

## Gambiarra<sup>1</sup>

Gustavo Arruda LINS<sup>2</sup>

Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE

### RESUMO

Gambiarra é um interprograma seriado para TV proposto como Trabalho de Conclusão do Curso de Rádio, TV e Internet da UFPE, e fala sobre as próprias gambiarras que fazemos em nossa vida. Coisas que não são propriamente erradas, mas são hábitos que poderíamos evitar. A procrastinação, o fastfood, a mania do celular, o zappear na internet, esses hábitos e costumes que, à primeira vista, não fariam tanto mal, poderiam ser evitados e assim objetivos: fazer logo o trabalho, comer de forma saudável, usar o celular nas horas apropriadas e ser objetivo na internet, respectivamente. Mas quem consegue tudo isso? E em uma sociedade cada vez mais proativa, o tempo de fazer tudo certinho é pouco, e deixamos de lado várias atitudes e posturas que são muito importantes, mas que às vezes preferimos ignorar.

Gambiarra; Programa para TV; Interprograma; Trabalho de Conclusão de Curso; UFPE.

**PALAVRAS-CHAVE:** Gambiarra; Programa para TV; Interprograma; Trabalho de Conclusão de Curso; UFPE.

### 1 INTRODUÇÃO

O Interprograma “Gambiarra” discute, com uma linguagem simples, direta e visualmente diferente, sobre as próprias gambiarras comportamentais, em que um “jeitinho” em tudo é feito para que pareçamos corretos, mas que no fundo levamos tudo aos “trancos e barrancos”. Para analisar essas atitudes, uma estrutura de formato bem particular é utilizado: como forma de expressar a auto-análise, as cenas do programa são feitas em uma câmera subjetiva, onde o espectador vê uma escrivaniinha e vários elementos, como em um escritório ou local de estudos. Na câmera subjetiva, apenas as mãos e o que elas trazem à mesa são vistos, e assim discutidos. Efeitos em pós-produção dão o toque à narrativa e adicionam a dinamicidade necessária a um Interprograma. Desde materiais de escritório, tais quais lapiseiras, grampeadores e porta-lápis, como também elementos externos que ilustrem melhor o roteiro, até as inúmeras possibilidades que uma caneta e um papel podem proporcionar, a fotografia e a direção de arte do programa trabalham para que toda informação seja passada e ilustrada claramente, sem serem redundantes. Visando atentar para essas tantas gambiarras que fazemos em nosso cotidiano, o Gambiarra é ágil e informativo, ao mesmo tempo que se difere pelo formato audiovisual.

O interprograma Gambiarra teve a sua primeira versão como Trabalho de Conclusão do Curso de Rádio, TV e Internet da Universidade Federal de Pernambuco, em Recife. Esta primeira versão é enviada para o Expocom 2014 Nordeste, participando portanto do evento Intercom. O primeiro programa da série aborda o tema Facebook e as Redes Sociais. Focado principalmente na grande potência azul da internet, o Gambiarra discute, com um roteiro bem informativo, mas ao mesmo tempo ágil e simples, como o Facebook interfere psicologicamente e socialmente no indivíduo. Psicologicamente sim, sendo analisado tal qual uma droga que vicia e interfere hormonalmente no corpo do usuário. Socialmente também, pois é uma importante ferramenta para interações sociais que, assim como falar

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2014, na Categoria RT, modalidade Programa laboratorial de TV (avulso ou seriado)

<sup>2</sup> Aluno líder do grupo e recém-concluinte do Curso de Rádio, TV e Internet, email: gusarrudalins@gmail.com

em público ou *in loco*, os comentários, publicações e opiniões postadas na rede social tem seu resultado, bom ou mal, e é responsabilidade de quem o fez.

## 2 OBJETIVO

GERAL:

Apresentar o Interprograma Gambiarra, cujo programa-piloto foi usado como trabalho de Conclusão do curso de Rádio, TV e Internet da UFPE, analisando o formato, a Fotografia, o Roteiro e a Pós-produção.

ESPECÍFICOS:

- Apresentar de forma clara e objetiva ao público o Interprograma Gambiarra.
- Mostrar, com o primeiro programa da série e objeto expositivo, como o Facebook e outras redes sociais atuam no cérebro e são utilizadas por seus usuários.
- Apresentar o formato e as semelhanças do Interprograma com a linguagem da internet.
- Disseminar o objeto audiovisual desenvolvido em ambiente acadêmico, valorizando os estudos em formato, Fotografia, Direção de Arte, Roteiro e Montagem, necessários para a realização do mesmo.

## 3 JUSTIFICATIVA

Com as novas tecnologias, ficou agora muito mais fácil realizar vídeos e compartilhar. A produção ficou mais barata, e mesmo com pouca qualidade alguns vídeos podem se tornar de grande sucesso na internet. A sua maioria é, percebe-se, de vídeos ágeis e objetivos, que fazem rir, fazem pensar, dá vontade de compartilhar e curtir, em um curto período de tempo, que normalmente não passa de 5 minutos. Alguns têm até 7 segundos, como os virais Vines.

Na televisão, por conta da forma diferente de se assistir, o ritmo do conteúdo segue uma linha diferente. Comumente, os programas são fechados numa grade cuja maioria dos programas preza por uma organização “redonda” hora a hora. Alguns duram 30 minutos e outros, mais raros, 15. Um formato que se assemelha mais com esse ritmo da internet são as pílulas, programas curtíssimos, e os interprogramas, também muito curtos e que duram no máximo 3’30”. Formato semelhante, porém, não é sinônimo de linguagem semelhante.

A veiculação de programas na internet por emissoras de televisão tem sido usada frequentemente. Essa duplicidade de plataforma, porém, não avalia a forma como o espectador está usufruindo desse material, e na maioria das vezes o material proposto para a TV é o mesmo que vai para internet. A plataforma da internet ainda não tem um formato bem definido de seus produtos audiovisuais, com inúmeras tentativas de estudo sobre um material completamente mutável.

A internet e sua linguagem trouxeram ao espectador uma necessidade de ter as informações muito mais rapidamente, sem precisar esperar um determinado horário para ficar por dentro das notícias ou assistir a um filme. Essa impaciência também foi aumentada pelo fato de em uma televisão os canais produtores de conteúdo são limitados, sendo bem restritos na tv aberta e aumentando conforme é o pacote e o preço na tv fechada. Na internet, todavia, os canais produtores de conteúdo são inumeráveis, uma vez que qualquer um pode publicar notícias ou um vídeo, criar uma página on-line em uma rede social e ali ser produtor de uma forma simples e barata, quando para se atingir o público televisivo é preciso uma estrutura muito grande, restrita às grandes centrais de comunicação.

Essa demanda fez com que o espectador não tivesse mais tempo para ver algum conteúdo que não lhe fosse interessante, e mudasse de canal, ou de página, ou vídeo, a qualquer momento e sabendo que as possibilidades de zapear a internet e encontrar algo que lhe satisfaça é bem maior.

Com isso, percebe-se que as produções para internet requerem muita agilidade na hora de passar o essencial de uma notícia, uma ideia, e que prendam o espectador de alguma forma a ponto de ele assistir ao vídeo ou ler a notícia até o final. Até mesmo vídeos fofinhos de gatinhos devem seguir essa dinâmica, pois do contrário faria com que alguns espectadores não tão apaixonados por gatinhos fofinhos saiam do vídeo sem que ele tenha terminado.

Essa dinâmica, pré-requisito de boa parte do conteúdo viral da internet, não se restringiu apenas para o olhar à tela do acesso online. Esse olhar também passou a estar presente ao se assistir à TV. Com isso, muitos telespectadores migraram para a internet definitivamente, tanto para se entreter quanto para se informar, deixando de lado a ditadura da grade de programação e aderindo à liberdade de escolha da internet, fugindo da monotonia de um programa comum televisivo e buscando a praticidade do menu on-line.

Para se desenvolver, a TV deve também beber dessa nova linguagem, mesmo que se esteja falando de outra plataforma. Essa agilidade pode estar presente no tempo de duração dos programas, como também no roteiro, e ainda no formato para se contar essa história.

A web-série Gambiarra vai se desenvolver através da linguagem web quando se assume uma dinamicidade própria da plataforma, mas levará o conteúdo para a TV, procurando ser efetivo na descoberta das possibilidades de um material audiovisual para TV, com agilidade e interação mais comuns no meio online, não somente. A escolha da plataforma televisiva se deve porque há também espaço para um material curto e que seja dinâmico e ágil, que busque prender o espectador e procurar tirá-lo do grupo chamado de audiência passiva, em um máximo de 3'30''.

Além disso, a atividade audiovisual pernambucana atual para TV e Internet é pequena. As duas televisões públicas estão em processo de transformação e as emissoras particulares ainda não se ativeram às descobertas multimidiáticas. É de extremo valor, portanto, que a produção pernambucana se desenvolva em todas as áreas.

#### **4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

Considerando que o que vai funcionar, seja entretendo ou informando, na plataforma televisiva ou na web vai-se valer através do ritmo e da capacidade de prender a atenção do espectador, principalmente nos casos em que os vídeos têm curta duração (web e TV coincidindo em vários casos), passou a realmente fazer a diferença o campo das ideias, o conteúdo do vídeo em si, que há em um vídeo amador que faz sucesso na internet e também em um interprograma de qualidade na TV. Essa análise sobre o formato desses vídeos ainda não está concluída, visto que a internet é uma plataforma de linguagem que ainda não foi totalmente explorada e muito do conteúdo feito para ela ainda bebe muito dos estudos televisivos e cinematográficos (e que nunca deixará de beber, mas o processo de amadurecimento fará com que as produções para internet criem a sua própria identidade e linguagem, como fez a TV no início da sua história em comparação com o cinema).

Cabe a quem produz vídeos entender que depende deles o maior entendimento do material, definindo o perfil dos vídeos, tentando encontrar o público-alvo que mais se encaixe e deixando claro o que esse produto quer, por onde e com o quê o vídeo vai dialogar, e quais e como essas informações serão repassadas, pensando em roteiro e formato, respectivamente.

Também cabe ao produtor a definição dos nichos, já que os grupos sociais, por mais fluidos e algumas vezes homogêneos que pareçam ser, estão cada vez mais se definindo, e

ficando ímpares. Partindo desses princípios, o Gambiarra busca o desenvolvimento dessa linguagem que está sendo criada, a passos largos e com velocidade.

A temática do primeiro programa do interprograma Gambiarra foi escolhida com base nas inquietações de muitos usuários das redes sociais, que estão entrando em conflito em si, por não entenderem o potencial viciante do uso o Facebook e seus primos sociais, e entre si, por não saberem lidar com a democrática possibilidade de expressar opiniões sem que necessariamente você sofra alguma consequência por isso. Sofre, mas normalmente é de uma forma indireta, pois quando se compartilha algo que o posiciona em relação à sua opinião, outros que têm opiniões contrárias irão ver o conteúdo, e podem não se pronunciar sobre (fazendo com que quem compartilhou não perceba que aquilo foi visto por tais e tais pessoas) ou podem se pronunciar com a mesma sensação de poder falar sem ser responsabilizado por.

Dessa maneira, as redes sociais são analisadas em relação à forma com que elas atuam neurologicamente e socialmente no indivíduo. Apesar do tema ser complexo e parecer complicado de ser explicado, a proposta do roteiro do interprograma Gambiarra pede uma simplicidade, tranquilidade e clareza necessários para a informação chegar de forma eficaz aos olhos e ouvidos do espectador, e o primeiro programa faz isso com competência, como pode ser observado em vídeo.

Para criar o interprograma Gambiarra, é necessário seguir algumas características próprias do formato a que ele se encontra. O mais importante é o roteiro sendo o fio condutor de todo material em vídeo, ilustrando o texto de modo a entreter e destrinchar o conteúdo do programa. Além disso, a fotografia da maior parte é fixa, em uma subjetiva em posição plongée (quase zenital) em que é mostrada uma escrivaninha com utensílios de estudo e escritórios, e duas mãos. A ideia é dar a sensação de que o próprio espectador está participando da montagem do programa, quando subjetivamente é o olhar do dono das tais mãos. Essas mãos podem trazer a cena utensílios, objetos que ele vá interagir da forma que a criatividade do roteiro permitir, além de inserir equipamentos eletrônicos que podem ser uma janela para um outro universo, como um vídeo, uma foto, ou o link para alguma imagem externa, ou entrevista, tudo a depender do roteiro e do que pode ser criado em cima dele. Essas possibilidades não são restringidas. Se houver motivo e for uma boa ideia, caberá e pode servir de desenvolvimento para outras possibilidades.

No primeiro programa, este enviado ao Expocom para exposição, com o tema Facebook, não poderia deixar de haver um tablet e um smartphone em cena. Isso possibilitou o envolvimento de exemplos práticos do que estava sendo falado, como fotos postadas na internet e vídeos virais que se popularizaram graças às redes sociais. Mesmo assim, não pôde-se deixar de trazer o sentido artesanal de uma escrivaninha, quando muito do que foi ilustrado era apresentado na forma de desenhos ou de computação gráfica em 2D, para se manter como se tivesse sido desenhado em uma folha de papel e criou vida.

Como a fotografia acontece filmando uma escrivaninha plana e alguns elementos decorativos, ela acaba valorizando mais as duas dimensões, onde um desenho representaria mais as ideias do texto. Além disso, o uso do tablet e do smartphone também trabalha mais as duas dimensões. Porém, o primeiro programa (e isso deve ser seguido adiante, nos próximos episódios) também trouxe elementos tridimensionais, como em um dado momento é trazido ao quadro um sanduíche, algumas camisinhas e uma garrafa de cerveja, que é trazida para perto da câmera, personalizada como o olhar do espectador, e é esvaziada como se tivesse sido bebida. Dessa forma, e de outras possíveis, é valioso o uso de outros caminhos de se contar a história sem apenas usufruir da bidimensionalidade.

Na construção fotográfica do interprograma Gambiarra, a Direção de Arte tem um papel importantíssimo, visto que a maior parte do programa será gravado em estúdio. Para criar a ideia de subjetividade e um ambiente de escritório ou estudo, elementos como canetas, porta-lápis, livros, uma luminária (que também serve para iluminar a cena, auxiliando tecnicamente) e elementos que ajudam no desenvolvimento da narrativa, como

papéis cortados ou desenhos em uma folha branca. Na parte técnica, um Tripé e uma câmera profissional HD (toma-se como referencia a DSLR Canon 7D) dá a qualidade Full HD para o vídeo.

## **5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO**

O Gambiarra foi idealizado sob orientação da professora Carolina Dantas no 6º período do curso de Rádio, TV e Internet da UFPE. Este Interprograma é de caráter educativo, e por isso se pretendeu manter o mesmo caminho no roteiro. Falando de Facebook, mesmo que com linguagem voltada para o público jovem, é preciso informar.

Além da proposta, a mudar pela temática, o formato procura ter uma dinâmica característica da forma como o programa acontece na montagem, e em como é desenvolvida a ilustração do roteiro por meio de animações e estudos em stop-motion ou edições ágeis. O cenário permite que muito seja criado em suas dimensões, seja escrevendo, animando, com efeitos de pós-produção ou de montagem veloz.

O vídeo foi realizado no início do semestre do ano de 2014, depois de pesquisa prévia em livros, revistas, jornais e principalmente a internet.

## **6 CONSIDERAÇÕES**

Rádio, TV e Internet é um curso de muitas possibilidades, e a maior parte do aprendizado compete a buscar que esse conhecimento chegue até cada um.

De qualquer forma, todas as dificuldades devem instigar ainda mais a buscar conhecimento dentro e fora da universidade, e conhecer pessoas muito competentes, tanto professores (pessoalmente, a professora Carolina Dantas, que reacendeu a minha esperança pelo curso após a sua entrada, e cuja parceria e orientação me trouxeram vários valiosos frutos) quanto alunos, futuros colegas de trabalho.

Acredito que um TCC é sim um material a ser considerado profissional, pois se eu estou saindo de quatro anos e meio de uma universidade, em contato com o mercado através de estágios e professores tutores, como não acreditar que eu devo sair daqui pronto para galgar um lugar ao sol no mercado lá fora, ou evoluir academicamente? O Gambiarra é um projeto que pretende voar mais alto, e o que tiver de ser feito para tal, fa-lo-ei.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as Novas Mídias: Do cinema as mídias interativas. SENAC: São Paulo, 2008. MANOVICH, Lev. The Language of New Media, Cambridge, Massashusetts, MIT Press, 2001.
- TODOROV, Tzvetan. As Estruturas Narrativas. Ed. Perspectiva, 1970. RICOEUR, Paul. Tempo e Narrativa. Ed. WMF Martins Fontes, 2011.
- DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio. (Orgs.). Métodos e técnicas de pesquisa em Comunicação. São Paulo: Atlas, 2006.1 ECO, Umberto. Como se faz uma tese. São Paulo: Perspectiva, 1999. RUDIO, Franz Victor. Introdução ao projeto de pesquisa científica. Petrópolis: Vozes, 1999