dos objetos principais, ao passo que vai da identificação de objetivos semelhantes, tanto comum a rede como do próprio ator-rede (TURETA, 2011).

Figura 2 – Momentos de Translação



Fonte: Elaborado pelo autor baseado em Callon (1986).

Dessas alianças surge o momento de **interesse** entre os atores, pois ao definirem os objetivos centrais da rede, há também uma identidade definida por meio das ações realizadas em comum (CALLON, 1986, TURETA, 2011). Segundo Callon (1986 p. 09), o interessamento deve ser compreendido tendo como noção que “a identidade, os objetivos ou as inclinações de seus aliados. Mas esses aliados estão implicados provisoriamente na problematização de outros atores também.” O interesse pelo alcance de determinada ação provoca tensões entre os atores envolvidos por causa das diversas possibilidades de realização (LATOUR, 2001; 2011), no sentido que “[...] Em lugar de uma rígida oposição entre contexto e conteúdo, as cadeias de translação referem-se ao trabalho graças ao qual os atores modificam, deslocam e transladam seus vários e contraditórios interesses” (LATOUR, 2001, p. 356).

Para Latour (2011), a **inscrição** materializa o acordo promovido entre os atores-rede, sendo possível ser representado em um contrato físico, por exemplo. Com isso, o momento de inscrição possibilita uma melhor identificação visual da rede, mesmo diante de sua mobilidade é possível acompanhá-la por sua materialização, o que torna um momento mais estável. Estando os atores inscritos, eles “[...] exploram suas diferenças e interesses de maneira que possam estabelecer o conjunto de práticas que será compartilhado” (TURETA, 2011, p. 70). As inscrições seriam móveis imutáveis, pelo fato de poderem realizar o deslocamento muitas vezes de forma

contraditória ao interesse, pois uma vez que “[...] São sempre móveis, isto é, permitem novas translações e articulações ao mesmo tempo em que mantêm intactas algumas formas de relação (LATOURE, 2001, p. 350).

A **mobilização** é uma ação constante dos atores, o que acarreta numa movimentação, muitas vezes não previsível de suas ações (CALLON, 1986). Dessa forma, Callon (1986) prediz que não um caminho, uma fórmula determinada para os atores irem à busca de estabelecer novas redes. Nessa interação de mobilização por aliados, acaba ocorrendo a definição de um representante de cada rede (TURETA, 2011). Seriam eles, os porta-vozes, “[...] aqueles atores que se tornam os legítimos representantes da associação e que falam e agem em nome dos demais” (VALADÃO, 2014, p. 59).

Ao descrever os quatro momentos de translação, Callon (1986) acaba evidenciando que a construção e produção de rede de relações ao mesmo tempo que fatos científicos são evidenciados. Assim, fatos científicos são transladados, construídos socialmente, como apontados por Latour e Woolgar (1997). Os fatos científicos estão sendo reconhecidos e traduzidos com a ajuda dos atores envolvidos nas atividades ao longo do processo de produção do curta-metragem, haja vista que as evidências precisam serem legitimadas e afirmadas pelos atores (LATOURE, 2011). Essa tradução seria a translação de interesses entre os atores. Dessas possibilidades de interações que conhecimentos são produzidos.

Partindo dessa perspectiva translacional da TAR, esse processo pode vir a gerar efeitos de ordenamento, ainda que de forma temporal, pois uma característica intrínseca desses momentos é que eles ocorrem constantemente, no sentido que há (re)construção das ações dos atores-rede para estabelecerem práticas institucionalizadas (LAW, 1992; LATOURE, 2011). Dessa forma, compreender o processo de translação significa compreender como a realidade é moldada a partir mobilização de atores-rede para realização de uma ideia que se vai se tornando legitimada (CALLON, 1986; LATOURE, 2011; 2012).

Algo que fica também constatado na tradução dessas práticas é o poder de influência dos não-humanos com a formação de “caixas-pretas”. A metáfora da caixa-preta é colocada como uma representação de um fato constituído como verdade, mesmo que alguns atores-rede não tenham tido compreensão de tais fatos já estabelecidos. A

formação de uma caixa-preta pode ser interpretada também como um ponto de referência a ser percebido pelos atores mediadores e intermediários no processo de translação à medida que as caixas-pretas vão sendo (des)construídas (abertas e fechadas), e como ponto de passagem (LATOURE, 2001 2011; 2012).

Assim, transladando essa metáfora, o fenômeno de investigação desta pesquisa, as relações sociomateriais no processo criativo, seria uma caixa-preta. Diante disso, esta pesquisa se coloca a abrir essa caixa criativa na busca de compreender de como os atores-rede se manifestam no ato de criar. Como argumenta Latour (2011), é preciso seguir os rastros dos atores criativos antes que os fatos sejam concretizados, pois assim pode-se observar as ideias criativas que foram sendo constituídas e desconstruídas, além da atuação latente dos não-humanos no decorrer do processo de abertura e fechamento dessa caixa-preta na produção do curta-metragem.

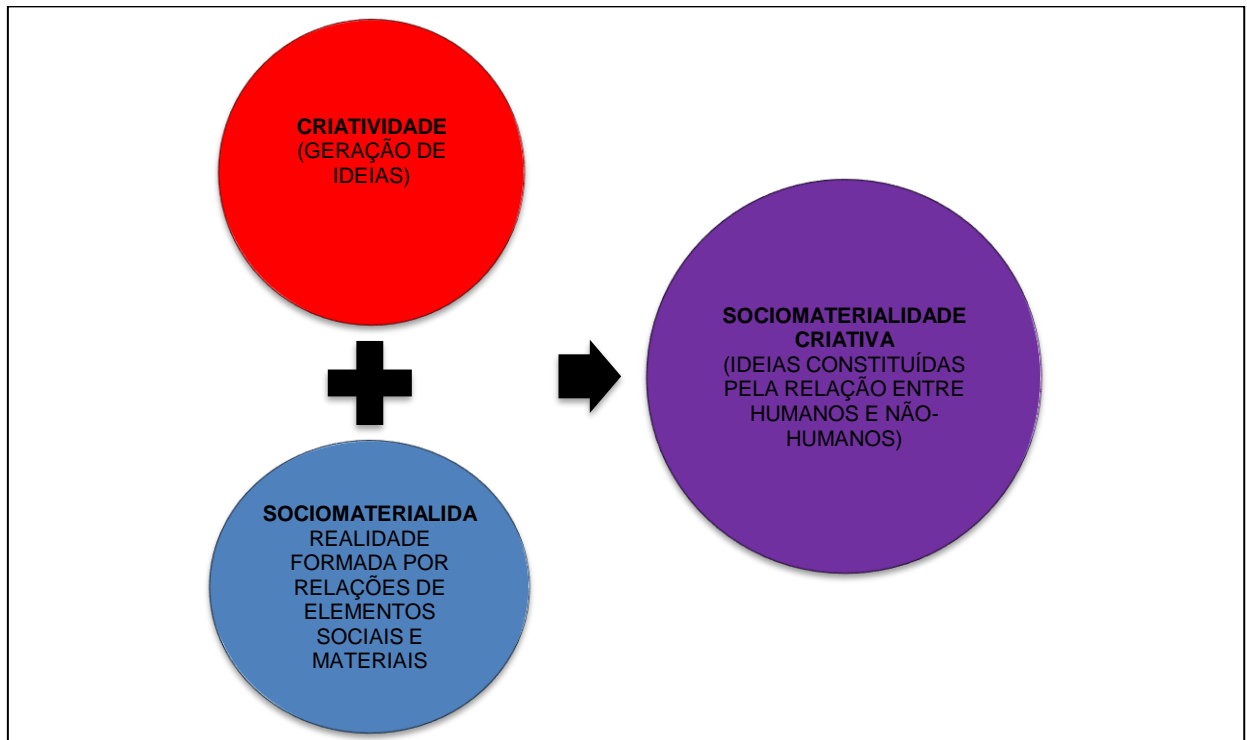
2.3 SOCIOMATERIALIDADE CRIATIVA

Este espaço se insere no intuito de estabelecer uma ligação entre as discussões realizadas anteriormente neste trabalho. Busca-se provocar a necessidade de um olhar para as práticas sociomateriais no processo criativo.

2.3.1 Relações Sociomateriais no Processo Criativo

A partir das articulações com atenção aos principais aspectos abordados neste projeto no campo da criatividade (AMABILE, 1988; AMABILE; PRATT, 2016; MUNFORD; HESTER; ROBLEDO, 2012) e práticas sociomateriais (CARLILE et al., 2013; LEONARDI, 2012; ORLIKOWSKI, 2007) nas organizações, aponta-se como um caminho empírico a ser trilhado representado no esquema conceitual (figura 3) à respeito da **sociomaterialidade criativa** como proposta de que os desdobramentos auxiliem na compreensão as relações sociomateriais ao longo do processo criativo na realização de um curta-metragem.

Figura 3 – Esquema conceitual do projeto



Fonte: Elaborado pelo autor.

Pôde-se observar que a noção de criatividade é eminentemente centrada como característica do indivíduo (AMABILE, 1988; 1998; AMABILE; PRATT, 2016; MUNFORD; HESTER; ROBLEDO, 2012), ainda que esse indivíduo estabelece relações sociais dentre um contexto cultural (ISAR; ANHEIER, 2010; LOILA; MIGUEZ; 2015; MOERAN, 2009). Esses sujeitos criativos são ainda identificados como *mainstreamns* e *mavericks* (BECKER, 2008; JONES et al., 2016). Como forma de questionar esse antropocentrismo criativo, Duff e Sumartojo (2017) discutem a capacidade de os elementos materiais serem também agentes participantes do processo criativo na prática criativa no campo das indústrias criativas, onde diagramam a aliança entre os humanos e não-humanos na prática criativa, o que se trataria de uma *Assemblage*. Na *Assemblage*, a criatividade ocorre de forma processual nas práticas desenvolvidas entre os humanos e não-humanos, o que implica numa assembleia, uma colagem entre os indivíduos e os objetos, e isso possibilita gerar uma aliança desses atores para os momentos de criação e produção do trabalho criativo (DUFF; SUMARTOJO, 2017).

A criatividade seria uma convenção, temporária de forças e elementos materiais, afetivos de forma heterogenia em uma determinada prática criativa. A criatividade se

expressaria pela sua capacidade semiótica (DUFF; SUMARTOJO, 2017, JONES; LORENZEN; SAPSED, 2015). Seria por meio de códigos semióticos e de sua base material, que a criatividade pode vir a ser entendida como um processo de geração de algo novo que estaria associado a elementos já existentes, o que estaria condicionado como fatores de mudança para geração dessa prática criativa nos aspectos sociais, política e tecnologia (JONES; LORENZEN, SAPSED, 2015). Assim:

[...]a prática criativa subsiste no campo afetivo, social e conexões materiais forjadas entre esses corpos, forças e espaços à medida que se encontram, tornando-se efetivo, tornando-se criativo, capacitando capacidades ao mesmo tempo em que exclui outras (DUFF, SUMARTOJO, 2017, p. 2, tradução nossa).

Na prática criativa, a criatividade seria um momento de vinculação entre os humanos e não-humanos, por meio das conexões das ideias na geração de novidades, não podendo ser tratado de forma acessória ou intermediária os objetos nas ações do cotidiano como ressaltado por Latour (2012). Duff e Surmatoj (2017) estimulam pesquisas empíricas nos EOR para identificação das configurações dessas práticas criativas.

Jones et al. (2016), apontam a materialidade como caminho a ser explorado no universo criativo. A materialidade não só pode estabilizar a criatividade em produtos culturais como as pinturas, edifícios, livros, por exemplo, como também promulgar novos códigos semióticos com proposta de difundir práticas criativas, mas também estimular inovações (JONES; LORENZEN; SAPSED, 2015; JONES et al., 2016). A materialidade deixa rastros, permite a criação de novos códigos semióticos que se expressam simbolicamente a partir da tecnologia no mundo das artes (JONES et al., 2016).

Com proposta de analisar a materialização de ideias na produção cultural, Strandvad (2011) estabeleceu uma perspectiva material, onde observou a partir do desenvolvimento de uma produção cinematográfica, momentos em que os objetos como participantes ativos e colaborativos na evolução da produção cultural. Em seu estudo empírico ela identifica momentos da evolução dos objetos, onde eles não apenas evoluem, mas também estabilizam e expandem suas ações. Esse estudo empírico vai ao encontro de trabalhos que buscam evidenciar tais práticas

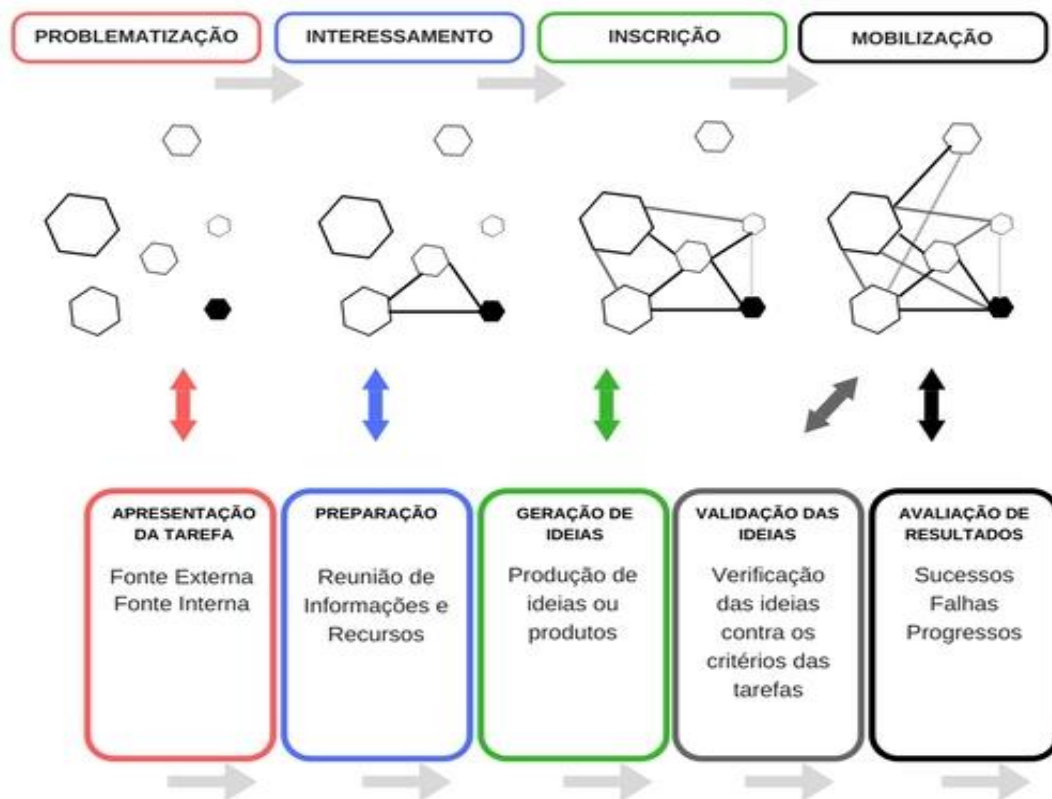
sociomateriais, sobretudo criativas como sugerem Jones et al. (2016) e Duff e Sumartojo (2017).

Como tentativa de traçar os caminhos dos atores ao segui-los (LATOOUR, 2011), este trabalho apresenta uma convergência entre os cinco estágios do processo criativo proposto no modelo apresentado por Amabile (1988) e adaptado posteriormente por Amabile e Pratt (2016), com os quatro momentos do processo de translação proposto por Callon (1986). Na figura 4 tem-se a proposta de tal modelo do processo sociomaterial criativo.

O momento de problematização pode ser associado e compreendido com estágio de apresentação da tarefa, pois nesse contexto surgem para os indivíduos criativos (os atores criativos), um problema em que eles precisaram identificar as possibilidades de resolução dessa situação colocada em questão. Eles precisaram encontrar a partir de seus objetivos e forças motivacionais pessoais, o estabelecimento e semelhanças desse objetivo geral, que é externo, para solução do problema coletivo.

Dessa compreensão de um objetivo comum a todos os envolvidos na solução de um problema criativo posto, os interesses se convertem na identificação dos atores e pontes de alianças surgem como uma rede que liga os objetivos comuns com os gerais de cada ator envolvido. E para serem escolhidos para rede, os atores precisam estar preparados, dispostos e munido do conhecimento e habilidade necessário para realização das ações a serem executadas pelas redes de ações.

Figura 4 – Modelo Translacional do Processo Sociomaterial Criativo



Fonte: Elaborado pelo autor com base em Amabile e Pratt (2016) e Callon (1986).

O momento de inscrição coincide com o momento de geração de ideias, pois as redes são percebidas através das ideias que estão sendo materializadas nesse instante. No sentido que, as ideias criativas vão sendo produzidas e sendo constituídas para aprovação e definição dos atores criativos envolvidos. Por estarem inscritos, os atores passam a estabilizarem e definir suas ideias de forma que alcance a solução de conflitos pela rede está visivelmente sociomaterialidade.

A mobilização passa a ocorrer constantemente pelos atores criativos por seus esforços em validarem suas ideias, o que já se torna como uma ação para tentativa de consolidação das redes de aliança já estabelecidas e interesse de gerar novas redes com outros atores a partir do surgimento de problemas criativos. Ao passo que o problema apresentado foi solucionado, ainda requer-se uma avaliação das práticas sociomateriais realizadas pelos atores, desde as primeiras ações realizadas, onde cabe a identificação de das falhas, sucessos e progressos ao longo do processos de

criação e dessas práticas sociomateriais realizadas poderem vir a serem legitimadas e propagadas pelos atores que serão os porta-vozes.

3 O PERCURSO METODOLÓGICO SEGUIDO

Esta seção dedica-se a apresentar as escolhas metodológicas para realização desta pesquisa. Inicialmente, traz-se a caracterização da pesquisa que se desdobrou como instrumentos para produção dos dados as técnicas de observação participante, pesquisa documental-audiovisual e entrevistas. Em seguida, relata-se o campo pesquisado, em que as práticas de criatividade sociomaterial emergiram na produção de um curta-metragem e o tratamento realizado para análise dos dados. Saliento que passarei a utilizar, em alguns momentos, o recurso narrativo em primeira pessoa, por buscar descrever essa minha experiência na prática do fazer pesquisa de campo (CLIFFORD, 2008).

Cabe ressaltar que questões éticas foram tomadas para o desenvolvimento deste estudo. Com isso, foram inicialmente obedecidos os critérios éticos no desenvolvimento de pesquisa com seres humanos, com a elaboração do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (APÊNDICE A), com base na resolução nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde (CNS). Tendo sido avaliada e aprovada a proposta deste projeto de pesquisa pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEPSH) da UFES, sob o parecer de número 2.542.707 (ANEXO A).

3.1 CARACTERIZAÇÃO E ABORDAGEM DA PESQUISA

Para melhor compreensão da criatividade como prática sociomaterial ao longo de uma produção audiovisual, foi proposta neste estudo, a realização de uma pesquisa com características qualitativas. Pois, ao pretender investigar fenômenos sociais, a escolha da abordagem qualitativa se tornou essencial, uma vez que como pesquisador, me dispus a ir à campo e coloca à e me permitir compreender a construção e o desenvolvimento dos processos organizativos de uma produção audiovisual (CRESWELL, 2013; DENZIN; LINCOLN, 2011).

Diante dessa participação ativa como pesquisador próximo do objeto de estudo para observação das práticas sociomateriais, o estudo tomou como inspiração os preceitos metodológicos da TAR, sobretudo do processo de translação. Latour (2012) propõe que sigamos os atores, pois eles sabem o que estão fazendo, basta o pesquisador

aprender junto com eles não apenas o que fazem, mas o motivo que levam a realizar tais ações.

Dessa forma, fui me preparando para ir à campo, passando a explorar os espaços, físicos e virtuais, dos atores humanos envolvidos no campo do objeto de pesquisa a fim de observar os fatos científicos (LATOURE; WOOLGAR, 1997). A TAR como proposta metodológica, parte de uma perspectiva crescente dos EOR em relação a compreensão das relações heterogêneas dos processos organizativos (ALCADIPANI; TURETA, 2009; ALCADIPANI; HASSARD, 2010; CAMILLIS, 2011; TURETA, 2011; DUARTE, 2015).

Por se tratar de uma epistemologia pós-estruturalista, de natureza ontológica relativista, e ao ser fundamentado em estudos empíricos, a TAR é vista como uma versão empírica do pós-estruturalismo (ALCADIPANI; TURETA, 2009; DUARTE; HASSARD; COX, 2013; ALCADIPANI, 2016). Sendo assim, esta pesquisa pode ser apontada como um estudo empírico do pós-estruturalismo, sob a perspectiva do campo dos EOR.

Assim, busquei descrever de forma detalhada o processo do desenvolvimento das associações entre os atores. Pude observar que as atividades são modificadas diante da liberdade e flexibilização nas ações das práticas dos atores seus comportamentos. Foi ao longo do percurso da realização desta pesquisa que o método foi sendo construído (LATOURE, 2011), o que a possibilitou na compreensão da realidade que estava sendo construída (LAW, 2004). Dessa perspectiva, identifiquei que o processo de produção audiovisual, como fenômeno organizacional, é performado pelos interesses dos atores humanos e não-humanos (LAW, 1994; 2004; CZARNIAWSKA, 2008).

3.1.1 Da Escolha ao Campo de Pesquisa

O campo de investigação da criatividade como fenômeno de práticas sociomateriais foi o audiovisual. Duarte (2015), Jones et al. (2016) e Strandvad (2011) incentivam para uma maior investigação das práticas dos setores criativos, pois podem trazer

valerosas contribuições para o campo de pesquisa. Neste campo, a criatividade ocorre de forma mais tangível por meio de processos criativos.

Strandvad (2011) aponta que ao observar a dinâmica organização de uma produção audiovisual, é possível constatar uma evolução simultânea do objeto cultural e de seus processos de produção. Assim, justifica-se a discussão desse estudo pelo recente interesse dos EOR nas indústrias criativas (DUARTE, 2015; JONES et al., 2016).

Com isso, entre os meses de julho e agosto de 2017, passei a procurar um ambiente que pudesse acompanhar alguma produção audiovisual, do início ao fim, o que compreende em três etapas gerais: pré-produção, produção e pós-produção. Judice e Furtado (2014) salientam para necessidade de acompanhar a realização completa de um fenômeno criativo, e com atenção ao contexto do espaço de pesquisa, sua relevância e prática para as atividades diárias (MOERAN, 2009).

Nessa procura por uma produção audiovisual (o que poderia vir a ser um filme, curta-metragem, comercial, animação, videoclipe, programa de TV), realizei uma busca pelas redes sociais de produtoras presentes preferencialmente na cidade de Vitória/ES. Nisso, acabei me deparando com organizações mais alternativas e independentes, e entre elas organizações mobilizadoras do audiovisual capixaba, ABD Capixaba (Associação Brasileira de Documentaristas e Curta Metragistas do Espírito Santo) atuando com realização de fóruns que discutem políticas públicas culturais desse setor e mostras com produções independentes locais do estado. Outro ator institucional é o SINAES (Sindicato da Indústria Audiovisual do Espírito Santo), que visa estabelecer uma relação dessa indústria com causas trabalhistas e busca de fomento do setor privado e público.

E entre buscas por contatos via redes sociais, troca de e-mails com produtoras e com participação de fóruns que me deparei por meio da TV Ufes o Núcleo de Produção Audiovisual (Janela), projeto de extensão do curso de graduação de Cinema e Audiovisual. Assim, este trabalho teve como objeto de estudo as atividades desenvolvidas do projeto de extensão do Núcleo de Produção Audiovisual da UFES que envolve, essencialmente, alunos do curso de graduação em Cinema e Audiovisual, Publicidade e Propaganda, Jornalismo, Artes Visuais dessa

universidade. Foi a entrada pela Janela que me possibilitaria acompanhar uma produção audiovisual.

3.1.2 Janela: Núcleo de Produção Audiovisual

Os atores são as fontes das ações (LATOUR, 2011) e já com o entendimento de não prever as ações dos atores no campo (ALCADIPANI; TURETA, 2009), que entrei em contato inicial com o aluno bolsista do projeto e o professor responsável do projeto. Por meio de uma entrevista exploratória com eles, vi as instalações do projeto: sala administrativa, que funciona como ilha de edição também, o Laboratório de Vídeo (LABVÍDEO), um espaço para gravações internas, mas utilizada normalmente para as reuniões do Janela.

Com base nessa conversa inicial, compreendi que o Janela tem como metodologia de trabalho a troca de experiência entre os participantes, iniciantes e veteranos do projeto, onde muitos já atuam no cenário profissional do audiovisual antes mesmo de iniciarem seus cursos. Com cerca de 5 anos de existência do projeto, baseado já em um projeto semelhante desenvolvido pelo mesmo professor que é responsável por conduzir o projeto são realizadas a cada semestre letivo atividades práticas para pré-produção, produção e pós-produção de um produto audiovisual como curta-metragem, documentário, programa, websérie, clipe. Os produtos audiovisuais do JANELA são exibidos na mostra “Na Janela”, além da disponibilidade em redes sociais, para toda comunidade, acadêmica e externa, o que resulta na visibilidade do projeto ao aproximar a universidade com a sociedade por meio da produção audiovisual.

Dessa maneira, o projeto a escolha do Janela como objeto se justifica por possibilitar que eu como pesquisador passe a ter acesso as ações e transformações da rede de atores do projeto a partir da produção de um produto audiovisual em meio a processos criativos presentes no Janela como membro do projeto a partir do mês de agosto de 2017. Assim, as relações sociomateriais tem sido as fontes de dados e informações da pesquisa para a compreensão as relações sociomateriais existentes no processo criativo.

3.2 PRODUZINDO E COLETANDO DADOS PARA PESQUISA

A produção de dados foi por meio da observação participante, entrevistas e documentos textuais e audiovisuais. Dessa forma, este estudo utilizará diferentes fontes de informação (CRESWELL, 2013). Essas escolhas recaem em uma triangulação de técnicas (CÁRDENAS et al., 2018), o que permitiu relacionar e confrontar os dados produzidos ao longo das etapas de coleta da pesquisa como forma de enriquecer os dados para alcance dos objetivos desta pesquisa (DENZIN; LINCOLN, 2011).

3.2.1 Observação Participante

Para que pudesse compreender como as relações sociomateriais ocorrem na produção audiovisual, participei do projeto Janela 2017/2, como membro da equipe de produção do curta-metragem *Hel*. Minha entrada no campo ocorreu em 29/08/2017 com minha inscrição, por meio do preenchimento de um formulário *online*. No mesmo dia ocorreu também a primeira reunião geral do projeto com os inscritos nesse período. Nessa reunião me apresentei pude me apresentar não só como membro do grupo, mas também como pesquisador ao apresentar a proposta de estudo.

O produto audiovisual escolhido para produção foi um curta-metragem de ficção do gênero terror. Entre meados de setembro a dezembro de 2017, foram desenvolvidos os processos de pré, produção e início da pós-produção do curta-metragem. O projeto entrou em recesso nos meses de janeiro e fevereiro de 2018. Retornei ao campo em março até maio de 2018 para acompanhar as finalizações da edição do curta-metragem. Foi neste período que pude observar a realização do curta-metragem.

Desde o momento da inscrição passei até meados de dezembro de 2017 participando das reuniões gerais, sempre a partir das 16h nas terças-feiras. Tais reuniões tinham como propósito alinhar a realização de um produto audiovisual. Inicialmente, eram cerca de 50 inscritos, entre membros antigos e novos, algo nunca visto pela coordenação do projeto antes.

Minha participação ocorreu como membro da equipe de produção. Essa escolha foi por meio da indicação de alguns atores com quem havia criado maior aproximação.

Além das reuniões gerais, participei das reuniões da equipe de produção, acompanhei mais de perto a equipe de roteiro. Ao todo, foram 29 observações, com cerca de 50 horas (ver ANEXO B).

Na estadia de campo, fui seguindo os atores em diferentes espaços e momentos da execução do curta-metragem (reuniões gerais, reuniões de equipes, escolha de locações, gravações, ilhas de edição). Pude acompanhá-los também por meio das redes sociais, espaço que foi sendo conquistado e passando a segui-los também. Além de encontros em eventos de cinema na cidade de Vitória-ES.

Ao longo das observações, fui seguindo os atores sempre com um bloco de notas, caneta, uma câmera fotográfica semiprofissional para fotografar/filmar, assim como o celular. Escolhi observar utilizando esses recursos audiovisuais, na tentativa de contribuir numa melhor robustez de dados coletados, a partir da produção de documentos textuais e audiovisuais para posterior análise, além da construção de notas de campo com maior robustez.

Nessa imersão no campo, fui estabelecendo confiança e empatia com os demais envolvidos no projeto, algo que se fez necessário para realização da observação participante (YANOW, 2012), uma vez que ousei como pesquisador em mergulhar no cotidiano das práticas de um grupo, entender os significados a serem compartilhados de sua cultura (ANGROSINO, 2005; CAVEDON, 2014).

Com a necessidade de estar presente na realização do curta-metragem, Moeran (2009), aponta para utilização da técnica de observação participante para que o pesquisador possa ter a essa experiência de trabalho em conjunto com as pessoas criativas. Ele ainda sugere que por meio dessa técnica com tentativa de compreender a noção de criatividade entre as diferentes formas de processos criativos nas indústrias criativas.

Ao longo do processo de realização do curta-metragem, me preocupei em observar a relevância e o papel dos elementos não-humanos nas atividades e práticas vivenciadas. Pude observar as ideias em movimento na construção de elementos não-humanos próprios do curta-metragem, como a produção do roteiro e da decupagem. Além da experiência de produtor de set em que as cenas eram sociomaterializadas

com os elementos de cenas, do próprio momento de gravação com os equipamentos de câmera e som ligados em ação e também da etapa de uso dos software de edição para finalização do produto audiovisual.

Em pesquisas que seguem atores não-humanos, Bruni (2005) indica que o processo investigativo requer a necessidade de identificar e observar conexões que vão sendo estabelecidas nas redes de ações com os atores humanos, como eles interagem no campo. Nesse sentido, seguiu-se a orientação do uso da técnica de observação que também foi utilizada como instrumento de produção de dados nos trabalhos de Camillis (2011), Tureta (2011) e Duarte (2015), por ela contribuir em uma melhor compreensão da participação da rede de atores e suas práticas.

3.2.2 Documentos textuais e audiovisuais

Das minhas observações, produzi em alguns momentos documentos gravações de áudios, registros fotográficos, vídeos e anotações como forma de expressões do processo de organizar como forma de ampliar as práticas do fazer organizacional (DAMERON; LÊ; LEBARON, 2015; HINDMARSH; LLEWELLYN, 2016). A utilização, desses materiais, nesta pesquisa, se colocou como possibilidade de observar a realidade como um fato (HODDER, 1994; BAUER; GASKELL, 2012). O recurso de produzir materiais audiovisuais é colocado como desafio metodológico neste projeto, pois vai ao encontro dos objetivos de identificar as práticas sociomateriais (HINDMARSH; LLEWELLYN, 2016). Algo que tem sido um desejo cada vez maior de compreender os comportamentos dos atores ao capturar visualmente seus momentos de interações (JARRETT; LIU, 2016).

Assim, arqueei junto das observações em formato digital de forma digital os materiais, o que se configurou como um fotodiário (SCHULTZE, 2012). Como indicam Zundel, MacIntosh e Mackay (2016), além de buscar analisa-los posteriormente, eles servirão como forma de ilustrar de forma mais rica as minhas narrativas junto dos elementos materiais utilizados nas práticas organizativas cotidianas do grupo Janela. Mesmo sem ser compreender muitas técnicas de uso, me coloquei a utiliza-las, o que é um desafio para os pesquisadores se propõe a realizar essa técnica metodológica

(MASON, 2012). Ressalto que contei muitas vezes com o auxílio despertado pela curiosidade e empatia dos atores do Janela no uso com seus equipamentos profissionais e semiprofissionais audiovisuais.

Fazendo uso do vídeo, por exemplo, foi possível observar e entender como ocorrer a sociabilidade dos objetos materiais (HINDMARSH; LLEWELLYN, 2016). Fazer uso de recursos audiovisuais recai em uma perspectiva paradoxal do pesquisador ao se relacionar mais densamente com a tecnologia (WHITING et al., 2016), daí provocar tensões, mesmo com grupo de atores que fazem uso corrente desse tipo de tecnologia, como o caso em questão do grupo Janela. Dessa forma, busquei explorar mais as imagens dentro do contexto das práticas sociomateriais, no sentido de tentar superar tal desafio nas pesquisas qualitativas que pouco exploram quando fazem uso, acabam não dando atenção a fonte de dados visuais (CAMPOS, 2011; MASON, 2012).

Documentos textuais desenvolvidos pelos próprios atores (roteiro, decupagem, diárias) e o próprio curta-metragem (arquivos de áudio de vídeo) são os materiais que foram produzidos ao longo da minha inscrição na rede. Seria praticamente impossível, ao me inserir no campo audiovisual não pensar em produzir e analisar tais materiais, dando inclusive uma maior atenção e destaque ao utilizá-los como recursos metodológicos e instrumentais no sentido de promover futuras discussões metodológicas desses recursos na pesquisa qualitativa (CAMPOS, 2011; DAMERON; LÊ; LEBARON, 2015; MASON, 2012; ZUNDEL; MACLINTOSH; MACKAY, 2016).

Acredita-se que a prática de gravação de vídeo pode torna-se cada vez mais disponível para análise e compreensão das investigações nos espaços praticados (MENGIS; NICOLINI; GORLI, 2016). Metodologias baseadas em recursos audiovisuais possibilitam uma melhor representação do objeto pesquisado por suas qualidades multimodais e uma reflexividade das práticas observadas (JARRETT; LIU; 2016; TORALDO; ISLAM; MANGIA, 2016).

Procurando ter sempre em mãos uma máquina fotográfica ou o celular com câmera e gravador, capturei em diferentes espaços, nos quais a produção do curta-metragem acontece (MENGIS; NICOLINI; GORLI, 2016; TORALDO; ISLAM; MANGIA, 2016). Recorri a esses instrumentos para desenvolver a pesquisa por considerar uma

vantagem esses recursos textuais e audiovisuais, pela possibilidade de fazer inferências e observações daquilo que não foi dito ou está ausente a partir da observação dos mesmos, ou até mesmo confrontos entre o que foi dito (CAMPOS, 2011; DAMERON; LÊ; LEBARON, 2015; BAUER; GASKELL, 2012).

3.2.3 Entrevistas

As entrevistas foram realizadas nos meses de maio e junho de 2018, com o recurso de um roteiro semiestruturado (APÊNDICE B). Elas ocorreram justamente após o período da observação participante e da produção de documentos textuais e audiovisuais, pois antes de entrar em campo, eu não saberia fazer questionamentos tendo observado apenas o dito, ao invés do vivido. Diante das particularidades com os atores entrevistados, resalto que o roteiro sofria adaptações a cada entrevista realizada para dar liberdade aos relatos dos acontecimentos vividos, pois as perguntas foram reconstruídas no momento das entrevistas (SPRADLEY, 1979). Inclusive, perguntas sendo construídas de uma entrevista para outra, conforme novos temas e problemas surgiam.

Os entrevistados foram selecionados de forma intencional, tendo como pressuposto a busca um membro de cada área ou etapa da realização do curta-metragem, no intuito de garantir um olhar por perspectivas diferentes dos processos criativos praticados e observados pelos entrevistados, como aponta Gaskell (2012). Não limitei a escolha pelo tempo no projeto. Ainda assim, houve certo equilíbrio entre os novos janeliros e os veteranos. Latour (2012) aponta para relevância pela possibilidade do pesquisador estar disposto a ouvir qualquer relato de algum momento de ação, pois os atores podem oferecer um conjunto mais substancial de dados.

O convite para as entrevistas ocorreu via conversa instantânea pela rede social *Facebook*® e *WhatsApp*®. Como todos eram estudantes da Ufes, eles tinham rotinas variadas de estudos. Assim, os locais e horários foram conforme a disponibilidade de tempo e espaço. Com isso, elas foram realizadas nos momentos livres deles, resguardando apenas a limitação de ser em um ambiente de certo silêncio. Nisso, as entrevistas foram realizadas em espaços variados na própria Ufes, nas acomodações do CCJE e do CAR, como também da própria residência dos entrevistados. Vale

destacar que em algumas, houve a necessidade de trocar de horários e dias por questões particulares dos entrevistados, mas que me causava certa frustração como entrevistador.

Para que a identidade dos entrevistados seja preservada, os mesmos passam a serem identificados por nomes fictícios de personagens célebres de filmes de terror, como forma de trazer aproximação da experiência da realização de um curta-metragem de ficção do gênero terror.

Quadro 1– Atores Entrevistados

Entrevistadx	Nome fictício dxx entrevistadxs	Função(ões) dos atores no curta-metragem	Duração da entrevista
1	Leatherface	Roteirista	20 min
2	Samara Morgan	Assistente de Produção	27 min
3	Norman Bates	Produtor Executivo	54 min
4	John Constantine	Roteirista e Assistente de Som	58 min
5	Carrie White	Diretora de Arte e Roteirista	44 min
6	Michael Myers	Assistente de Fotografia	29 min
7	Regan MacNeil	Continuista	22 min
8	Suzy Bannion	Assistente de Fotografia	22 min
9	Jason Voorhees	Assistente de Direção	34 min
10	Hannibal Lecter	Roteirista e Assistente de Som	58 min
11	Freddy Krueger	Editor de Imagem	57 min
12	Jack Torrance	Diretor de Pós-produção	47 min
13	Annie Wilkes	Diretora Geral e Roteirista	59 min
14	Rosemarey Woodhouse	Produtora de Elenco	26 min

15	Lorraine Warren	Diretora de Edição de Som e Assistente de Arte	1h e 6 min
----	-----------------	--	------------

Fonte: Elaborado pelo autor.

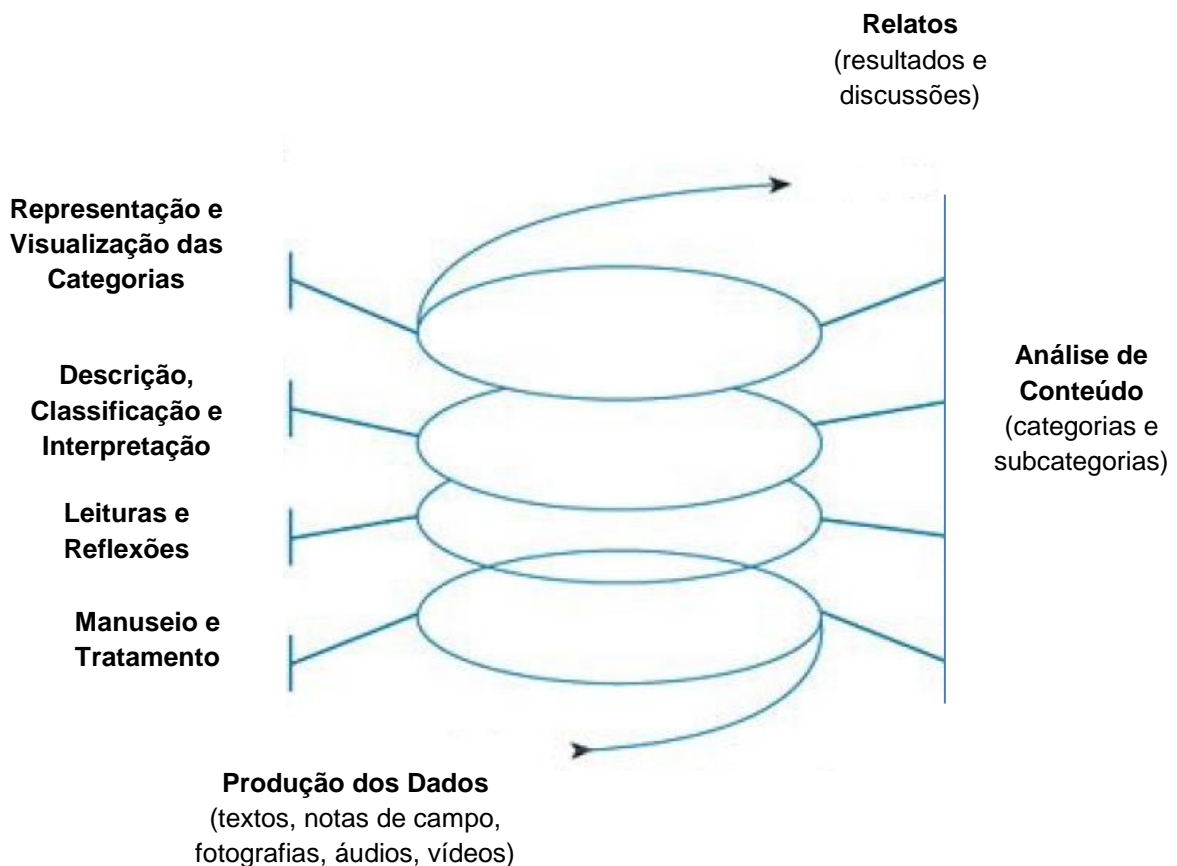
O recurso da técnica de entrevista permitiu a construção de evidências por meio da relação estabelecida entre o pesquisador como entrevistador com os atores humanos entrevistados (GASKELL, 2012). Foram explicitados os objetivos da entrevista com assinatura do TCLE, da necessidade de gravação para inserção das perguntas que foram conduzidas de forma mais espontânea, uma conversa com troca de informações, e muitas delas foram carregadas de risos pelas relações que foram sendo (re)estabelecidas. Conforme indicado por Spradley (1979), as entrevistas foram realizadas com intenção de desvendar questões observadas no fenômeno investigado, mas que ainda precisa ser explicitada ou confrontada. Utilizei esse tipo de entrevista por ter uma noção do ponto final que chegaria determinada entrevista a partir das perguntas, apesar de não deter o controle total de seu desenrolar. As entrevistas foram gravadas por meio de um gravador semiprofissional e por um aplicativo de gravação do meu celular. Elas foram transcritas posteriormente para um editor de texto. A finalização do processo desse processo de transcrição marca o fim da produção dos dados nesta pesquisa.

3.3 ANÁLISE DOS DADOS

A triangulação de técnicas contribuiu com o rigor científico, o que possibilitou a ampliação do entendimento do fenômeno em estudo (CÁRDENAS et al., 2018). Para análise desses dados, recorri à análise de conteúdo (LUNE; BERG, 2017), com base na proposta de sistematização em espiral da análise dos dados produzidos por Creswell (2013), conforme a figura 5, em que procurei codificar os dados e identificar suas temáticas (CORBIN; STRAUSS, 1990; GLASER e STRAUSS, 2006). Nisso, optei por seguir a orientação de Ryan e Bernard (2003), com categorização temática dos dados à posteriori.

O primeiro momento do processo de análise foi de estabelecer uma ordem dos dados da pesquisa (notas de campo, fotodiário, vídeos, documentos, entrevistas), que foram arquivados de forma sistemática, conforme o tipo de dado (formato digital variado), para dar início à leitura de revisão dos dados de forma sistemática. Nessa sistematização, em que estavam todos estavam meio digital, foram alinhados pelas datas de coleta em pastas digitais, tendo um backup desses dados, como forma de evitar a perda. Ressalto ainda, pela especificidade dos materiais audiovisuais que são mais sensíveis à serem corrompidos, além de exigirem um suporte técnico de informática maior do que arquivos de edição de texto, por exemplo.

Figura 5 – Análise em espiral dos dados



Fonte: Adaptado (CRESWELL, 2013).

Ao longo das leituras, pude realizar conexões e confrontos entre os dados que produzi a fim de identificar e analisar o papel dos elementos não-humanos no emaranhando de processos criativos nos espaços que ocorriam as práticas criativas. Dessas reflexões, em que realizava anotações das informações que os dados iam me

revelando, pude codificar seus conteúdos, com base nos momentos da realização do curta-metragem. Ao estabelecer essa relação, fui alinhando os fragmentos dos dados de fontes variadas, como a fala de um dos atores humanos entrevistados com o registro fotográfico que realizei. Essas junções de vários elementos advindas de dados diversos proporcionam a codificação de forma a identificar temáticas em comum, o que representa uma união de códigos (CORBIN; STRAUSS, 1990).

Ao longo desse processo, os códigos e os temas foram sendo reconstituídos, uma vez que necessitei condensar os dados sobre o fenômeno analisado da criatividade como prática sociomaterial (GLASER ; STRAUSS, 2006; RYAN; BERNARD, 2003). Dessas (re)construções e (re)combinações de códigos à luz criatividade como prática sociomaterial, cheguei a visualização da categoria central e duas subcategorias temáticas (ver figura 6), de forma que os relatos dos dados serão apresentados nos resultados e discussões no próximo tópico.

Figura 6 – Categorias Temáticas



Fonte: Elaborado pelo autor.

Ao escolher não definir as categorias antecipadamente implicou nesse estudo esse processo de constantes idas e vindas aos dados produzidos e no referencial teórico-

metodológico, sempre analisando as falas dos entrevistados, os registros fotográficos, vídeos e demais conteúdos que emergiram do campo empírico. Vale ressaltar, que a revelação da categoria central “Ideias em movimento” e duas subcategorias, #VEMSERJANELA” e “Quando os Criativos se Reúnem para Criar”, foi realizado em meio a constante construção e desconstrução de categorias para estabelecimento dessa categoria central e suas subcategorias.

A partir das tentativas de agrupamentos dos códigos que elas se configuraram, de forma que os temas puderam expressar a sociomaterialização das práticas criativas, com base na perspectiva epistemológica e metodológica da TAR, frente ao referencial da criatividade nas organizações e da abordagem da prática sociomaterial. Nelas, expresse os momentos que a rede se constitui e translada diante do desafio de realizarem um curta-metragem, em que as motivações levam a explorarem novas habilidades, novas práticas em reunião com os elementos não-humanos que vão dando sociomaterialidade as ideias criativas.

4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

4.1 #VEMSERJANELA

O percurso do Janela não é entregar uma obra pronta, nem com qualidade. A ideia é entender, organizar, fazer e tal. Essa é a parada. Fez isso? Aconteceu isso? O objetivo foi alcançado? Foi! Então agora vamos tentar ter o material pronto pra poder dar uma recompensa para as outras pessoas (Entrevista com Norman Bates).

É com a ideia de convidar alunos interessados em ter a experiência de participar da realização de algum produto audiovisual que o Janela abre inscrições a cada novo semestre da Ufes. O projeto é costumeiramente apresentado aos alunos por meio da “Semana Calórica”, atividade de integração promovida pelos cursos do Centro de Artes (CAR), em que são divulgados os projetos de extensão, empresa júnior, grupos de pesquisa e etc. Michael Myers lembra bem quando Norman Bates apresentou o projeto pela primeira vez: “[...] a gente foi até o Bob... A gente nem conhecia o Bob ainda, foi a primeira vez. Aí a gente sentou no chão mesmo e ele exibiu lá no labvídeo, o verde grande. Ele exibiu um curta”(Entrevista com Michael Myers).

A inscrição ocorre através do preenchimento de um formulário online, em que necessita ser preenchido por dados pessoais, como nome e endereço, curso e período que está fazendo, e-mail, e a provável área de interesse e que tipo de produto audiovisual teria interesse de fazer. Apesar de a divulgação ocorrer para o CAR, e focar em novos alunos do curso de cinema e audiovisual, as inscrições são abertas para todos os alunos da Ufes, incluindo veteranos, pois muitos acabam postergando a participação. Em entrevista com John Constantine, ele argumenta que “[...] quando você é calouro, é tudo tão novo que você não consegue prestar atenção em tudo que tem pra fazer. Ainda mais eu que vim do interior pra cidade. Eu entrei só no segundo semestre porque eu já tinha uma noção do que era”. Essa noção vai ao encontro à escolha do curso e das escolhas das atividades profissionais que estão diante deles.

O Janela tem como principal canal de comunicação o uso de redes sociais para se conectar com os janeleiros. As informações mais recentes sobre o projeto são divulgadas em sua página no Facebook®. Ele ainda conta com seu canal no

Youtube², que serve de base para divulgação de suas produções. É na sua *fanpage* que ocorrem as chamadas para inscrição do projeto de cada semestre. Além de curtirem a página da rede social, é preciso que os novos inscritos passem a participar do grupo virtual que é fechado para membros e ex-membros. Nesse grupo que ocorrem as muitas das trocas de informações ao longo do processo de produção que estaria por vir.

“Toda terça-feira, às 16 horas no labvídeo³”. Era esse o horário e o ponto de encontro marcado para realização das reuniões gerais do Janela (notas de campo).

Fotografia 1 – Labvídeo



Fonte: Fonte: Registro fotográfico realizado pelo autor.

O labvídeo é um set de gravação com direito a *chroma key*, equipamentos de iluminação, tripés já pré-montados um pouco mais distante do espaço que seria a reunião. Mesmo dentro de um estúdio, havia a noção da divisão dos espaços a serem utilizados pelos membros do projeto. Não havia interação com os materiais e equipamentos que muitos ali não chegaram a ter oportunidade de ao menos tocar ou

² https://www.youtube.com/channel/UCUmx8Z_3VpQYUm7jwDQBw_w

³ Por motivos do labvídeo está reservado para demandas de gravações dos cursos de artes, houve o caso de duas reuniões serem desenvolvidas em salas de aula, além de ser uma alternativa pelo número de pessoas para melhor acomodarem. Realizou-se ainda uma enquete o grupo do *Facebook* do Janela, em que a maioria havia decidido por continuar sendo no labvídeo.

saber o nome de tais equipamentos (notas de campo). O estúdio em si, me pareceu grande suficiente e com estrutura adequada. Era um ambiente estimulante para quem desejava ter um primeiro contato com audiovisual.

Norman Bates, como bolsista do projeto, sob a supervisão de um professor responsável (uma espécie de tutor), que organizava cada reunião que duração média de uma hora por meio de uma pauta via e-mail e através de postagens no grupo virtual para os janeliros inscritos daquele período. Mesmo não estando na pauta, era comum a cada início da reunião uma introdução por meio de uma música do momento, principalmente do lançamento de algum clipe, um trailer. E ao final, quando havia tempo, a exibição de algum produto audiovisual do próprio projeto ou de algum projeto externo que alguns janeliros se envolviam. Era lá que as principais informações eram dadas e as decisões eram tomadas em conjunto.

A reunião iniciou com certo atraso, umas 16H15. Tinha muita gente, pouco mais de quarenta pessoas. Eu me sentei em uma ponta do retângulo que havia se formado com as cadeiras e bancos. Puxei meu caderninho de anotações e caneta à mão. A câmera estava na bolsa. Estava barulhento e quente demais pelas conversas entre os grupinhos de pessoas que vi se organizarem conforme chegavam. A maioria ficou chão mesmo, alguns na escada e os que viam chegando, os atrasados iam ficando em pé mesmo, por trás do retângulo. (Notas de campo).

Fotografia 2 – Reunião Geral



Fonte: Registro fotográfico realizado pelo autor.

Para Norman Bates, já era esperado um número grande de pessoas ali, pelo volume de inscritos naquele período e por saber que muitos veteranos não inscritos iriam aparecer naquela tarde também. A cada reunião, as pessoas iam se acomodando, conforme os lugares possíveis. Norman Bates tomava sempre a frente das reuniões, se apresentou como aluno bolsista do Janela.

Na primeira reunião, era de praxe o momento de apresentação, pois era uma forma de estabelecer novos vínculos sociais, além de saberem o que havia motivado a quererem entrar no Janela. Conforme o pessoal foi se apresentado, pude perceber que os calouros de cada curso (jornalismo, publicidade e propaganda, cinema e audiovisual) ficaram juntos, lado a lado. De pouco mais de quarenta pessoas, apenas dois eram do curso de artes visuais. Sobre as expectativas, o discurso era comum: busca por conhecimento da área, tendo em vista que eles se viam como iniciantes nessa seara, com pouca ou nenhuma experiência na área audiovisual. Percebi que o chamado ao Janela, seria pelo fato dele oferecer uma aprendizagem prática de forma inicial.

[...] o Janela foi o que mais me interessou assim de cara, que eu pensei que: é um projeto simples, que não tomaria tanto tempo porque a reunião é uma vez por semana, uma horinha. E é uma coisa que eu vi que se eu fizesse em dois, três semestres, eu conseguiria absorver muito mais [...] do que eu absorveria só nas aulas do curso, nas aulas da noite. E aí, eu já fiquei sabendo na semana calórica e me interessei em entrar (Entrevista com Samara Morgan).

Nas apresentações, pude identificar que dos calouros, o pessoal que era de cinema e audiovisual falava com mais propriedade das partes técnicas da produção audiovisual (edição, som, fotografia). Já o pessoal de jornalismo falava especificamente de roteiro e os demais falavam de da produção de um modo geral. Os veteranos, que eram predominantemente de alunos do curso de cinema e audiovisual, ao se apresentarem, já contavam suas experiências em produções anteriores no Janela. O gosto pelo cinema, a curiosidade pelo que poderia ser encontrado atrás das câmeras era algo comum:

“[...] essa relação com audiovisual é muito natural, desde sempre porque eu sempre gostei muito de filme. [...] por que isso acontece? Como que isso é? Como que é cada passo? Como é que se monta esse quebra-cabeça para chegar naquele resultado, né. Até mesmo o funcionamento do próprio cinema, né. Como que projeta e tal. Então eu comecei a sentir essa curiosidade.” (Entrevista com Leatherface).

Pude observar que a escolha para entrarem no Janela estava muito associada não só ao fato de aprenderem e aperfeiçoarem atividades profissionais, mas também de pela curiosidade ou por seus, das artes, uma classe artística, da cultura pop, pois muitos ali como Carrie e Rosimary eram atrizes profissionais já, tanto que “[...] se tivesse teatro, eu teria feito teatro” (Entrevista com Carrie). Esse despertar para a profissão criativa está sempre em conjunto com algum elemento ou atividade cultural. Esses gostos por essas atividades que os levaram a estarem por trás das câmeras de acordo com o curso escolhido. Como de assistir filmes.

[...] quando eu ainda morava lá minha cidade [...] uma cidade que nem tem cinema, não tinha cinema e não tem até hoje. Eu gostava muito de ver filme e comecei a me interessar em ficar procurando *site* de cinema e ficava em filme no Youtube mesmo, pela internet e tal... [...] eu peguei filme de locadora até 2015. Sabe, eu demorei muito pra parar de pegar filme em locadora [...] E aí eu lembro que quando eu tava nessa de procurar uns filmes diferentes pra ver e tal, assisti um filme específico, que eu vi o filme e fiquei, tipo: "ah eu quero fazer cinema". O nome do filme é Gummo. É um filme do ano que eu nasci, de 97 e de um diretor que eu gosto muito. Aí eu assisti esse filme e fiquei, tipo: nossa! Eu amei isso e é isso que eu quero fazer! Aí, foi meio que aí que eu resolvi fazer cinema.[...] Só que aí até conversar, pai, mãe [...] a preocupação deles não é nem de conseguir dinheiro sabe, é de conseguir

área para trabalhar, sabe. Porque lá na minha cidade não tem nada porque é uma cidade bem, bem pequena (Entrevista com Annie Wilkes).

De ler e escrever.

Com 14 anos, eu *tava* com o livro meu de Harry Potter. [...] Eu peguei meu livro. Peguei o primeiro capítulo assim e comecei a escrever como se fosse um filme assim. Colocava algumas falas, colocava algumas ações, os diálogos e tal. E assim, eu não sabia se era um roteiro ou não, eu *tava* fazendo aquilo e falei que era um roteiro depois. A partir daquele momento, eu comecei a me interessar. Depois que eu voltei para casa, comecei a pesquisar sobre roteiro, como que era o roteiro, aquele formato. Aí quando eu peguei, eu levei um pouco de susto porque é todo naquela fonte de máquina de escrever. Então eu levei um pouco de susto sim, mas a partir daquele momento eu comecei a pesquisar sobre ... a gente abre o Word, escolhe a fonte ali... aí eu comecei a pesquisar roteiros. Aí eu baixava na internet roteiros de filmes que eu gostava [...]. Daí, eu comecei a gostar muito de roteiro, sabe, comecei a pesquisar mais, entrar nesse assunto, nesse universo. Comecei a ver vários making-of assim, por trás, adora aquilo ali, *chroma key*... Eu não sabia que o nome era *chroma key*, mas eu adorava. [...] A partir dessa minha ideia de pegar um livro e começar a escrever que eu comecei a entrar no universo do cinema por trás das câmeras e não o que eu *tava* vendo ali, entendeu. Comecei a me interessar muito por isso (Entrevista com Jack Torrance).

Outros ainda tinham ligações por outras produções audiovisuais, como televisão.

[...] Eu sou do tipo que não gosta de cinema [...] Eu sou do tipo que entrou no curso pelo audiovisual. Eu gosto da TV, eu gosto do *streaming*, eu gosto dessa parada, dessa *vibe*. Produzir TV é meu sonho, trabalhar na TV. É essa linguagem na qual eu sempre fui apaixonado, a linguagem da TV. E daí, entrei porque as coisas do cinema e da TV caminham juntas. (Entrevista com Norman Bates).

Pelo mesmo fato da TV, dos equipamentos, do cinema com a TV são sempre parecidos. A câmera, o microfone. Como se portar em frente a câmera, em frente a ela. Eu falei: vou tentar entrar no Janela para eu ter uma noção como é que é todo esse aparato televisivo, de produção cinematográfica também, de programa, que eles também faziam programas. Acho que um tempo atrás fizeram um programa. Vou entrar mesmo pra tirar uma dúvida, de como é e se eu *tô* no lugar certo (Entrevista com Jason Voorhees).

Videoclipe, dança.

Eu sempre fui muito consumidor de videoclipe. Eu também sou fascinado por dança. [...] Eu queria dança, meu foco mesmo é dança, mas aqui não tem. Aí, eu vim pra o cinema e não sabia, porque eu não sou fã de série. Alguém pergunta: “você assistiu série tal?” eu: “não, não assisti!”. O Oscar eu não assisto, nenhuma premiação. A única premiação que eu assisto é o MTV porque é relacionada a clipe, o VMA, que é o eu conheço, que eu consumo. Agora de filme eu não sei, porque eu não consumo. E aí quando falam: “ah, o diretor fulano de tal” e eu: “quem é fulano de tal?!” [risos] (Entrevista com Freddy Krueger).

Além dos gostos e preferências por certos formatos de produtos audiovisuais, a organização e divisão das tarefas despontava ali inicialmente também. Os veteranos puxavam a sardinha pelas suas áreas domínio, já demonstrando aos demais a possibilidade de conhecerem e aprenderem atividades. Mas também indicavam limitações dos modelos de trabalhos ali: “*não queiram fazer documentário*”, “*muitos atores dão trabalho*”. Ou ainda pela dedicação de um trabalho voluntário: “*vamos ter que acordar às cinco horas da manhã no sábado*”, “*vamos ter que trabalhar doze horas seguidas no final de semana*”. E questão de tempo e recursos financeiros: “*temos prazos e tempo curto*”, “*não temos dinheiro*” (notas de campo).

Sobre essas falas, Lorraine Warren, chamou atenção por essas falas dos veteranos no projeto, que tentavam amedrontar ou afastar os novos inscritos foi buscando amenizar, dizendo que não é de fato complicado lhe dá algumas situações, improvisos com os materiais e equipamentos que davam suporte ao Janela, mas que de fato o desgaste se daria principalmente por precisarem lhe dar com pessoas.

Seguindo o processo criativo do Janela, na próxima reunião a pauta seria sobre o tipo de produto audiovisual, em que teríamos a liberdade para opinar e escolher o tipo. Foi a reunião da produção de ideias. Nela, Norman Bates deixou um monitor com a página em branco do Word® em frente dos presentes na reunião e solicitou que cada um desse palpites do que gostaria de fazer. Um dos veteranos começou a falar do tempo, do dinheiro que eram curtos. Outro ponto tocado por ele foi da disponibilidade de recursos materiais. Era preciso pensar em um produto ao mesmo tempo pensar se era algo viável.

Uma das veteranas começou então a soltar ideia, de um programa de TV, que tinha uma espécie de “jogo do privilégio”, e ela ao tentar explicar, uns foram vendo que isso era parecido com outro programa de TV, outras propagandas, e nesse momento o professor interrompe dizendo que “[...] Está é a ideia. As ideias serem tomadas a partir de outras ideias, uma fala de um vai causando a fala do outro e as coisas vão surgindo” (notas de campo). Mas havia que não esperava por esse momento de *brainstorming*.

Eu parti do princípio que deveria ter uma ideia antes, sabe de: “não, vou apresentar alguma coisa que dê pra fazer um curta”. [...] De já ter uma ideia pronta assim, pré-ideia. Eu pensava que fosse assim, a pessoa já com a ideia, mas não! Foi o contrário do que aconteceu, não foi isso [risos] (Entrevista com Michael Myers).

Norman Bates lembrou que primeiro a gente fosse discutindo o que produto iríamos fazer, se ficção, documentário, videoclipe, e deixar a ideia do provável roteiro pra depois. Mas as pessoas já estavam envolvidas demais ali para ouvi-lo. Alguém falou de raça, outros começaram a falar da questão orçamentária da Ufes, do RU (restaurante universitário), a possibilidade de fazer um documentário que expressasse a situação da Ufes, outros voltando pela ideia de trabalhar com a escola infantil presente no campus da Ufes, mas logo desistiram porque “*dá trabalho trabalhar com crianças*”. Outro falou de fazer uma adaptação, outra falou fazer sobre terror, algo de suspense, mas nada estruturado de ideias, outra de videoclipe, outra de programa de TV ao vivo ou com plateia. Nesses jogos de ideias surgia sempre a inviabilidade da questão de pensar o tempo, o tempo e dinheiro e a falta de estrutura, de equipamentos para tal.

E nessa discussão me veio à lembrança de um documentário de ficção que havia visto, em que uma avó contava uma lembrança sua a uma neta. Outro apontou que essa ideia poderia ser associada com as histórias de vidas das paneleiras daqui de goiabeiras. Nisso outro rapaz puxou um link da ideia, não das paneleiras, mas da ideia de imaginação de uma história visualidade pelo olhar de outra pessoa, de outra pessoa, como uma espécie de telefone sem fio, daí uma ala puxou pra ideia de terror, de suspense jornalístico, investigativo, de algo mais *trash* como um espírito vindo da panela de barro.

Era um momento de grande descontração entre todos e eu aproveitei esse momento para tirar foto, muito calouros foram se soltando mais, levantando a mão para expressarem suas ideias. Norman Bates tomou a frente novamente e fez uma “aclamação da assembleia” pra definir primeiro que produto de fato iríamos produzir, pois lançadas as ideias, era preciso definir o tipo de produto. Vinte e oito janeleros escolheram ficção e sete escolheram documentário. Os demais produtos, como programa de TV e videoclipe perderam força.

A ideia de realizar um curta-metragem do gênero terror foi ganhando atenção da maioria do grupo, pois era algo ainda não produzido pelo Janela viram algo interessante, mas pude perceber que Norman Bates e o professor não gostaram tanto e alguns dos veteranos falavam que iriam acabar produzindo algo sem muita qualidade. Mas o clima foi sendo levado pela ideia de terror e daí então foi feita a

votação pelo gênero do curta-metragem da seguinte maneira: comédia (2), adaptação (2), videoclipe (6), horror (21) e policial (3). Por decisão da assembleia, havia sido escolhida a ideia de realização de um curta-metragem do gênero horror.

4.2 QUANDO OS ATORES SE REUNEM PARA CRIAR

Ao ser optado por produzir um curta-metragem de ficção do gênero horror, o próximo processo criativo seria das escolhas das funções e organização das equipes. Diante do número de participantes, foi preciso a realização de duas reuniões para decidir as funções de cada um, pois havia chegado a ver casos de disputas, principalmente entre os postos de direção, além de precisa estabelecer o limite de participantes em determinadas funções. Ainda assim, na primeira reunião foi ouvido o desejo inicial de cada janeleiro.

Norman Bates havia indicado um texto-base com informações básicas de cada área comum na realização de um curta-metragem: roteiro, produção, direção, fotográfica, som direto, direção de arte, edição/montagem, edição de som, áreas essenciais para realização de um produto audiovisual. Essas explicações sobre cada área não causaram estranhezas, pelo fato dos envolvidos no projeto terem apontado que tinham certa curiosidade pelo que acontece por trás das câmeras por meio de reportagens que divulgam o processo de grandes produções de filmes (notas de campo). Mas o conhecimento teórico nem era comum a todos, principalmente para os janeleiros calouros. O Janela proporciona essa vivência prática e “[...] porque esse é o importante do Janela: a gente começa uma coisa, mas a gente faz um rodízio” (Entrevista com Carrie).

Eu sempre soube que gostava muito de fotografia, que eu gosto bastante de fazer e de direção eu pensava assim porque é o que as pessoas pensam primeiro. Mas só depois que eu entrei aqui na faculdade, na Ufes, fui entender o que é que faz cada função e aí eu fui me identificando mais com algumas funções específicas, mas o que eu gosto e o que eu não gosto. Que aí eu fui vendo na prática o que cada função faz (Entrevista com Annie Wilkes).

Muitos ainda estavam na dúvida entre duas alternativas de conhecimento que deixavam mais confortável de realizar por ter já conhecimento e experiência. Como o

caso de Annie Wilkes, uma das já consideradas veteranas que ficou como a franca favorita para ser a diretora geral e membro da equipe de roteiro, por ser de conhecimento da grande maioria ali de seu gosto particular pelo gênero e também por desenvolver pesquisa de iniciação científica nesta área. Os motivos e escolhas das tarefas que iriam passar a ter domínio nesse curta-metragem variaram.

Eu *tava* entre direção de arte e preparação de elenco. E aí eu pegue preparação de elenco porque é algo que eu já *tava* mais ou menos familiarizada e me senti mais à vontade pra começar com algo que eu já tivesse uma experiência legalzinha (Entrevista com Rosemary Woodhouse).

Já outros demonstravam foram mais convictos em suas escolhas.

De cara no roteiro, assim mesmo. Já fui bem definido, na verdade. Eu vi as apresentações das outras equipes, mas não! [...] Mas aí, eu falei: *Caraca!* Nossa, um projeto de extensão de cinema, eu quero ver muito como é que funciona o roteiro, assim. Logo de cara! Foi uma vontade assim, logo de cara, mesmo né! Porque eu acho muito interessante essa coisa de você conceber a história. [...] Tem o argumento que e você vê que tudo aquilo ali que foi desenvolvido, ele passa por vários processos ali... Então, tipo assim, é o princípio de tudo, né pra chegar a um resultado final. (Entrevista com Leatherface).

Eu fui muito focada naquele dia, me lembro até hoje do dia que a gente foi definir equipe porque, assim, tinha três pessoas querendo a direção de arte: eu, a fulana e o sicrano. E aí o sicrano chegou e falou: “ah, a fulana é caloura porque ele achou que ela era nova”. Aí, a fulana falou: “não, eu já tô não sei quantos períodos no recôncavo e já fiz direção de arte com beltrano, fulano e sicrano... [risos]”, sambou assim. Aí eu só deixei os dois brigando aí fiquei esperando [...] eu não sabia o que pegar naquele dia porque eles tavam querendo que a Sicrana fosse diretora de produção e aí eu não vou competir com a Sicrana porque ela é uma baita diretora de produção, saca! E eu não queria dirigir, tanto que eu aticei a Annie Wilkers pra ser diretora pra depois ficarem de birra comigo [risos]. Ela pesquisava terror, ela que deu o tema de ser um terror psicológico. Ela já tinha uma história na cabeça assim e também ela é mulher, então seria bem melhor e quase todos da equipe, as diretoras né, eram mulheres, menos o diretor de fotografia (Entrevista com Carrie).

Outros buscavam fazer algo diferente do que já havia feito.

No *He!* fui para assistência de som, queria fazer alguma coisa diferente que eu não tinha feito ainda. Não queria fotografia porque acho chato. Fui fazer som, captação de som direto. E fui ao roteiro só porque não tinha ninguém, depois que eu entrei foi uma galera [risos] (Entrevista com John Constantine).

Outros tinham o desejo de estarem presentes no set gravação, daí a escolha por uma função que proporcionasse essa vivência.

[...] Foi de excluir coisas que eu não tinha interesse mesmo em participar. O roteiro no Janela não participa das gravações. É só fazer o roteiro e acabou. Eu falei: “eu quero saber como é que é a gravação, como é que é o dia a dia”. Se eu entrasse no roteiro, eu não ia participar do set. Aí por isso que eu fui cortando, fui pensando nessa forma: onde que eu estaria mais ligado nas gravações (Entrevista com Jason Voorhees).

Mas muitos não sabiam bem o que fazer ou não conheciam com detalhes todas as áreas, em que muitas contavam com certas habilidades pessoais, inclusive. E pelo contingente, muitos tiveram que mudar suas áreas.

[continuidade]. Soube na hora. Tipo, eles explicaram [...] de você manter a cena, de você gravar de acordo com o tempo, contar, né e aí depois você fazer as coisas acontecer. E você tem que ser muito perfeccionista. Tem que colocar tudo exatamente no mesmo lugar. Tem que tá muito atento há várias coisas. [...] Eu tinha pensado em produção, só que aí não tinha vaga [risos].

Dessas escolhas das funções, os janeleiros para desenvolverem suas atividades iriam necessitar se envolver diretamente com determinados elementos materiais, equipamentos que são essenciais para o cumprimento de suas atividades (Quadro 1). Nisso, muitos sequer tinham conhecimento do nome dos objetos ou sabiam manuseá-los. Essa era umas motivações e vantagens da experiência de fazer o Janela. Para isso, eles contavam com o suporte do Labvídeo que funcionava também como uma locadora de equipamentos de gravação das produções do curso de cinema e audiovisual da Ufes, e das ilhas de edição.

Quadro 2 – Elementos Não-Humanos Essenciais para Execução das Tarefas por Equipes

Equipes	Elementos não-humanos essenciais para execução das tarefas
Roteiro	Papel; Caneta/Lápis; Editor de Texto; Cetlx®.
Produção	Roteiro, Decupagem; Ordem do Dia; Equipamentos do Set (das áreas de Fotografia e Som Direto); Elementos de Cena (diversos).

Preparação de Elenco	Roteiro; Decupagem; Ordem do Dia; Figurino; Maquiagem.
Arte	Roteiro; Decupagem; Ordem do Dia; Figurino; Maquiagem; Elementos de Cena (diversos).
Fotografia	Roteiro; Decupagem; Ordem do Dia; Câmera; Lente; Tripé; lâmpadas, Rebatedor, Filtros de Cores; Cartão de Memória; Pilhas/Baterias; Case.
Som Direto	Roteiro; Decupagem; Ordem do Dia; Cartão de Memória; Boom (vara + suspensão + microfone); Microfone Lapela; Fone de Ouvido; Gravador; Pilhas/ Baterias; Case.
Continuidade	Roteiro; Decupagem; Ordem do Dia; Celular (função câmera).
Edição de Imagem	Roteiro; Decupagem; Ordem do Dia; Computador; Caixas de Som; Adobe Premiere Pro®.
Edição de Som	Roteiro; Decupagem; Ordem do Dia; Computador; Adobe Audition®; Caixas de Som; Fone de Ouvido.
Direção Geral	Roteiro; Decupagem; Ordem do Dia; Claquete, Equipamentos do Set; Elementos de Cena.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Diante das escolhas pelas habilidades que haviam optado por desenvolver através das funções escolhidas, o *Hel* se organizou da seguinte maneira:

Quadro 3 – Atividades Desenvolvidas pelo Janela em 2017.2

ETAPAS DE REALIZAÇÃO DO CURTA-METRAGEM	MESES	EQUIPES ENVOLVIDAS	ATIVIDADES GERAIS DESENVOLVIDAS PELAS EQUIPES
PRÉ-PRODUÇÃO	Agosto e Setembro/2017	Roteiro Direção Arte	Definição da realização de um curta-metragem de ficção do gênero terror psicológico; Equipe e funções; Produção do Roteiro.
	Outubro/2017	Roteiro	Definição do Roteiro;

		Direção Produção Preparação de Elenco Arte Fotografia Som	Teste de Atrizes; Escolha das lotações de gravação; Reuniões por equipe.
	Novembro/2017	Direção Produção Preparação de Elenco Arte Fotografia Som	Planejamento das gravações; Ensaios do Elenco.
PRODUÇÃO	Dezembro/2017	Direção Produção Continuidade Arte Fotografia Som Direto Pós-Produção (Montagem)	Gravação.
	Janeiro e Fevereiro/2018		Sem atividades (Férias).
PÓS-PRODUÇÃO	Março e Abril/2018	Direção Pós-Produção (Montagem, Edição de Imagem)	Montagem; Edição.
	Maio até dezembro/2018	Direção Pós-Produção (Edição de Som)	Som; Efeitos; Trilha

Fonte: Elaborado pelo autor.

Após a formação das equipes por área de atuação, era sugerido que cada diretor responsável criasse um canal de comunicação para troca de ideias, marcação de reuniões por equipes. O caminho escolhido pelos grupos foi de grupos fechados, como o do Janela. Alguns grupos fizeram grupos de mensagem mesmo, com certa limitação diante do *layout*.

As demandas que iam surgindo não ocorriam de forma uniforme e no mesmo período pelas equipes. Ainda assim, a formação de grupos via rede social permitia a possibilidade de estreitamento das relações entre os atores humanos. Era comum a cada nova reunião, uma conversa sobre memes, algum filme ou história da cultura pop que rolava no ambiente virtual. Percebi que muitos, assim como iam estabelecendo novos vínculos por passar a conhecer os gostos dos outros, por filmes e séries, principalmente.

A forma de controle e organização para o andamento do curta-metragem era por meio das pautas. Além de servir de registro de informações, por parte do bolsista para realização do relatório mensal de suas atividades. E ainda junto com as listas de frequência dos participantes dos projetos, do resultado do produto realizado no projeto naquele semestre pra prestar informações em um relatório final para a Proex-Ufes.

Nas pautas constavam principalmente das cobranças dos prazos de determinadas atividades específicas de cada equipe pra ciência do andamento geral de cada grupo, além da responsabilidade dos pontos de pauta de cada reunião. Havia a responsabilidade também da chamada, no fim de cada reunião, como forma de controle de presença e registro de horas complementares para serem computadas futuramente no certificado.

Essa formalidade entrava em paradoxo com o perfil da comunicação mais despojada pelo clima que é proporcionado no ambiente das redes sociais. O Janela é formado majoritariamente por jovens graduandos, que vivem com seus *smartphones* na mão, que buscam estar sempre conectados em redes sociais. Isso fica mais transparente como a pauta era postada no grupo, conforme a figura a seguir.

Figura 7 – Pauta do Grupo


Janeleiros do meu Brasil, última reunião antes da gravação, precisamos da presença de todxs, principalmente dos diretores de equipe.

Reunião hoje às 16h (No estúdio)

- Como andam as demandas de cada equipe para produção?
- Rolou visita de locação?
- Ensaios e figurinos?
- Responda à planilha sobre suas restrições alimentares.
- Listinha com a divisão de cada equipe. Quem vai em cada dia. Deixar com a produção ainda hoje.
- Efeitos especiais, como estão os corres?
- Ordens do dia, análise.
- Dízimo, dizimo, dinheiro, bufunfa. Traga hoje se for doar!!
- Pautas a serem incluídas.

Diretores que não puderem ir FAVOR JUSTIFICAR COM ANTECEDÊNCIA sua ausência. (Em caso de doença, não vale febre, pq estou com ela e vou assim mesmo)

DO MAIS. GRAVAMOS NO PRÓXIMO FDS.
PREPARA!!!



2 comentários Visualizado por 51

Fonte: Janela (2017).

Um momento de ampliação dessas relações foi com a necessidade de divulgação do *casting* para o *Hel*. Era preciso encontrar duas atrizes entre dezoito e vinte e cinco anos para atuarem de forma voluntária no curta. Essa atividade ficava à carga da equipe de produção da qual eu fazia parte. Na equipe, tinha um membro que era responsável pela produção de elenco e o caminho encontrado para convocar as atrizes convidadas pelo *Facebook*. Mesmo assim, cabia a todos os demais membros da equipe geral o compartilhamento em seus perfis sociais. As candidatas precisariam preencher um formulário eletrônico com informações básicas, como dados pessoais, e principalmente a disponibilidade para o período de ensaios e gravações.

Figura 8 – Casting



Fonte: Janela (2017).

Nessa opção de criação de grupos de cada área específica, me limitei a observar as demandas e tarefas da minha equipe de produção. Ainda assim, pude observar que tanto no meu como os das demais equipes alguns atritos haviam sido gerados.

No meu grupo, a cada demanda solicitada da direção geral, a diretora de produção passava a informação e determinada tarefa que alguns membros do grupo precisariam cumprir. Em muitos momentos, percebi que muitos dos componentes das equipes visualizavam e não respondiam, o que resultava em críticas pela falta de compromisso e atenção de membros da equipe.

Era preciso está conectado as atividades que iam sendo desenvolvidas. O período eu antecedia os dias de gravações, eram os momentos que percebi que as pessoas precisariam está online a todo instante, no sentido de precisar está à par dos possíveis problemas, além de dúvidas que iam surgindo.

[...] Mas assim, dúvida que eu tinha, eu mandava sempre no privado, não mandava no grupo mesmo não. O grupo ficava mais pra mandar os documentos prontos, o que podia mudar. Data de reunião, quem podia participar. Reuniões só lá dia de terça mesmo (Entrevista com Jason Voorhees).

Os grupos virtuais se tornaram ferramenta precisa para questões que surgiam. Ele pode ser visto também, além de um canal mais barato e prático. Seu caráter informal permite quebrar barreiras sociais, o que gera uma maior aproximação (mesmo que virtual) entre os atores redes envolvida nas atividades da produção audiovisual.

Outro ponto era a falta de recurso. A saída para captar recursos então foi de ser uma doação solidária de “5 golpes”. Cabia a equipe de produção organizar uma lista e captar esse recurso de cada membro do Janela. Eu fiquei como responsável por essa tarefa, em que precisei coletar o dinheiro, tendo a coleta de assinatura de quem doava o dinheiro em uma lista a ser entregue a diretora de produção dias antes do início da gravação.

Sobre trabalhar em uma produção de baixo orçamento:

[...] é limitador, é chato, mas ao mesmo tempo você aprende porque lá fora você ai ter um limite. A única coisa que a gente tira de bom do janela é justamente isso: lá fora vai ter um orçamento x, pode ser o orçamento seja enorme, que a gente consiga fazer tudo, pode ser... mas pode ser que o orçamento seja muito pequeno, até mesmo porque nem todo mundo quer uma arte, ou sei lá, uma fotografia muito exuberante. Então o orçamento vai variar e a gente tem que saber lher dar com esses limites, sabe. Nunca a gente vai poder ter tudo, mesmo que seja em um ambiente profissional, vai ter um limite. Apesar de que no janela o limite é muuito pequeno. Beira ao zero, mas **a gente estimula a criatividade de como fazer aquilo dar certo com zero!** Porque a gente realmente parte do zero porque não é obrigatório doar... (Entrevista com Lorraine Warren, grifo do autor).

As demandas foram surgindo, conforme o andamento da realização do curta. Inicialmente, após a escolha de que iria ser produzido um curta de ficção do gênero horror psicológico, as demandas e por consequência, as reuniões eram focadas na equipe de roteiro. O tempo de duração da equipe foi longo, dado que os prazos iam sendo atropelados a todo custo. Críticas quanto ao andamento do processo de produção do curta-metragem foram surgindo.

O pecado do audiovisual é algumas pessoas. Então o audiovisual é como uma empresa com vários departamentos, então a gente precisa que os setores conversem. Só que quase não acontece. As pessoas tentam fazer de forma independente. Só que não, o diretor é o centro, ele precisa saber de tudo que tá acontecendo, o produtor é o sub. Só que as pessoas não pensam nisso (Entrevista com Freddy Krueger).

Além das críticas ao formato da organização, havia preocupação quanto ao momento de gravação pelo despreparo e falta de conhecimento e o grande número de pessoas envolvidas que limitavam a execução das tarefas, sem falar nas disputas entre os cursos que ocorria de forma velada.

[...] aquilo foi ruim para o projeto porque é um curta-metragem de vinte minutos ou menos e tipo, tinha oito roteiristas, era muita mão. [...] o pessoal que tem entrado muita gente de publicidade e de cinema, eles chamam a gente mais pra gente conter o pessoal de publicidade porque não sabe mais ou menos o que tá fazendo. Eles estão entrando por CURIOSIDADE e eles têm a visão da publicidade. Aqui é meio diferente, sabe. O que nossos cursos têm mais em comum é a oportunidade de emprego... (Entrevista com John Constantine)

Para alguns dos atores, havia incômodo nessa estruturação da reunião, principalmente nos cargos de direção do curta, que ficavam meio à margem. Como relata Lorraine Warren, essa percepção já era de projetos passados:

[...] Porque a **Annie Wilkes** não tinha muito autonomia nas reuniões. Você acompanhou o processo, a **Annie Wilkes** não falava muito. [...] O **Norman Bates** tomava à frente, ditava as pautas e as pessoas sempre se dirigiam ao **Norman Bates**! Tipo: "**Norman Bates**, a gente pode fazer isso não sei o quê?" Ninguém comunicava a direção diretamente. Era sempre a produção ia pra o **Norman Bates**, pro **Norman Bates** falar pra direção. Era sempre assim. No videoclipe era a mesma coisa. As pessoas recorriam ao **Norman Bates**, quando deveria ao menos me informar, sabe. [...] No *Hel* foi a mesma coisa, as pessoas, meio que não liam o roteiro, e aí chegava na hora e tipo, não sabia o que fazer... e ficava aquela coisa de não vai dar certo, não vai dar certo, não vai dar certo, não vai dar certo! É meio estranho. (Entrevista com Lorraine Warren, grifo do autor).

Notava-se uma disputa velada pelo papel de protagonismo da reunião. Afinal, caberia ao bolsista do projeto (produtor executivo) ou a diretora geral do curta? Esse desconforto por parte da direção na falta da oportunidade de voz da diretora para suas ideias quanto ao seu curta. Há de ressaltar também, certa confusão também e

possibilidades de mudanças quanto aos momentos de destaque e atenção a quem conduziria o projeto nos demais espaços (como sets de filmagens, ilhas de edição).

4.3 IDEIAS EM MOVIMENTO

Como Núcleo de Produção Audiovisual, o Janela pode ser apontado também como um laboratório de criação de ideias que são explorados nos seus espaços de atuação: sala do projeto (que foi utilizada como sala de reunião da equipe de roteiro e ilha de edição, o labvídeo, os sets de filmagens e as ilhas de edição. Outra espaço bastante utilizado foi o virtual, por meio dos grupos do *Facebook*®. Nos tópicos a seguir, são apresentadas as ideias em movimento na produção do curta-metragem *Hel*.

4.3.1 Roteirror: colocando as ideias no papel

Passado o momento de organização dos componentes de cada equipe, a primeira demanda do projeto seria a produção do roteiro. Pude acompanhar de perto esse processo criativo. A sala do Janela ficou reservada para ser o local de discussão do roteiro. A equipe passou a ser formada por um grupo de sete roteiristas, tendo um equilíbrio de jovens calouros e veteranos do curso de cinema, que estavam envolvidos em outras equipes, como direção geral e direção de arte.

A sala era pequena para equipe, mas os elementos materiais presentes, como papel, lápis, caneta, internet, computador contribuía dando suporte para realização das reuniões que ocorriam normalmente antes das reuniões gerais do projeto ou no fim das tarde. Seguindo a média de uma hora de duração até meados de outubro.

Fotografia 3 – Reunião da equipe de roteiro



Fonte: Registro fotográfico realizado pelo autor.

As primeiras reuniões eram intensas de ideias, recorriam a dinâmica de *brainstorming*. Inicialmente, os atores traziam ideias anotadas em papéis, outros, digitadas em seus *smartphones*. Observei que muitos eram avessos a essa materialização e traziam seus argumentos de forma oral, o que às vezes causavam em esquecimento pela perda de raciocínio. Mas isso logo se dissolvia pelas discussões e gerações de ideias que eram desenvolvidas por esse grupo de roteiristas. Pude notar certas particularidades nos momentos de criação.

[...] **eu tento imergi na ideia proposta e trago comigo as ferramentas de história que eu tenho** [...] como conduzir e tal, coisas que eu gosto e jogar em cima dessa ideia e tentar desdobrar pra ver o que é que sai; [...] Como roteirista eu escrevo conforme a necessidade do projeto. [...] O roteiro é também supervalorizado porque você tem que escrever sabendo que alguém vai usar ele pra chegar em algum lugar, então você tenta ali, sem querer conduzir ele pra chegar no lugar que você também quer. [...] O que eu gosto do roteiro é que ele é muito livre no jeito de fazer, sabe. Você anota aqui, depois vai. [...] O rascunho pra mim é sempre uma coisa engraçada. Eu começo a fazer pra não esquecer normalmente eu faço no bloco de notas. Eu deixo o texto descansar. É importante fazer isso. E pra mim, escrever de verdade, **é muito mais revisar do que criar e escrever**. Aí depois você sentar e olhar pra cena que você fez: “hum, essa cena tá mal estruturada porque eu já entrego o objeto dela na primeira fala e se eu jogar ela aqui pra último e fazer e conduzir isso melhor...” (Entrevista com John Constantine, grifo do autor).

Ainda assim, alguns ali ficaram “[...] mais para espectador” (Entrevista com Hannibal Lecter) para saber como funcionava na prática a produção de um roteiro. Apesar de todos serem ouvidos, era nítida uma maior credibilidade por parte dos roteiristas que tinham cargos de direção em outras equipes (notas de campo). Além do fato desses terem tido experiências e conhecimento fora do Janela (havia feito a disciplina de roteiro e realização de outros trabalhos cinematográficos).

Para John Constantine e Carrie White recomendavam a necessidade de um mediador para um melhor desenvolvimento das ideias, pois o ego intrínseco nas discussões das ideias, das críticas com aprovações e reprovações culminavam em inibir que novas ideias fossem expressas ali, o que desencadeava não só nesse bloqueio criativo, mas também em desavenças pelas disputas das melhores ideias. Esses e os demais fatores citados anteriormente limitavam o papel de aprendizagem do Janela no desenvolvimento de novas habilidades para os atores.

[...]Sala de roteirista normalmente tem o “**Showrunner**”, ele que vai selecionar as ideias. E na nossa sala era cada um defendendo o seu. Eles (calouros) iam mais pra ver como era, um monte de gente brigando pelo ego. Briga de ego. [...] A gente tava brigando por uma parada que nem existe, era só imaginação, era só ideia, coisa que tá abstrata e você ficar brigando por causa disso (Entrevista com John Constantine, grifo do autor).

Tinha gente que nunca tinha inscrito um roteiro, entendeu. E que não sabia nem como que era um roteiro de cinema. Tinha gente de jornalismo também. Então meio que a gente acabou dominando isso [veteranos do curso de cinema], mas cara, eu acho que eu fiz muita diplomacia naquelas reuniões porque eu pegava os meninos pra sentar no computador e mostrar pra eles: “oh faz isso, isso e isso” porque querendo ou não, se deixar os outros lá discutindo sobre roteiro, eles não vão aprender a escrever um roteiro, entendeu. É esse *brainstorming* das reuniões de roteiro. A pessoa tá lá pra aprender também. **No Janela tem que aprender em todas as fases, então tinha que ter sempre alguém pra mediar**, entendeu (Entrevista com Carrie White, grifo do autor).

Com a proposta em de realização um curta-metragem de terror psicológico, os atores buscavam em sua bagagem, filmes do gênero. As referências iam desde os filmes clássicos do gênero do diretor Alfred Hitchcock, de filmes adaptados dos livros do escritor Stephen King aos recentes filmes, como O Babadook® (2014), Raw® (2016). Uma questão levantada era a de “mulheres no horror”, frente aos estudos de projeto

de pesquisa desenvolvida pela diretora geral (notas de campo). Outros recorriam a séries e filmes dramáticos, mas a outros produtos audiovisuais como jogos eletrônicos.

[...] eu gosto de *triller* psicológico, mas terror... eu não gosto, acho bobo. Mas eu fui, busquei referência. Fui em um jogo que eu jogava quando era mais novo que me dava horrores de medo, que era o Silent Hill®. Fui e assisti lá 4 horas o menino jogando para eu lembrar e passo uma pranchinha de referências também assim, filmes, cenas assim e tal e depois eu vou tentando (Entrevista com John Constantine).

Na construção do roteiro, que continha apenas duas personagens femininas, pude reparar que muitos elementos materiais iriam dar forma ao curta-metragem, apesar de ainda não concretos, pois seria algo a ser pensado pela equipe de arte. No roteiro, constava a necessidade de materiais exóticos, de um símbolo para ser criado para deixar como marca para uma “[...] figura estranha e assustadora toma forma” (trecho de cena do roteiro).

A diretora geral Annie Wilkes, que era umas das roteiristas, mas ela já alertava pelo fato do roteiro não ser seguido à risca nos momentos futuros de gravação. Isso é visto como algo impossível pelas mudanças que os projetos sofrem por questões financeiras, de equipamentos e das habilidades técnicas e de pessoas (notas de campo). Muitos deles se preocupavam com a proposta de ser uma ideia coletiva que ia dando forma, algo que limitava a liberdade para criar (notas de campo).

[...] se você tá escrevendo só um roteiro, você imagina toda ideia na sua mente e vai escrevendo... **Ah meu Deus, tudo compartilhado é mais difícil.** Assim, a gente chega com uma ideia. Passa pra o grupo. Quando você tem coragem de passar para o grupo, né. Porque às vezes é uma coisa tão interna, né e aí você tem que levar aquilo pra o grupo e o grupo tem que debater sobre isso, pra ver o que cabe, o que vai dá uma ligação com a história entendeu, porque até então você tem uma história. A gente já tinha uma história, só que a gente tinha que desenvolver a história (Entrevista com Carrie White, grifo do autor).

A cada reunião geral, mesmo com o roteiro ainda em processo de construção era apresentado ao demais janeliros. Era uma forma de deixar “por dentro” todas as equipes do que estaria por vir. Essa situação deixava incomodada a equipe de roteiro pelo fato das pessoas irem fazendo críticas ou dando novas ideias ou com certo descrédito as que haviam sido passadas para o papel. Ficou notória a falta de crédito

do roteiro (notas de campo). Diante da pressão dos prazos, algumas reuniões foram realizadas de forma pelo grupo virtual para dar maior viabilidade. Algo que inibiu mais a participação de todos os envolvidos no roteiro, o que acabou sendo tomadas decisões de forma unilaterais por poucos componentes da equipe de roteiro (notas de campo).

[...] Foi tudo meio complicado naquela sala de roteiro, porque eu tava muito contra, não que eles tivessem tido ideias ruins, mas era que eles estavam tendo ideias dispersas e as cenas não tavam conversando. E não tinha progressão. “[...] eu gosto desse tipo de cena! Gostei de quatro cenas. Beleza! Nosso curta!” Como ligar isso? Não é à toa que eu acho que o roteiro do curta ficou muita “montanha-russa”. Ele te puxa. Volta. Puxa de novo e volta. Eles queriam fazer um terror psicológico. Eu acho que todo mundo meio que seguiu por aí, sabe. Essas ideias que eles tiveram não são ideias ruins, o problema é que não são harmônicas. As histórias, elas eram sempre... eram soltas (Entrevista com John Constatine).

Para ser finalizado em no prazo (10/10/2017), o roteiro passou por duas revisões da equipe de produção. Era preciso constatar se as ideias colocadas ali são possíveis de serem “traduzidas” por áudio e vídeo. Nessas reuniões de revisão, pude notar que a preocupação em “cortar” ideias apontadas como mirabolantes demais que fugiam da trama central e as que não comprometiam. Esse tratamento das ideias era levado ao conhecimento de todos nas reuniões gerais. E um caso que chamou a atenção e foi motivo de piadas internas, de erros ortográficos, erros de continuidade que não deixavam a história fluida, segundo observações da equipe de produção (notas de campo). Ainda assim, em meio a essa disputa de egos, intrigas entre equipes e descrédito pelas habilidades dos atores que estavam em ação no processo de criação do roteiro, que foi finalizado para garantir continuidade dos demais processos criativos.

Com a aprovação do roteiro, outros elementos próprios do curta-metragem a serem produzido seriam a Decupagem. A decupagem ficou sob a responsabilidade da diretora geral e diretor de fotografia. Esse processo era desafiador para Annie Wilkes, pois “[...] toda essa parte de visão e de pensar em enquadramentos e pensar como que vai tá o som e pensar tudo isso desde o começo [...] É o papel de diretor”.

[...] você tem escrever em **palavras-imagens**, então é diferente de literatura que você tenta saber as palavras certas pra passar o que você tá querendo e conduzir. O roteiro você tem mais que imaginar imagneticamente o que você quer passar e eu acho o roteiro mais livre, acho mais leve também de se fazer e tal (Entrevista com John Constatine, grifo do autor).

4.3.2 Traduzindo as ideias do papel para o áudio e vídeo

Enquanto a decupagem ia sendo desenvolvida, a equipe de produção coordenava e exigia o andamento das demais atividades das equipes envolvidas para os momentos de gravação. Os processos criativos eram distribuídos pelas equipes, conforme suas habilidades esperadas. Nesse momento de preparação para as gravações, produção de elenco Foi o momento de maior movimentação e ação entre trabalhos internos das equipes envolvidas.

Com os processos de roteiro e decupagem concluídos, à equipe de produção cabia coordenar as atividades para ocorrência das gravações. Desde a captação de recursos para compra de suprimentos e demandas de materiais das equipes, reservar de datas para gravação, busca pelas locações. Era fazer de tudo para eu as gravações ocorressem. Essas atividades eram atividades vistas como “administrativas”, e sobrava para muitos dos integrantes a responsabilidades por qualquer erro no planejamento das atividades (notas de campo). Já a equipe de arte ficava a cargo de definir uma paleta de cores com base nas ideias do roteiro, de ir notando a necessidade de determinados elementos essenciais para as cenas, além do figurino e maquiagem.

Ocorriam também os ensaios com as duas atrizes do curta-metragem, sob a responsabilidade da preparação de elenco. Com o roteiro e a decupagem na mão, os ensaios eram realizados e apesar de não poder mudar o roteiro, havia espaço para liberdade de criação da atuação e desenvolvimento das habilidades de preparação com exercícios e técnicas que ela tinha como experiência e conhecimento prévio antes do Janela.

[...] É, mudar o roteiro não tem como. Mas era basicamente ler o roteiro e gente ensaiava com ela fazendo as cenas em si e eu corrigindo algumas coisas. [...] a atriz, o ator. Ela precisa também da sua liberdade pra criar. Então eu me via como auxiliar na criação dela porque eu acho que isso vai muito de uma concepção de quem tá preparando. Algumas pessoas colocam marca e falam pra onde ele vai olhar, como que ele vai olhar e tudo. Eu prefiro deixar que a atriz me mostre o que ela tem e eu possa ir guiando ela na construção de uma coisa do que chegar e falar que é assim que ela vai fazer.[...] Então acho muito importante ela criar muito e depois eu ir cortando algumas coisas do que depois eu ter que tentando acrescentar. É muito mais difícil. Então eu a deixo criar e fazer e as vezes eu ia através de exercício, através da própria repetição ou exemplificando pra ela do jeito que gostaria

que ficasse. Repetindo e, refazendo, e exercícios até criar uma coisa diferente (Entrevista com Rosemary Woodhouse).

Já as equipes de fotografia e som direto precisavam enviar lista dos equipamentos e demais materiais que iriam utilizar nos momentos de gravação para equipe de produção, que iria reservar para os quatro dias de gravação no Labvídeo. Nesse período, os assistentes de som e direção puderam também conhecer e manuseá-los, pois para muitos, era o primeiro contato com uma câmera e um microfone profissional, além de outros objetos mais específicos do qual nem os nomes sabiam, e principalmente de compreender os planos e ângulos contidos na decupagem. Era momento de aprendizagem para depois irem à prática (notas de campo). Sobre os objetos que iria utilizar nos momentos de gravação entrevista, Hannibal Lecter conta que “[...] não sabia nem pelo nome. Mas eu não sei qual que é bom, qual que é ruim. [marcar do objeto] é horrível! A gente meio que passa por cima de equipamento. O curso [cinema e audiovisual] é bem disperso nesse sentido”.

[...] não sabia de nada (risos). Os nomes, os equipamentos até que foram mais tranquilos, mas daí quando chegou nos planos e ele explicando como é que era: acima do ombro, outra a gente vai gravar de cima, esse aqui vai ser só o rosto... E como é que ia mexer a câmera... E isso foi bastante informação. Tem o contra-plongée, plongée. Aí, tinha o ponto de vista. Acho que tinha bastante ponto de vista na filmagem, que era como se a própria pessoa tivesse... Como se fosse a visão da própria pessoa, né. Aí, ele, explicou um pouco disso pra gente e gente foi pegando um pouquinho. [...] Ele ensina bem [diretor de fotografia] Foi bom nesse sentido, porque no começo estava tudo meio parado, né! (Entrevista com Suzy Bannion).

O roteiro pedia duas locações centrais para serem sets de gravações: um apartamento e uma floresta. As escolhas por esses ambientes se limitaram pela falta de recursos financeiros do projeto, o que já estava diante mão observado pelas equipes responsáveis pela escolha do lugar de gravação. Essa era uma atividade em conjunto entre as equipes de direção geral, fotografia, som direto, produção e arte.

O set de locação é o espaço em que vários processos criativos são realizados somente no período de gravação. É o lugar onde o curta ganha corpo, em que as ideias presentes no roteiro são executadas. Além disso, levava-se em conta, o caráter técnico das locações do set, como de som (ecos, barulhos externos) e iluminação (se o ambiente iria precisar de iluminação artificial, por exemplo), clima bem como das possibilidades da própria ambientação os elementos de cena, bem como da idealização dos planos e ângulos de gravação. Houve um desgaste pela aprovação

das locações pela falta de presença de membros de equipes, o que levou a troca de locais de ambientação. No fim, ficou definido como locais de gravação, um local de floresta dentro da própria Ufes e o apartamento da diretora geral.

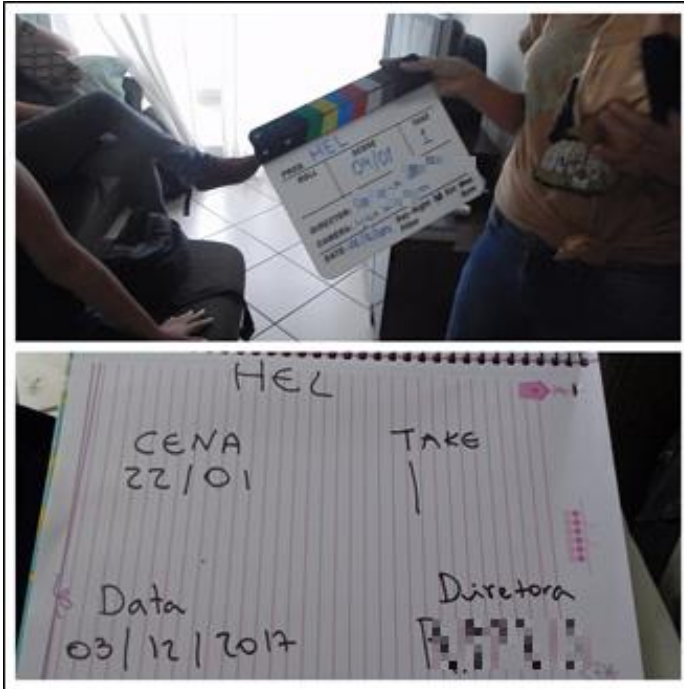
Foram decididos quatro dias de gravações, dois em cada locação. A direção geral e seus assistentes planejaram os momentos de gravação por meio da Ordem do Dia, material que servia de guia de gravação. Nela, constava o momento de gravação de cena, do tempo de duração, de sua preparação, montagem e desmontagem de cena. Tudo cronometrado. Também havia a descrição dos materiais e equipamentos para execução das cenas e das pessoas que precisariam estar ali. As equipes envolvidas nas gravações realizaram uma escala para cada dia de gravação, como forma de todos participarem das gravações.

[...] o set é um lugar muito delicado pra quem tá fazendo cinema, seja para o som, pra fotografia, para os assistentes, para direção, principalmente, pra produção que tem que coordenar tudo. Você foi produção, você sabe [risos]. Pois é, tem que ter um apreço sabe, pelo set. (Entrevista com Jack Torrance).

Esse momento foi tomado com muita expectativa e motivação de ver a possibilidade não só de aprendizagem, mas também de terem a percepção positiva da escolha. Havia muita expectativa motivada para os momentos de gravação. Ali muitos conseguiram colocar em práticas novas habilidades. Foram dois fins de semanas seguidos com diária de cerca de oito horas aos sábados e 6h aos domingos. Três diárias no apartamento e uma na floresta.

A equipe de produção tinha a responsabilidade de deixar disponíveis os materiais e equipamentos solicitados por todas as equipes, com principal atenção aos equipamentos de som e câmera. Como produtor de set, fiquei com essa responsabilidade de conferir todos os materiais antes e após as gravações. Fora esses que eram do labvídeo, havia outros equipamentos e materiais de alguns atores que disponibilizaram para os momentos de gravação, como os materiais de maquiagem e figurino. Ainda assim, diante da limitação dos recursos, não tínhamos disponíveis todos os equipamentos necessários e precisávamos improvisar como o foi o caso da claquete, em que não tivemos em umas das diárias por esta reservada para outras produções. Equipamento necessário pela assistente de direção em que anotava os dados de cada tomada de gravação precisou recorrer a um caderno para escrever a ordem dos *takes*.

Fotografia 4 – Claquete



Fonte: Registro fotográfico realizado pelo autor.

As equipes de som direto e fotografia tinham as montagens dos equipamentos momentos antes das gravações. Eles iam sendo deslocados de entre as tomadas de gravações e somente no fim das gravações que eram desmontados. Havia muito zelo com os materiais e equipamentos por parte deles, por necessidade de reutilizarem novamente em perfeitas condições.

Fotografia 5 – Preparação para as gravações



Fonte: Registro gravado pelo autor.

Um motivo que levou a estresse e certa desorganização entre as equipes foram à falta das pilhas estarem descarregadas, o que chegou a gerar certo atraso e apreensão. Assim como a falta de fita crepe, recurso material de extrema importância para o set por sua função versátil.

[...] Quando não tem fita crepe no set... Que absurdo é esse, Zé?! A gente só vive de fita crepe! [Risos]. Porque dá pra fazer muita coisa com fita crepe. A fita crepe é pra enrolar o som. A fita crepe é pra fechar coisa que tiver caindo da arte, entendeu. É pra fazer machucado também (Entrevista com Carrie White).

Era momento também da preparação de elenco com a revisão das cenas que estavam prestes a serem gravadas. Um momento particular entre a preparadora de elenco com as atrizes para pequenos ajustes sobre a atuação que implica diretamente no resultado do processo criativo.

[...] Eu acredito muito nessa coisa de uma criação coletiva, entendeu. **Eu acho que nenhuma criação é única e exclusivamente de uma pessoa, mas de um grupo.** Porque é um trabalho em grupo, e, por exemplo, dependendo... Sei lá, uma coisa pra o roteirista tá boa, mas na hora, na prática, não tá funcionando. Então, que tá tentando fazer as coisas na prática, que no caso, eu tava vendo as coisas saindo na prática com a atriz um pouco antes da gravação, devido aos ensaios. [...] É minha parte e acho muito viável você respeitar a função dos outros, entendeu. Tipo, eu falei só que o achava que cabia a mim porque se não acaba criando um bafafá e um estresse desnecessário no set que já não estava muito legal [risos].

À equipe de arte cabia a organização dos cenários com os elementos de cena, do figurino e da maquiagem que demandou muito tempo para preparação das feridas e machucados que o roteiro demandava. Foi observado a falta de elementos de cenas e outros materiais para “produção da arte”, o que levou a inibir o processo criativo que havia sido idealizado pelos demais. Essas questões foram culminando para uma maior tensão nos momentos de gravação, onde “a culpa é da arte” (notas de campo).

Fotografia 6 – Produção da equipe de Arte



Fonte: Registro fotográfico realizado pelo autor.

“Câmera? Ok! Som? Ok! Silêncio! Ação!” Os instantes em que as cenas iam sendo gravadas era o clímax da produção do curta-metragem. Para realização das de suas ações os janeiros se envolviam com um emaranhado de elementos materiais e objetos ao ponto que iam colocando em prática suas habilidades e conhecimentos. Era preciso haver sincronia entre os atores e com os materiais e equipamentos que utilizavam nos instantes de atuação das funções, o que se configurava na aprendizagem prática de conhecimento (notas de campo).

Ela [diretora de som direto] tava operando o gravador e eu só tava segurando o microfone lá, não teve problema não. Foi a primeira vez, era só pegar o microfone e botar lá assim, [risos]. Você não pode mexer rápido, ter certa distância porque senão fica estourado som e tal, mas foi tranquilo, foi divertido fazer microfonia (Entrevista com John Constatine).

Os ciborgues estavam em ação. Muitos tiveram que contar com momentos de teste de suas habilidades e lhe darem com momentos de pressão provocados pelo exercício da função desempenhada ali. Como o caso de rever planos e ângulos de

previstos na decupagem pela falta de elementos ou por improviso criativo da direção geral diante das suas possibilidades de criar e da atuação dos demais membros da equipe.

Fotografia 7 – Frame de momentos de gravação no apartamento



Fonte: Registro gravado pelo autor.

Fotografia 8 – Frame de momentos de gravação na floresta



Fonte: Registro gravado pelo autor.

Pude registrar esses momentos assumindo a função de *Still*, pois além de produtor de set, em que ficava por conta da organização geral dos materiais e equipamentos, eu acompanhei os as filmagens do curta-metragem fazendo o seu *making of*. E também havia, entre uma cena e outra, havia o trabalho da continuidade, que com o celular com na função câmera registrava como os arranjos dos elementos de cena estavam postos para serem utilizados em outra diária.

Sendo algo mais profissional, seria necessário o uso de uma câmera, pelos detalhes, pela precisão. Porém, assim, acho que o celular atendeu as nossas necessidades. Porque também, a gente tem que entender que é um projeto que a gente não tem verba, que a gente tem que se virar (Entrevista com Regan MacNeil)

Nos estágios finais de cada diária era acompanhado por empenho nas conclusões das cenas, o que levava a um esforço coletivo dos que estavam presentes ali, apesar de certa mudança de pessoas pelo rodízio de pessoas nas funções. Isso limitava a sincronização entre as equipes. O pouco espaço do set para um número grande de pessoas e diferentes a cada diária inibia o caráter criativo que o momento pedia. O cartão de memória ia da câmera e do gravador ia ficando cheio e era preciso salvar os áudios e vídeos de todos os *takes*. A *logger* tinha essa função e entrava em cena a cada final de diária para transferir os arquivos para um notebook.

As gravações foram marcadas por esses momentos de tensão. Era preciso uma sincronia entre todos os presentes ali. Notei que muitos se sentiam limitações criativas pela função que exercia. As discussões sobre os motivos das falhas da trajetória do curta ia desde o processo criativo do roteiro, a questões de ordem pessoal como responsabilidade, da organização do janela e da falta de habilidade dos janeleiros nas suas ações criativas, o que geraram em desgastes nos membros, o que pude observar com as reuniões gerais cada vez mais vazia após as gravações e início da etapa de pós-produção.

Um dos problemas do Janela, acho que as funções. Nunca são bem definidas, parece que ninguém sabe direito o que é que cada um faz o que é pra cada um fazer e aí acaba que um quer ficar colocando a culpa no outro... "ah não por que isso não era pra eu fazer, era pra você fazer e *blá, blá blá*", só que num set comum de filmagem, não é pra eu tá me preocupando com essas coisas porque é diretor e o diretor tem que tá pensando. Tipo assim, tem que tá concentrado em como eu quero o enquadramento, como eu quero assim, todos os aspectos. Tipo, a arte eu quero que fique desse jeito, o enquadramento quero que fique desse jeito só que não é pra eu pensar em como que vai tá, tipo assim. Eu tenho que pensar: ah, eu quero que a atriz, tem que tá com essa roupa e tal [...] Eu tô trabalhando desde o começo, aí o

enquadramento cai desse jeito e tal, mas não sou eu que tenho que pensar como que vai chegar essa blusa dela. Não sou eu que tenho que pensar como que vai ter o chifre do demônio lá que eu quero porque se eu pensar além de todas essas coisas, isso. Não tem como dar conta né, porque toda essa parte de visão e de pensar em enquadramentos e pensar como que vai tá o som e pensar tudo isso desde o começo, fazer a decupagem e tudo, já sou eu que *tava* fazendo, que é o papel de diretor. Mas aí não tem como ficar responsável por tudo. [...] O Janela é um projeto que, meio que todo mundo tem que ter opinião, todo mundo tem que concordarem uma mesma coisa, entende, e é difícil com muita gente, né. E aí acaba que, sabe. Não é assim: a minha ideia ou a sua ideia, e aí tem que ser meio que a "nossa" ideia e aí fica meio que uma mistura sabe, porque tem que ser uma coisa meio horizontal, só que isso, às vezes, acaba atrapalhando, sabe. Porque a palavra final era pra ser minha, né, sempre... (Entrevista com Annie Wilkes).

O problema foi a má distribuição. Por exemplo, tinham pessoas ociosas em set... Isso não é bom! Acho um problema também essa coisa de não respeita funções, de não respeitar o trabalho do outro, de você não escutar o outro, de arrogância. Tem muito uma coisa, sabe de ego. De que o ator... O diretor ele pode tudo ou o produtor pode tudo, ou talvez... Essas coisas atrapalham muito. E quando as pessoas não sabem qual a função delas, que eu acho que isso pode ter acontecido. Talvez por elas não terem uma função porque não tinha tantas funções assim (Entrevista com Rosemary Woodhouse).

Fotografia 9 – Reunião após as gravações



Fonte: Registro fotográfico realizado pelo autor.

Em dezembro de 2017 têm-se o início a etapa de pós-produção, que coincide com o fim do semestre sempre marcado pela realização de atividades avaliativas. Há aqui um conflito dos atores humanos entre suas responsabilidades como alunos e como janeleiros. É na pós-produção que os atores vão expressar suas habilidades para finalização do *Hel*. Para realização de suas tarefas, que são essencialmente a edição de imagem e som, eles necessitam de um conjunto de suporte ferramental que se encontram nas ilhas de edição do Bob.

Jack Torrance ficou a cargo da direção de pós-produção, função antes não existente em produtos anteriores do Janela. Ela foi criada devido o número de participantes (notas de campo). Ele dividiu da seguinte maneira a equipe de edição de imagem e som:

[...] tinha três veteranos do curso [...] e mais três calouros, que tinha acabado de entrar no Janela. Então eu dividi assim: cada um fazia sincagem, montagem, depois o primeiro corte e aí depois ia fazendo os outros cortes e tal... aí ficava um veterano com um calouro, que aí, o calouro aprendia e o veterano ensinava. E tem a equipe de edição de som também, que é o mesmo sistema, só que já tinham um background de som. A Lorraine Warren (diretora de som) já tinha esse conhecimento de edição de som.

Para execução das tarefas, era de conhecimento de Jack Torrance e Norman Bates que os calouros que estavam na função de assistentes de edição precisariam ter um conhecimento prévio dos programas de edição. O Janela tinha acesso as ilhas de edição do Bob que tinham como programa da empresa Adobe Systems® de edição de imagens o Adobe Premiere Pro® e Adobe Audition® de áudio. Ao longo do tempo em campo, sempre ouvia a referência desses programas por serem apontados como programas “profissionais”, o que facilita a entrada no mercado de trabalho, o que causa certo “apego” e gosto em aprender. Para muitos deles, o acesso ocorreu em algumas disciplinas do curso, mas de forma bastante superficial, daí mais uma oportunidade que o Janela oferece a eles.

Nisso, período antes de iniciarem as atividades da pós, optou-se por realizarem oficinas desses programas como forma de acelerar as atividades da edição. Os janeleiros veteranos que tinham domínio prático desses softwares se colocaram à disposição para serem os instrutores. Entretanto,

Elas não funcionaram muito porque algumas pessoas vinham, outras não vinham, entendeu?! Então, é muito daquela coisa da responsabilidade também que a gente tem sempre esse problema. Se eu não me engano foram

duas oficinas que aconteceram real assim, de quatro que a gente marcou (Entrevista com Jack Torrance).

Não muito diferente do período das oficinas, que pode ser apontado como uma ação de apresentar um contato inicial com ferramentas criativas, em que foi o contato inicial dos que participaram.

Jack Torrance buscava estimular sua equipe para desenvolverem suas tarefas, por meio do contato virtual que “[...] era bem dinâmico, a gente conversava e tal: vamos começar tal dia as montagens, ir pra ilhas, porque a gente tem tal data para entregar. [...] Claro que as datas eram extrapoladas um pouco [risos]. Mas era assim essa organização, por *messenger* (Entrevista com Jack Torrance). Os janeleiros já tinha consciência de que não iriam chegar à finalização do *Hel* nesse período. Ainda assim, buscaram estabelecer um prazo para o primeiro corte. Algo que não foi concretizado, pois chegou-se apenas ao processo de sincronização dos arquivos de áudio e imagem, conforme ordem de gravação.

O problema do Janela sempre foi pra gente finalizar os filmes ou pra, pelo menos, ir pra ilha de edição naquele período que ele foi produzido. Só que a gente, no começo ainda tá introduzindo muita coisa: tem os calouros que entram, tem as pessoas que ainda se familiarizando com o projeto, que não sabem, aí já gastou umas duas semanas. Aí depois a gente via começar a dividir equipe, decidir roteiro, aí tem os tratamentos dos roteiros... Então, assim, a gente já perdeu umas 5 semanas, de 15, né. [...] Porque a gente atrasando no começo, então a gente vai apertando durante o caminho inteiro pra gente poder gravar nas datas que dá. Pra gente não deixar pra o próximo período. Então assim, chega no final e a gente não consegue finalizar porque já apertou demais e ficou muito sufocado pra todo mundo. Então, sempre teve esse problema da gente não conseguir finalizar naquele período, entendeu (Entrevista com Jack Torrance).

A tarefa de sincronização ou sincagem (termo mais usual pelos membros do Janela), ficou sobre a responsabilidade de Freddy Krueger, janeleiro veterano que veio a compor a equipe do *Hel* somente para essa atividade específica, diferente de todos os demais participantes que estavam desde o início do *Hel* (notas de campo). Por ter tido envolvimento em todos os momentos desde a pré-produção, eu passava informações e tirava suas dúvidas quanto aos *takes* e seus arquivos correspondentes. Para compreensão da sincronização, ele necessitava de um conhecimento prévio do produto e para isso ele necessitava recorrer ao roteiro, a decupagem e as ordens dos dias, pois a história do *Hel* precisaria “entrar” na cabeça dele também (notas de campo). Ao se deparar com esses materiais que compõem o *Hel*, Freddy Krueger,

apesar de aparentemente exercer uma tarefa “mecânica”, argumentava desse processo de envolvimento com o produto que estava sendo moldado ali.

O ponto de interseção do arquivo de imagem com o áudio ocorria com a captação de áudio da claquete. Esse registro do barulho dela, da “claque” era de total importância para execução do momento certo que ele deveria “*syncar*” de um arquivo com outro, de uma cena com outra (notas de campo). Em muito dos *takes* apontados como corretos pela direção não conseguia captar o momento de ação da claquete no set de filmagem, quando não era captada sua imagem também. Freddy Krueger e Lorraine Warren apontavam essa “falha técnica” por se tratar de uma produção em que a grande maioria dos envolvidos eram calouros, o que levava a falta de conhecimento da necessidade da captura da imagem e do áudio desse momento para a sincronização e montagem do *Hel*.

Fotografia 10 – Frames de momentos da edição de imagens



Fonte: Registro gravado pelo autor.

Durante o processo de montagem do *Hel*, em que ocorre a ordenação dos planos, não mais conforme mais pela decupagem, mas sim pelo roteiro. É o momento em que as cenas são colocadas em ordem dos planos filmados. No primeiro momento, foi-se ordenando as cenas de acordo com o roteiro. Nesse caminho, há também o embate das ideias que foram colocadas no roteiro para as que foram realizadas na gravação. Na edição, as ideias gravadas são constantemente testadas para identificar se continuam a dar sentido de forma foi pensada cada cena. Há uma liberdade criativa por parte dos editores em conjunto com a diretora, no sentido que traz certa liberdade e flexibilidade para a sua realização. Sobre essas mudanças de ideias, a diretora comenta o que:

Às vezes não dá pra sair do jeito que queria. Não dá! [...] Eu mudei, né. O filme tá bem diferente na montagem. [...] O final é diferente do filme porque não deu certo o final que eu pensava. A ideia ali do roteiro que a gente tinha pensado era o final, ela tipo cair no chão e aparecer vários lugares vazios... Acontece que, quando foi pra gravar esses lugares vazios quando a gente foi ver as imagens, sabe. Não tinha a ver, não ia passar a ideia que eu queria, sabe. Só que acabou que na hora eu vi que não, sabe. A ideia que eu tinha pensado não combinava, não tinha a ver e aí, eu mudei a ordem de várias coisas, na montagem porque não *tava* funcionando do jeito que eu pensei ficou diferente, entendeu, porque tem o roteiro, aí, a gente vai gravar, e já tem coisa que muda, porque, enfim, atuação. Aí na montagem, tem coisa mais ainda que muda porque, sabe, quando eu botei na ordem cronológica... Não fazia nenhum sentido. Várias coisas porque não tinha continuidade, e eu tive que mudar a ordem de coisas. [...] Eu botei, tipo, numa ordem e não fazia sentido essa ordem, que era a do roteiro, porque não *tava* condizente, entendeu. Tipo, a gente gravou as coisas errado. Tinha várias coisas que não *tava* certa. Tipo assim, figurino, de uma para outra, (cena), tá entendendo? Ah, por exemplo, a cena 19 e a cena 20. Na cena 19, ela tá com uma roupa e na cena 20 é pra ela tá com a mesma roupa porque é uma continuidade, só que às vezes, tipo, não, não *tava*. E aí? Eu tive que mudar um monte de coisa [...] com a ajuda [dos janeliros] que montaram o filme que foram também me ajudando, tipo assim: “ah que fica melhor desse jeito e tal, porque não ficou, sabe do jeito que era imaginado, assim”. Eu já sabia. Na hora que a gente *tava* gravando as coisas, eu já sabia que não ia dar certo porque não tinha continuidade. Aí na hora que eu botei na ordem não fazia sentido nenhum, aí eu mudei... e o trabalho da arte pra ver coisa desse figurino. Vê se *tava* o figurino certo, maquiagem certa e tal. Várias coisas que foram solicitadas não existiram, simplesmente não existiram [risos]. “Ah vamos gravar com tal coisa, ah não tem”. Foi por falta de não levar (Entrevista com Annie Wilkes).

As mudanças e novas ideias surgiram no processo de montagem como forma de solucionar problemas por falhas na execução de tarefas realizadas nos momentos de gravação. Sendo que alguns deles como notado pela diretora do curta são identificados após a visualização das ideias. Esses problemas técnicos acabam associados pela falta da habilidade de realizar ou não determinadas ações que eram esperadas, pois “[...] são probleminhas comuns que a gente substitui na pós [...] são

detalhes de quem tá aprendendo a fazer uma captação ainda” (Entrevista com Lorraine Warren). Diante desse contexto, foram realizados dois cortes em que a montagem, a organização visual ficou aprovada pela diretora geral que passa para a edição de som para finalização do *Hel*.

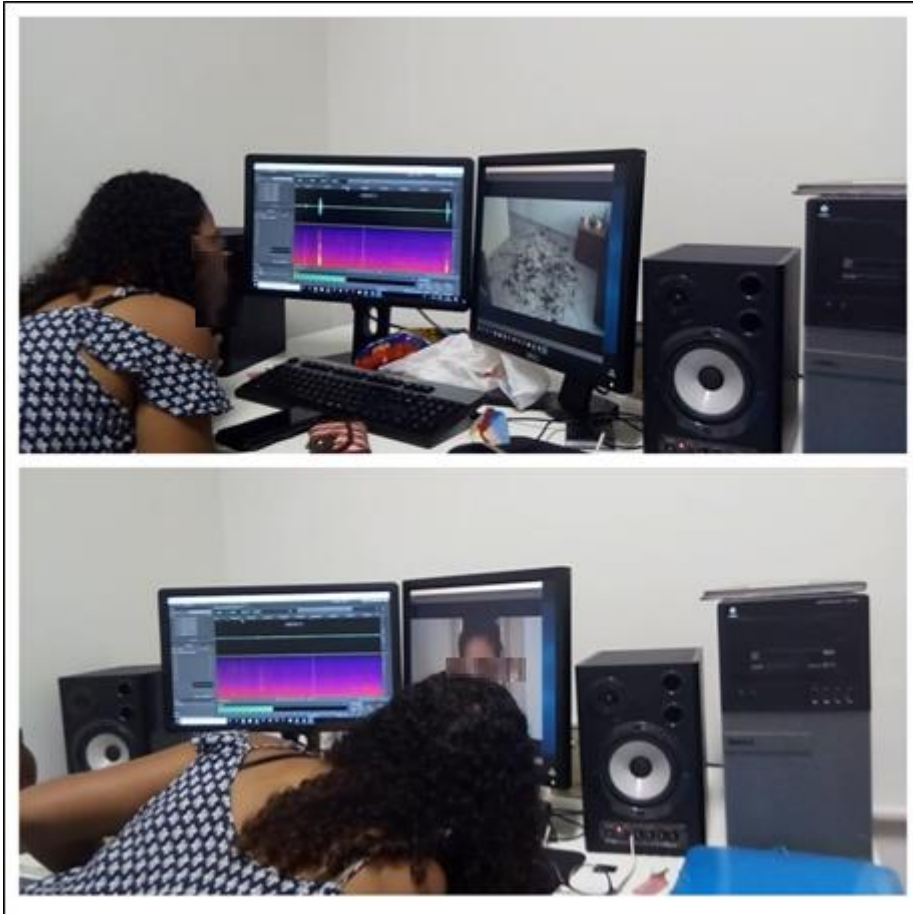
A edição de som é vista pela diretora de som, Lorraine Warrem, como momento da correção dos problemas que ocorreram na captação do áudio (notas de campo). Problemas como “[...] vento no microfone, tipo, microfone muito perto da hora que atriz tá gritando. Talvez não precisasse tá tão perto dela, tanto no boom, quanto na lapela [...]” (Entrevista com Lorraine Warrem). Essa falta de conhecimento e da falta de uma relação próxima com elementos materiais nos momentos da captação que geram esses problemas. Em contrapartida, eles geram possibilidades de algumas atividades serem colocadas em práticas ou aperfeiçoadas pelas tarefas de edição. Na edição de som é preciso ter feeling!

[...]Você tem que se concentrar no que você tá ouvindo. E aí que vale de ter uma boa caixa de som, ou de ter um fone muito bom pra ouvir, pra você poder se concentrar mesmo, porque às vezes passou um som você não viu ou, sei lá, tá faltando alguma coisa e você não ouviu. [...] No meu caso é importante ter alguém perto. [...] você acha que tem um ruído ali, mas não tem. não existe esse ruído, mas agora [...] está fazendo captação? Você pede pra duas ou três pessoas ouvirem a mesma coisa. Se ninguém ouviu, é você que tá produzindo o ruído. Às vezes você tá com o fone aqui. No meu caso acontece muito porque eu tenho um problema de audição no meu ouvido direito e aí, às vezes eu coloco fone de ouvido e começa um zumbido, sabe. É automático. [...] se tiver muito alto, meu ouvido começa a ter o processo de inflamação e aí eu tenho que tirar o fone, para um pouco e depois colocar de novo pra poder ter certeza que não sou que tô produzindo porque eu consigo ouvir o zumbido e isso acontece com várias pessoas. Às vezes o fone é muito grande, vai muito pra dentro, você não consegue ouvir o lado de fora, o ruído tá justamente nessa caixa aqui! Do próprio ouvido, do aparelho. Então, você tem que tirar, respirar um pouco e pôr de novo porque o ruído vai sumir. [...] Às vezes você se meche um pouquinho e aí pi! Porque o ruído de fora, toda sua percepção, sabe aquele **instinto aranha** que você observa, sente o que tá atrás de você pelos seus ouvidos? É isso!! Você tirou aquele negócio, acabou aqueles ruídos externos. Tá você, a cabeça e o fone aqui diretamente no seu ouvido e qualquer *botoquesinho* nele é um barulho. Qualquer rodada no fio é um barulho. E o próprio cabo de energia. Se você ouviu a energia passando pro próprio aparelho do gravador. (Entrevista com Lorraine Warrem, grifo do autor, grifo do autor).

Na figura x, consegui capturar um momento em que “instinto aranha” de Lorraine Warrem foi ativado. Observação a relação imagem com áudio da cena em que na decupagem deveria mostrar um barulho de suspiros, mas ela ouvia outros barulhos.

Eu que estava presente também constatei e fomos verificar se o barulho vinha de algumas das caixas de som. Feito isso, observamos que não havia problema algum ali. Era um desses “ruídos” imaginários (notas de campo).

Fotografia 11 – Frames de momentos de edição de som



Fonte: Registro gravado pelo autor.

Além de ter confessado “apego” ao *Audition*®, pude observar que Lorraine Warrem recorria muito ao *Youtube*®, quando dúvidas surgiam na realização de determinado uso de ferramenta do programa. Recorrer ao *Youtube*® era uma atividade recorrente para sanar dúvidas e aprender via tutorial e fóruns, além dos “brancos” causados pela falta de prática em algumas ações do programa ou de não saber mesmo (notas de campo).

Em meio a esse processo criativo de finalização do *Hel*, que já vinha com certo atraso, ocorreu um fato não esperado: a desinstalação dos programas de edição da Adobe Systems ®, devido a ao prazo final de licença. Isso impediu que as atividades

continuassem no semestre 2018/1. Outro pacote de programa foi instalado, mas os janeleiros envolvidos não dominavam as funções no novo programa, além da possibilidade de limitação técnica que poderia causar no *Hel*. Dessa pausa, outros projetos surgiram, outras atividades, os janeleiros aconteceram com eles: alguns se formaram, estão envolvidos com outros projetos, estágios, ou não fazem mais parte do Janela. Ainda assim, há disposição da direção geral e pós-produção na conclusão do *Hel* para 2019.

5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Este espaço se dedica a explorar discussões em torno da perspectiva da criatividade como prática sociomaterial à luz da configuração dos dados apresentados sobre a trajetória da realização do curta-metragem *Hel*.

5.1 A CRIATIVIDADE COMO PRÁTICA SOCIOMATERIAL NA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

A trajetória da realização do curta-metragem *Hel*, um produto audiovisual inacabado desenvolvida por jovens universitários, que motivados a desenvolverem suas habilidades criativas em meio a uma produção de caráter artesanal, com poucos recursos (conhecimento, financeiro, material) promovidos pelo projeto de extensão Janela. A pesquisa possibilitou a identificação das práticas que compõem a criatividade sociomaterial existente na produção audiovisual. Assim, durante o processo de investigação, busquei observar quais as principais atividades faziam parte de processos criativos. Nessa produção, pude analisar a configuração da rede de atores que entraram em cena para criar. A pesquisa possibilitou a identificação das práticas que compõem a criatividade sociomaterial na realização do curta-metragem *Hel*.

Com a proposta de proporcionar a esses jovens *outsiders* a produção de ideias úteis para a realização de um produto audiovisual. Pude notar que o Janela pode ser visto como um laboratório de criação, um espaço aberto e coletivo aos jovens que possuem interesse ao que está por trás das câmeras, já que as inscrições para participar do projeto ocorrem a cada novo semestre na Ufes ([#vemserjanela](#)). Por meio dele, constatei a atenção no processo de troca de ideias entre a interação dos “janeleiros” para produzirem algo. Desse caráter coletivo, tendo a produção audiovisual áreas e setores diversos, algo que a torna os processos criativos sempre dinâmicos. Para tanto, considero que a criatividade na realização curta-metragem *Hel* ocorreu de forma distribuída.

Tradicionalmente descrita como processo colaborativo de grupos, a noção de criatividade distribuída proposta por Boysen (2017) aponta a criatividade como uma construção social, de forma que no caso em estudo, a produção do Janela não envolveria apenas o grupo de jovens inscritos no projeto no semestre de 2017.2, mas

também os demais membros da comunidade universitária e sociedade, já que trata-se de um projeto de extensão. Ou seja, não inclui apenas o criador, mas também o espectador que interage com o produto audiovisual. E distanciando-se de perspectivas tradicionais (AMABILE, 1988, 1996), essa noção de criatividade distribuída é mediada por uma rede de atores. Dessa forma, o grupo de jovens universitários não é criativo, mas sim participante do ato criativo, o que distancia também do caráter individual nos processos criativos (BOYSEN, 2017; TANGGAARD, 2013).

De forma que a criatividade é um fenômeno social, a TAR corrobora para o entendimento desse agenciamento da rede de atores (LATOURET, 2012). Os objetos dão suporte aos processos criativos distribuídos e não podem ser ignorados, pois eles desempenham papéis essenciais no fenômeno estudado (SAYS, 2014). Em campo, foi possível identificar que a criatividade se dava entre a rede de atores, em que não havia possibilidade de dissociar os processos de criação do social e do material. Os atores não-humanos desempenharam papéis significativos na produção de ideias do curta-metragem. Ao adotar a ideia de criatividade distribuída no cenário da realização do produto audiovisual, o olhar para rede de atores se tornou essencial. Com isso, pude observar como a rede buscou desenvolver o curta-metragem por meio das interações e mobilização entre atores humanos com as ideias geradas, os objetos e as técnicas utilizadas para produção do curta-metragem que levava a ideias em movimento. Com isso, essa abordagem se torna relevante por ir de encontro aos estudos tradicionais e afastar-se da noção de criatividade antropocêntrica, bem como possibilitar estudos que explorem o ato criativo como fenômeno sociomaterial.

Ao passo da produção de ideias úteis (AMABILE, 1988; AMABILE; PRATT, 2016), a criatividade no Janela se configura por meio de uma dinâmica entre processos criativo-organizativos. A gestão-criação do curta-metragem ocorreu por meio de processos indissociáveis (DAVEL; VIANNA, 2012). Essa perspectiva processual-relacional da prática criativa volta-se os olhos para o movimento cotidiano da produção dessas ideias, em que elementos humanos e não-humanos deram suporte e foram mediadores das ações criativas. Dessa forma, a criatividade na produção audiovisual pode ser entendida como processo em movimento dinâmico constituído por uma

assembleia de atores humanos e não-humanos. Analisar uma produção audiovisual sob esse olhar implica em identificar as interconexões entre os atores em rede.

O organizar (*organizing*) do curta-metragem tinha sua (re)organização constante, quando os criativos se reuniam para criar o que supera a visão de uma organização estática (CZARNIAWSKA, 2004; 2008). Observei que o *organizing* de cada processo criativo como prática envolvia diversos elementos humanos e não-humanos que os sustentavam, como a configuração das subdivisões por equipes de trabalho e suas escalas para os momentos de realização das atividades nos períodos de gravação e os diferentes equipamentos e materiais à disposição. A prática era alterada pelas novas interações dos atores criativos com o organizar de cada diária, de cada reunião em que novos atores humanos e não-humanos eram incorporados a uma prática criativa. Embora dessem suporte às práticas, os atores que as sustentavam eram alterados a cada movimento, o que implicava em novos formatos do organizar as ideias.

Conforme os processos criativos iam sendo trasladados ao longo da trajetória do curta-metragem, a criatividade tinha sua propriedade transitória, na qual as ideias em movimentos eram distribuídas. A começar pela configuração da organização entre as funções distribuídas entre as equipes do curta-metragem, em que tempos e espaços para desenvolvimento das ações eram distintas. Diante das escolhas das áreas, de cada equipe era esperado que os atores humanos e não-humanos desempenhassem suas ações, de forma que a rede de atores alcance a solução do problema: a realização de um produto audiovisual. Uma das falhas apontadas na trajetória do curta-metragem foi a disputa de egos e a própria falta compreensão dos papéis que cada ator de cada equipe deveria desempenhar, o que provocou na desestabilização do grupo e descrédito e falta de compromisso pelo projeto por parte dos atores.

Outra questão notada foi a má distribuição de o grande número de atores humanos por equipes, o que limitava ou inibia nos momentos de *brainstormings*, em que as ideias eram produzidas e discutidas suas aplicações. Esse fato era percebido, tanto nas reuniões gerais, em que poucas vozes eram ouvidas dentre os atores, bem como nas reuniões de equipes em que estive presente. Havia pressão para o desenvolvimento do roteiro, que exigiam habilidades de escrita e bagagem de referências em produções anteriores do gênero terror. Essa pressão era diluída entre

os membros das equipes de edição de som e imagem, que chegaram a ter problemas pela impossibilidade de acesso aos softwares e hardwares. Constatava que os processos criativos iam sendo desenvolvidos de forma desalinhada, com desencontro de informações e ideias entre os atores em rede.

Nas diárias de gravação, período em que muitas equipes (direção, fotografia, som direito, continuidade, arte e produção), que antes trabalhavam em separado precisaram alinhar a distribuição de seus processos criativos em conjunto. Com uma malha de materiais e equipamentos à disposição, como a equipes de, tinham que montar o set para iniciarem as gravações. Eram grandes processos criativos ocorrendo no mesmo instante. Pude observar a falta de sincronização entre a distribuição das tarefas limitaram as ações dos atores. Os equipamentos e ferramentas à disposição não chegaram a utilizar o seu potencial técnico pela o desconhecimento e falta de habilidade no desenvolvimento das tarefas nos momentos de ação (AMABILE; PRATT, 2016).

Essas situações levaram a não concretização total do curta-metragem *Hel*, que se encontra inacabado e com ações inativas. Pelo fato de o curta-metragem analisado não ter sido finalizado se configurou como um caso de falha na realização do produto audiovisual. Por esse fato, ele pode vir a ser visto com demérito, mas fato da falha da finalização desse produto cultural pode incitar novas perspectivas (STRANDVAD, 2017), em que se ressaltam os momentos de translação até o momento de abrir a caixa-preta. Ao apresentar situações de falhas na trajetória do curta-metragem na apresentação dos resultados, em que as dificuldades encontradas pela rede de atores do curta-metragem para sociomaterializar e estabilizarem as ideias que permaneciam em constante movimento de forma distribuída.

Tendo a criatividade distribuída, os atores tiveram muitos momentos de incertezas e inseguranças para entrarem em cena, mas seguiram o caminho ao se associarem a suas experiências com as dos outros atores. Isso pode ser notado por atores humanos que eram calouros e veteranos de cursos diversos que estavam em papéis de direção do *Hel*. Ainda assim, depende-se a noção de progresso frente às motivações das tarefas realizadas e o domínio das habilidades, frente ao processo de conhecimento e aprendizagem (AMABILE; PRATT, 2016), que caracteriza o projeto Janela como um laboratório de criação.

A falta de comprometimento com os prazos, desinteresse pela execução da tarefa, os problemas de ordem pessoal, e descrédito ao trabalho de atores humanos em cargo de liderança provocaram barreiras que levavam ao retrocesso do progresso. Isso pode ser notado nos momentos iniciais da geração de ideias entre os membros da equipe de roteiro, em que havia uma “disputa” entre os argumentos confrontados. Além dos momentos da gravação em que a diretora geral não se sentia ouvida. Esses fatores culminaram na influencia de um ambiente de que inibiam a criatividade, o que levava a falta de motivação intrínseca por falta de habilidade de domínio da tarefa e inexperiência na função que o ator buscou desempenhar (AMABILE; PRATT, 2016). Disso, pode-se depreender o fracasso pela não continuidade das atividades do curta-metragem, a motivação intrínseca dos atores-rede era fraca. Assim, havia interferências para um progresso no trabalho significativo, além da falta de medidas de motivação extrínseca pelo grupo envolvida, frente à forma distribuída em que ocorreu a criatividade.

O progresso se encontra em aprender uma nova tarefa ou passar a ter domínio de alguma, porque essa ação é deslocada, de forma que deve-se reconhecer a dependência das ações dos outros atores presentes nessa rede complexa que foi a trajetória de realização do curta-metragem. Dessa forma pude compreender que no movimento de geração de ideias, elementos não-humanos não apenas tornam tangíveis as ideias, pois eles estão presentes nos momentos que as ideias são expressas, podendo ser, inclusive pontapé inicial para elas. Ao se depararem com os equipamentos e materiais específicos de suas funções, atores da equipe de fotografia procuravam testar novos ângulos e enquadramentos, como forma de trazerem alternativas para a gravação de cenas, algo que diretora geral também modificava ou cortava determinadas cenas antes previstas por elas naquele momento criativo perder sua utilidade frente às ações dos atores em rede. Os atores também buscavam referências em filmes que haviam assistidos e discutidos em sala de aula, além de suas próprias experiências de produções anteriores em atuavam em outras funções.

Como sugerido por Tanggaard (2013), a criatividade sociomaterial pode ser interpretada como um fenômeno da vida cotidiana. Pode notar que atividades sociais, como de ler um livro, ir ao cinema, ver um filme em casa levam indivíduos a quererem saber o que há por trás e participar da realização desses produtos e serviços culturais

e que ao mesmo tempo, essas atividades serem de fonte de inspiração e conhecimento para criarem, e não apenas mais serem consumidores. Como no caso estudado em que objetos (câmeras, computadores, etc.) foram significantes para realização das atividades criativas. Com isso, a pesquisa pode analisar as interações entre os elementos humanos e não-humanos por meio da abordagem da criatividade como prática sociomaterial (ORLIKOWSKI, 2007; CARLILE et al., 2013; TANGGAARD, 2013).

Nos processos criativos observados, como na configuração do roteiro e dos momentos de gravação foi possível identificar momentos em que os elementos não-humanos se tornam essenciais para realização da prática criativa (DUFF; SUMARTOJO, 2017; JÚLIO; TURETA, 2018). E para tanto, há a necessidade de que os atores humanos precisaram aprender a manusear objetos no conjunto de atividades para possibilitar sua façanha criativa. Sendo que muitas vezes, as ideias geradas acabavam sendo transladadas diante das limitações dos elementos não-humanos (ou de sua falta) e da falta de habilidade dos atores humanos para determinada prática. Nesse sentido, pude evidenciar que objetos desempenham papéis de destaque no fenômeno social que é a criatividade.

Sendo a criatividade expressa de forma temporária, em meio a convenção atores-rede (DUFF; SUMARTOJO, 2017), a produção de um curta-metragem *Hel* se realizou em tempo e espaço determinado, como um evento. Os processos criativos da materialização da do roteiro, da decupagem e ordem do dia seguiam esse ritual, em que determinados atores humanos e não-humanos foram necessários se reunirem temporariamente. Desse caráter temporário dos processos do curta-metragem compreender a criatividade de forma cíclica, diante de sua dinamicidade. Dessa forma, pude compreender que a criatividade como prática sociomaterial ocorre. Assim como a geração de ideias, as habilidades são desenvolvidas ao longo do processo, se reconfigurando a cada há espaço para novas cenas a serem gravadas as cenas podem ser editas, cortadas, montadas para apresentação das seleções de ideias úteis. E ao passar a analisarmos a criatividade como algo produzido de forma distribuída, possibilita que ela seja gerenciada de forma que envolva ações coletivas e estimulem uma cultura criativa nos diversos níveis organizacionais que os processos criativos ocorram. Dessa relação em um ambiente organizacional, considero ser

preciso um olhar voltado para os estímulos criativos nos espaços em que os atores se reúnem para criar, em que seja considerado como mediadores das ideias em movimento os elementos não-humanos.

5.2 OS ATORES NÃO-HUMANOS EM CENA

Longe de serem vistos (ignorados) como figurantes, pude observar que os objetos estavam em ação em conjunto com os atores humanos com papéis e ações nos processos criativos do curta-metragem. Os atores eram hora coadjuvante, hora protagonista das práticas de criatividade sociomaterial no fazer cinema. Os objetos atuavam como mediadores e davam suporte aos atos criativos (SAYS, 2014) como mediadores em diferentes ordens temporais e espaciais na configuração da rede de atores. Pude notar que os objetos possuem diferentes papéis no processo de gestão-criação.

Nos períodos de gravação, em que para atriz entrar em cena, era preciso que a câmera, equipamentos de som (microfone, gravador), pilhas, baterias, cartão de memórias e estivessem disponíveis para serem utilizados. Esse arranjo material era essencial para as cenas de captação de som do ambiente e gravação de cenas de ambientes externos. Com suporte de acesso aos materiais e equipamentos do Janela, a qualidade técnica desses materiais chegava ainda a serem questionadas, ainda que os atores não dispusessem de conhecimento técnico suficiente para questionar, pois muitos ali tinha o contato físico pela primeira vez e em pouco tempo para realizarem suas tarefas. Uma outra situação foi o figurino e a maquiagem (falsas feridas), em que a equipe de arte tinha a expectativa de ter acesso a materiais, mas que não foi possível sociomaterializar as ideias iniciais e assim limitaram-se aos elementos materiais à disposição pelos próprios membros da equipe, já que recursos financeiros não eram suficientes também.

Era preciso esse suporte dos atores não-humanos para as ideias que estavam em constante movimento, pois eles poderiam entrar e sair de cena a qualquer momento. Tiveram situações em que sua falta foi sentida, e os atores precisavam improvisar e estarem dispostos a manterem as ideias iniciais. Como o caso da claquete, que era um objeto essencial para os *takes* de gravação e corte das cenas na edição. Com a

falta desse ator em rede, houve a necessidade de ser performado um caderno e uma prancheta para fazer alusão as ações de uma claquete. Outro caso em que houve a necessidade de improviso foi o de figurino, em que foi sentida a falta de uma camisa na última diária. Isso limitou o trabalho de continuidade, o que também levou a ser considerada a gravação de cenas em novos ângulos e planos para evitar essa falta do elemento não-humano essencial. Com a falta de elementos não-humanos esperados, novos objetos e materiais entravam para as ideias que continuavam em movimento. Nesses momentos de improvisos, os elementos não-humanos podiam vir a contribuir ou inibir a criatividade.

Assim como Strandvad (2011), pude constatar que os objetos não apenas evoluem, mas também estabilizam e expandem suas ações. Das ideias iniciais presentes no roteiro, o *Hel* ainda em forma de papel sofria transformações a cada revisão e olhar crítico dos atores ao ponto dessas ideias serem aprovadas nas assembleias que ocorriam às 16h a cada terça-feira. Sendo as ideias estabilizadas nesse primeiro momento, era preciso que elas tornassem a forma de “palavras-imagem”, de forma que as ideias ficassem expressas nos planos e ângulos da decupagem. Pela lente da câmera, da gravação do áudio e atuação da atriz, as ideias se expandiam e tomavam novas formas, novas ideias que distanciava da projeção inicial da diretora e demais membros da rede. Em formato de vídeo as ideias se encontram à disposição para edição e finalização, no sentido que pode vir ainda a ser performada por novas ideias pelos atores humanos e não-humanos envolvidos nesse ato criativo de produzir o curta-metragem. Isso implica em uma simetria etnográfica como indicado por Strandvad (2013) pelo trabalho desenvolvido por cineastas, de forma que se fez preciso analisar essa interação entre “homem-objeto” (HUSSENOT; MISSIONIER, 2010), pelo olhar processual-relacional que possibilita a constatação da evolução dos objetos que pode impulsionar a geração de ideias.

Nesse mundo cinematográfico, cabe alusão aos papéis dos atores da metáfora do gerente-ciborgue apresentada por Tureta, Tonelli e Alcadipani (2011), tratando-se de uma figura social. A indústria audiovisual é um ambiente de trabalho que está fortemente vinculado a tecnologia. Da organização e distribuição das tarefas, os objetos eram distribuídos de acordo com as ações esperadas e cabiam aos elementos não-humano darem suporte a elas. A câmera fotográfica e todo seu aparato material

(como tripé, bateria e cartão de memória), era extremamente indispensável para o diretor de fotografia e para realização do curta-metragem. Porém, as ações eram condicionais aos demais atores-rede. Reunidos, assumiam o papel de ciborgues, o que provoca em uma mediação tecnológica. Essa associação material por meio de objetos e elementos tecnológicos de forma intensa foi constatada também com o período de edição de imagem e som, em que os atores, desempenhando as atividades cotidianas do fazer cinema, estabeleciam uma conexão sociomaterial com o produto audiovisual sendo performado por softwares e hardwares (ORLIKOWSKI, 2011; ORLIKOWSKI, SCOTT, 2013; PANOURGIAS; NANDHAKUMAR; SCARBROUGH, 2014). Em toda a trajetória do curta-metragem, objetos ajudaram a estabelecer a rede. Como o caso das redes sociais, que foram utilizadas como ferramentas de trabalho, em que os atores compartilhavam suas ideias em reuniões *online*, bem com a coordenação de toda a comunicação que havia sido distribuída entre as equipes (ORLIKOWSKI; SCOTT, 2013; SCOTT; ORLIKOWSKI, 2012).

Relações entre os elementos e objetos, contribuem na realização das tarefas que ocorriam em cada equipe e no todo em direção à realização do curta-metragem, mesmo diante das controvérsias vivenciadas pelos atores-rede e suas limitações para desenvolverem a criatividade, que era distribuída ao longo do tempo em múltiplas tarefas, como no momento de preparação para as gravações em que era preciso que os atores tivessem disponíveis para entrarem em ação. Essa visão relacional orienta para entendimento da extensão dos papéis dos objetos em meio a colaboração na realização das tarefas. Havia nessas situações, uma dinâmica de forma entre a escolha da função/equipe pela identificação com os objetos associados. Como o caso da fotografia e som direto, em que os atores precisavam conhecer os equipamentos de câmera e microfone antes dos períodos de gravação. À equipe de produção de arte cabia também uma preparação da confecção do figurino e elementos de cena, bem como da preparação de elenco, em que a atriz precisava ter decorado o texto do roteiro (SUCHMAN; 2005).

Apesar das falhas apontadas pela trajetória do curta-metragem, a assembleia caracterizada por suas reconfigurações (DUFF; SURMATOJO, 2017), foi possível perceber a mediação dos objetos no desenvolvimento das habilidades e conhecimento entre os processos criativos distribuídos. Os elementos não-humanos

exerceram grande impacto no processo de aprendizagem dos atores participantes do Janela. Assim, por meios dos processos criativos, os atores em rede puderam estabelecer movimento constante de aprendizagem, o processo de *learning-in-organizing*, como apontado por Gherardi (2001). Condicionante a esse processo, o social formado não é externo ou separado da materialidade, sendo considerado como uma prática sociomaterial (GHERARDI, 2017). Os atores relataram o potencial de participarem de um projeto em que aprendem na prática técnicas que viam em sala de aula, bem como o fato de poder se aproximarem das escolhas das áreas de atuação profissional mediante ao progresso de suas habilidades. O conhecimento adquirido se torna bagagem para práticas criativas de futuras produções audiovisuais.

Cabe ressaltar também a formação do gosto pelos atores e como elementos principais as interações dos elementos humanos e não-humanos na produção das práticas criativas, na organização coletiva de uma comunidade de práticas que se torna o Janela. De que forma uma comunidade de prática pode estabelecer um vínculo com outra comunidade de prática, (GHERARDI, 2013). Esse gosto foi formado por meio do compartilhamento do vocabulário audiovisual, da formação de identidades dentro de comunidades e o refinamento pelo desempenho no papel que os atores assumiam, de amadores à especialistas das práticas criativa distribuídas entre as ações coletivas. Os atores em períodos mais longos de seus cursos já apresentavam esse refinamento e progresso de ações ao ponto de serem condicionados ao posto de diretores que estabeleciam a distribuição das atividades criativas.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve o objetivo de compreender como se dá a criatividade como prática sociomaterial na produção de um curta-metragem em um projeto de extensão universitário da Ufes, o Janela. Para tanto, ao amparar-me na epistemologia das práticas (RECKWITZ, 2002), e, sobretudo, na TAR (LATOURE, 2011; 2012) para desenvolver esse estudo, distancie-me dos trabalhos tradicionais que possuem olhares para uma criatividade inerente aos indivíduos (AMABILE, 1988), em que ignoraram a relevância e a participação dos objetos na vida cotidiana (TANGGAARD, 2013) e no ato criativo (DUFF; SURMATOJO, 2017), o que leva a um estudo com a perspectiva ontológica relativista (HASSARD; COX, 2013).

As discussões teóricas repousaram sobre discussões a cerca da criatividade nas organizações, nas quais ainda há o predomínio de abordagens tradicionais (AMABILE; 1988; AMABILE; PRATT, 2016), em que privilegia aspectos cognitivos associados ao indivíduo e pequenos grupos que voltam-se para atenção a produção de ideias criativas. À medida que busque compreender a pluralidade conceitual da criatividade, concedera-se relevante o desenvolvimento de estudos na área do setor audiovisual (STRANDVAD, 2011; 2013), seja por sua capacidade sociocultural e econômica, seja por seu potencial criativo, já que se configura no campo das indústrias criativas, que carecem discussões com maior espaço nos Estudos Organizacionais (JONES; LORENZEN; SAPSED, 2015; JONES et al. 2016).

Ao recorrer a ANT com seu caráter processual nas relações entre elementos humanos e não-humanos na constituição do processo social (LATOURE, 2012), de forma que pude identificar e compreender as atividades que constituem a criatividade na produção audiovisual ao seguir os atores humanos e não-humanos e analisar a formação da rede de atores (LATOURE, 2011). Com isso, observei as ações no processo de translação, em que era as ideias criativas ocorriam de forma transitória e dinâmica de acordo com a distribuição das ações e papéis dos atores-rede na realização do curta-metragem *Hel*.

Com argumentação teórica da abordagem da prática sociomaterial (LEONARDI, 2012; ORLIKOWSKI, 2007), tive o entendimento de que a relação processual do organizar que é transladado pela agência de atores humanos e não-humanos, de forma que são

estabelecidas relações sociomateriais entre os atores-rede. Com isso, pode estabelecer uma relação entre criatividade e prática sociomaterial para o entendimento da criatividade como prática sociomaterial.

Em busca de evidenciar essas práticas criativas sociomateriais, a pesquisa foi de natureza qualitativa (CRESWELL, 2013), na busca de revelar os fatos científicos construídos socialmente e transladados pela rede de atores (LATOUR; WOOLGAR, 1997). Para identificar e descrever os papéis dos atores humanos e não-humanos na produção audiovisual, a produção de dados ocorreu por meio da triangulação das técnicas de observação participante, documentos textuais e audiovisuais e entrevistas que possibilitaram uma compreensão das práticas criativas durante os processos de realização do curta-metragem (CAMPOS, 2011). As fotos e vídeos traduzem essa evolução em que se constitui a trajetória do curta-metragem de forma a revelar o estabelecimento das relações sociomateriais entre os atores-rede nos atos criativos (DAMERON; LÊ; LEBARON, 2015; MASON, 2012; ZUNDEL; MACLINTOSH; MACKAY, 2016).

Como recomendado pela ANT, segui o atores com o intuito de mapear as principais atividades desempenhadas por estes (LATOUR, 2011), os elementos humanos (os jovens realizadores inscritos no projeto Janela) e os não-humanos (redes sociais, roteiro, câmera, microfone, softwares, etc) ao passo que exerciam seus papeis de mediação das ideias em movimento (SAYS, 2014). Com relação à discussão e análise dos dados, utilizei o procedimento de análise de conteúdo temática à *posteriori* que revelou as categorias de análise. Sendo a criatividade uma prática do cotidiano, pude analisar e compreender a influência da sociomaterialidade nas práticas criativas da rede de atores (CRESWELL, 2013; GLASER; STRAUSS, 2006; RYAN; BERNARD, 2003).

A partir da experiência em campo, entende-se a prática da criatividade como um fenômeno sociomaterial, a medida que é transladada pelas ações da rede de atores (humanos e não-humanos). Assim, compreender a criatividade a luz da sociomaterialidade, consiste em depreender a noção de distribuição das ideias pelos processos criativos que configuram a realização de um produto audiovisual, que é traduzido como fenômeno sociomaterial de forma que as ações dos atores ocorrem

de forma processual e dinâmica, sendo que as ideias estão em constante movimento são cotidianamente produzidas, reproduzidas e modificadas.

Com o olhar para a criatividade como um fenômeno sociomaterial, as associações entre os humanos e não-humanos são constituídas, de forma que pode depreender que a criatividade se configura de forma distribuída de forma que as ideias produzidas estão em constante processo de movimento e que os atores não-humanos têm papéis de mediadores nos atos criativos. Com isso, a criatividade sociomaterial pôde ser potencializada ou inibida pela rede de atores formada nos momentos em que os atores buscavam desenvolver suas habilidades nas atividades envolvidas nos processos criativos para realização de suas ações.

Na trajetória da realização de um curta-metragem, uma produção cultural inserida no campo da indústria criativa, mas que se configura distante do *mainstream* (JONES et al., 2016) por seu caráter artesanal de produção e de baixo custo desenvolvida por jovens estudantes envolvidos em um projeto de extensão universitário (ASHTON; 2013). O caso de falha pela não finalização do curta-metragem possibilita uma perspectiva em que pode evidenciar e as dificuldades que a rede de atores tiveram em traduzirem, estabilizar e sociomaterializar as ideias (STRANDVAD, 2017). Essa experiência de campo permite que compreender que o ato criativo, como a produção de um produto audiovisual pode ser visto como caso de instauração, em que é possível notar como a agência é distribuída entre os atores-rede, de forma que a interação em entre um grupo de atores com elementos materiais possibilita caminhos diversos frente às ideias que são produzidas.

Diante do contexto pesquisado, pensar a criatividade sob a perspectiva da sociomaterialidade, permitiu repensar algumas possibilidades de melhoria na prática da gestão-criação, como exemplo, entender que a criatividade vai além do campo das indústrias criativas (NAIAK, 2008), pois os atos criativos são instaurados como fenômeno sociomaterial. Dessa forma, o estudo pode-se apresentar implicações práticas, pois a trajetória descrita levante a possibilidade de discussões sobre a prática de gestão-criação a partir das falhas apontadas na tentativa de estabilizar as ideias em movimento.

Acredita-se que esta pesquisa contribui teoricamente para o entendimento da criatividade nas organizações como processo de ideias em movimento, de forma que o ato criativo é distribuído pelos processos criativos. O que possibilita depreender como um fenômeno de acontecimento do cotidiano social, em que a participação importância dos elementos não-humanos como atores que constituem e performam a prática social a uma prática sociomaterial. Com isso, pode-se dizer também que este trabalho possa contribuir teoricamente para compreensão e aplicação da epistemologia da sociomaterialidade amparado na TAR. Ressalta-se pela possibilidade de discussões em meio de outras abordagens e pressupostos onto-epistemológicos das teorias da prática. Esta pesquisa pode contribuir para também quanto aos aspectos metodológicos, pelo fato de apresentar possibilidades de métodos e técnicas de pesquisa da produção de documentos audiovisuais. Pois vídeos, ainda são poucos utilizados em estudos qualitativos brasileiros na área da ciência da administração, mas que permitiu revelar e traduzir as ideias em movimentos e sua sociomaterialização.

Todavia, cabe ressaltar as limitações desta pesquisa, pois o fato do projeto envolver jovens voluntários impediram que os prazos fossem realizados conforme o planejamento inicial, o que me fez ficar à espera dos últimos atos criativos pra a finalização do curta-metragem. Outro fator foi a ocorrência de muitos atores envolvidos e muitos processos criativos ocorrerem ao mesmo tempo (o período de gravação, por exemplo) com o grande número de atores envolvidos, de forma que não pude acompanhar a trajetória por completo. Além de limitação de acesso, como por exemplo, dos grupos virtuais dos diretores e de demais equipes em que não tive acesso.

Ainda assim, acredita-se que, a novos caminhos para realização de estudos para o fenômeno da criatividade como prática sociomaterial. Dentre as possibilidades, como sugestão propõe-se em adotar a sociomaterialidade como abordagem teórica para o desenvolvimento de pesquisas sobre a dinâmica dos atos criativos, de forma a compreender o estabelecimento das relações com sua característica de distribuição das ações nos processos criativos em níveis de grupo e organizacional e multinível em espaços organizacionais diversos. Por fim, outra possibilidade de estudo seria de discutir os aspectos dos processos de aprendizagem e formação estética do gosto na

produção de ideias dos cineastas, algo que faz parte do cotidiano profissional e social, à luz das teorias das práticas.

REFERÊNCIAS

AMABILE, T. M. A model of creativity and innovation in organizations. In: STAW, B. M.; CUMMINGS, L. L. (Org.). **Research in organizational behavior**, v. 10. Greenwich: JAI Press, 1988. p. 15-25.

_____. How to kill creativity?. **Harvard Business Review**, v. 76, n. 5, p. 76-88, 1998.

_____; PRATT, M. G. The Dynamic Componential Model of Creativity and Innovation in Organizations: Making Progress, Making Meaning. **Research in Organizational Behavior**, v. 36, p. 157-183, 2016.

ANGROSINO, M. V. Recontextualizing observation: ethnography, pedagogy, and the prospects for a progressive political agenda. In: DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. (Org.) **The SAGE Handbook of Qualitative Research**. Thousand Oaks: Sage, 2005. cap 28.

ALCADIPANI, R.; HASSARD, J. Actor-Network Theory, organizations and critique: towards a critique of organizing. **Organization**, v. 17, n. 2, p. 419-435, 2010.

_____; TURETA, C. Teoria Ator-Rede e análise organizacional: contribuições e possibilidades de pesquisa no Brasil. **Organizações & Sociedade**, v. 16, n. 51, p. 647-664, 2009.

ASHTON, D. Cultural workers in-the-making. **European Journal of Cultural Studies**, v. 16, n. 4, p. 468–488, 2013.

BANSAL, P.; CORLEY, K. The coming of age for qualitative research: embracing the diversity of qualitative methods. **Academy of Management Journal**, v. 54, n. 2, p. 233- 237, 2011.

BARAD, K. Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. **Signs: Journal of Women in Culture and Society**, v. 28, n. 3, p. 801-831, 2003.

BERNARDET, J. C. **O que é Cinema**. 1. ed. São Paulo: Livraria Brasiliense, 1980.

BAUER, M. W.; GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

BECKER, H. **Art Worlds**: 25th Anniversary edition, Updated and Expanded. Berkeley: University of California Press, 2008.

BENDASSOLLI, P.; WOOD JR. T.; KIRSCHBAUM, C.; CUNHA, M. P. Indústrias Criativas: definição, limites e possibilidades. **Revista de Administração de Empresas**, v. 49, n. 1, p. 10-18, 2009.

_____; BORGES-ANDRADE, J. E. Significado do trabalho nas indústrias criativas. **Revista de Administração de Empresas**, v. 51, n. 2 p. 143-159, 2011.

BISPO, M. Estudos baseados em prática: conceitos, história e perspectivas. **Revista Interdisciplinar de Gestão Social**, v. 2, n. 1, p. 13-33, 2013.

BOYSEN, M. S. W. Embracing the network: A study of distributed creativity in a school setting. **Thinking Skills and Creativity**, v. 26, p. 102-112, 2017.

BRUNI, A. Shadowing software and clinical records: On the ethnography of nonhumans and heterogeneous contexts. **Organization**, v. 12, n. 3, p. 357-378, 2005.

CALLON, M. Some elements of a sociology of translation: domestication of the scallops and the fishermen of St Brieuc Bay. In: LAW, J. (Org.). **Power, action and belief: a new sociology of knowledge?**. London: Routledge, 1986. p.196-223.

CAMILLIS, P. K. **Por Uma Administração do Cotidiano: Um Estudo Ator-Rede sobre Autogestão**. Porto Alegre: UFRGS, 2011, 237 f. Dissertação (Mestrado em Administração) – Programa de Pós-Graduação em Administração, Escola de Administração, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

_____; ANTONELLO, C. S. Da translação para o enactar: contribuições da Teoria Ator-Rede para a abordagem processual das organizações. **Cadernos EBAPE.BR**, v. 14, n. 1, p. 61-82, 2016.

_____; BUSSULAR, C. Z.; ANTONELLO, C. N. A agência a partir da teoria ator-rede: reflexões e contribuições para as pesquisas em administração. **Organizações & Sociedade**, v. 23, n. 76, p. 73-91, 2016.

CAMPOS, R. Imagem e tecnologias visuais em pesquisa social. **Análise Social**, v. XLVI, p. 237-259, 2011.

CANEDO; D. P. O cinema global: economia criativa em um campo de trocas desiguais. In: BANDEIRA, M. G.; COSTA, L. F. (Org.). **Dimensões Criativas da Economia da Cultura: primeiras observações**. Salvador: EDUFBA, 2015. p. 57-70.

CARLILE, P. R.; NICOLINI, D.; LANGLEY, A.; TSOUKAS, H. How matter matters: objects, artifacts, and materiality in organization studies. In: _____; _____; _____. (Org.). **How matter matters: objects, artifacts, and materiality in organization studies**. Oxford: Oxford University Press, 2013, p. 1-15

CÁRDENAS, A. R.; COSTA, T.; ALPERSTEDT, G. D.; FEUERSCHÜTTE, S. G. O Uso da Triangulação em Teses e Dissertações de Programas de Pós-Graduação em Administração no Brasil. **Administração: Ensino e Pesquisa**, v. 19, n. 2, p. 243-276, 2018.

CAVALCANTI, M. F.; ALCADIPANI, R. Organizações como processos e Teoria Ator-Rede: a contribuição de Law para os estudos organizacionais. **Cadernos EBAPE.BR**, v. 11, n. 4, p. 556-558, 2013.

CAVEDON, N. R. Método etnográfico: da etnografia clássica às pesquisas contemporâneas. In: SOUZA, E. M. (Org.). **Metodologias e análises qualitativas em pesquisa organizacional**: uma abordagem teórico-conceitual. Vitória, EDUFES, 2014. p. 65-90.

COOLE, D. FROST, S. Introducing the new materialisms. In: COOLE, D. FROST, S. (Org.). **New Materialisms: Ontology, Agency, and Politics**. Durham: Duke University Press, 2010. p. 1-47.

CORBIN, J.; STRAUSS, A. **Grounded theory research**: Procedures, cannons, and evaluative criteria. *Qualitative Sociology*, 1990.

CORRADI, G.; GHERARDI, S.; VERZELLONI, L. Through the practice lens: Where is the bandwagon of practice-based studies heading?. **Management learning**, v. 41, n. 3, p. 265-283, 2010.

COSTA, L. F. Criatividade na produção cultural In: BANDEIRA, M. G.; COSTA, L. F. (Org.). **Dimensões Criativas da Economia da Cultura**: primeiras observações. Salvador: EDUFBA, 2015. p. 103-112.

CLIFFORD, J. **A Experiência Etnográfica**: Antropologia e Literatura no Século XX. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2008.

CRESWELL, J. W. **Projeto de pesquisa**: métodos qualitativo, quantitativo e misto. 5. ed., Porto Alegre: Artmed, 2010.

_____. **Qualitative inquiry and research design**: choosing among five approaches. 3. ed. Thousand Oaks, CA: Sage, 2013.

CZARNIAWSKA, B. On time, space, and action nets. **Organization**, v. 11, n. 6, p. 773-791, 2004.

_____. Organizing: how to study it and how to write about it. **Qualitative Research in Organizations and Management**: An International Journal, 3(1), 4-20. 2008.

DAMERON, S.; LÊ, J. K., & LEBARON, C. Materializing strategy and strategizing material: Why matter matters. **British Journal of Management**, v. 26, n. 1, p. 1-12, 2015.

DAVEL, E.; VIANNA, L. G. L. Gestão-criação: processos indissociáveis nas práticas de um teatro baiano. **Revista de Administração Pública**, v. 46, n. 4, p. 1081-1099, 2012.

DENZIN, N.K.; LINCOLN, Y.S. **O planejamento da pesquisa qualitativa**: teoria e abordagens. Artmed: Porto Alegre, 2006.

_____; _____. **The SAGE Handbook of Qualitative Research**. Thousand Oaks: Sage, 2011.

DEFILLIPPI, R.; GRABHER, G.; JONES, C. Introduction to paradoxes of creativity: Managerial and organizational challenges in the cultural economy. **Journal of Organizational Behavior**, v. 28 n. 5, p. 511-521, 2007.

DE VINCK, S.; LINDMARK, S.; SIMON, J. P. **Statistical, ecosystems and competitiveness analysis of the media and content industries: the Film Sector**. Luxembourg: Publications Officer, 2012.

DUARTE, M. F. **Práticas de organizar na indústria criativa: a produção de um espetáculo de teatro musical em São Paulo - SP**. 2015. 469 f. Tese (Doutorado em Administração) – Escola de Administração de Empresas da Fundação Getúlio Vargas, Fundação Getúlio Vargas, São Paulo, 2015.

_____; ALCADIPANI, R. Contribuições do organizar (organizing) para os Estudos Organizacionais. **Organizações & Sociedade**, v. 23, n. 76, p. 057-072, 2016.

DUFF, C.; SUMARTOJO, S. Assemblages of creativity: Material practices in the creative economy. **Organization**, vol. 24, n. 3, p. 418-432, 2017.

ENDRISSAT, N.; ISLAM, G.; NOPPENY, C. Visual organizing: Balancing coordination and creative freedom via mood boards. **Journal of Business Research**, v. 69, n. 7, p. 2353-2362, 2016.

FELDMAN, M. S.; ORLIKOWSKI, W. J. Theorizing Practice and Practicing Theory. **Organization Science**, v. 22, n. 5, p. 1240-1253, 2011.

FERREIRA, F.; JAMBEIRO, O. Fomentando as Indústrias Criativas: uma Análise das Políticas Federais para o Audiovisual no Brasil. **Revista Extraprensa**, v. 9, p. 90-100, 2014.

FINE, G. A.; HALLET, T. Group Cultures and the Everyday Life of Organizations: Interaction Orders and Meso-Analysis. **Organization Studies**. v. 35, n. 12, p. 1773-1792, 2014.

FLEW, T. **Global Creative Industries**. Cambridge, UK: Polity, 2013.

FLORIDA, R. The rise of the creative class. **The Washington Monthly**, v. 34, n. 5, p. 15-25, 2002.

FLICK, U. **Desenho da pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

_____. **Introdução à metodologia de pesquisa**. Porto Alegre: Penso, 2013.

FONTANA, A.; FREY, J. H. The interview: from neutral stance to political involvement. In: DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. (Org.). **The SAGE Handbook of Qualitative Research**. Thousand Oaks: Sage, 2005. cap. 27.

FRANCO, M. L. P. B. **Análise de conteúdo**. 4 ed. Brasília: Líber Livro, 2012.

GEORGE, Jennifer M. Creativity in organizations. **The Academy of Management Annals**, v. 1, n. 1, p. 439-477, 2007.

GHERARDI, S. From organizational learning to practice-based knowing. **Human Relations**, v. 54, n. 1, p. 131-139, 2001.

_____. **Organizational Knowledge: The Texture of Workplace Learning**. Oxford: Blackwell Publishing, 2006.

_____. Introduction: the critical power of the “practice lens”. **Management Learning**, v. 40, n. 2, p. 115-128, 2009.

_____. Prática? É uma questão de gosto!. **Revista Interdisciplinar de Gestão Social**, v. 2, n. 1, p. 107-124, 2013.

_____. Sociomateriality in Posthuman Practice Theory. In: HUI, S.; SCHATZKI, T.; SHOVE, E. (Orgs). **The Nexus of Practices: Connections, Constellations, and Practitioners**. Routledge, 2017, p. 38-51.

GIMENEZ, F. A. P.O mercado cinematográfico brasileiro: um campo pouco explorado pelos estudos organizacionais. **Revista Interdisciplinar de Marketing**, v. 6, n. 1, p. 73-80, 2016.

GLASER, B. G.; STRAUSS, A. L. **The discovery of grounded theory: strategy for qualitative research**, 2006

HASSARD, J; COX, J. W. Can Sociological Paradigms Still Inform Organizational Analysis? A Paradigm Model for Post-Paradigm Times. **Organization Studies**, v. 34, p. 1701-1728, 2013.

HARTLEY, J. **Creative Industries**. Oxford: Blackwell Publishing. 2005.

_____; WEN, W.; LI, H. S. Chapter One: Economy + Culture + Technology = Newness. In: _____; _____. (Org.). **Creative economy and culture: Challenges, changes and futures for the creative industries**. London: Sage 2015, p. 03-15.

HENNESSEY, B. A.; AMABILE, T. M. Creativity. In: FISKE, S. T.; SCHACTER, D. L.; STERNBERG, R. J. **Annual Review of Psychology**, 2010, n. 61, p. 569-598.

HINDMARSH, J.; N. LLEWELLYN, N. Video in Sociomaterial Investigations: A Solution to the Problem of Relevance for Organizational Research. **Organizational Research Methods**, v. 21, n. 2, p. 412-437, 2016.

HODDER, I. The interpretation of documents and material culture. In: DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. (Org.). **Handbook of Qualitative Research**. Thousand Oaks: Sage, 1994.

HUNTER, S. T.; CASSIDY, S. E.; LIGON, G. S. Planning for innovation: A process oriented perspective. In: MUNFORD, M. D. (Org.). **Handbook of Organizational Creativity**. USA: Elsevier. 2012. p. 515-545.

HUSSENOT, A.; MISSONIER, S. A deeper understanding of evolution of the role of the object in organizational process: The concept of "mediation object". **Journal of Organizational Change Management**, v. 23n. 3, p. 269-286, 2010.

ISAR, Y. R.; ANHEIER, H. K. Introduction. In: ANHEIER, R.; ISAR, Y.R. (Org.). **The Cultures and Globalization Series 3**: cultural expression, creativity and innovation. London: SAGE Publications, 2010. p. 01-20.

JAMBEIRO, O.; FERREIRA, F. Compreendendo as Indústrias Criativas de Mídia: contribuições da economia política da comunicação. **Revista Comunicação Midiática**, v. 7, n. 3, p.178-194, 2012.

_____; _____. Indústrias Criativas. Um novo catalisador conceitual para a regulação da mídia?. **Eptic**, v. 17, p. 168-182, 2015.

JARRETT, M.; LIU, F. "Zooming With": A Participatory Approach to the Use of Video Ethnography in Organizational Studies. **Organizational Research Methods**. v. 21, n. 2, p. 366-385, 2016.

JEFFCUTT, P. Knowledge Relationships and Transactions in a Cultural Economy: Analysing the Creative Industries Ecosystem. **Media International Australia, Incorporating Culture & Policy**. n. 112, p. 67-82, 2004.

_____; PRATT, A. C. Managing creativity in the cultural industries. **Creativity & Innovation Management**, v. 11, n. 4, p. 225-233, 2002.

JONES, C.; LORENZEN, M.; SAPSED, J. Creative industries: A typology of change. In: JONES, C.; LORENZEN, M.; SAPSED, J. (Org.). **The Oxford Handbook of Creative Industries**. Nova York: Oxford University Press. 2015. p. 4-30.

_____; SVEJENOVA, S.; PEDERSEN; J. S.; TOWNLEY, B. Misfits, Mavericks and Mainstreams: Drivers of Innovation in the Creative Industries. **Organization Studies**, v. 37, n. 6, p. 751-768, 2016.

JUDICE, V. M. M; FURTADO, S. C. Gestão de empreendimentos criativos e culturais: estudo de uma organização de ensino e difusão de ritmos afro-brasileiros em São João Del-Rei (MG). **Organizações & Sociedade**, v. 21, n. 69, p. 293-314, 2014.

JÚLIO, A. C.; TURETA, C. 'Transformando Lixo em Luxo': A Materialidade nas Práticas da Produção Carnavalesca . **Brazilian Business Review**, v. 15, n. 5, p. 427-443, 2018.

KALLINIKOS, J.; LEONARDI, P. M.; NARDI, B. A. The Challenge of Materiality: Origins, Scope, and Prospects. In: LEONARDI, P. M.; NARDI, B. A.; KALLINIKOS, J.

(Org.). **Materiality and Organizing**: Social Interaction in a Technological World. Oxford: Oxford University Press, 2012. p. 25-48.

LATOURETTE, B. **A Esperança de Pandora**: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos. Bauro: Edusc, 2001.

_____. **Ciência em Ação**: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora. São Paulo: Editora UNESP. 2011.

_____. **Reagregando o Social**: uma introdução à teoria ator-rede. Salvador-Bauru: EDUFBA – EDUSC, 2012.

_____; WOOLGAR, S. **A vida de laboratório**: a produção dos fatos científicos. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1997.

LAMPEL, J.; LANT, T.; SHAMSIE, J. Equilíbrio em cena: o que aprender com as práticas organizacionais das indústrias culturais. **Revista de Administração de Empresas**, v. 49, n. 1, p. 19-26, 2009.

LAW, J. Notes on the theory of the actor network: ordering, strategy and heterogeneity. **Systemic Practice and Action Research**, v. 5, n. 4, p. 379-393, 1992.

_____. **Organizing modernity**. Oxford/Cambridge, MA: Blackwell, 1994.

_____. **After method**: mess in social science research. New York: Routledge, 2004.

LEONARDI, P. M. Digital materiality? How artifacts without matter, matter. **First Monday** v. 15, n. 6, 2010.

_____. Materiality, Sociomateriality, and Socio-Technical Systems: What Do These Terms Mean? How Are They Related? Do We Need Them? In: _____; NARDI, B. A.; KALLINIKOS, J. (Org.). **Materiality and Organizing**: Social Interaction in a Technological World. Oxford: Oxford University Press, 2012. p. 25-48.

_____. Theoretical foundations for the study of sociomateriality. **Information and Organization**, v.23, n. 2, 2013.

_____; BARLEY, S. R. Materiality and Change: Challenges to Building Better Theory About Technology and Organizing. **Information and Organization**, v. 18, n. 3, p. 159-176, 2008.

LOIOLA, E.; MIGUEZ, P. Anotações sobre criatividade, inovação, cultura e desenvolvimento. In: BANDEIRA, M. G.; COSTA, L. F. **Dimensões criativas da economia da cultura**: primeiras observações. Salvador: EDUFBA, 2015. p. 27-41.

LUNE, H.; BERG, B. L. **Qualitative Research Methods for the Social Sciences**. Pearson, 9 ed. 2017.

MARCY, R. T.; MUNFORD, M. D. Social innovation: Enhancing creative performance through causal analysis. **Creativity Research Journal**, v. 19 n. 3, p. 123-140, 2007.

MARTINEZ, A. **Democracia Audiovisual**: uma proposta de articulação regional para o desenvolvimento. São Paulo: Escrituras – Instituto Pensarte, 2005.

MASON, K. Market sensing and situated dialogic action research (with a video camera). **Management Learning**, v. 43 n. 4, p. 405-425, 2012.

MENGIS, J.; NICOLINI, D.; GORLI, M. The Video Production of Space: How Different Recording Practices Matter. **Organizational Research Methods**, v. 21, n. 2, p. 288-315, 2016.

MOERAN, B. **Creativity at Work**: Culture Production, Creativity and Constrains. Creative Encounters, [S.l.], 2009. Disponível em: <
<http://openarchive.cbs.dk/bitstream/handle/10398/7951/Creative%20Encounters%20Working%20Papers%2035.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 17 nov. 2017.

MOURA, E. O. **A textura da gestão escolar como prática sociomaterial**. 2016. 124f. Dissertação (Mestrado em Administração) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2016.

MORAIS, K.; JAMBEIRO, O.; FERREIRA, F. O audiovisual no campo da economia política da comunicação: abordagens, métodos e notas para uma agenda de pesquisa. **Revista Extraprensa**, São Paulo, v. 10, n. 2, p. 04-23, 2017.

MUNFORD, M. D.; SCOTT, G. M.; GADDIS, B.; STRANGE, J. M. Leading creative people: Orchestrating expertise and relationships. **Leadership Quarterly**. v. 13, n. 6, p. 705-750, 2002.

_____; HESTER, K. S.; ROBLEDO, I. C. Creativity in organizations: importance and approaches. In: _____. (Org.). **Handbook of organizational creativity**. USA: Elsevier. 2012. p. 3-16.

MUZZIO. Indivíduo, Liderança e Cultura: Evidências de uma Gestão da Criatividade. **Revista de Administração Contemporânea**, v. 21, p. 107-124, 2017.

MUZZIO; PAIVA JUNIOR, F. G. A Pertinência de Adequação da Gestão Criativa à Identidade do Indivíduo Criativo. **Contextus**, v. 13, p. 139-155, 2015.

NAIAK, A. Experiencing Creativity in Organisations: A Practice Approach. **Long Range Planning**, v. 41, n. 4, p. 420-439, 2008.

NICOLINI, D. **Practice Theory, Work, & Organization**: An Introduction. UK: Oxford University Press. 2013.

_____; GHERARDI, S.; YANOW, D. **Knowing in organizations**: a practice-based approach. New York: M. E. Sharpe, 2003.

ORLIKOWSKI, W. J. Sociomaterial practices: exploring technology at work. **Organization Studies**, v. 28, n. 9, p. 1435-1448, 2007.

_____. The sociomateriality of organisational life: considering technology in management research. **Cambridge Journal of Economics**, v. 34, p. 125-141, 2010.

_____; SCOTT, S. V. Sociomateriality: challenging the separation of technology, work and organization. **The Academy of Management Annals**, v. 2, n. 1, p. 433–474, 2008.

_____; _____. Knowledge Eclipse: Producing Sociomaterial Reconfigurations in the Hospitality Sector. In: CARLILE, P.R.; NICOLINI, D.; LANGLEY, A.; TSOUKAS, H. (Orgs). **How Matter Matters: Objects, Artifacts, and Materiality in Organization Studies**. Oxford, UK: Oxford University Press. 2013, p. 119-141

_____. Sociomateriality in Posthuman Practice Theory. In: HUI, S.; SCHATZKI, T.; SHOVE, E. (Orgs). **The Nexus of Practices: Connections, Constellations, and Practitioners**. Routledge, 2017, p. 38-51.

PANOURGIAS; N. S.; NANDHAKUMAR, J.; SCARBROUGH, H. Entanglements of creative agency and digital technology: A sociomaterial study of computer game development. **Technological Forecasting & Social Change**, v. 83, p. 111-126, 2014.

RECKWITZ, A. Toward a theory of social practices: A development in culturalist theorizing. **European Journal of Social Theory**, v. 5, n. 2, p. 243–263, 2002.

RYAN, G. W; BERNARD, R. Techniques to Identify Themes. **Field Methods**, v. 15, n. 1, p. 85-109, 2003.

RICHARDSON, R. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

SAYES, E. Actor–Network Theory and methodology: Just what does it mean to say that nonhumans have agency?. **Social Studies of Science**, V. 44, n 1, p. 134-149, 2014.

SCOTT, S. V.; ORLIKOWSKI, W. J. Reconfiguring Relations of Accountability: Materialization of Social Media in the Travel Sector. **Organizations and Society**, v. 37 n. 1, p. 26-40, 2012.

SILVA, A. R.; ROSSINI, M. S.; ROSÁRIO, N. M.; KLIPP, S. Manifesto Audiovisualidades. In: _____. (Org.). **Do audiovisual às audiovisualidades: convergência e dispersão nas mídias**. Porto Alegre: Asterisco, 2009.

SILVA, L. B. **Sustentabilidade como prática sociomaterial no processo de gerenciamento de um hotel em João Pessoa-PB**. 2017. 113f. Dissertação (Mestrado em Administração) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017.

SVABO, C. Materiality in a practice-based approach. **The Learning Organization**, v. 16, n. 5, p. 360-370, 2009.

SCHATZKI, T. R. Introduction: Practice Theory. In: _____; KNORR-CETINA, K.; VON SAVIGNY, E. (Org.). **The Practice Turn in Contemporary Theory**. London – New York: Routledge, 2001. p. 10-23.

_____. What Is a Social Practice?. In: _____. **The site of the social: a philosophical account of the constitution of social life and change**. Pennsylvania: Pennsylvania State University, 2002. p. 70-88.

SPRADLEY, J. **The ethnographic interview**. Fort Worth: Hancourt Brace Jovanovich College, 1979.

SLADE, B. Professional learning in rural practice: a sociomaterial analysis. **Journal of Workplace Learning**, v. 25 n. 2, p. 114-124, 2013.

STRANDVAD, S. M. Materializing ideas: A socio-material perspective on the organizing of cultural production. **European Journal of Cultural Studies**, v. 14 n. 3, p. 283-298, 2011.

_____. Symmetrical ethnography: A study of filmmakers portraying Academia. **Visual Studies**, v. 28, n. 1, p. 38-51, 2013.

_____. Anaphoric Trajectories of Creative Processes: The Case of a Failed Film Project. In: SPÖHRER, M.; OCHSNER, B. (Orgs). **Applying the Actor: Network Theory in Media Studies**. IGI global. Hershey, 2017, p. 141-15

SUCHMAN, L. Affiliative Objects. **Organization**, v. 12, n. 3, p. 379–399, 2005.

TANGGAARD, L. The sociomateriality of creativity in everyday life. **Culture & Psychology**, v. 19 n. 1, p. 20–32, 2013.

TONELLI, D. F. Origens e afiliações epistemológicas da Teoria Ator-Rede: implicações para a análise organizacional. **Cadernos EBAPE.BR**, v. 14, n. 2, p. 377-390, 2016.

_____; BRITO, M. J.; ZAMBALDE, A. L. Empreendedorismo na ótica da teoria ator-rede: explorando alternativa às perspectivas subjetivista e objetivista. **Cadernos EBAPE.BR**, v. 9, Edição Especial, p. 586-603, 2011.

TORALDO, M. L.; ISLAM, G.; MANGIA, G. Modes of Knowing: Video Research and the Problem of Elusive Knowledges. **Organizational Research Methods**, v. 21, n. 2, p. 438-465, 2016.

TURETA, C. **Práticas Organizativas em Escolas de Samba: o Setor de Harmonia na Produção do Desfile da Vai-Vai**. 2011. 325 f. Tese (Doutorado em Administração) – Escola de Administração de Empresas da Fundação Getúlio Vargas, Fundação Getúlio Vargas, São Paulo, 2011.

_____; ALCADIPANI, R. O objeto objeto na análise organizacional: a teoria ator-rede como método de análise da participação dos não-humanos no processo organizativo. *Cadernos EBAPE.BR*, v. 7, n. 1, p. 50-70, 2009.

_____; TONELLI, M. J.; ALCADIPANI, R. O gerente-ciborgue: metáforas do gestor “pós-humano”. *Organizações & Sociedade*, v. 18, n. 58, p. 467-486, 2011.

VALADÃO, J. A. D. **Seguindo associações sociotécnicas sob a luz da teoria do ator-rede**: uma tradução da pedagogia da alternância para rotinas e tecnologias sociais. 2014. 294 f. Tese (Doutorado em Administração) – Programa de Pós-Graduação em Administração, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014.

WATSON, T. J. Organização e trabalho em transição: da lógica “sistêmico-controladora” à lógica “processual-relacional”. *Revista de Administração de Empresas*, v. 45, n. 1, p. 14-23, 2005.

WEBER, K.; DACIN, M. T. The Cultural Construction of Organizational Life: Introduction to the Special Issue. *Organization Science*, v. 22, n. 2, p. 287-298, 2011.

WEICK, K. E. **A Psicologia Social da Organização**. São Paulo: EDUSP, 1973.

_____; SUTCLIFFE, K. M.; OBSTFELD, D. Organizing and the process of sensemaking. *Organization Science*, v. 16, n. 4, p. 409-421, 2005.

WHITING, R.; SYMON, G.; ROBY, H.; CHAMAKIOTIS, P. Who’s Behind the Lens? A Reflexive Analysis of Roles in Participatory Video Research. *Organizational Research Methods*. v. 21, n. 2, p. 316-340, 2016.

YANOW, D. Organizational ethnography between toolbox and world-making. *Journal of Organizational Ethnography*, v. 1, n. 1, p. 31-42, 2012.

ZUNDEL, M.; MACLINTOSH, R.; MACKAY, D. The Utility of Video Diaries for Organizational Research. *Organizational Research Methods*, v. 21 n. 2, p. 386-411, 2016.

APÊNDICE A – TCLE

Página 1 de 2



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS E ECONÔMICAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Você está sendo convidado(a) para participar da pesquisa intitulada “**Práticas Criativas: Seguindo os Atores Criativos na Produção Audiovisual**”, que tem por objetivo compreender a sociomaterialidade envolvida nas práticas criativas ao longo de uma produção audiovisual. Justifica-se a importância desta pesquisa por buscar entender como ocorre o processo criativo na produção audiovisual, com foco na sociomaterialidade, algo pouco explorado no âmbito dos estudos organizacionais.

Para viabilização de tal pesquisa, necessita-se acessar as atividades e processos desenvolvidos ao longo da produção do produto audiovisual em desenvolvimento pelo Janela (Núcleo de Produção Audiovisual), projeto de extensão do curso de graduação Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). Dessa forma, tendo em vista que o pesquisador se faz membro do Janela, as produções dos achados empíricos da pesquisa serão adquiridas por meio da observação-participante, com registro fotográfico, filmagem, notas de campo, gravação de áudio no desenvolvimento das práticas criativas pelos membros do Janela. O pesquisador acompanhará as ações do projeto, como suas reuniões semanais e demais atividades no processo de produção do produto audiovisual durante o semestre 2017/2 da UFES.

Todo material resultante da pesquisa será armazenado e editado em meios eletrônicos, onde será arquivado sob a responsabilidade do pesquisador durante 05 (cinco) anos, sendo posteriormente destruído. Salienta-se que as informações obtidas a partir da realização do estudo resultarão em uma dissertação de mestrado e artigos acadêmicos, não havendo intenções de julgar ações envolvidas no projeto de extensão, sendo assegurado o anonimato, a fim de preservar sua identidade.

A participação nesta pesquisa não traz complicações legais. A participação poderá envolver riscos mínimos, como desconforto nos momentos de registro fotográfico e fílmico, ou por possíveis questionamentos sobre assuntos que podem gerar certo acanhamento ou constrangimento. Você participará sem receber qualquer incentivo financeiro e com a finalidade exclusiva de colaborar com pesquisa. Não haverá nenhum tipo de despesa, bem como nada lhe será pago por sua participação; entretanto, caso haja alguma despesa com a participação na pesquisa, haverá ressarcimento.

Para amenizar tais riscos, os objetivos deste estudo serão esclarecidos pelo pesquisador antes de iniciar a sua participação. Ao concordar em participar, você tem a liberdade de se recusar a continuar, em qualquer momento, sem qualquer prejuízo. Percebida qualquer possibilidade de danos emocionais, assegura-se que a pesquisa será interrompida e medidas cabíveis serão discutidas, incluindo o informe ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) e à Coordenação Nacional de Pesquisa Envolvendo Seres Humanos (CONEP).

Quanto aos benefícios desta pesquisa, almeja-se contribuir para compreensão das práticas criativas, suas relações sociomateriais ao longo do processo de criação na produção audiovisual. Assim, os

resultados produzidos da pesquisa garantirão informações importantes para a comunidade científica e para a sociedade em geral.

Os procedimentos adotados nesta pesquisa obedecem aos Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde. As informações obtidas serão analisadas em conjunto com a de outros participantes, sendo garantido o sigilo; a privacidade; a retirada do consentimento em qualquer fase da pesquisa; a indenização em caso de eventual dano dela decorrente; a confiabilidade dos resultados obtidos.

Em caso de dúvidas ou esclarecimentos sobre esta pesquisa, acionar **José Edemir da Silva Anjo** no telefone (27)98879-3470 ou e-mail edemir-sa@hotmail.com. Já em caso de denúncias ou intercorrências nesta pesquisa, contatar o **Comitê de Ética e Pesquisa** da UFES pelo telefone (27) 3145-9820, pelo e-mail cep.goiabeiras@gmail.com, pessoalmente ou pelo correio, no seguinte endereço: Av. Fernando Ferrari, 514, Campus Universitário, sala 07 do Prédio Administrativo do CCHN, Goiabeiras, Vitória - ES, CEP 29.075-910.

Este termo será redigido em duas vias, e você, participante, receberá uma delas assinada e rubricada em todas as suas páginas, por você e pelo pesquisador guarde cuidadosamente a sua via, pois é um documento que traz informações de contato e garante os seus direitos como participante da pesquisa.

Declaro que fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) sobre o presente documento, entendendo todos os termos acima expostos, os riscos, os benefícios e os procedimentos, e que voluntariamente aceito participar deste estudo.

Eu, _____,
tenho ciência do exposto e manifesto, livremente, meu desejo em participar da pesquisa.

Assinatura do participante da pesquisa

Pesquisador - José Edemir da Silva Anjo

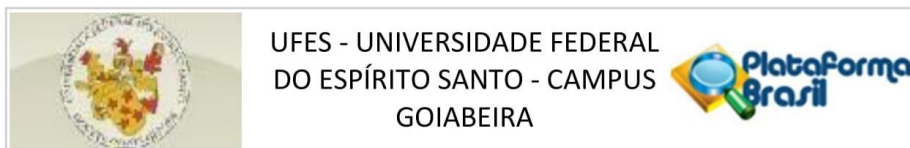
Vitória, _____ de _____ de 2017.

APÊNDICE B – Roteiro de Entrevista

TÓPICOS	SUBTÓPICOS	ASSOCIAÇÃO AOS MOMENTOS DO PROCESSO CRIATIVO
1) Breve relato de vida com relação ao audiovisual	<p>1.1 Gostaria de saber um pouco sobre você.</p> <p>1.2 Como iniciou sua relação com o audiovisual?</p> <p>1.3 Por que ser um profissional na área de comunicação?</p>	<p>PROBLEMATIZAÇÃO /APRESENTAÇÃO DA TAREFA</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar a relação inicial do ator com o campo e seus objetos; ▪ Objetivos (pessoais e profissionais) ▪ Forças internas e externas; ▪ Experiências anteriores. ▪ Participação dos não-humanos.
2) Inscrição e relação com o Janela	<p>2.1 Como conheceu o Janela?</p> <p>2.2 O que te levou a escolher a função x?</p> <p>2.3 Quais os interesses com as outras funções?</p> <p>2.4 Quais as relações com os outros participantes?</p>	<p>INTERESSAMENTO/PREPARAÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Criação da rede; ▪ Justificativa da escolha da função (objetos e conhecimentos necessários); ▪ Relação do cotidiano com os atores humanos; ▪ Alinhamento dos objetivos; ▪ Participação dos não-humanos.
3) Atividades e relações desenvolvidas na realização do curta-metragem	<p>3.1 Quais equipamentos foram utilizados nas suas atividades? Você já havia utilizado?</p> <p>3.2 Houve algum problema ou falha na hora de uso dos equipamentos? Como foi resolvido?</p> <p>3.3 A sua atividade poderia ser executada sem esses ou com outros equipamentos? De que forma?</p> <p>3.4 Como ocorreu a relação de trabalho entre você e os demais membros da equipe?</p> <p>3.5 Como ocorreu o desenvolvido da sua atividade com os as atividades das outras equipes? Pode narrar alguma situação?</p>	<p>INSCRIÇÃO/GERAÇÃO DE IDEIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Momentos específicos de atividades e relação com os não-humanos; ▪ Identificação dos materiais necessários e utilizados nas atividades específicas; ▪ Alinhamento dos objetivos; ▪ Estruturação da rede; ▪ Relevância dos não-humanos nas atividades;
4) Situações e experiências vivenciadas	<p>4.1 Como avalia sua participação? E da sua equipe?</p> <p>4.2 Como você avalia o desenvolvimento do curta?</p> <p>4.3 Você pretende continuar no Janela? Quais funções pretende exercer?</p> <p>4.4 Você mudaria algo para realização de projetos futuros no Janela?</p>	<p>MOBILIZAÇÃO/VALIDAÇÃO DAS IDEIAS/ AVALIAÇÃO DE RESULTADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estabelecimento e desvinculação das associações; ▪ Sucessos, falhas, progressos; ▪ Percepção sobre a relação sociomaterial da produção audiovisual realizada.

Fonte: Elaborado pelo autor.

ANEXO A – Interfaces do Parecer Consubstanciado do CEP SH



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: SOCIOMATERIALIDADE CRIATIVA: SEGUINDO ATORES CRIATIVOS NA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

Pesquisador: JOSE EDEMIR DA SILVA ANJO

Versão: 1

CAAE: 83728618.6.0000.5542

Instituição Proponente: Centro de Ciências Jurídicas e Econômicas

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 2.542.707

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

O projeto é relevante cientificamente e socialmente, e está bem delimitado com sólida argumentação teórica e metodológica. Nesse caso, além de contribuir com o segmento audiovisual a compreender as relações sociomateriais de suas práticas, de como se organizam e criam, a pesquisa oferece implicações transferíveis para o campo organizacional como um todo, uma vez que as indústrias criativas contribuem para o desenvolvimento de novas práticas.

Recomendações:

Não há recomendações.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Não há pendências.

Considerações Finais a critério do CEP:

Projeto aprovado por esse comitê, estando autorizado a ser iniciado.

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

VITORIA, 14 de Março de 2018

Assinado por:
Fabiana Pinheiro Ramos
(Coordenador)

ANEXO B – Declaração do Núcleo de Produção Audiovisual



Vitória, 27 de agosto de 2018

DECLARAÇÃO

Ref.: Vínculo de estudante ao Núcleo de Produção Audiovisual

Vimos por meio desta declarar que o estudante do curso de Mestrado em Administração **José Edemir da Silva Anjo** atuou como realizador voluntário no **Núcleo de Produção Audiovisual**, grupo de extensão da Universidade Federal do Espírito Santo, registrado no SIEX sob o Nº 401593, entre agosto e dezembro de 2017, totalizado uma carga horária de 50 horas.

José Edemir da Silva Anjo desenvolveu atividades na área de produção de um produto ficcional audiovisual.

Atenciosamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'J.S.', is written over a light blue rectangular background.

Prof. José Soares de Magalhães Filho
Coordenador do Núcleo de Produção Audiovisual
Universidade Federal do Espírito Santo