

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - PRODUÇÃO EDITORIAL

Amanda da Silva Cruz
Rogério Pomorski

**DESBRAVANDO UM NOVO UNIVERSO DA LEITURA:
A REFORMULAÇÃO DE UM PROGRAMA TELEVISIVO**

Santa Maria, RS
2017

Amanda da Silva Cruz
Rogério Pomorski

**DESBRAVANDO UM NOVO UNIVERSO DA LEITURA:
A REFORMULAÇÃO DE UM PROGRAMA TELEVISIVO**

Projeto Experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social – Produção Editorial, do Departamento de Ciências da Comunicação – Centro de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do grau de: Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Aline Roes Dalmolin
Co-orientadora: Mestranda Manuela Motta

Santa Maria, RS
2017

**Amanda da Silva Cruz
Rogério Pomorski**

**DESBRAVANDO UM NOVO UNIVERSO DA LEITURA:
A REFORMULAÇÃO DE UM PROGRAMA TELEVISIVO**

Projeto Experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social – Produção Editorial, do Departamento de Ciências da Comunicação – Centro de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do grau de: Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial.

Aprovado em ____ de dezembro de 2017.

**Prof^a. Dr^a. Aline Roes Dalmolin (UFSM)
(Presidente/Orientador)**

Co-orientadora: Mestranda Manuela Motta

Prof. Dr. Leandro Stevens (UFSM)

Me. Felipe Dagort (UFSM)

Santa Maria, RS
2017

AGRADECIMENTOS

As primeiras pessoas que eu devo todos os agradecimentos do mundo não poderiam ser outras a não ser meus pais, muito obrigada pelo esforço imenso que vocês fizeram para eu conseguir ingressar na universidade e me manter nela, na nossa família e bairro isso não é uma coisa muito comum, e vocês sempre colocaram os meus estudos em primeiro lugar em tudo. Muito obrigada pai por todas as vezes que sentou comigo pra me ajudar a fazer o dever de casa, por todos os ensinamentos, pela paciência e criatividade imensa que tu tem, obrigada por me ajudar a desenhar o *storyboard* e várias outras coisas desse TCC e da faculdade, e pelas maquetes do colégio também. Obrigada mãe por todo incentivo, todo carinho, por perder horário no trabalho para garantir que eu ia fazer a matrícula direitinho, pelas galinhas escabeladas que tu fez pra mim e pro pessoal da faculdade, por me abraçar forte quando eu chorei por não ter passado no primeiro vestibular. Muito obrigada por tudo, eu amo vocês.

Muito obrigada ao meu companheiro de vida e de aventuras, Leonardo, que há oito anos é o meu porto seguro, mas que nesses últimos anos foi muito mais, e nunca me deixou desistir. Obrigada por ter trilhado esse caminho comigo e por tornar minha vida e meus dias melhores, te amo.

Muito obrigada a minha dupla dinâmica, Rogério, que foi o primeiro colega de faculdade que eu tive um apreço imenso, e com o tempo a gente foi vendo quanta coisa a gente tinha em comum, e isso só aumentou. Muito obrigada por aceitar entrar nessa empreitada do TCC comigo, foi incrível, tu és uma pessoa incrível, com um coração imenso e maravilhoso. Muito obrigada por esse ano de trabalho maravilhoso.

Muito obrigada ao grupo do confronto, Alana, Julia, Fran e Leandra, por tornarem esses anos de faculdade melhores, vocês são incríveis e vou levar vocês no meu coração para o resto da vida.

Muito obrigada a todos os professores e profissionais do curso de Produção Editorial que de alguma forma contribuíram para a minha formação, e para o crescimento desse curso lindo. Muito obrigada a toda a equipe do Estúdio 21, local onde passei boa parte da graduação adquirindo grande conhecimento. Mas o meu obrigada especial vai para o Barbixa, Diego e Bobby, pela imensa paciência, pela vontade de compartilhar conhecimento e coisas legais, por serem profissionais incríveis, por todas as dicas, por todo o incentivo e elogios que vocês fazem ao Universo da Leitura, sem a ajuda de vocês esse TCC não seria o mesmo, muito obrigada.

Muito muito muito obrigada as minhas lindas orientadora e co-orientadora, Aline e Manu, vocês são incríveis, muito obrigada por toda a paciência, por sempre tentarem nos acalmar, por todo o incentivo e aprendizado, vocês são duas mulheres maravilhosas e quando eu crescer quero ser igual a vocês.

Amanda Cruz.

AGRADECIMENTOS

Sem sombra de dúvidas os meus mais sinceros agradecimentos são dedicados a toda minha família, que sempre acreditou em mim e no meu potencial. Mas em especial, à minha mãe Rosa e meu pai Wilson, que desde pequeno ensinaram o que é certo e o que é errado, sendo meus exemplos e principalmente me incentivando aos estudos, fazendo o possível e o impossível para toda essa trajetória se tornasse real. Agradeço todo apoio que sempre me deram para que eu fosse feliz não somente na profissão que escolhi, mas também para ser realizado como pessoa - serei grato por não desistirem e sempre confiarem em mim - sei que o sonho dessa graduação não foi só meu e que sonharam junto comigo. Cada telefonema, cada nozinho, cada bolacha, cada viagem, todos os mínimos cuidados contribuíram para que eu seguisse firme em meu propósito, amo vocês infinitamente.

Preciso agradecer aqui também a minha grande família da CEU-I, aqueles com quem morei durante quatro anos, dividindo alegrias, lanches, bolachas, nozinhos, angústias, saudades, sonhos, esperanças, descobertas entre outras infinidades de aprendizados e vivências que só seriam possíveis vivendo, literalmente, no CEU. Tenho um agradecimento especial para o Grupo do Confronto, que muito mais que apenas colegas dividindo trabalhos, ao longo dos anos nos tornamos os amigos que nem os milhares de Kms foram capazes de superar. Amo vocês por cada trabalho feito, cada lanche do Giga compartilhado e por cada ceva tomada.

Amanda amada te agradeço por ter me convidado para participar dessa viagem pelo universo, onde nos conhecemos, nos entendemos e nos respeitamos ainda mais. A nossa amizade que vem desde o início da faculdade só aumentou (e a cada galinha escabelada também) e te admiro muito pela tua coragem e pela tua garra, pois tu és uma das pessoas mais incríveis que conheço. Sim, nós formamos a maior dupla dinâmica de todas, muito obrigado por toda parceria e por esse ano fantástico.

Um agradecimento especial a todos profissionais envolvidos na minha formação, professores e todos demais, onde cada um à sua maneira, contribuiu com o meu aprendizado, fazendo de mim um profissional qualificado que viveu experiências profissionais únicas dentro da universidade. Mais especial ainda, é o meu agradecimento à Aline e a Manuela - que foram orientadora e co-orientadora - pois ambas estão diretamente relacionadas com a minha paixão pela produção de audiovisual. Foi com a Aline que aprendi na prática sobre produção de TV e com a Manu que vivi alguns meses na correria de pré-produção, produção e pós-produção de um audiovisual, constatando que produção não é bagunça, mas sim muita tabela para organizar tudo. O trabalho de vocês conosco foi incrível e espero que muitos alunos tenham a oportunidade de conviver e aprender com vocês. *“Let’s music play!”*

Rogério Pomorski

RESUMO
**DESBRAVANDO UM NOVO UNIVERSO DA LEITURA: A REFORMULAÇÃO DE
UM PROGRAMA TELEVISIVO**

AUTORES: Amanda da Silva Cruz e Rogério Pomorski

ORIENTADORA: Prof^a. Dr^a. Aline Roes Dalmolin

CO-ORIENTADORA: Mestranda Manuela Motta

No presente trabalho apresentamos a construção e a aplicação prática de uma nova proposta editorial para o programa Universo da Leitura, veiculado na TV Campus da UFSM. O processo de produção perpassou desde estudos teóricos, levantamentos acerca dos fluxos de produção e análises de episódios antigos, que embasaram a elaboração da nova proposta. Isso envolveu o desenvolvimento de uma nova identidade visual - que inclui animação de abertura e vinhetas -, um fluxograma de produção e o Manual do Universo da Leitura. Como exercício de aplicação prática, produzimos dois programas piloto com temáticas diferentes, sendo estes avaliados em grupos de discussões onde obtivemos um *feedback* bastante positivo e com críticas construtivas que agregaram à produção. Visando ampliar e atender as demandas do público, realizamos produções de conteúdo para as redes sociais, inserindo estas nos planejamentos do fluxograma, desta forma adaptando o Universo da Leitura para uma linguagem *crossmedia*. Para o desenvolvimento deste trabalho utilizamos como referências autores como Jenkins, Cannito, Watts, Zettl, Dorneles, Altterman, entre outros, e realizamos uma reflexão acerca da televisão e a convergência. Este projeto servirá de modelo para as próximas edições do Universo da Leitura, facilitando as produções e a adaptação de novos integrantes ao funcionamento do mesmo.

Palavras chave: programa de televisão; produção televisiva; proposta editorial; linguagem *crossmedia*;

ABSTRACT
**UNCOVERING A NEW UNIVERSO DA LEITURA: THE REFORMULATION OF A
TELEVISION SHOW**

AUTHORS: Amanda da Silva Cruz e Rogério Pomorski

ADVISOR: Prof^a. Dr^a. Aline Roes Dalmolin

CO-ADVISOR: Mestranda Manuela Motta

In this paper, we presented the construction and practical application of a new editorial proposal to the television show *Universo da Leitura*, broadcasted by the UFSM channel, TV Campus. The production process went from theoretical studies, surveys of production flows and analyses of old episodes, which based the elaboration of the new proposal. That involved the development of a new visual identity – which includes animations and vignettes – a new production flow chart and the Manual of the TV show “*Universo da Leitura*”. For the practical application, we produced two pilot programs with different themes – that evaluated in discussion groups which led to a very positive and much constructive critics feedback that added up to the production. Aiming to enlarge and answer the public’s demand, we developed content production to social media, adding these to the flow chart planning, adapting *Universo da Leitura* to a crossmedia language. This project will serve as a model to the next editions of the **television** show “*Universo da Leitura*”, easing the productions and the adaptation of new members to the TV show’s flow.

Key words: television show; television production; editorial proposal; crossmedia language

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Print do episódio sobre a Cultura Nativista	17
Figura 2: Locação das cabeças.....	18
Figura 3 e 4: Referências que se destacaram.....	21
Figura 5: Referências e processo de evolução.....	22
Figura 6: Argumento.....	24
Figura 7: <i>Storyboard</i>	25
Figura 8: Print do projeto no programa <i>After Effects</i>	24
Figura 9: Fundo padrão do quadro TOP5.....	26
Figura 10: Câmera principal do Sessão das Dez.....	28
Figura 11: Câmera secundária Sessão das Dez.....	28
Figura 12: Câmera secundária final do Sessão das Dez.....	29
Figura 13: Câmera principal Metaforizando Pensamentos.....	30
Figura 14: Câmera secundária Metaforizando Pensamentos.....	30
Figura 15: Câmera principal cabeças.....	31
Figura 16: Câmera secundária cabeças.....	31
Figura 17: Modelo padrão para postagem de aniversário.....	33
Figura 18: Print do vídeo de divulgação da matéria do histórico <i>Drag Queen</i>	34
Figura 19: Número de curtidas na página.....	35
Figura 20: Alcance e envolvimento dos últimos episódios.....	35

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Episódios analisados.....	16
Quadro 2: Planejamento da página no <i>Facebook</i>	34
Quadro 3: Pautas do primeiro piloto.....	37
Quadro 4: Pautas do segundo piloto.....	38
Quadro 5: Respostas do grupo de discussão do primeiro piloto.....	42
Quadro 6: Respostas do grupo de discussão do segundo piloto.....	42

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 REFERENCIAL TEÓRICO.....	12
1.1 LINGUAGEM E PRODUÇÃO TELEVISIVA.....	12
1.2 CONVERGÊNCIA	14
2 RELATÓRIO.....	16
2.1 ANÁLISE DA PROPOSTA ANTERIOR.....	16
2.2 NOVA PROPOSTA.....	19
2.2.1 Método de produção.....	21
2.2.1.1 <i>Identidade Visual</i>	21
2.2.1.2 <i>Vinhetas</i>	23
2.2.1.3 <i>Quadros</i>	26
2.2.1.4 <i>Cabeças</i>	30
2.2.1.5 <i>Estética das imagens</i>	32
2.2.1.6 <i>Conteúdo digital</i>	32
2.2.1.7 <i>Fluxos de produção</i>	36
2.2.1.8 <i>Manual do programa</i>	36
2.3 PROCESSO DE PRODUÇÃO DOS PILOTOS.....	36
2.3.1 Relatório 1º piloto.....	36
2.3.2 Relatório 2º piloto.....	37
2.4 ANÁLISE DOS PILOTOS.....	36
2.4.1 Programa edição <i>Drag Queen</i>.....	39
2.4.2 Programa edição <i>Terror</i>.....	42
2.4.3 Colocações gerais.....	43
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	47
5 APÊNDICES.....	49

INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso refere-se a um projeto experimental na área audiovisual, tendo como foco principal o programa Universo da Leitura. Foi desenvolvido um projeto de reformulação do programa, que permeia todos os âmbitos do mesmo. Foram realizadas pesquisas com os produtores e técnicos da área, buscando identificar problemas existentes e apontar mudanças que fossem interessantes de serem implantadas. Com o retorno da pesquisa, desenvolvemos e acatamos algumas sugestões, obtendo assim, um enfoque prático para a produção.

O Universo da Leitura é um programa produzido pelos alunos de Comunicação Social da Universidade Federal de Santa Maria. O conteúdo vai ao ar toda segunda-feira na TV Campus da UFSM, com reprises de acordo com a grade da emissora e também pode ser acessado no canal do *Youtube*¹. Foi criado em 2013 como uma disciplina experimental do curso de Produção Editorial, logo se tornando um projeto de extensão. Coordenado pela professora Aline Dalmolin², conta com cerca de quatorze alunos atuando voluntariamente na produção, realização e edição do projeto. Através de reportagens e entrevistas, o programa trazia, até então, os caminhos que a leitura (ato de ler ou suportes de leitura, ex. livro) percorre para chegar ao público leitor e interagentes.

Semanalmente ocorrem reuniões com a equipe para definir o tema a ser abordado no programa do mês, pautas para as matérias, divisão destas entre os repórteres e produtores, definição dos prazos para as gravações, edição e finalização do produto.

Este projeto tem enfoque na produção prática, com a intenção de elaborar audiovisuais, produção gráfica, identidade visual, trabalhos nas redes sociais, experimentações com ângulos e novas formas de apresentação, entre outros pontos. Notamos essas necessidades pois, desde o início do programa, as vinhetas, tanto de abertura quanto dos quadros, eram as mesmas, isso também se aplicava à estrutura do programa, que contava com quadros, forma de apresentação e abordagem muito semelhantes ao que era quando se teve início.

Objetivo geral:

Neste projeto, visamos criar uma nova abordagem editorial para o programa, com linguagem *crossmídia* e temáticas mais amplas, ainda dentro do campo da comunicação, mas

¹ <https://www.youtube.com/channel/UCXcYZsEBE7aS8V4kHE55h5g>

² De 2013 a 2014 o programa foi coordenado pela professora Sandra Rúbia da Silva.

indo além da literatura. Visamos também promover mudanças nos aspectos visuais e estruturais do programa, além de despertar o interesse dos estudantes de Comunicação da UFSM em participar do projeto.

Objetivos específicos:

Embasados na pesquisa realizada em uma reunião com a equipe do programa, onde houveram questionamentos sobre quais mudanças seriam pertinentes, definiu-se que as principais modificações seriam as seguintes:

- Criar novos quadros e reformular os já existentes adequando-os à linguagem *crossmídia*;
- Criar uma nova identidade visual;
- Adequar as informações visuais e GC's à nova identidade visual;
- Desenvolver nova abertura;
- Criar novas vinhetas;
- Esquematizar um fluxograma de produção;
- Desenvolver um manual de produção e edição;
- Aplicar mais interação ao longo do programa e inserir menos entrevistas;
- Adicionar à rotina de produção a elaboração de conteúdo específico para web.

Apoiados em referências teóricas sobre o assunto, desenvolvemos a nova proposta editorial, identidade visual, vinhetas, fluxograma e manual de produção, para então apresentar à equipe. Com a aprovação desta, passamos à etapa de produção dos programas pilotos. Após estes irem ao ar, realizamos grupos discussão para obter um *feedback* por parte da equipe de produção, equipe de técnicos e público alvo do programa. Apesar de todas as sugestões de melhorias feitas nos grupos de discussão, a reformulação do programa foi muito bem recebida e aceita, tanto pelo público, quanto pela equipe e técnicos.

Pensando em aumentar o alcance do programa, decidimos utilizar mais as redes sociais, produzindo conteúdo voltado para esse público. Além disso, pensamos a proposta editorial de forma que o programa se tornasse mais convergente em relação a essas novas mídias.

1 REFERENCIAL TEÓRICO

1.1 LINGUAGEM E PRODUÇÃO TELEVISIVA

A televisão influencia na vida cotidiana como diz Alvarado (1992 apud SOUZA, 2015, p. 23), que trata televisão como:

[...] um elemento da vida cotidiana [...], é um fluxo que tem presença determinante; ver televisão contribui para o modo como os indivíduos estruturam e organizam seu dia, com respeito às suas atividades cotidianas e ao tempo, à hora de dormir ou de trabalhar. Atualmente, representa uma tecnologia insubstituível, podendo faltar algum[...] eletrodoméstico, mas a televisão é indispensável.

A televisão, de acordo com a Pesquisa Brasileira da Mídia de 2016, ainda é o meio de comunicação predominante entre os brasileiros, 77% dos brasileiros assiste televisão todos os dias da semana³, a pesquisa ouviu 15,050 pessoas de diversas idades e classes sociais. Esta mesma pesquisa revelou que 63% dos brasileiros assistem televisão para se informar. Esses números mostram a importância da TV na vida da população brasileira, bem como a influência que um meio de comunicação exerce na vida das pessoas. Por isso e pelos dados apresentados nessas pesquisas que priorizamos dentro do projeto editorial o entretenimento e a informação, que segundo Watts (1990, p. 20) são os principais objetivos de um programa televisivo:

O entretenimento é necessário para toda e qualquer ideia de produção, sem exceções. Todo programa deve entreter a audiência de alguma forma, ou simplesmente não haverá audiência. [...] a definição mais útil para entretenimento é “alguma coisa que as pessoas querem ver”. Não implica entreter só no sentido de “vamos sorrir e cantar”. Pode interessar, surpreender, divertir, chocar, estimular ou desafiar a audiência, mas despertar sua vontade de assistir. Isso é entretenimento.

Programas com o propósito de informar são necessários em qualquer produção, exceto naquela dirigida inteiramente para o entretenimento (balés, humorísticos, videocliques etc.). Informar significa possibilitar que a pessoa, no final da exibição, saiba um pouco mais do que sabia no começo do programa.

Souza (2015) afirma que independente da categoria de um programa televisivo, ele deve sempre entreter e pode também informar. De acordo com as definições do autor, acreditamos que o Universo da Leitura se enquadre em duas categorias: “entretenimento” e “informação”. Dentro dessas categorias pode-se encaixar no gênero revista, que segundo o autor “é uma tentativa de desenvolver um programa com tudo que exista de formatos”

³ Fonte da pesquisa: <http://www.abert.org.br/web/index.php/notmenu/item/25423-63-dos-brasileiros-assistem-tv-para-se-informar>

(SOUZA, 2015, p.129), trazendo diversos assuntos, temas, reportagens, quadros informativos, etc; e também poderia se encaixar no gênero entrevista da categoria informação, que são programas que “procuram pessoas das mais diversas áreas para ficar frente a frente com o apresentador” (SOUZA, 2015, p.147). O formato do programa se estrutura em episódios, que segundo Souza (2015, p.172) é “diferentemente do formato capítulo, o roteiro dos episódios pressupõe um programa com começo, meio e fim no mesmo dia. É utilizado, entre outros, nos gêneros teledramaturgia, humorístico e sitcom.”

Além de ser transmitido pela TV Campus, o programa conta com uma página no *Facebook* para divulgação, também tem os vídeos disponibilizados no *YouTube*, com o mesmo formato e linguagem. Sendo a televisão e a web dois suportes diferentes, ambos com particularidades e linguagens específicas,

quem vai ganhar a batalha não é uma das mídias em si, mas sim o produtor de conteúdo que souber criar obras que atuem simultaneamente em todas as mídias. E não apenas nas mídias digitais. Falar de convergência digital ainda é limitante. A convergência abrange todas as mídias, inclusive as não digitais. [...] O poder e o sucesso estarão nas mãos daqueles que entendem realmente de conteúdo e podem criar universos suficientemente complexos para atuar em todas as mídias ao mesmo tempo (CANNITO, 2010, p.17).

Segundo Cannito (2010), precisamos reconhecer que, devido a inúmeras circunstâncias, os programas desenvolveram uma linguagem específica adequada à experiência cultural do espectador e ao modo de recepção. Cabe ressaltar a televisão como um meio social, pois ainda sob as palavras de Cannito, essa sempre foi uma mídia que fornece conteúdo para um público genérico, que absorve assuntos para conversas.

Assistir televisão, antes de tudo, configura a experiência de construção de uma esfera pública de debates em uma comunidade, uma experiência de interação (física inclusive) com outras pessoas que assistiram ao mesmo programa (CANNITO, 2010, p.20).

Segundo Jesus e Resende (2013. p 6) “a televisão, vista antes apenas como veículo, tornou-se forte disseminadora de cultura e ideologia ao longo de sua trajetória”, ou seja, a televisão influencia fortemente os seus telespectadores, por exemplo, é comum observarmos pessoas conhecidas conversando sobre a novela da Globo em uma parada de ônibus ou numa praça, ou sobre o *reality show* de culinária do momento. E essa é visível quando vemos a população reproduzindo coisas mostradas na TV, como uma gíria, algum acessório que algum personagem usa, e até formas de pensamentos são influenciadas pela televisão.

Na medida em que a televisão se desenvolveu, o público “cresceu” junto com ela, agregando valores ‘televisivos’ ao meio social. A TV moldou hábitos, criou linguagens, instigou o consumo, ditou moda e

desenvolveu uma cultura que é recebida e disseminada por seus telespectadores dia-a-dia. A TV é facilmente entendível, por isso tem grande influência nos indivíduos telespectadores que, até mesmo sem perceber, incorporam características em seu meio; características estas que lhe são passadas através da televisão. (JESUS, RESENDE, 2013, p. 6).

Com o passar dos anos houve uma mudança, que é simultânea em todas as mídias e tem uma nova e fundamental característica: a convertibilidade (CANNITO, 2010, p. 62), que é “a possibilidade de transformar qualquer informação em um código de “zeros” e “uns” que por sua vez, podem ser codificados por diferentes mídias”. Diante dessa discussão, foi constatada a necessidade de tal reformulação e adaptação do programa a essas novas práticas midiáticas.

1.2 CONVERGÊNCIA

O consumo do Universo da Leitura não é somente na televisão, é feito pelo *YouTube* e *Facebook*. Após a identificação do público do programa, constatamos a necessidade de utilizar as redes sociais e se fazer presente nestas diferentes plataformas, onde se encontra a maior parte do público pretendido, mas ainda mantendo a preocupação com o conteúdo.

O programa já se apresentava como multiplataforma, mas seu formato e linguagem permaneciam iguais tanto para a TV quanto para as outras mídias, assim, o que tornava o programa menos atrativo. Com as novas práticas midiáticas juntamente com os novos dispositivos, os consumidores tornaram-se mais exigentes. Para atender essa demanda, se fez necessário refletir sobre a convergência e a aplicação desta no projeto editorial do programa, adaptando-o à essa linguagem e formato. Para isso surge o conceito de convergência:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2008, p. 30)

Jenkins nos apresenta consumidores participativos e que estão em busca de experiências de entretenimento. Uma pesquisa realizada em 2015 pelo Google Brasil, afirma que 69% da população brasileira consomem produtos televisivos, e desses, 95% fazem o

consumo pelo *YouTube*⁴. Isso quer dizer que o brasileiro ainda assiste televisão, mas prefere outros meios para assisti-la, por isso a convergência é tão importante, adaptar os produtos para que sejam consumidos pelos espectadores da TV e da Web. Outra pesquisa também realizada pelo Google em 2016, afirma que os produtores de vídeo para o *YouTube* respondem por metade das 20 personalidades mais influentes entre jovens de 14 a 17 anos⁵. Isso mostra que os jovens se sentem mais atraídos por esses conteúdos feitos especificamente para o *YouTube*, é esse formato que está entretendo os jovens.

A escolha do *Facebook* como plataforma para divulgação foi feita de forma estratégica, pois nesta é possível ter um amplo conhecimento do público com quem estamos interagindo e, desta forma, reconhecer melhor o nosso público alvo, tanto nas redes sociais quanto referentes à audiência. Segundo uma pesquisa⁶ realizada pela *comScore* e o *Shareablee* neste ano, durante o ano de 2016 houve um crescimento de 67% no conteúdo de vídeos nas redes sociais, o estudo também mostra que “na América Latina, as postagens de vídeo no *Facebook* são comentadas quase que duas vezes mais e compartilhadas mais do que as postagens normais”.

Em função disso, procuramos tornar o programa informativo e atrativo, mantendo o formato televisivo com apresentação, matérias e quadros, mas apostando em uma linguagem mais convergente e menos formal do que era apresentado anteriormente, e que pode ser utilizada tanto na televisão quanto na web. Buscamos assim, expandir os temas tratados pelo programa para ampliar as possibilidades de aprofundamento desses conteúdos. Ou seja, explorar todo o universo da comunicação permite uma experiência mais convergente.

⁴ Fonte da pesquisa: <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/advertising-channels/busca/pesquisa-revela-intimidade-dos-brasileiros-com-o-youtube/>

⁵ Fonte da pesquisa: <http://idgnow.com.br/internet/2016/01/11/youtubers-dominam-lista-dos-mais-influentes-entre-os-jovens-do-brasil/>

⁶ Fonte da pesquisa: <http://www.comscore.com/por/Insights/Press-Releases/2017/3/O-conteudo-de-video-em-midias-sociais-cresce-67-na-America-Latina>

2. RELATÓRIO

2.1 ANÁLISE DA PROPOSTA ANTERIOR

Foram analisados diversos episódios (quadro 1) do programa produzidos até então, usando o modelo de estruturação da proposta de um programa televisivo que Zettl (2011, p.25) nos apresenta. No apêndice 1 encontra-se a listagem completa dos programas já produzidos.

Episódio	Tema
1	Revistas Científicas
2	Novos autores
3	Processos de edição
6	Especial de verão: Diversidade cultural e acessibilidade
7	Fãs de livros
8	Feira do livro e por trás dos livros
11	Histórias em Quadrinho
12	Lendas e livros de terror
15	Literatura Afro
16	Feira do Livro

Quadro 1: Episódios analisados. Fonte: Produzido pelos autores

Não houve uma descrição exaustiva dos episódios, mas sim uma observação orientada pelos critérios do autor. Com isso podemos definir a proposta antiga do programa como:

- **Título do programa:** “Universo da Leitura”.

- **Objetivo do programa:** aproximar o público telespectador da TV Campus do livro e da produção editorial, fomentar a leitura e divulgar a produção literária de Santa Maria.
- **Público-alvo:** telespectadores da TV Campus, acadêmicos de Comunicação Social, comunidade santa-mariense em geral.
- **Formato do programa:** programa de TV, com duração média de 30 minutos divididos em três blocos.
- **Tratamento do programa:** Segundo Zettl (2011, p.25), este “não deve apenas descrever a natureza do programa proposto, mas também explicar o ângulo e refletir, em seu texto, o estilo”. O Universo da Leitura apresentava-se como um programa que trazia em cada episódio algum tema relacionado à leitura, tendo um tema central, como por exemplo, “Cultura Nativista” (Figura 1). Isso significa que naquele episódio em questão as entrevistas, matérias, notas cobertas e quadros fixos abordariam a relação do livro e da leitura com a Cultura Nativista. Nas reuniões de pauta eram definidas as abordagens específicas de cada matéria, onde, no formato tradicional televisivo, o repórter e produtor trabalham juntos para definir locações, passagens, *offs*, imagens de cobertura, etc, de forma que seja criado algo original, a fim de entreter e ao mesmo tempo informar o público, pois, segundo Watts (1990), estes são os principais requisitos de um programa televisivo.



Figura 1: Print do episódio sobre a Cultura Nativista: Fonte: Produzido pelos autores.

- **Método de produção:** Até a produção da nova proposta, o programa possuía a mesma abertura, bem como os vídeos de intervalo. Nos primeiros episódios, as cabeças⁷ eram gravadas em estúdio ou locações internas (Figura 2), já as matérias, geralmente com produções externas. Com o tempo, a apresentação também passou a ser gravada em diversas locações, entretanto, desde o último ano, voltou a ser gravada em estúdio.



Figura 2: Locação das cabeças. Fonte: Produzido pelos autores.

Observando os primeiros episódios podemos perceber que as imagens eram feitas com mais de uma câmera, gerando assim mais imagens de apoio, o que Watts (1990) nos apresenta como o ideal. As imagens extras oferecem segurança ao editor, pois assim tem maior liberdade para solucionar eventuais problemas, como ficar muito tempo com a mesma imagem estática, cobrir partes narrativas das matérias, etc. Nos programas mais recentes isto não ocorre, a maioria das matérias e entrevistas são gravadas com apenas uma câmera. Já para a gravação dos *takes* das cabeças, são utilizadas duas câmeras, porém, o ângulo das imagens permanece o mesmo do início ao fim.

Os primeiros programas alternavam entre um e dois apresentadores, já nos últimos dois anos a apresentação era feita por dois apresentadores fixos. De 2013 a 2015, o Universo da Leitura tinha apenas um quadro fixo, chamado “Contracapa”, que consistia em um fã entrevistar seu ídolo escritor, mas o quadro deixou de existir pois não havia pautas suficientes

⁷ Segundo Squirra (2004, p.161) as cabeças são “abertura de uma notícia. É a narração do fato mais importante, logo no início. A função é despertar o telespectador para o assunto”.

para mantê-lo. Já os quadros fixos que veicularam de 2016 até o primeiro semestre de 2017 foram: “Metaforizando Pensamentos”, de críticas literárias; “TOP5”, que trazia uma seleção de cinco livros relacionados com o tema do programa; e “Perdidos no Universo Literário”, que divulgava produções audiovisuais dos alunos de Comunicação Social – Produção Editorial, que não consistia em um quadro fixo.

No início do programa, em alguns episódios, existia também conteúdo extra, que era publicado no canal do *YouTube* e na página do *Facebook*.

2.2 NOVA PROPOSTA

Com base nas leituras realizadas e na análise dos episódios anteriores criamos uma nova proposta para o programa, utilizando ainda o modelo de Zetl (2011, p.25):

- **Título do programa:** “Universo da Leitura - Desbravando o Infinito”. Mantemos o mesmo título e inserimos um novo slogan, dando um novo significado. Desta forma deixando de ser relacionado somente à leitura e literatura, mas sim, a uma leitura de mundo, direcionando-o para temas que fossem relacionados à comunicação, bem como todas suas áreas, indo além de assuntos relacionados a livros. Direcionando o programa para abranger temas não somente relacionados a livros, mas também à comunicação e todas suas áreas.
- **Objetivo do programa:** Além de aproximar o público telespectador da TV Campus à Comunicação Social, tem como objetivo entreter, informar e trazer temas importantes na atualidade e que agreguem conhecimento à sociedade. Nessa reformulação foi realizado um maior trabalho nas redes sociais, com produção de conteúdo especificamente para as plataformas digitais, visando atender demandas de interatividade, entretenimento e fluxo de informações que tais meios requerem. Este trabalho nas redes é necessário pois é um meio que oferece grande alcance de público, divulgando assim o programa e a iniciativa do projeto de extensão.
- **Público alvo:** Além do público tradicional da TV Campus, buscamos atrair aqueles presentes e atuantes nas redes sociais, persuadindo-os a assistir às transmissões do programa na televisão e a acessar o canal no *Youtube*. Para os meios digitais visamos um público infanto-juvenil, que tem como persona e ativas na internet, com interações dinâmicas e rápidas, que buscam as redes como forma de entretenimento e

informações de fontes alternativas que sejam relevantes dentro do seu contexto social e cultural.

- **Formato do programa:** Como o Universo da Leitura é transmitido pela TV Campus e também postado no canal do *YouTube*, é importante pensar as duas plataformas. O tempo médio para a produção completa é de um mês, entretanto, neste cronograma não houve tempo hábil para desenvolver um programa que fosse considerado *transmedia*, onde seriam produzidos versões diferentes para cada plataforma. Decidimos então produzir um programa *crossmedia*, que segundo Alterman (2013), “o conteúdo é distribuído através de diferentes mídias[...] isso acontece sem que a mensagem tenha qualquer alteração de um meio para o outro”. Buscamos unir a linguagem televisiva com a linguagem *web*, mantendo o formato voltado para televisão, com duração de 30 minutos, dividido em três blocos, com entrevistas, matérias e quadros, mas buscando mesclar com a linguagem e estética do *YouTube*, através das animações, cortes secos, diferentes planos de câmeras, e, além disso, trazendo uma forma de apresentação mais similar à dos *YouTubers*, porém, esse é um ponto que precisa ser mais explorado. A transmidialidade será trabalhada nas redes sociais, levando os conteúdos tratados no programa de uma forma diferenciada, seja em formato de *teaser* ou conteúdos exclusivos.
- **Equipe:** Para que a proposta do programa seja alcançada é interessante que a equipe esteja estruturada da seguinte forma:
 - Dois diretores;
 - Dois ou três produtores;
 - Um apresentador;
 - Cinco repórteres;
 - Dois editores;
 - Um social media;
 - Dois cinegrafistas.
- **Tratamento do programa:** O estilo do programa ainda continua o mesmo, trazendo temas específicos a cada episódio. A nossa proposta é ampliar as possibilidades de abordagens para o mesmo, trazendo diferentes temáticas que se relacionem com toda a comunicação, deixando de ser um programa apenas sobre livros. A nova proposta do programa visa trazer temas relacionados a comunicação, se dando através dos quadros novos e do tratamento do tema. Por exemplo: o novo quadro de audiovisual, abrange produtos audiovisuais, os quais não eram utilizados no programa pois o tema se

restringia a livros. O tratamento também é voltado para comunicação, pensando como os mais diversos temas se inserem nessa área e qual a sua relevância destes para a sociedade. Mas indo além, o programa conta com uma nova linguagem visual, não somente no que diz respeito à identidade visual, mas sim em todos aspectos estéticos que de forma semiótica passam informações e ideias ao público espectador.

2.2.1 Método de produção

2.2.1.1 Identidade Visual

No mês de maio, após a análise dos programas antigos, desenvolvemos uma nova proposta utilizando o modelo de Zettl (2011, p.25). A partir desta, iniciamos o desenvolvimento da identidade visual do programa, que foi influenciada pela expansão das temáticas. Ao manter o programa com o mesmo título, decidimos explorar além deste, o slogan “desbravando o infinito”. Para o conceito visual, buscamos referências de elementos que se relacionassem com o título e o slogan do programa. Pesquisamos por palavras chaves como “infinito”, “universo”, “comunicação”, “expansão” em sites e redes sociais como *Pinterest* e *We Heart It*. Dentre os resultados das pesquisas, os que mais se destacaram foram elementos que remetem à espaço sideral, planetas, estrelas, naves e placas de sinalização.



Figuras 3 e 4: Referências que se destacaram. Fonte: *Pinterest*.

Partindo das duas imagens acima como principais referências, iniciamos o processo de construção e consolidação da identidade visual. Primeiramente definimos a paleta de cores principais em tons quentes como amarelo, laranja e vermelho, identificadas nas imagens referência e também na composição dos cenários. Essa identificação se alinhou com a

definição trazida por Farina, Perez e Bastos (2006), dizendo que as cores quentes parecem dar uma sensação de proximidade, calor e densidade, além de serem estimulantes, refletindo assim a intenção de estreitar a relação do programa com o seu público.

Para a logo utilizamos vetores e tipografias disponibilizados gratuitamente online e desenvolvemos alguns esboços até chegar ao resultado final. Para a pesquisa tipográfica, utilizamos como referência os tipos utilizados no filme *Star Wars*, que também influenciou na cor escolhida.



Figura 5: Referências e processo de evolução. Fonte: Produzido pelos autores.

Para enfatizar o sentido do slogan na identidade visual, utilizamos pacotes de vetores também disponibilizados gratuitamente online. Incluímos elementos como planetas, foguetes, estrelas, constelações, satélites, meteoros, etc. Ao compor as artes para divulgação nas redes sociais esses detalhes foram essenciais, completando assim a identidade visual e oferecendo uma grande diversidade de aplicações.

2.2.1.2 Vinhetas

As vinhetas são uma parte de extrema importância para o programa, é uma parte que identifica o mesmo, e foi um dos aspectos que os membros da equipe mais enfatizaram a necessidade de mudança e criação. Segundo Dorneles (2011, p. 21):

As vinhetas são projetos de design que compreendem imagem em movimento e som, destinados a apresentar e definir a identidade visual dos programas no vídeo, bem como informar o telespectador [...] e criar uma identidade visual das produções.

Todas as vinhetas foram desenvolvidas com o auxílio do técnico-administrativo Rafael Silveira, responsável pelo setor de edição do Estúdio 21.

- Vinheta de abertura: A primeira ideia que surgiu para a abertura foi desenvolver de um vídeo que mostrasse os bastidores da produção em plano sequência, mostrando todos os passos desde a reunião de pauta até o programa ir ao ar. Mas após a definição da identidade visual resolvemos trabalhar algo que tivesse mais relação com a identidade para estabelecer um padrão.

Procuramos referências de aberturas de programas de TV, alguns exemplos pesquisados foram a abertura do programa “Estrelas”, vinheta do quadro “Me leva Brasil do Fantástico”, após essa pesquisa concluímos que a maioria das vinhetas são feitas com animação, então procuramos algumas referências em desenhos animados como a abertura do desenho “*Kim Possible*” e “Três Espiãs Demais”, procuramos referências de desenhos com a temática espacial também, mas não encontramos nada muito relevante.

Após essa pesquisa resolvemos usar a animação para abertura, segundo Magalhães (2015) a animação significa alegria, disposição, energia e sinais positivos para a alma e a vida, Chong (2011, p. 8) a define como:

O princípio básico da animação pode ser definido como um processo que cria a ilusão de movimento para um público por meio da apresentação de imagens sequenciais em rápida sucessão.

Com a definição da animação pensamos em explorar também a temática espacial, como o slogan do programa é “Desbravando o Infinito” pensamos em fazer uma viagem pelo universo, através de um foguetinho passando pelos planetas do sistema solar, e trabalhar também a expansão das temáticas do programa, através de placas que iam aparecendo nos planetas com palavras se referindo a temas que podem ser tratados no programa, como por exemplo arte, filmes, séries, livros, etc.

Resolvemos então desenvolver o argumento (Figura 6) que, segundo Pisane (2015), seria um esboço do projeto, é constituído pela ideia inicial, com início meio e fim, se tornando depois um roteiro ou um *storyboard*.

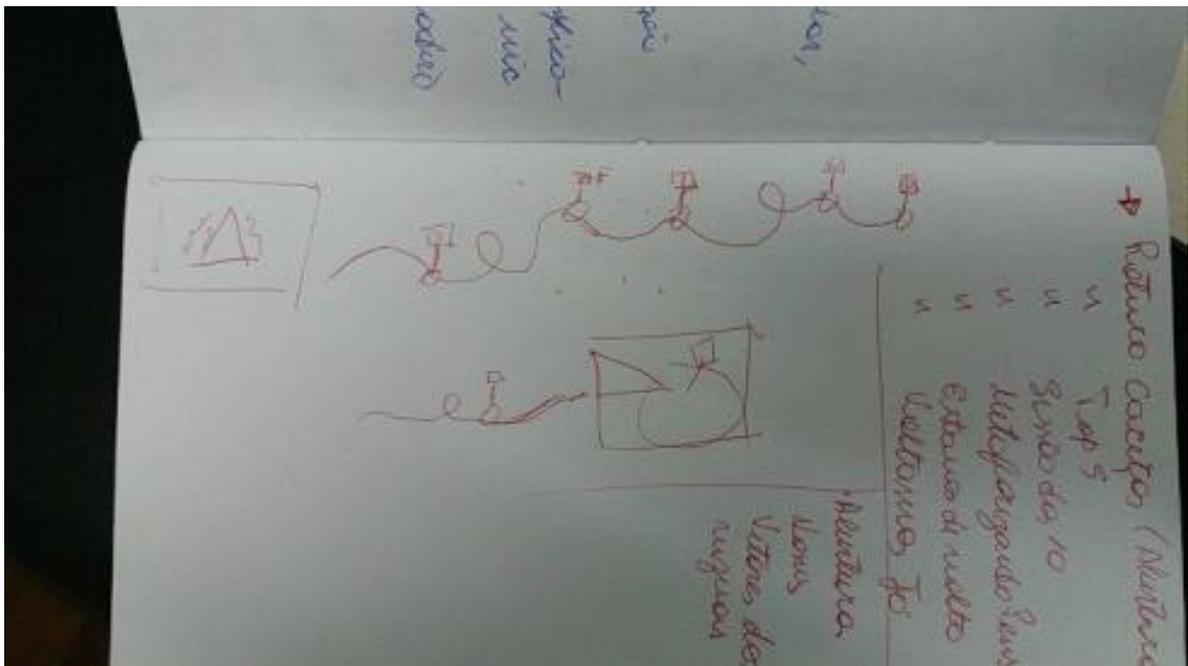


Figura 6: Argumento (esboço do *storyboard*). Fonte: Produzido pelos autores.

Após isso passamos ao desenvolvimento do *storyboard* que “[...] corresponde a um roteiro visual no qual se desenham os pontos principais das cenas, tornando possível prever falhas visuais nos roteiros antes de começar a etapa de animação [...]” (BRETHÉ, 2010, p. 46). Juntamos as ideias e montamos o *storyboard* (figura 7).

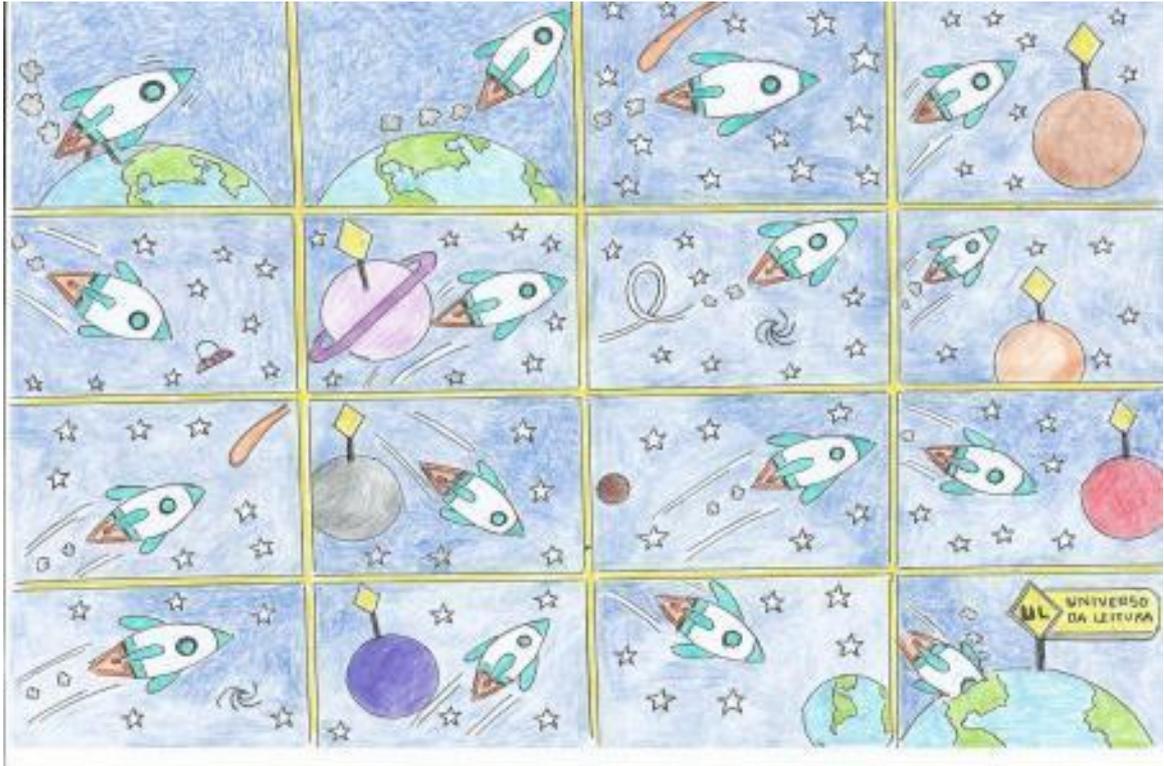


Figura 7: *Storyboard*. Fonte: Produzido pelos autores.

Após a conclusão do *storyboard* tivemos algumas sugestões para complementar a abertura e inserir alguns personagens nos planetas, então desenvolvemos o roteiro (Apêndice 2), que segundo Field (2001, p, 11) “é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática”.

Quando concluímos o roteiro passamos ao desenvolvimento da animação, conseguimos quase todos os vetores disponíveis online gratuitamente online, mas alguns tivemos que vetorizar. A animação foi feita no programa *Adobe After Effects* (Figura 8). Primeiro montamos todo o cenário, colocando os personagens, fazendo os movimentos individuais de cada objeto, planetas, placas, personagens e estrelas.

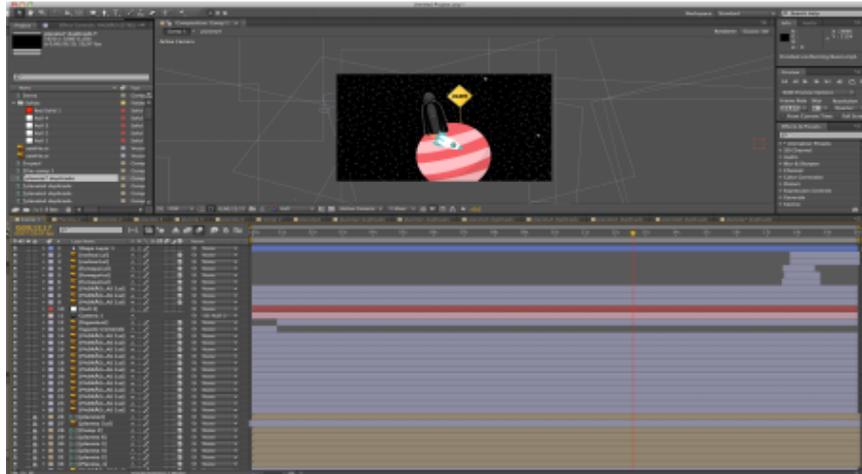


Figura 8: Print do projeto no programa *After Effects*. Fonte: Produzido pelos autores.

Em seguida desenvolvemos os movimentos do foguete, que foi a parte mais complicada, pois tínhamos que mexer na velocidade com que o foguete passava em frente aos planetas.

Após isso procuramos referências para a trilha, encontramos uma que é do filme “Guardiões da Galáxia” que se adequava à ideia, conversamos com nossa orientadora e descobrimos que podemos usar obras de outros artistas em trabalhos acadêmicos desde que fossem dados os devidos créditos, mas como se tratava da trilha de abertura fomos orientados a utilizar uma trilha livre.

Realizamos diversas pesquisas em sites com trilhas livres e encontramos a trilha tal, apresentamos nossas ideias ao técnico de áudio do Estúdio 21, Márcio Echeverria, para ele nos auxiliar com a concepção da mesma.

Após a edição da trilha exportamos a animação e utilizamos o programa *Adobe Premiere* para uni-los. Em seguida recebemos a sugestão de inserir mais algumas estrelas na animação, então ela e o áudio foram editados novamente para então serem finalizados.



Figura 9: Frame da abertura antiga e da nova. Fonte: produzido pelos autores.

2.2.1.3 Quadros

Foram desenvolvidos novos quadros fixos e suas respectivas vinhetas bem como criadas novas vinhetas para os quadros já existentes:

- TOP5: Mudamos a estética do quadro, tornando-o mais parecido com o apresentado nos primeiros programas. É um quadro de dicas ou curiosidades sobre algum assunto relacionado ao tema do programa. Trazendo atualidades, lançamentos, assuntos do mês, o que foi destaque nos últimos dias, reflexões sobre o tema abordado, etc.

Não tem um cenário fixo, pois criamos um layout padrão (Figura 10) para ser utilizado em todos os programas, juntamente com uma identidade visual fixa (tipografia, cor, tamanho pré-definidos). Neste fundo foram feitas animações simples, que ficam passando ao longo do vídeo, como a nave flutuando, o astronauta voando, os planetas girando, etc, e cada vez que muda o número do TOP5 passa um meteoro e aparece o número com uma estrelinha girando, estas animações foram feitas no programa *Adobe Premiere*. Sobre esse fundo padrão, aparecem os elementos que forem ditos no off: imagens, palavras, frases, ilustrações. Serão usados efeitos sonoros e animações simples, sempre prezando pelo tempo do quadro, para que fique mais atrativo e dinâmico. Após a produção do primeiro piloto constatamos a necessidade de aumentar o tamanho da moldura dos vídeos, para facilitar a compatibilidade com os diferentes dispositivos, possibilitando uma maior convergência.

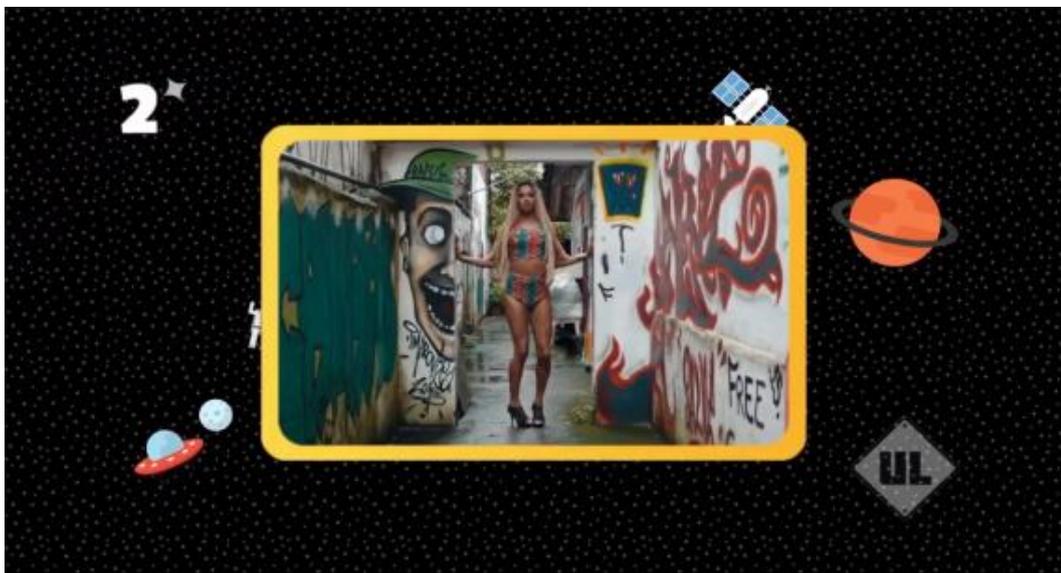


Figura 10: Fundo padrão do quadro TOP5. Fonte: Produzido pelos autores.

Vinheta: Como o quadro é uma contagem de cinco coisas relacionadas ao programa, resolvemos fazer uma vinheta com uma contagem regressiva a partir do cinco. Esta foi a vinheta mais fácil de produzir, já tínhamos a ideia em mente, e, durante a pesquisa para a tipografia, havia dentre as referências havia a capa de um álbum do cantor Raul Seixas, onde há uma música intitulada “Carimbador Maluco” que tem uma contagem regressiva e fala sobre viagem no espaço. Decidimos então usar a música como trilha para a vinheta e desenvolvemos a animação com a contagem regressiva e com palavras relacionadas ao programa voando no espaço. Roteiro consta no apêndice 2.

- Sessão das Dez: Quadro sobre dicas de séries/filmes/curtas/animações relacionadas ao tema do programa. Tem um(a) repórter fixo(a), que conforme o tema do programa poderá falar sobre algum produto audiovisual dando a sua opinião a respeito do mesmo, refletir sobre lançamentos, dar dicas de produções interessantes, falar sobre técnicas utilizadas em produções e trazer isso de forma simples para o público, etc. O cenário (Figuras 11 e 12) tem um fundo com quadrados grandes e decorados, mesa cinza fornecida pelo Estúdio 21, um banco de madeira onde o apresentador irá sentar.

Lista de adereços utilizados na cenografia: No fundo - quadros, fones de ouvido, garrafas de vidro de refrigerante, livros, relógio, enfeite decorativo da torre Eiffel.

Na mesa - abajur amarelo, câmera fotográfica antiga, livros sobre audiovisual, caneca em formato de lente. Mas esses elementos podem variar de acordo com a disponibilidade ou temática.

Vinheta: Após uma pesquisa foi feito o roteiro (Apêndice 3) e dele se desenvolveu a vinheta com cenas de vários filmes que trazem a temática espacial, com a trilha sonora e a tipografia em homenagem a sequência de filmes Star Wars.



Figura 11: Teste de enquadramento da câmera principal – quadro Sessão das Dez. Foto: Produzida pelo Estúdio 21.



Figura 12: Teste de enquadramento da câmera secundária - quadro Sessão das Dez. Foto: Produzida pelo Estúdio 21.
Após um teste com esta câmera secundária foi constatado que um outro ângulo ficaria mais harmonioso e iria favorecer a imagem do(a) apresentador(a). (Figura 13).



Figura 13: Câmera secundária final do Sessão das Dez. Fonte: Produzida pelos autores.

- **Metaforizando Pensamentos:** Mantemos o mesmo formato e linguagem que o quadro apresenta atualmente.

Cenário (Figuras 14 e 15): Criamos um cenário bem simples, fundo preto, apresentador sentado no chão - demonstrando descontração e aproximação com o espectador - ao lado do apresentador haverá uma estante decorada com livros e itens que remetam ao tema do programa.

Lista de adereços: duas caixas de madeira, abajur amarelo, quadros, livros, câmera antiga, CD's, garrafas de vidro de refrigerante. Esses elementos podem variar de acordo com a disponibilidade ou temática.

Vinheta: desenvolvemos uma vinheta curta e simples, onde as letras que compõe o nome do programa estão vagando pelo “espaço” até formarem o título do quadro. Roteiro disponível no apêndice 4.



Figura 14: Teste de enquadramento da câmera principal – quadro Metaforizando Pensamentos. Fonte: Produzida pelo Estúdio 21.



Figura 15: Teste de enquadramento da câmera secundária – quadro Metaforizando Pensamentos. Fonte: Produzida pelo Estúdio 21.

2.2.1.4 Cabeças

Foi constatada uma necessidade de desenvolver mais interação entre os apresentadores, mudar o cenário, produzir alguma caracterização conforme for o tema;

- Cenário (Figuras 16 e 17): Fundo preto, sofá amarelo levemente na diagonal, caixotes do lado, onde colocamos livros e plantas em vasos coloridos, tentaremos conseguir um tapete para ficar na frente do sofá.

Lista de adereços de cenografia: sofá amarelo, tapete, duas caixas de madeira, livros, quadros, CD's, garrafas de vidro de refrigerantes, abajur amarelo, relógio, câmera fotográfica antiga.



Figura 16: Teste de enquadramento da câmera principal – cabeças. Fonte: Produzida pelo Estúdio 21.



Figura 17: Teste de enquadramento da câmera secundária – cabeças. Fonte: Produzida pelos autores.

- Cores trabalhadas: Em todos os cenários foram usados tons quentes e com harmonia análoga, que é a combinação de uma cor primária com duas cores vizinhas no círculo cromático, uma será a cor principal e as outras irão harmonizar. Nossa cor principal nos cenários é o amarelo, que se harmoniza com o laranja e alguns detalhes em vermelho.

As cores possuem efeitos de sentido, amarelo, sendo a nossa cor principal “é um pouco mais frio que o vermelho e remete à alegria, espontaneidade, ação, poder, dinamismo” (FARINA, PEREZ, BASTOS, 2006, p.101). O laranja tem associação afetiva com “euforia, alegria, energia, prazer, senso de humor” (FARINA, PEREZ, BASTOS, 2006, p.100), já o vermelho “remete à festividade, no sentido da comemoração popular” e tem associação afetiva com energia, intensidade, extroversão, alegria comunicativa.

2.2.1.5 *Estética das imagens*

Utilizamos duas câmeras para as gravações, tanto das cabeças quanto das matérias, para ter vários ângulos da mesma imagem, gerando material para cobrir as matérias, e também trazer um estilo de bastidores, o que já foi usado no início do programa e funcionou muito bem.

A segunda câmera dificultou a edição, pois requer que o processo de sincronização de áudio seja mais detalhado e, por consequência, menos prático. Entretanto enriqueceu as imagens, enfatizando as marcas de produção – como mostrado nas figuras 13 e 14 - através das imagens que mostram um pouco do estúdio e dos bastidores, assim proporcionando maior intimidade e com o telespectador.

2.2.1.6 *Conteúdo digital*

A produção do conteúdo digital do programa se dá através de postagens no *Facebook*, desenvolvemos então um planejamento para haver postagens fixas semanais, entretanto, esse planejamento é flexibilizado de acordo com a demanda e sugestões da equipe. Foram criados modelos padronizados de postagem, exemplo da figura 18, seguindo os tamanhos e proporções indicados pelo *Facebook*. Além disso, o planejamento inclui a postagem de conteúdos extras - quando houver -, compartilhamento de vídeos e notícias relacionadas com os temas do programa ou a comunicação, compartilhamentos de *memes*, informações diversas, etc.



Figura 18: Modelo padrão para postagem de aniversário dos integrantes da equipe. Fonte: Produzido pelos autores.

Com base na pesquisa⁸ realizada pelo *Facebook* este ano, que afirma que até 2020, 75% do conteúdo online será consumido por vídeos, e também em outra pesquisa, já apresentada anteriormente, realizada pela *comScore* e o *Shareablee* que diz que os vídeos são duas vezes mais visualizados e comentados do que outras postagens, trouxemos a proposta de desenvolvimento de vídeos de divulgação dos quadros e matérias para o *Facebook*. Os vídeos são produzidos após a reunião e a definição das pautas, sendo cada uma destas motivo de assunto de um vídeo. Por exemplo, no programa sobre *Drag Queen* a pauta da repórter Gabrielle Coradini era a história da arte *Drag*, ela então gravou um vídeo (figura 19) instigando a curiosidade do telespectador para conhecer a arte, trazendo referências do universo *Drag Queen*. Os vídeos possuem duração de 15 a 30 segundos, geralmente é postado um vídeo por semana, sobre uma matéria que haverá no próximo programa e também postagens mostrando o *backstage* das gravações sempre que possível.

⁸ Fonte da pesquisa: <http://adnews.com.br/midia/Pesquisa-do-Facebook-Videos-e-realidades-mistas-devem-bombar-ate-2020.html>

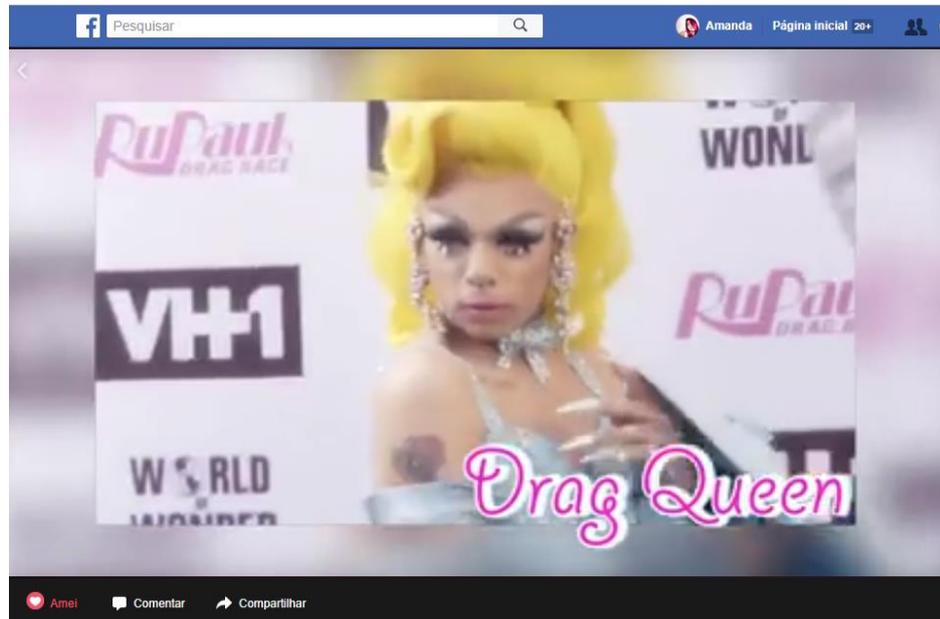


Figura 19: Print do vídeo de divulgação da matéria do histórico *Drag Queen*. Fonte: Página do *Facebook*.

- Planejamento da página

	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
Manhã	Postagem sobre o início da semana e lembrando que tem estreia do programa				
Tarde	Postagem na hora do programa, lembrando que o programa foi ao ar		Dia fixo para postagens dos vídeos de divulgação das matérias.		Postagem sobre o fim de semana, compartilhando algum link de algum assunto relacionado à comunicação, um site interessante uma série que estreou, um livro que foi lançado.

Quadro 2: Planejamento da página do *Facebook*. Fonte: Produzido pelos autores.

Esse trabalho realizado nas redes sociais resultou num aumento significativo nas curtidas da página e nas postagens, como mostram as figuras 20 e 21. Como se pode ver nas figuras, no período do mês de agosto, quando foram aplicadas as modificações, até o momento houve um grande aumento nas curtidas da página. E as últimas postagens obtiveram um grande alcance e envolvimento.



Figura 20: Número de curtidas na página. Fonte: Página do *Facebook* do Universo da Leitura.

Publicado	Publicação	Tipo	Direcionamento	Alcance	Engajamento	Promover
13/11/2017 20:30	Ainda não está assistindo? Corre que tá começando!	📺	🌐	378	8 24	Impulsionar p
13/11/2017 13:02	Hey hey hey fica ligado que é hoje!	📺	🌐	426	27 31	Impulsionar p
9/11/2017 10:10	No próximo Universo da Leitura, nossa repórter Gabrielle vai nos contar um pouco da	📺	🌐	224	19 20	Impulsionar p
8/11/2017 21:34	O próximo Universo da Leitura é sobre tatuagem, não perde.	📺	🌐	569	28 7	Impulsionar p
8/11/2017 13:04	😂😂😂	📺	🌐	730	60 24	Impulsionar p
4/11/2017 17:33	O desafio foi lançado 'oi! Vamos ajudar o nosso produtor, Rogério Pomorski, a marcar	📺	🌐	1,1K	206 123	Impulsionar p
27/10/2017 14:55	Tá tendo entrevista com o tatuador Duda Barcelos. Esse programa vai estar demais 'oi!	📺	🌐	481	41 52	Impulsionar p
26/10/2017 21:19	Fica de olho que vem programa novo por aí :)	📺	🌐	1,1K	280 120	Impulsionar p
25/10/2017 18:25	Foi ontem, mas nós não esquecemos <3 <3 <3 Nosso booktuber mais querido do Brasil	📺	🌐	516	23 48	Impulsionar p
23/10/2017 09:33	Tem acadêmica do Curso de Produção Editorial dando entrevista sim! O próximo	📺	🌐	572	32 19	Impulsionar p
22/10/2017 20:36	Hoje nossa produtora internacional está de niver 'oi! 🎉🎉🎉 Toda a nossa equipe te	📺	🌐	706	30 25	Impulsionar p
20/10/2017	Olha um trechinho do quadro do nosso	📺	🌐	315	7	Impulsionar p

Figura 21: Alcance e envolvimento das últimas postagens. Fonte: Página do *Facebook* do Universo da Leitura.

2.2.1.7 Fluxos de produção

Elaboramos um fluxograma da produção do programa (Apêndices 5 e 6), desde a definição de pauta até o produto final, englobando também a produção de conteúdo digital. A ideia do fluxograma surgiu para tornar mais fácil e organizada a produção, estabelecendo prazos para cada função. Segundo Watts (1999, p.14) “a maneira de se fazer um bom programa é planejar [...] sorte é um ingrediente, mas é consequência de trabalho árduo e planejamento.”

O fluxograma de produção se estrutura de tal forma que destaca as prioridades e as funções dos integrantes da equipe, organizando ao decorrer das semanas as etapas de reunião de pauta, produção de roteiros e conteúdos para web, gravações, edição e finalização, bem como as demais atividades que devem ser desenvolvidas e quem precisa se envolver nas mesmas.

2.2.1.8 Manual do programa

Desenvolvemos um Manual do Universo, se propondo a ser uma orientação para produção do programa. Mostrando o passo a passo de como construir as matérias, um modelo padrão de fazer pautas, *checklist* para as gravações, como editar o programa, formatos que devem ser salvos, atalhos do programa *Adobe Premiere*, montagem dos cenários, orientações para gravações, etc. A leitura deste manual é indicada principalmente para os novos integrantes do programa, a fim de deixá-los a par de todas etapas de produção.

Link para acesso on-line:

https://issuu.com/rogeriopomorski/docs/manual_de_prod_e_ed_do_ul

2.3 PROCESSO DE PRODUÇÃO DOS PILOTOS

2.3.1 Relatório 1º piloto

Seguindo o fluxograma de produção realizamos a reunião de pauta e definimos quais seriam os temas dos dois programas pilotos, que foram as edições *Drag Queen* e *Terror*, dos meses de setembro e outubro respectivamente. Com os temas definidos, elaboramos as pautas que foram as seguintes:

Quadro	Pauta	Repórter responsável
Matéria	História <i>Drag Queen</i> ;	Gabrielle Coradini.
TOP5	Cinco <i>Drag's</i> Nacionais;	Ariane Teixeira.
Entrevista	<i>Drag's</i> de Santa Maria;	Antônio Buere.
Sessão das Dez	Estréia do quadro trazendo filmes com a temática <i>Drag Queen</i> ;	Emanuely Vargas.
Metaforizando Pensamentos	Livro “Teoria Queer”, da escritora Judith Butler.	Bruno Steians.

Quadro 3: Pautas do primeiro piloto. Fonte: Produzido pelos autores.

Após a definição das pautas foram definidos os prazos para entrega das matérias, edição e finalização do programa. Em seguida os repórteres realizaram as pesquisas e desenvolveram os roteiros com a ajuda das produtoras. Enquanto eles produziam suas matérias e quadros, também produziram os vídeos de divulgação para a página do *Facebook*, encaminhando-os para a edição e sendo postados na página semanalmente.

Durante as produções, continuaram acontecendo as reuniões de pauta, onde íamos acompanhando o andamento das filmagens, esclarecendo dúvidas e marcando as datas das gravações. Todo processo ficou mais tranquilo e as filmagens se tornaram mais rápidas, pois agora temos os locais e cenários definidos.

O programa foi editado e finalizado na última semana de agosto. A parte mais complexa da edição foi a sincronização do áudio e a utilização das duas câmeras, que também dificultou a edição. A utilização das animações tornou o processo de renderização muito lento, em torno de seis horas, o que nos preocupou em um primeiro momento. O programa foi ao ar no dia 4 de outubro de 2017.

2.3.2 Relatório 2º piloto

Como a temática deste programa já havia sido definida, sua produção foi iniciada antes da finalização do programa de setembro, as pautas definidas para este programa foram:

Quadro	Pauta	Repórter Responsável
Matéria	Diferença entre terror e horror - entrevista com professor que estuda o assunto;	Gabrielle Coradini.
TOP5	Obras macabras do pintor Francisco de Goya;	Ariane Teixeira.
Metaforizando Pensamentos	Mangá chamado Uzumaki: A Espiral do Horror do autor Junji Ito.	Bruno Steians.
Sessão das dez	Trouxe atualidades, resenhas sobre filmes e séries com a temática do terror;	Emanuely Vargas.
Entrevista	Com o graduando de Produção Editorial sobre a produção de um audiovisual de terror.	Antônio Buere.

Quadro 4: Pautas do segundo piloto. Fonte: Produzido pelos autores.

Repórteres e produtores realizaram as pesquisas, desenvolveram os roteiros e também os vídeos para a página do *Facebook*. Durante as reuniões de pauta foram definidas as datas das gravações.

A ideia inicial era realizar o grupo de discussão do primeiro piloto e aplicar as sugestões no segundo, mas como o grupo de discussão foi realizado no dia 26 de outubro, a maioria dos quadros e matérias deste programa já haviam sido gravados. Então conseguimos aplicar apenas as sugestões relacionadas a edição, como: aumentar o tamanho das imagens que ficam dentro da moldura amarela, editar as cores das imagens, editar o áudio do programa, utilizar apenas cortes secos na matérias e quadros para padronizar. Diminuímos a qualidade das animações para agilizar o processo de renderização, que foi reduzido para duas horas. O programa foi editado e finalizado na última semana de setembro e colocado no ar, dia 9 de outubro.

2.4 ANÁLISE DOS PILOTOS

Para análise dos pilotos optamos pela realização de grupos de discussão para ter um *feedback* da equipe, dos técnicos e do público do programa. Segundo Thornton (2005, p. 21) o grupo de discussão é “a interação entre os participantes substitui a interação com o moderador, alcançando assim mais ênfase nos pontos de vista dos participantes”, sendo assim realizamos um debate entre os presentes para se ter diferentes pontos de vista em relação a reformulação do Universo da Leitura.

O público selecionado se encaixa em diferentes tipos de engajamento (equipe do programa, técnicos, alunos da comunicação e não alunos da comunicação), com quatro variações: no Perfil 1 foram participantes que já assistiram o programa; no Perfil 2 aqueles que nunca assistiram o programa; Equipe do programa; Técnicos.

Segue abaixo as opiniões, sugestões, tanto positivas quanto negativas recebidas acerca dos pontos em que houveram as principais mudanças:

2.4.1 Programa edição *Drag Queen*

Identidade visual, aberturas e vinhetas

Perfil 1: Os participantes destacaram que a mudança definiu de forma marcante a identidade do programa, diferenciando-o dos demais programas exibidos na grade da TV Campus. Afirmaram que está mais condizente com a linguagem visual do *YouTube*. Apontaram um aumento da qualidade do programa, destacando a combinação dos elementos visuais. Destacaram a importância das trilhas, que deram movimento para a abertura e vinhetas. Os elementos utilizados nas redes sociais reforçaram a identidade visual.

Perfil 2: Destacaram o aspecto visual como “visualmente bonito”, “assistiria o programa em casa”.

Equipe: Destacaram que está mais agradável e condizente com a nova proposta do programa. Aprovaram as referências visuais, afirmaram que a parte gráfica está mais marcante, possuindo um padrão visual e mantendo a dinâmica sem ficar cansativo.

Técnicos: Destacaram que a moldura amarela utilizada em fotografias e vídeos está muito pequena, pois com a variação de dispositivos em que o programa pode ser acessado, as imagens podem ficar muito pequenas. Ressaltaram a necessidade de contrastar/saturar mais

as imagens vetoriais, deixá-las mais vibrantes. Sugeriram a padronização do fundo estrelado em todo o programa, e também o tratamento das imagens para que todas fiquem com a mesma fotografia. Aconselharam rever o posicionamento do texto no quadro Metaforizando Pensamentos, e inserir mais elementos no fundo desse mesmo quadro. Um dos técnicos afirmou que não aprovou a nave explodindo no fim da vinheta. Afirmaram que a abertura ficou fluida e interessante.

Ampliação das temáticas

Perfil 1: Os participantes aprovaram a ideia do macro – micro no roteiro, destacando que a mesma ficou muito interessante. Destacaram positivamente o fato de mostrar o cenário local de Santa Maria. Uma das participantes destacou que vários *booktubers* já estão deixando de falar somente sobre livros e é interessante o programa se adaptar a isso. Destacaram positivamente a diversificação dos temas, principalmente para Santa Maria.

Perfil 2: Acharam informativo, amplo, perpassou a história das *drags* desde o início até o hoje em dia, trouxe informações que não eram conhecidas do público, informações bem distribuídas ao longo do programa. Destacaram o fato não focar só nos livros. Um dos participantes ressaltou que a abertura às novas temáticas vai atrair mais público, tanto para a TV Campus quanto para o canal do *Youtube*.

Equipe: Destacaram que ficou muito informativo e didático, mas enfatizaram que houve repetição de informações ao longo do programa. Aprovaram a ampliação do tema, pois Produção Editorial não estuda apenas livros. Afirmaram que as novas informações foram bem exploradas, salientaram que o quadro Metaforizando Pensamentos foi muito interessante e inesperado. Uma das participantes observou que apesar das repetições, todas elas têm uma ligação ao longo do programa. Outra participante enfatizou que as matérias foram muito longas e cansativas. Os participantes aprovaram o programa se tornar multiplataforma. Destacaram que os apresentadores devem praticar a dinâmica durante as reportagens, para ficarem menos formais. Uma das participantes ressaltou que é interessante sair apenas do universo dos livros, mas sentiu certa preocupação em haver somente o quadro Metaforizando Pensamentos sobre livros. Os participantes acharam interessante expandir a proposta e o conceito da palavra leitura como leitura de mundo.

Técnicos: Destacaram positivamente o uso dos *teasers* das matérias grandes para alimentar as redes sociais; aprovaram a ligação das matérias. Um dos técnicos ressaltou que o tema prendeu a sua atenção e notou que as cabeças não se conectaram muito com as matérias.

Quadros e Matérias

Perfil 1: Uma das participantes gostou muito do quadro Metaforizando Pensamentos, ao contrário dos demais participantes, pois se diferenciou dos outros *booktubers* que usam o fundo sempre colorido, e o fato dele estar sentado no chão deu uma certa intimidade com o espectador. Destacaram que a segunda câmera do quadro Sessão das Dez incomodou um pouco alguns participantes. Observaram para haver uma melhor introdução do quadro top5, pois ficou muito direto.

Perfil 2: Não declararam nada a respeito.

Equipe: Destacaram o quadro Sessão das Dez como o mais legal, bastante atrativo, bem como os seus enquadramentos, mas atentar para a interação da apresentadora com as câmeras. O quadro Metaforizando Pensamentos ficou mais livre, surpreendendo pela temática e apresentação muito boa, sugeriram deixar o fundo deste quadro mais vivo. Destacaram que o Top5 ficou mais ágil, aprovando assim a inserção das animações e imagens. Salientaram que a contagem do TOP5 deve ser regressiva, para gerar expectativa. Sugeriram o uso de mais cortes secos, lembrando a estético do *Youtube*.

Técnicos: Salientaram ter mais atenção no ponto de corte durante a edição do quadro Sessão das Dez, e manipular as imagens da segunda câmera para dar um tom de intimidade (sugeriram deixar em preto e branco). Outra sugestão foi de usar a segunda câmera por menos tempo e padronizar o uso do corte seco. Observaram no quadro Metaforizando Pensamentos, uma maior atenção para o uso de imagens cobrindo toda a tela e textos em cima da tela, utilizar um padrão. Um dos técnicos considerou o formato do Top5 muito antigo. Sugeriram que seria interessante criar uma transição de saída dos quadros para as cabeças, pois está muito seco.

Apresentação e Roteiro

Perfil 1: Afirmaram que sentiram falta das *drags* interagindo, destacaram que elas apareceram pouco. Sugeriram que elas devem ser mais espontâneas. Aprovaram a gravação ser no estúdio, pois se encaixa mais no formato para *YouTube*. Sugeriram também tornar o roteiro menos jornalístico, deixando-o mais informal.

Perfil 2: Não declararam nada a respeito.

Equipe: Afirmaram que o roteiro deve ser mais dinâmico, usar mais sarcasmo. Destacaram que o final diferenciado ficou muito bom. Sugeriram utilizar mais conversação durante as cabeças, para a apresentação ser menos engessada, mas afirmaram, que apesar disso o

programa foi uma inovação na TV Campus. Sugeriram as apresentadoras a fugir um pouco do roteiro para ficar mais dinâmico, pois nas cabeças houve falta de intimidade com o público e pouca interação. Houve uma preocupação com o fato de tudo ser gravado dentro do estúdio.

Técnicos: Afirmaram que a apresentação ainda está mecânica, falta dinamismo e interação. Sugeriram um trabalho de dicção e oratória, articular melhor as conversas. Destacaram que as cabeças devem aparecer mais no programa.

Quadro 5: Respostas do grupo de discussão do primeiro piloto. Fonte: Produzido pelos autores.

2.4.2 Programa edição Terror

Neste grupo de discussão havia um número bem menor de participantes e a equipe não opinou muito, pois as opiniões continuavam as mesmas, os técnicos não participaram.

Identidade visual / Aberturas e Vinhetas:

O aumento da moldura dos vídeos e imagens foi aprovado. Observaram que o fundo preto combinou com o tema no quadro Metaforizando Pensamentos, e com o enquadramento mais fechado. Uma das participantes classificou a programa como lindo.

Ampliação das temáticas:

A ampliação das temáticas foi aprovada. Observaram que abordar diversas coisas além da leitura agregou ao programa, pois mantém a leitura de forma intrínseca no programa.

Quadros e matérias:

Afirmaram que a trilha dos quadros/vinhetas foi bem escolhida, destacaram que os quadros bem implementados.

Observaram que o TOP5 com letras cursivas ficou estranho e com espaçamento muito grande, sugeriram mais uma vez a contagem ser regressiva.

Apresentação:

Observaram que os cortes da segunda câmera no quadro Metaforizando Pensamentos ficaram estranhos, já nas cabeças ficaram bons e bem aplicados. Sugeriram mais dinamismo na apresentação. Destacaram que no quadro Sessão das Dez os cortes secos ficaram muito repetitivos.

Cenários:

Utilização de cenários foi aprovada. Uma das participantes classificou os cenários como lindos.

Quadro 6: Respostas do grupo de discussão do segundo piloto. Fonte: Produzido pelos autores.

2.4.3 Colocações gerais

Neste ponto seguem alguns comentários que se destacaram nos *feedbacks* que recebemos dos participantes nos grupos de discussão:

- **Perfil 1:** “Deu mais vontade assistir o programa, há uma geração de expectativa sobre o que será trabalhado no próximo programa”;
- **Equipe do programa:** “Melhorou muito e facilitou a forma de produção”; Os repórteres afirmaram que solicitaram auxílio aos produtores nas pesquisas dos temas e construção dos roteiros, e isso facilitou a produção; As gravações no estúdio facilitaram a logística de produção e toda equipe concordou que se haver necessidade, é possível produzir a gravação de matérias externas.
- **Técnicos:** Sugeriram melhoria na edição do áudio; Observaram que as trilhas estavam com problemas, não combinavam com as imagens; Um dos técnicos sugeriu a equipe se fazer mais presente nas gravações e auxiliar a diretora na produção; Investir na linguagem dos *teasers*, para movimentar mais a página no *Facebook*; Creditação dos roteiros ser mais específico, pois nos créditos finais se tem a impressão de que uma pessoa fez todos os roteiros, mas na verdade é roteiro geral do programa; Correção no áudio ajudou no resultado final;

Para complementar o *feedback*, enviamos mensagens para alguns ex-participantes do programa solicitando a opinião dos mesmos acerca das mudanças, que retornaram de forma bastante positiva, juntamente com diversas colocações construtivas. Como a aprovação pela inovação no formato, no roteiro e na apresentação do conteúdo, que traz a possibilidade de “brincar mais e criar um maior sentido de leveza e cotidianidade”. A ampliação das temáticas também foi muito bem vista. Há uma sugestão de reformular a vinheta de abertura e sua trilha anterior, de forma que assim mantivesse a identidade original do programa. A criação de novos quadros também foi um ponto destacado, mas de maneira que enfatizem mais as “diversas leituras de mundo” deixando a nova proposta do programa bem explícita. Ainda é colocado que seria interessante abordar as áreas musicais e de *audiobooks*. Uma problemática

que já foi levantada nos comentários anteriores, também é citada aqui, a falta de dinâmica entre os apresentadores, e para isso é sugerido a utilização de técnicas de exercícios corporais. Houve também sugestões sobre as gravações serem concentradas dentro do estúdio, como explorar mais as cenas externas, principalmente quando houver entrevistas.

De maneira geral, o perfil 1 destacou a grande mudança que o programa teve, enfatizando a necessidade desta. O perfil 2 salientou que o programa despertou a curiosidade do telespectador para os temas tratados, e que com certeza assistiriam novamente. A equipe aprovou muito a mudança, afirmaram que o nível do programa aumentou muito, e que isso desperta um maior interesse na produção do mesmo. Mesmo com sugestões de melhorias, os técnicos afirmaram que a evolução do programa é gritante.

Como um todo, o novo Universo da Leitura foi recebido e aceito de forma muito positiva por todos os perfis participantes dos grupos de discussão, apesar das observações e sugestões de melhorias que foram apresentadas. Todas as comparações com os programas anteriores demonstram que a qualidade do programa melhorou em todos os aspectos. Tanto os participantes dos grupos de discussão quanto os que responderam o formulário *online* afirmaram que houve uma evolução considerável.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi desenvolver a reformulação do programa Universo da Leitura, veiculado na TV Campus da UFSM, de forma que trouxesse uma nova proposta, abrangendo diversos aspectos do mesmo, ampliando suas temáticas, criando novos quadros, tornando sua linguagem mais *crossmedia*, entre outros pontos.

Para criar esse produto, em um primeiro momento realizamos pesquisas com os integrantes da equipe e analisamos quais eram os principais pontos que deveriam ser modificados em relação às formas de produção, atrações, abordagens, etc, vigentes na época. Feita esta primeira verificação, passamos a uma análise mais teórica de alguns programas antigos, nos embasando no Zettl, constatamos as condições em que o programa se encontrava. Em contrapartida, desenvolvemos uma nova proposta também baseada no esquema de Zettl. Nesta, propomos a mudança de tratamento do programa, nova identidade visual, composição de cenários fixos para os quadros e para as cabeças, criação de novos quadros, criação de fluxos de produção, desenvolvimento do Manual do Universo da Leitura, interação com as redes sociais, entre outros pormenores.

Com a nova proposta já definida, partimos para a elaboração da identidade visual, que consistiu no desenvolvimento de um slogan e uma composição de elementos visuais que expressassem o que o novo Universo da Leitura propunha. Partindo desta composição visual criamos as vinhetas de abertura e de introdução aos quadros do programa – sendo uma das partes mais desafiadoras do processo. Em meio a estas produções também houve a redação do Manual do Universo da Leitura, que foi diagramado de acordo com a identidade visual já estabelecida.

Antes de apresentar a nova proposta à equipe, definimos as pautas dos programas pilotos, baseados nas sugestões que já haviam sido feitas pelos integrantes da equipe. Realizamos então uma reunião de pauta especial para apresentar a nova proposta à equipe, em que explanamos e justificamos a mesma, sendo muito bem recebidos. Nesta mesma reunião já iniciamos os trabalhos de produção utilizando o fluxograma desenvolvido.

Com a aplicação estratégica dos fluxos de produção as gravações foram facilitadas e se tornaram cada vez mais rápidas. Outro fator que contribuiu na ponta da agilidade foi o fato de termos definido os cenários fixos, pois bastava chegar no estúdio, montar o cenário e gravar. Esse ponto é muito relevante, pois nas produções antigas havia um desgaste muito grande na busca de locações para as gravações.

Em meio à finalização do primeiro piloto, já iniciamos a produção do segundo piloto, em que definimos datas de gravações. Assim antes mesmo de finalizar a edição do primeiro piloto, o segundo já estava sendo gravado, mostrando como o fluxograma e o manual de produção funcionaram, agilizando o processo como um todo.

Após a finalização do primeiro piloto realizamos o primeiro grupo de discussão, onde podemos perceber o quão positivas foram as mudanças no programa, como foram recebidas de forma positiva pela equipe, técnicos e público. Foram sugeridas algumas melhorias, mas que infelizmente não conseguimos aplicar a maioria, pois o segundo piloto já estava todo gravado, entretanto, foram aplicadas no último programa produzido. No segundo grupo de discussão já foram notadas as melhorias que conseguimos aplicar e as mesmas foram recebidas de forma positiva.

A reformulação do programa Universo da Leitura, ampliando suas temáticas, criando novos quadros, tornando-se mais atrativo e com linguagem *crossmedia*, foi muito bem recebido pelo seu público, podendo ainda ser considerado um programa de destaque perante seus telespectadores. O trabalho feito nas redes sociais obteve um êxito considerável, com um aumento significativo nas curtidas na página e nas postagens.

O manual desenvolvido também auxiliou muito na produção e é um ponto de destaque nesta produção, pois servirá para que os novos integrantes conheçam melhor todo funcionamento do programa, se adaptando mais rápido à sistemática.

Um dos principais pontos em que este projeto contribuiu, foi o fato de repensar a forma de produção e com isso estruturar uma nova forma de produção, deixando de sobrecarregar alguns membros da equipe, tornando as tarefas melhor distribuídas.

Apesar dos diversos pontos que ainda precisam ser aperfeiçoados pela equipe, concluímos que a reformulação do programa obteve êxito em seu propósito, recebendo diversos elogios, tendo a produção mais organizada, os membros da equipe demonstrando maior interesse e mais vontade de melhorar ainda mais o programa.

Para as próximas produções tanto para o programa quanto para projetos que possam vir a serem desenvolvidos, é sugerido que utilizem uma metodologia que aborde gestão de projetos e métodos ágeis; Refletir sobre as novas formas de assistir televisão e sobre como a dinâmica de ver vídeos on-line está mudando; A banca sugeriu para um próximo projeto, a produção de um aplicativo do Universo da Leitura para smartphones.

4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALTTERMAN, Dennis. **Vamos entender a diferença entre crossmedia e transmídia.** 2013. Disponível em: <<http://www.midiatismo.com.br/vamos-entender-a-diferenca-entre-crossmedia-e-transmidia-cirandablogs>> Acesso em: novembro de 2017.

BETHÉ, Simon. **Animação Digital 2D: simulando fazer tradicional através da ferramenta do computador.** Dissertação. 2010. 176f. Dissertação (Mestrado em Artes) Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2010. Disponível em: <<http://migre.me/wqC63>> Acesso em: junho de 2017.

CANNITO, Newton. **A Televisão na Era Digital - Interatividade, Convergência e Novos Modelos de Negócio.** Ed Summus Editorial. São Paulo, 2010.

CARVALHO, Patricia. **O conteúdo de vídeo em mídias sociais cresce 67% na América Latina.** 2017. Disponível em: <<http://www.comscore.com/por/Insights/Press-Releases/2017/3/O-conteudo-de-video-em-midias-sociais-cresce-67-na-America-Latina>> Acesso em novembro de 2017.

CHONG, Andrew. **Animação digital.** Editora Bookman. Porto Alegre, 2011.

DORNELES, Rogério de Abreu. **Design na TV: pensando vinhetas.** Editora Schoba. São Paulo, 2011.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação.** 5º ed. rev. e ampl. Editora Edgard Blücher. São Paulo, 2006.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** Editora Aleph, 2008.

JESUS, Jordane Trindade de. RESENDE, Vitor Lopes. **A Televisão e sua influência como meio: uma breve historiografia.** 9º Encontro Nacional de História da Mídia UFOP, Ouro Preto: Minas Gerais. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/9o-encontro-2013/artigos/gt-historia-da-midia-audiovisual-e-visual/a-televisao-e-sua-influencia-como-meio-uma-breve-historiografia>>. Acesso em novembro de 2017.

MAGALHÃES, Marcos. **Cartilha Anima Escola: Técnicas de animação para professores e alunos.** 2ª ed. Rio de Janeiro: IDEIA, 2015. Disponível em: <http://www.animaescola.com.br/media/arquivos/material%20pedag%C3%B3gico/animaescola_cartilha2015_web.pdf>. Acesso em junho de 2017.

PISANE, Marília. **Escaleta e Roteiro.** 2015. Disponível em: <http://proec.ufabc.edu.br/uab/2015/producao-de-video-2015/wp-content/uploads/2015/05/06_EscaletaERoteiro.pdf>. Acesso em junho de 2017.

Redação Adnews. Pesquisa do Facebook: Vídeos e realidades mistas devem bombar até 2020. 2017. Disponível em: <<http://adnews.com.br/midia/Pesquisa-do-Facebook-Videos-e-realidades-mistas-devem-bombar-ate-2020.html>>. Acesso em novembro de 2017.

SOUZA, José Carlos Aronchi de. **Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira**. Summus Editorial. São Paulo, 2015.

SQUIRRA, Sebastião Carlos de M. **Aprender telejornalismo: produção e técnica**. São Paulo: Brasiliense, 2004.

THORNTON, Ricardo Thornton. **Metodologia. Grupos de Discussão. Grupos Focais**. tradução de Luciane D'Ávila de Moura, Leonardo Meira do Nascimento. Santa Maria: FACOS UFSM, 2005.

WATTS, Harris. **On Camera**: o curso de produção de filme e vídeo da BBC. Summus Editora. São Paulo, 1990.

WATTS, Harris. **Direção de câmera**: Um manual de técnicas de vídeos e cinema. Summus Editorial. São Paulo, 1999.

ZETTL, Herbert. **Manual de produção de televisão**. 10ª edição. Cengage Learning. São Paulo, 2011.

5 APÊNDICES

Apêndice 1: lista de episódios já produzidos

Edição	Período de veiculação	Tema do programa	Link para acesso
1	Setembro de 2013	Periódicos Científicos	https://www.youtube.com/watch?v=yPB3r04rUeE
2	Outubro de 2013	Novos autores	https://www.youtube.com/watch?v=WvTvzRGq7ik
3	Novembro de 2013	Processo de edição	Bloco 1 https://www.youtube.com/watch?v=aTzug2sKcOo Bloco 2 https://www.youtube.com/watch?v=tLUaSOk6CzA Bloco 3 https://www.youtube.com/watch?v=BgTudumk5ro
4	Dezembro a janeiro 2014	Livros infantis	Bloco 1 https://www.youtube.com/watch?v=ZP0nGAh4AtA Bloco 2 https://www.youtube.com/watch?v=K69srmnFrL4 Bloco 3 https://www.youtube.com/watch?v=mVv2L7i72DA
5	Fevereiro de 2014	Leituras para o verão e música	Bloco 1 https://www.youtube.com/watch?v=K69srmnFrL4 Bloco 2 https://www.youtube.com/watch?v=mVv2L7i72DA Bloco 3 https://www.youtube.com/watch?v=GA67OEShnVQ
6	Março 2014	Livros Diversos	Bloco 1 https://www.youtube.com/watch?v=kZi-VeZCtpo Bloco 2 https://www.youtube.com/watch?v=VpR

			<u>R2FC_zIU</u> Bloco 3 https://www.youtube.com/watch?v=1A6apfCE6SQ
7	Abril 2014	Literatura fantástica	Bloco 1 https://www.youtube.com/watch?v=UyX62AqxH9g Bloco 2/1 https://www.youtube.com/watch?v=ucTe7xY27Ew Bloco 2/2 https://www.youtube.com/watch?v=HwZNJUtGcII Bloco 3 https://www.youtube.com/watch?v=wSGtN2mLh0g
8	Agosto 2014	Memórias	https://www.youtube.com/watch?v=jMcc5Xa1qDg
9	Setembro 2014	Especial de aniversário	https://www.youtube.com/watch?v=Kfq2GK5mKVE
11	Novembro 2014	Histórias em quadrinhos	Bloco 1 https://www.youtube.com/watch?v=OmkBuTjrox8 Bloco 2 https://www.youtube.com/watch?v=aVH1kzX_14Q Bloco 3 https://www.youtube.com/watch?v=DkQfVkuwXvc
12	Dezembro 2014	Literatura de Terror	Bloco 1 https://www.youtube.com/watch?v=-p7aXBbcXz8 Bloco 2 https://www.youtube.com/watch?v=iwo7YjlsaBs Bloco 3 https://www.youtube.com/watch?v=I_knWzjHeKU
13	Janeiro e fevereiro 2015	Apaixonados por livros	https://www.youtube.com/watch?v=jAQLvbeBNV8

14	Março 2015	Livros esotéricos	https://www.youtube.com/watch?v=O08JskomTl4
15	Maio 2015	Feira do Livro de Santa Maria	https://youtu.be/Bsp6qQ008mE
16	Junho 2015	Especial Aníbal Bragança	(já veiculado, mas ainda não disponível no youtube)
17	Setembro 2015	Literatura e Diversidade	https://www.youtube.com/watch?v=n6jViG-eIZM&list=PLt0tpZGb5zCzml-hu6ZI7nRo6nCzubaaj
18	2016	Novos formatos	https://www.youtube.com/watch?v=xcxTx6jQgoU
19	Novembro 2015	Especial Cobertura Feira do Livro de POA	https://www.youtube.com/watch?v=WkH9GOekc4k
20	Março 2016	Livros Clássicos	https://www.youtube.com/watch?v=Jo0GrwC9BSQ
21	Abril 2016	Os livros e os sentidos	https://www.youtube.com/watch?v=HaOhqEUzoNs
22	Maio 2016	O tempo e a leitura	https://www.youtube.com/watch?v=V1Ny2UsNPk
23	Julho 2016	Cultura Livre	https://www.youtube.com/watch?v=80MPMaUhbtU&index=41&list=PLs8tbqxVMPsIMMzFjZA-yAhF8GA60kAnv
24	Agosto 2016	Games	https://www.youtube.com/watch?v=Ez5EScJnhAg
25	Outubro 2016	Cultura Nativista	https://www.youtube.com/watch?v=bmjrlA2XXMM&index=42&list=PLs8tbqxVMPsIMMzFjZA-yAhF8GA60kAnv
26	Novembro 2016	Usos e Abusos dos Livros	https://www.youtube.com/watch?v=7HZT61h_h0A&index=43&list=PLs8tbqxVMPSIMMzFjZA-yAhF8GA60kAnv

27	Janeiro 2017	Universo musical	https://www.youtube.com/watch?v=2VI34_8HcoI
28	Abril 2017	Universo livros e arte	https://www.youtube.com/watch?v=-1S_cIKo7YM&t=6s
29	Maio 2017	Universo feira do livro SM	https://www.youtube.com/watch?v=QWiTIVZjNso
30	Julho 2017	Universo fantástico	https://www.youtube.com/watch?v=PmRLyYd5WEM&t=50s
31	Agosto	Universo gastronômico	https://www.youtube.com/watch?v=67VZpAL0hSQ&t=34s
32	Setembro	Universo Drag Queen	https://www.youtube.com/watch?v=wMsW0fepm1s
33	Outubro	Universo Terror	https://www.youtube.com/watch?v=TYwKR6CR1HE&t=3s
34	Novembro	Universo Tatuagem	(em veiculação pela TV Campus)

Apêndice 2: roteiro da animação de abertura

Animação de abertura do programa	Roteiro: Amanda Cruz e Rogério Pomorski
<p>(VÍDEO)</p> <p>Foguetes tentando decolar da terra, com o motor falhando, foguete tremendo e saindo fumaça.</p> <p>Foguete decola e sai voando pelo espaço na parte superior direita da tela</p> <p>Foguete passa em cima do primeiro planeta, com Carl Sagan (está no lado direito inferior da tela) que está girando e aparece a plaquinha escrito: Séries.</p> <p>Foguete voando pelo espaço, passa um meteoro atrás dele.</p> <p>Passa pelo segundo planeta, onde vive o Pequeno Príncipe + rosa (está no lado esquerdo da tela) que está girando e aparece a plaquinha escrito: Livros.</p> <p>Foguete segue voando dando uma pirueta.</p> <p>Passa pelo terceiro planeta, com Einstein (está no meio na parte inferior da tela) que está girando e aparece a plaquinha escrito: Cultura.</p> <p>Foguete segue voando e passa por uma nave alienígena.</p> <p>Foguete passa do lado do quarto planeta, com drag/bandeira LGBT (está na parte superior do lado esquerdo da tela) que está girando e aparece a plaquinha escrito: Diversidade.</p> <p>Foguete segue voando pelo espaço, dá para avistar um planeta distante.</p> <p>Foguete passa em frente ao quinto planeta, com Darth Vader que está segurando e acende o sabre de luz (está no meio do lado direito da tela) que está girando e aparece a plaquinha escrito: Filmes</p> <p>Foguete segue voando pelo espaço e passa por satélite.</p>	<p>(ÁUDIO)</p> <p>(TRILHA)</p> <p>(EFEITO SONORO DE ESTRELA BRILHANDO)</p> <p>[EFEITO SONORO DO BARULHO SABRE DE LUZ]</p>

Apêndice 3: roteiro da vinheta do TOP 5

Vinheta do TOP 5	Roteiro: Amanda Cruz e Rogério Pomorski
<p>(VÍDEO)</p> <p>IMAGENS ANIMADAS dicas/curiosidades/destaques/interesses Cruzando de um lado à outro da tela (como os cometas)</p> <p>Número 5 Número 4 Número 3 Número 2 Número 1</p> <p>Aparece o nome do quadro “TOP 5” em crescimento constante.</p>	<p>(ÁUDIO)</p> <p>TRILHA: Carimbador Maluco - Raul Seixas.</p> <p>Instrumental</p> <p>Cinco Quatro Três Dois Um</p>

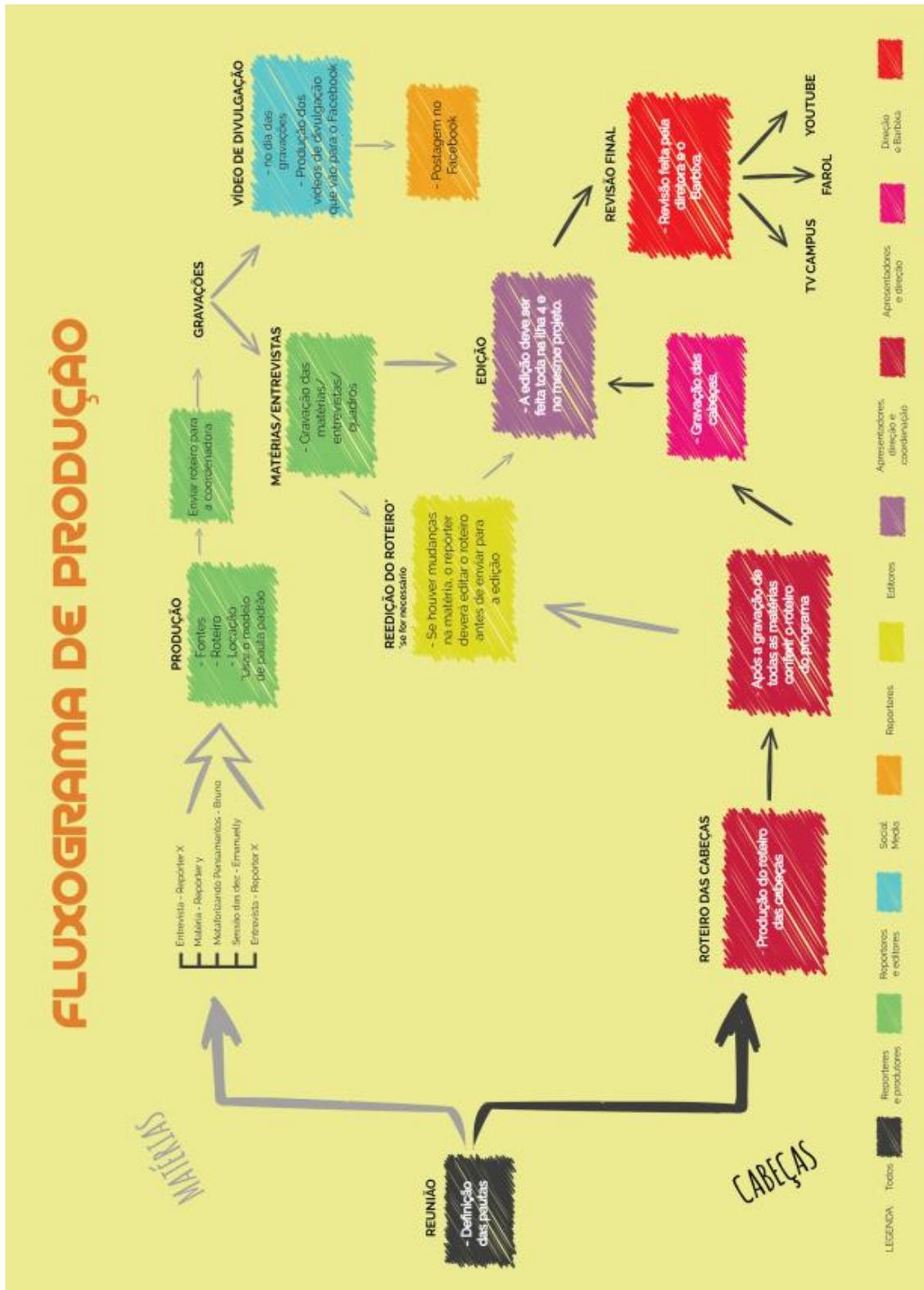
Apêndice 4: roteiro da vinheta do Sessão das Dez

Vinheta do Sessão das Dez	Roteiro: Amanda Cruz e Rogério Pomorski
<p>(VÍDEO)</p> <p>Sequência de cenas de filmes e pessoas no espaço. [Interestelar, ET, Perdido em Marte, Gravidade, Star Wars, Guardiões da Galáxia, Apollo 13, Wall-e, etc]</p> <p>Aparece a tela semelhante ao do trecho do filme star wars, onde sobe “Sessão das Dez” [Fade out]</p>	<p>(ÁUDIO)</p> <p>Trilha: Star Wars</p>

Apêndice 5: roteiro da vinheta do Metaforizando Pensamentos

Vinheta Metaforizando Pensamentos	Roteiro: Amanda Cruz e Rogério Pomorski
<p>(VÍDEO)</p> <p>IMAGENS ANIMADAS</p> <p>[Fade In] Fundo de estrela</p> <p>Surgem todas letras do título, saindo uma de cada direção do vídeo</p> <p>Elas flutuam para o centro e se unem formando o nome do quadro</p> <p>Astronauta passa no meio da tela girando, perdido no espaço</p> <p>[Fade out na tela]</p>	<p>(ÁUDIO)</p> <p>Trilha sonora</p>

Apêndice 6: esboço para fluxograma de produção



Apêndice 7: fluxograma de produção finalizado

