

Interprograma *Link*¹

Flávia Battistuzzo DIAS²

Beatriz Tocci SILVA³

Felipe Gustavo Pacelli MOREIRA⁴

Gabriela Ferri de SOUZA⁵

Patrícia Fassa EVANGELISTA⁶

Renan Castilho Borges SIMÃO⁷

Antonio Francisco MAGNONI⁸

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Bauru, SP

RESUMO

O interprograma *LINK* propõe apresentar ao público da TV Universitária UNESP (TVU), informações atualizadas sobre o contexto digital e a sociedade da informação, a partir de produções feitas com recursos web, para mostrar o desenvolvimento da internet e de outras plataformas digitais, que se constituem definitivamente como instrumentos produtivos, de comunicação e de difusão cultural. Os novos recursos digitais inserem nas relações sociais cotidianas, a convivência e a produção material e simbólica multimidiática.

PALAVRAS-CHAVE: interprograma; televisão; cultura digital; internet; comunicação.

1 INTRODUÇÃO

A televisão, um dos principais veículos da era da comunicação analógica, está ingressando no ciberespaço como um meio convergente e interativo capaz de apresentar formatos e conteúdos para atrair o público jovem e poder refletir sobre a nova era da comunicação digital. A proposta do interprograma *LINK* é encarar o desafio de narrar os

¹ Trabalho submetido ao XIX Prêmio Expocom 2012, na Categoria I – Cinema e Audiovisual, modalidade f. Programa laboratorial de TV – entrevistas, variedades, musical, educativo, humorístico, esportivo, reality show, games, sitcom etc. (conjunto/ série)

² Aluno líder do grupo e estudante do 7º. Semestre do Curso Rádio e TV, email: fla_battistuzzo@hotmail.com.

³ Estudante do 7º. Semestre do Curso Rádio e TV, email: biatoccurtv@gmail.com.

⁴ Estudante do 7º. Semestre do Curso Rádio e TV, email: fgpacelli@gmail.com.

⁵ Estudante do 7º. Semestre do Curso Jornalismo, email: gabi.ferri@hotmail.com.

⁶ Estudante do 7º. Semestre do Curso Rádio e TV, email: patifassa@gmail.com

⁷ Estudante do 7º. Semestre do Curso Jornalismo, email: renanborgessimao@gmail.com

⁸ Orientador do trabalho. Professor do Curso Jornalismo, email: afmagnoni@faac.unesp.br.

múltiplos cenários e enredos da sociedade da informação e das inúmeras comunidades da internet.

2 OBJETIVO

O interprograma pretende explorar os conteúdos produzidos para a internet, a partir de uma tag, ou palavramundo⁹, como por exemplo, o conceito de *internet*. A partir de entrevistas com especialistas na área e a apresentação de dados específicos para cada tema, o programa traçará um panorama geral sobre o assunto para informar preliminarmente o espectador acerca desses novos rumos do consumo e das práticas sociais de comunicação com ferramentas digitais. Além disso, como se trata de um programa que preza pela comunicação multilateral, contará com um canal de internet, que pretende expandir e aprofundar o conteúdo apresentado em cada programa. Para tal, utilizará coletâneas de links sobre o tema e produções-resposta dos espectadores, que expressem a sua opinião deles via texto, vídeo, *twitter*, e também complementando o assunto com vídeos, músicas e links.



10

3 JUSTIFICATIVA

As novas tecnologias digitais têm redefinido paradigmas comunicacionais e recontextualizado a sociedade pós-industrial, alterado as formas de trabalho, de virtualização e atualização do “mundo real”, em um movimento tecnológico, econômico e social. Pode-se afirmar, atualmente, que os indivíduos excluídos das relações digitais estão mais propensos a enfrentar a exclusão social, tamanha é a força do espaço virtual, que vai rapidamente reconfigurando com suas redes e dispositivos, o espaço social real. Neste contexto também podemos observar que o mundo acontece em tempo real e a rapidez com

⁹ Conceito criado por Paulo Freire que estabelece uma relação dinâmica entre a realidade e a linguagem.

¹⁰ Exemplo de Tag na vinheta de abertura do programa, informando o tema que será explorado.

que a informação flui pela internet é tanta que este fator acaba por alterar, também, a forma de produção, distribuição e consumo de conteúdo. Além disso, a característica mais chamativa da internet - a comunicação multidirecional - aliada as maneiras fáceis e rápidas de se compartilhar conteúdos como fotos, vídeos, músicas, poderá também transformar os consumidores em produtores de conteúdo.

Tantas mudanças criam a necessidade dos usuários conhecerem os recursos e produtos disponíveis e, principalmente, as maneiras, as ferramentas de criação e de compartilhamento disponíveis para que haja um desenvolvimento pleno das produções culturais na rede. Também é preciso identificar e debater as novas formas de pensar a internet, seu uso e desdobramentos em todos os setores da sociedade. Assim, o papel principal do interprograma *LINK*, é o de apresentar esse novo contexto em um formato produzido para a nova televisão digital, bem como analisar as mudanças nas formas de comunicação e conteúdo, transmitindo a informação de maneira simples ao espectador.

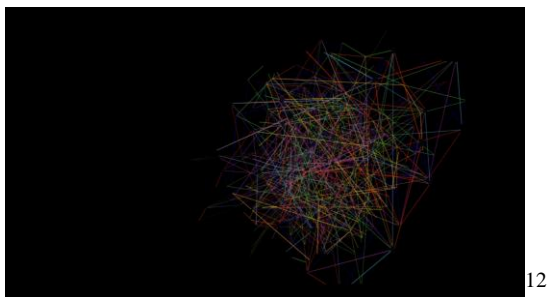
4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Os integrantes do projeto não são fixos em suas funções, alternando-se entre: Roteiro, Produção, Edição, Multimídia e Videografismo; de modo que todos possam entrar em contato com todas as fases de produção.

A edição é trabalhada em um ritmo mais rápido, mesclando entrevistas, vídeos de internet e videografismos. Assim como no universo digital, a efemeridade e a dinâmica são utilizadas na edição como modo de transpor o mundo da internet para a televisão, atingindo assim seu público-alvo que são, principalmente, os jovens, embora também deseje abranger outras faixas etárias que se interessem pelo tema.

A criação do videografismo, bem como a identidade do programa partiu da ideia de que a rede digital é como um Rizoma¹¹, podendo ramificar-se em qualquer ponto, ou seja, a partir de seus usuários as possibilidades e informações multiplicam-se infinitamente.

¹¹ Teoria filosófica de Gilles Deleuze e Félix Guattari



O Roteiro envolve muita pesquisa acerca de temas já pré-definidos pela equipe, e poder de síntese já que todo o conteúdo não poderá ultrapassar 2 minutos para cada programa. Alguns temas definidos pela equipe de produção são:

1) Internet - *Tag: Internet*

O programa que dá início à série “*Link*” traz uma breve contextualização da história da internet desde seu surgimento até os dias de hoje. Abordando a sua importância e as mudanças que esse meio trouxe para a sociedade.

2) Compartilhamento de música - *Tag: Música*

Neste programa abordaremos os pontos que marcaram o que pode ser conhecido como a primeira revolução do compartilhamento de dados pela internet: a troca de arquivos musicais entre usuários, desde a criação do *Napster* e seus desdobramentos, até o *streaming* de arquivos musicais *on line*, passando também pela questão dos direitos autorais.

3) Como ouvimos música pela internet - *Tag: Música*

A web possibilita o consumo de músicas on-line das maneiras mais diversas possíveis e neste programa, o intuito é mostrar ao espectador essas novas formas de se ouvir música, passando por *players* como *Grooveshark*, semelhante a uma rede social em sua lógica, o *Musicoverly*, o *MoodStream*, *Soundcloud* e *Desescute*.

4) Desenhos colaborativos - *Tag: Arte*

Seguindo a lógica colaborativa, esse novo recurso possibilita a criação de uma arte feita por diversas pessoas em lugares distintos. Existem várias ferramentas que

¹² Rizoma criado como identidade do programa

aliadas às redes sociais, permitem um usuário compartilhar o seu esboço com outros internautas que podem dar continuidade ao trabalho. É uma nova forma de arte.

5) Histórias e narrativas colaborativas pela web - *Tag: Crowdsourcing*

Uma nova forma de se construir e elaborar projetos de diversos tipos e plataformas de uma forma colaborativa a partir do pressuposto de todos de uma forma organizada possam interferir em sua narrativa. Um ponto inicial é dado em sua história e a partir disso idéias são mandadas pelos internautas colaboradores. Normalmente, a mais votada pelos demais é a continuação da saga.

6) Redes sociais – *Tag: Mídias Sociais*

Neste programa, apresentaremos um breve histórico da cultura das redes sociais com o desenvolvimento da web 2.0, com o objetivo de contextualizar o público às novas formas de comunicação através de plataformas digitais.

7) Redes sociais – *Tag: Mídias Sociais*

Qual o papel das redes sociais digitais no contexto da sociedade da informação? O programa *Link* vai investigar, a partir das manifestações sociais dentro dessas redes - *Facebook, Twitter, etc.* como se articulam os movimentos sociais, sejam eles políticos ou culturais, como *flash mobs* e seu impacto no mundo real.

8) Web séries – *Tag: Vídeo*

As produções seriadas para a internet estão se tornando cada vez mais populares, inclusive em estratégias de marketing para marcas e empresas e o programa *Link* mostrará qual é o andamento das produções e do consumo de webséries no Brasil.

9) Educação online – *Tag: Educação*

Como ler um livro que não tem na biblioteca mais próxima, ou, então que está acima dos valores de mercado? Os *e-books* são a solução para isso, por um valor bem menor do que os cobrados em livrarias comuns. O livro digitalmente é seu, embora você não possa repassá-lo para seus amigos. É só ligar o computador que ele vai estar lá, pronto para ser lido. Além dos *e-books*, outro fenômeno educacional criado na internet é a *educação à distância*, com cursos *online* de vídeo-aula e áudio-aulas

de várias faces da educação, indo desde cursos de línguas até aulas de pós-graduação.

10) Conhecimento coletivo – *Tag: Cultura*

A partir do pressuposto de que ninguém sabe de tudo, mas uma comunidade em rede complementa e aumenta a capacidade de um saber total, interconectado, o programa *Link* abordará os processos que permitiram a formação de um conhecimento coletivo, em pleno crescimento e característica própria da internet, além dos desdobramentos dessa nova lógica de comunicação e acesso de conteúdo.

11) Vlogs – *Tag: Vídeo*

No começo dos anos 2000 o fenômeno foram os *Blogs*, os famosos “diários da internet”. Mas e se as pessoas ao invés de escreverem o que pensam pudessem falar? Pois é, isso é possível e é bem comum, principalmente entre os adolescentes. Existem muitos *Vlogs* que são conhecidos nacionalmente e que deram uma grande chance de abertura comunicacional para seus protagonistas, como por exemplo, PCSiqueira, que antes tinha um *Vlog* e hoje tem um programa na MTV.

12) *Online multiplayer games* – *Tag: Games*

Os jogos *on line* possibilitam a interação em um mesmo jogo de vários usuários. Por meio do computador ou de um *videogame* conectado a uma rede um jogador pode desafiar um adversário localizado em uma ambiente distinto. Os jogos estão cada vez mais sofisticados e são inovados com recursos que proporcionam uma interface realística e atrativa a todos os tipos de público. Atualmente, os jogos *on line* funcionam como um forte suporte para as narrativas transmidiáticas.

13) Compra e venda na web – *Tag: e-commerce*

A internet é hoje um dos principais principais canais para a compra e venda de qualquer tipo de produto, seja novo, usado ou até mesmo que nem tenha sido lançado no mercado. O *Link* investigará o motivo das trocas comerciais pela web, além de mostrar *sites* de sucesso no setor, como o Mercado Livre.

14) Financiamento colaborativo para produções culturais – *Tag: Crowdfunding*

Neste programa abordaremos as práticas de financiamento coletivo de produções culturais, como filmes, peças de teatro, eventos, etc., tendo em vista que esta atividade está em crescimento na web, frente à burocracia nos financiamentos por meio de editais governamentais e ao pequeno incentivo à cultura das empresas.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O interprograma possui 2 minutos de duração e é conduzido por um narrador em *off* em um ritmo bem dinâmico. O início do interprograma traz uma breve apresentação da *tag* do dia utilizando-se do recurso da captura de tela e de videografismos com uma locução em *off* e num segundo momento o conteúdo se complementa por meio de entrevistas com especialistas via *skype*.

Pré-Produção

- Roteiro do programa
- Definição de consultoria: contato com docentes e profissionais ligados ao tema de cada programa (preferencialmente que sejam especialistas no tema em questão).
- Contato com possíveis convidados para participar das entrevistas
- Agendamento de horário para entrevista via *Skype*.
- Elaboração de lista de imagens que necessitarão ser e ou extraídas de vídeos da internet
- Definição das artes que serão inseridas no programa.
- Downloads de vídeos e imagens da internet para serem utilizados no programa

Produção

- Capturas de tela de entrevistas com especialistas e de sites relevantes para o tema
- Videografismo
- Gravação da locução em estúdio

Pós-Produção

- Decupagem do material captado.
- Edição
- Revisão de grafismos
- Produção de conteúdo para o Blog (<http://interprogramalink.blogspot.com.br>)

6 CONSIDERAÇÕES

O interprograma Link com sua proposta multiplataforma tem por objetivo atualizar e informar os espectadores e internautas - que hoje consistem praticamente no mesmo público - sobre o contexto digital e a sociedade da informação de um modo dinâmico e descontraído, assim como age a web para que a sociedade se adapte as novas tendências do mundo da comunicação e do universo em que vivemos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FREIRE, Paulo. **A Importância do Ato de Ler: em três artigos que se completam**. São Paulo: Editora Cortez, 1988.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2008

Artigo: “**Ciberespaço como virtualização em rede: a Internet como objetivação espectral do capital**”. Prof. Dr. Giovanni Alves. UNESP- Campus de Marília