

## **Seriado Viral<sup>1</sup>**

Letícia CAOVI<sup>2</sup>

Julherme José PIRES<sup>3</sup>

Sabrina Possan ZIMMERMANN<sup>4</sup>

Hilario Jr. Dos SANTOS<sup>5</sup>

Universidade Comunitária da Região de Chapecó

### **RESUMO**

O seriado Viral é uma peça audiovisual experimental fictícia desenvolvida durante o ano de 2012 por estudantes dos cursos de Produção Audiovisual, Jornalismo e Publicidade Propaganda. O seriado é composto por seis episódios e é veiculado em um canal específico no Youtube<sup>6</sup>. Também teve a sua transmissão na TV universitária da Unochapecó, a UnowebTV<sup>7</sup>. A campanha de disseminação de conteúdo foi feita através de redes sociais como o Facebook<sup>8</sup>.

**PALAVRAS-CHAVE:** ficção; seriado; televisão; internet; audiovisual.

### **1 INTRODUÇÃO**

A criação do seriado Viral possibilitou aos estudantes uma nova percepção de se fazer audiovisual no meio universitário. A proposta de fazer um seriado voltado para a internet não impediu a veiculação na TV universitária da Unochapecó - a UnowebTV - e o conteúdo tornou-se convergente entre diferentes plataformas de mídia, sendo interativa em vários níveis.

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Rádio, TV e Internet modalidade Ficção Seriada - Telenovela, Séries Televisivas e afins (seriado).

<sup>2</sup> Aluna líder do grupo, estudante do 4º Semestre do Curso de Produção Audiovisual, email: leticiacaovila@unochapeco.edu.br.

<sup>3</sup> Co-autor do grupo, estudante do 7º. Semestre do Curso de Jornalismo, email: julherme@unochapeco.edu.br.

<sup>4</sup> Co-autora do grupo, estudante do 4º Semestre do Curso de Produção Audiovisual, email: sabrinaz@unochapeco.edu.br.

<sup>5</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Publicidade e Propaganda, email: hjs@unochapeco.edu.br.

<sup>6</sup> Disponível em <www.youtube.com/seriadoviral>.

<sup>7</sup> Transmissão pelo canal 15 da Net Chapecó.

<sup>8</sup> Disponível em <www.facebook.com/seriadoviral>.

## 2 OBJETIVO

O principal objetivo do projeto é a interação entre estudantes de diferentes áreas dos cursos de comunicação social, ao fomentar o compartilhamento de diversas formas de conhecimento. Tem o intuito de desenvolver um meio em que os estudantes pudessem aperfeiçoar técnicas e teorias aprendidas em sala de uma maneira interdisciplinar, que pudessem assim aplicá-las, resultando na capacitação profissional e a formação artística dos estudantes.

## 3 JUSTIFICATIVA

O seriado possibilitou um novo olhar em relação as produções audiovisuais não só dentro do meio acadêmico, como no meio profissional em que estudantes já estão inseridos. A iniciativa é considerada inovadora na região, já que nunca houve relatos de uma produção com este conceito. Em termos nacionais, também é um dos primeiros projetos do gênero.

Apesar da disponibilização do espaço de veiculação na TV Universitária, o Viral não se tornou apenas um produto televisivo em que o consumidor apenas assume o processo de ligar, entreter-se e desligar o aparelho, mas também teve a possibilidade de rever os episódios via internet, conhecer mais sobre a estória do seriado e seus personagens favoritos em blogs e redes sociais, e também ter o poder de opinião e resposta a respeito do seriado. “Novas tecnologias midiáticas permitiram que o mesmo conteúdo fluísse por vários canais diferentes e assumisse formas distintas no ponto de recepção” (JENKINS, 2009, p. 38).

A internet tornou-se um dos principais meios de comunicação, e utilizar desta ferramenta para disseminar o Viral nada mais é do que estar ciente que o ritmo tecnológico global está abrindo cada vez mais possibilidades de comunicação, criação e disseminação de conteúdo. Este cenário permite às pessoas terem acesso a praticamente todos os *uploads* da rede, possibilitando o contato com a cultura de diversas partes do mundo que nada mais é do que o conceito de “aldeia global”, alcunhado por Marshall McLuhan.

#### 4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O início do processo da pré-produção foi a partir da construção de personagens, seguido da construção do roteiro. A estrutura técnica do roteiro é composta por seis episódios entre cinco e onze minutos cada. O desenvolvimento dos episódios foi pensado para terem independência entre si, mas com uma história macro que permeia a todos. O roteiro também se utiliza de técnicas como *flashbacks* e *flashforwards* que são aplicadas no desenrolar da trama.

O universo “zumbi” que se apresenta no seriado é um forte aliado na disseminação de conteúdo pela popularidade do tema, principalmente entre jovens, que são os mesmos que costumam convergir em busca do conteúdo, principalmente na internet.

Durante as filmagens do Viral, um recurso técnico utilizado para a captação das cenas foi a câmera *Canon EOS 5D Mark II*, em *1080p e 25fps* (quadros por segundo). A câmera fotográfica *DLSR* grava vídeos em *Full HD* e está cada vez mais abrangendo o mercado pela possibilidade estética que podemos dar a imagem. Ela foi utilizada até mesmo em seriados profissionais de televisão, como, por exemplo, no episódio “*Help Me*”<sup>9</sup> da sexta temporada do seriado americano *House*<sup>10</sup>.

A internet inovou a mídia eletrônica, ampliou a capacidade e o acesso na distribuição de sinais de áudio e vídeo. Mesmo nas mídias inovadoras, porém, quando se trata da produção audiovisual, as mesmas regras e procedimentos desenvolvidos ao longo de décadas de cinema e televisão se aplicam. (BONASIO, 2002, p. 13).

Para a captação das cenas foram utilizados vários tipos de iluminação. A iluminação de cenas internas foi feita em grande parte com *Lentes de Fresnel*, utilizando recursos como papel vegetal e gelatina. O desenvolvimento final na fotografia do seriado foi o tratamento de cor no programa *Adobe After Effects CS6*. Por este meio, foi criada a estética sombria proposta pelo roteiro.

<sup>9</sup> O episódio foi ao ar em 17 de maio de 2010 pelo canal de televisão Fox Broadcasting Company (FOX).

<sup>10</sup> Série originada nos Estados Unidos, criada por David Shore no ano de 2004 exibida pelo canal de televisão Fox Broadcasting Company (FOX).

A captação do áudio foi feita com o auxílio de uma câmera auxiliar através de um microfone direcional *Sennheiser Me-66/k6*. Os episódios do seriado foram editados em uma ilha não-linear através do programa *Adobe Premiere Pro CS6* em um PC *Windows 7*. Os efeitos visuais, assim como o tratamento fotográfico final foram feitos com o programa *Adobe After Effects CS6*. A trilha sonora original do seriado foi captada e editada pelo programa *Audacity*.

A técnica de disseminação de conteúdo pelas redes sociais foi um grande trunfo para manter o espectador interligado na história, além da criação de perfis de alguns dos personagens em redes sociais vários recursos que foram utilizados no desenrolar da trama, como os memorandos ficcionais do cientista que criou o vírus zumbi. Eles foram publicados na rede para que as pessoas pudessem ler, investigar e tentar desvendar junto com os personagens o que estava acontecendo.

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

O seriado *Viral* é das aspirações dos estudantes da Universidade Comunitária da Região de Chapecó de diferentes cursos de Comunicação. Com a proposta de ser uma web série<sup>11</sup>, a estrutura narrativa do *Viral* foi pensada para que o seriado fosse composto por seis episódios, e que cada episódio tivesse entre cinco e onze minutos cada. A série foi exibida também pela TV universitária UnowebTV e também publicado em um canal *online* no Youtube.

A trama se passa dentro de um centro universitário fictício. Os personagens principais são estudantes que acabam conhecendo-se com um intuito em comum que é o de sobreviver a uma “invasão zumbi”. Cada personagem tem sua personalidade peculiar, o que torna fácil a identificação do espectador com algum deles ou com alguma situação proposta no roteiro.

Na série, o espectador acredita que desfruta da novidade da história enquanto, de fato, distrai-se seguindo um esquema narrativo constante e fica satisfeito ao encontrar um personagem conhecido, com seus tiques, suas frases feitas, suas técnicas para solucionar problemas. (AERAPHE, 2013, p. 17).

---

<sup>11</sup> Termo empregado popularmente para designar um seriado produzido para a internet.

Em vários momentos os personagens tentam buscar a saída e a solução para as coisas que acontecem no que acabou fazendo com que o bordão “O que está acontecendo?”, citado várias vezes por uma das personagens principais, caísse no gosto popular da região. A identificação regional também aconteceu pelos estudantes manterem a utilização do sotaque da região. O objetivo desta opção foi promover a identificação regional e a valorização cultural local.

A citação de referências entre o meio “zumbi” também foi apresentada no seriado, já que um dos personagens possui o sobrenome *Mikami* referenciando o criador da franquia de mídia *Resident Evil*<sup>12</sup> que também utiliza da temática zumbi. "Idioma, estilo, vocabulário e assunto identificam as comunidades virtuais. Há nesse esforço de comunicação um jogo de sedução pelo qual um autor procura interessar seus visitantes". (COSTA, 2001, p. 98).

Entre todas as etapas, o Viral demorou cerca de oito meses de produção, com início no mês de abril até a publicação em dezembro de 2012, para ser pensado e executado. Durante todo o processo, os estudantes exerceram atividades como produção de roteiro, design de produção, direção, produção executiva, direção de fotografia, design de maquiagem e figurino, aplicando técnicas dominadas e aprendendo novas.

## 6 CONSIDERAÇÕES

A produção de seriados vem crescendo fortemente no Brasil principalmente em canais de TV por assinatura. A possibilidade de poder produzir um conteúdo neste formato de maneira independente e poder mostrar não só no canal da TV universitária, que atinge apenas a região, mas também em um canal online, como o Youtube, que atinge espectadores de todos os cantos do mundo, faz com que os estudantes se sintam motivados a produzir conteúdos de qualidade e disseminá-los na web.

Assim como Guto Aeraphe cita em seu livro *Web séries, criação e desenvolvimento*, as web séries nada mais são do que a fórmula clássica das séries televisivas aplicadas ao universo multiplataforma da internet. Ou seja, o mundo está cada vez mais adaptando-se a esse novo formato de produzir e espalhar conteúdo. As web séries brasileiras estão se tornando cada vez

---

<sup>12</sup> Franquia de mídia de temática zumbi que pertence à empresa de videogames Capcom, criada por Shinji Mikami no ano de 1996.

mais populares e as pessoas estão começando a consumir e se interessar por esse novo formato de conteúdo.

O experimento de fazer uma web série fez com que os estudantes pudessem perceber a importância desses novos meios e como essa forma cultural de consumir entretenimento está se modificando e convergindo entre as pessoas.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

AERAPHE, Guto. **Web séries, criação e desenvolvimento**. Belo Horizonte: 2013.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

BONASIO, Valter. **Televisão: Manual de Produção e Direção**. Belo Horizonte: Editora Leitura, 2002.

COSTA, Maria Cristina Castilho. **Ficção, Comunicação e Mídias**. São Paulo: SENAC, 2002.