

1. INTRODUÇÃO

Esse trabalho é programa de televisão denominado Mosaico, que tem como gênero o entretenimento. O objetivo é atingir o público jovem, que está constantemente em busca de estimulação e movimentação, seja por meio de música, vídeos, entrevistas, jogos, etc. O programa explorará a interação com outras mídias, como a internet e celular, como estratégia de comunicação.

Com periodicidade semanal, o Mosaico terá trinta minutos de duração na televisão. E na rede, um blog destinado ao programa, que será atualizado com conteúdos enviados pelos internautas, materiais exclusivos como os bastidores e erros das gravações, links para que o usuário assista aos programas já exibidos na televisão. O blog também disponibilizará conteúdos para o celular por meio de download.

Visto que o público-alvo se mantém conectado, e, em comunicação com outros, em busca de novas experiências e sensações. O programa fará uso também de outras ferramentas, como as Redes Sociais como o Twitter, MySpace, Flickr e Orkut, cujo objetivo é promover a aproximação do internauta, provocando uma interação entre os usuários, assim a web será uma forma de extensão do programa.

A relevância da temática é evidente, pois os jovens representam um poder de consumo grandioso, além de se serem da geração tecnológica, na qual a informação é gerada a todo o momento.

Para estabelecer essa comunicação, o programa se utilizará de uma linguagem coloquial, comum ao jovem e com conteúdos dinâmicos. O Mosaico é dividido em três blocos. No primeiro, os apresentadores iniciam informando o conteúdo do programa, seus quadros e a forma como ocorrerá a participação do telespectador, destacando a importância da interatividade para o sucesso do programa. No segundo, começam os quadros do programa. Entre eles, o “3X3”, que tem a participação direta do internauta, por meio de vídeos. No terceiro e último bloco, é apresentado o quadro chamado “Lado B”, com a participação de bandas independentes.

Outros programas que retratam o universo jovem, em âmbito nacional, são o Programa Urbano, apresentado por Renata Simões, que investiga o comportamento dos jovens da cidade de São Paulo. Uma produção nacional do canal Multishow,

transmitida pela TV a cabo e pela internet, que também expõe as novidades do mundo digital e a troca de influências do virtual com o comportamento na vida real. E o Pé na Rua, um programa que era transmitido pela TV Cultura, apresentado por Gabriela França e João Vitor, que apresentava aos pré-adolescente e adolescente o que acontecia de melhor em teatro, cinema, literatura, espetáculos e eventos na cidade de São Paulo.

Com base nas informações do Dossiê Universo Jovem 2008, realizada pela MTV Brasil, pudemos identificar os novos hábitos e preferências desses jovens. Assim como as informações disponíveis nas pesquisas realizadas pelo Núcleo Jovem da Editora Abril, relacionadas a adolescentes e jovens adultos nos ajudaram a perceber as tendências e a estruturar os quadros do programa.

Constatamos que, na região, existe uma carência desse formato na grade das emissoras. Dessa forma, este projeto suprirá a falta de programas no mercado, que busca a integração entre a TV e a tela do computador, especialmente na região pretendida.

2. TEMA

O tema desse trabalho é um programa televisivo de entretenimento que procura promover a interatividade com o telespectador a partir da convergência das mídias.

O termo “interatividade” em geral ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação. De fato, seria trivial mostrar que um receptor de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo. (LEVY, 1999, p. 79.).

A chamada geração Y, que são os jovens que têm menos de 30 anos e que cresceram com o imediatismo da internet, acaba sendo o maior usuário desse meio. Como caracteriza Periscinoto, em seu artigo (2008) “outra característica marcante dos jovens da geração Y é a capacidade de realizar diversas tarefas ao mesmo tempo. Não surpreende mais encontrar um deles falando ao celular, digitando no MSN e assistindo tevê, enquanto come um sanduíche.”

Efetivamente essa é a idéia do programa, gerar conteúdos que promovam a retroalimentação da comunicação, para que o receptor estabeleça o feedback.

E a participação do telespectador abre uma abrangência maior do que alguns anos atrás, quando a interatividade se dava apenas com o recurso do telefone, atualmente a tecnologia tem propiciado, diversas maneiras de participação do telespectador. Como descrito por Borelli, Rocha & Oliveira (2009, p. 22):

Com a presença marcante no contexto das sociedades midiáticas, os jovens de diferentes inserções e classes sociais mantêm um íntimo relacionamento com as novas tecnologia da informação – mídias e suportes como aparelhos de televisão, microcomputadores, celulares, ipods, iPhones, MP3, internet, entre outros -, que fazem parte do cotidiano juvenil e passam a constituir uma quase extensão de sua corporeidade.

A internet é um meio de comunicação que permite a comunicação de muitos com muitos, a exemplo das redes sociais. Do ponto de vista do professor Dizard (2000, 23):

A mídia velha divide o mundo entre os produtores e consumidores: nós somos autores ou leitores, emissoras ou telespectadores, animadores ou audiência; como se diz tecnicamente, essa é a comunicação um - todos. A nova mídia, pelo contrário, dá a todos a oportunidade de falar assim como a de escutar. Muitos falam com muitos – e muitos falam de volta.

O programa é veiculado na televisão, e exige uma constante aproximação com o público-alvo. Segundo o Fórum Nacional pela Democratização da Comunicação (FNDC) o resultado da terceira edição da pesquisa "O Futuro da Mídia" feita pela prestadora de serviço de consultoria e auditoria, Delloite constatou que:

As pessoas passam três vezes mais tempo por semana conectados à Internet do que assistindo televisão. A pesquisa diz ainda que o Brasil apresenta crescimento em termos de consumo de mídia, sendo que os consumidores gastam 82 horas por semana utilizando diversos tipos de mídia e tecnologias de entretenimento.

2.1 O PROGRAMA MOSAICO

A definição da palavra Mosaico (Dicionário Aurélio p. 443) qualquer trabalho intelectual ou manual composto de varias partes distintas ou separadas, vem da idéia de fragmentação, de vários pedaços que unidos formam um diferente conceito. Nosso programa terá uma diversificação de conteúdo com músicas, informações, entrevistas e participação do usuário.

O programa terá periodicidade semanal, e está estruturado em três blocos de oito minutos cada, com dois intervalos de três minutos, totalizando 30 minutos. O Mosaico é apresentado em estúdio por dois jovens, que interagem com o usuário/telespectador. Os apresentadores chamam as matérias (VTs) que serão apresentadas por outros dois repórteres em externa.

O cenário do programa tem como característica o colorido, representado nas tapadeiras com a arte em grafite. Os elementos foram criados a partir de uma imagem publicada na Revista Zupi (2009, p.28-29), em forma de anuncio publicitário da Loja Imaginarium. Vale ressaltar que o anuncio serviu apenas como referência, pois a partir da imagem publicada na revista, pudemos acrescentar outros elementos que criaram os efeitos registrados em grafite.

A proposta da cenografia é criar um ambiente agradável aos olhos dos jovens, com objetos de cena que representam essa geração, como vídeo-game, guitarra, notebook e etc. Equipamentos que o jovem costuma desfrutar em seu ambiente familiar. A casa é um espaço preferido dos jovens, conforme ressaltou Borelli, Rocha & Oliveira (2009, p. 105):

Apesar dos fluxos urbanos apresentarem-se como um dos principais aspectos definidores de sociabilidade e identidade juvenis, o dormitório aparece como o principal território revelador de identidade e da subjetividade, inclusive no que diz respeito as relações familiares: a decoração e as atividades desenvolvidas no interior dos quartos são alvos de menor influencia dos pais. É ai que esses jovens gastam boa parte do seu tempo livre, quando não estão circulando pelas ruas; e também onde se sentem à vontade para um das principais formas de consumo simbólico juvenis: ouvir música.

O programa se estrutura em seis quadros, para serem exibidos dois em cada bloco, são eles: Recorte, Vida em off, Lado B, 3x3, Conexão 2.0 e Rolê Cultural.

2.2 PARTICULARIDADES DOS QUADROS

RECORTE – Quadro de entrevista, que abre o programa. A cada semana um assunto será escolhido pelo telespectador/internauta por meio do blog. Assuntos relacionados ao cotidiano dos jovens, suas preocupações, notícias e informações que geram uma relevância necessária se tornam opções de pauta para o andamento do quadro. A apresentadora conversa com três participantes, para abordar um determinado assunto. O bate-papo se dá de forma individual, e em ambientes distintos. Isso propicia ao telespectador uma possível reflexão. Posteriormente, a edição explorará as respostas dos jovens e dará o ritmo desse quadro, que tem como objetivo fazer um recorte sobre as perspectivas diferentes existentes de um determinado assunto.

CONEXÃO 2.0 – O quadro traz a cada semana um entrevistado, para bate-papo no estúdio com os dois apresentadores e cujo tema é a internet. O objetivo é divulgar as novidades que rolam na rede semanalmente, com dicas de sites, vídeos, blogs, curiosidades, games e notícias sobre as novas tecnologias. É uma conversa descontraída, mas que não abre mão da informação.

VIDA EM OFF – Uma série que trata do universo de uma garota e seus pensamentos. Como ela lida com a crise de identidade, suas neuroses e inseguranças. Tudo o que ela pensa é captado, editado e transformado em comentários, que serão inseridos em planos que exemplifiquem a ilusão do pensamento, ou seja, apresentados durante as cenas, dando idéia de simultaneidade.

Com o objetivo de proporcionar entretenimento misturando humor e dramatização, as situações são criadas e/ou adaptadas de histórias enviadas pelos internautas

através do blog. O quadro é exibido no segundo bloco do programa e tem como protagonista Aline.

3X3 – O objetivo do quadro serão as respostas de três perguntas fixas, respondidas por três pessoas diferentes. As perguntas: O que você está **ouvindo** (música)? O que você está **lendo** (livro)? E que você está **vendo** (filme)? .Observando que a realização desse quadro será feita a partir de vídeos postados pelos internautas/ telespectadores, na internet. Os vídeos podem ser gravados a partir do celular, Webcam e/ou câmera digital e será exibido no blog. A proposta é permitir uma troca de informações entre os usuários, para o compartilhamento de experiências.

ROLÊ CULTURAL – É um quadro informativo, que visa divulgar a cena cultural da região, como eventos e atividades artísticas em geral. O que permite ao programa fechar parcerias com os empresários/ proprietários de casas noturnas, centros culturais e etc. Dessa forma, haveria a possibilidade de comercialização de conteúdo do quadro junto a anunciantes de casas noturnas, por exemplo. Tornando-se, assim, um canal para a divulgação desses locais, e uma das formas de garantir os custos de produção do programa.

LADO B – O quadro foi criado com o objetivo de divulgar as bandas independentes e alternativas da região. O público indica e escolhe por meio do blog, as bandas que merecem destaque. O nome LADO B é justamente para explorar o outro lado de uma banda, geralmente é só vista em cima dos palcos cantando para os fãs. Abordaremos as dificuldades, preocupações e cobranças que cercam uma banda enquanto buscam o sucesso. Com um formato de entrevista, o quadro é gravado nos ambientes em que os músicos trabalham e/o ensaiam. E tem uma repórter específica para esse quadro.

3. JUSTIFICATIVA

A televisão é geralmente mais usada para a distração e lazer do indivíduo, ela transporta-o para um mundo diferente de sua realidade, onde ele esquece por alguns momentos suas obrigações sociais no mundo em que vive. Para Marcondes Filho, o espetáculo é a linguagem da televisão (1990, p.41).

É fato que a internet está se consolidando cada vez mais, e de uma maneira global. Segundo Ferrari, o Brasil é líder no tempo de navegação doméstica (2008, p. 12),.

Esse trabalho se justifica por permitir a produção de um programa para televisão que interaja de todas as maneiras possíveis com o público-alvo, visto que os jovens representam um mercado atrativo para o consumo. Com essa convergência, entre internet e televisão, permitimos um espaço para a troca de experiência entre as pessoas.

Além disso, é uma possibilidade de trabalhar as várias mídias na busca de uma nova linguagem, ainda em formação, a partir dessa mesma convergência.

Outro fator que justifica a realização desse trabalho é o fato de não termos programas com proposta semelhante nas emissoras da região.

4. OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GERAL

Produzir um programa para a televisão mostrando o universo do jovem, detectando as tendências, os comportamentos, e traduzindo as posturas e as atitudes dos jovens na região. Para isso pretende-se utilizar a convergência da televisão e internet para atingir o nosso objetivo.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Expor temas do dia-a-dia;
- Incentivar o senso crítico;
- Abrir espaço para bandas independentes/ alternativa da região;
- Interagir com a internet, por meio de vídeos e sites;
- Levar cultura e educação divulgando eventos culturais, teatro, cinema.

5. METODOLOGIA

O primeiro passo para a elaboração do programa, foi a concepção da idéia. Definimos que o público-alvo do nosso projeto, são os jovens. E para se ter referências de como dialogar com esses jovens nos baseamos no Dossiê Universo Jovem 2008, realizada pela MTV Brasil. O estudo revela as preocupações e traça um perfil dos jovens hoje, com dados relevantes é possível observar que os números desse público com acesso a internet subiu de 66% para 86% de 2006 para 2008.

Assim como as pesquisas realizadas pelo Núcleo Jovem da Editora Abril, relacionadas a adolescentes e jovens adultos e nos ajudaram a perceber as tendências desse público.

O público jovem tem diversas formas de se divertir, a música é a principal delas, seguidas de atividades de lazer e diversão como teatro, cinema, shows ligados a atividades culturais.

Com base nessas pesquisas, podemos definir o formato do programa como variado, pois apresenta elementos de vários gêneros como o musical, o informativo, interativo, a série. Dessa forma foram desenvolvidos os quadros do programa.

A execução do trabalho se baseou no cronograma montado, dividindo-se entre pré-produção, produção e pós-produção.

PRÉ-PRODUÇÃO

A pré-produção requer um minucioso trabalho e detalhamento das tarefas a serem cumpridas. Nela consta toda a pesquisa, os orçamentos, os testes e as etapas a serem executadas na produção.

Uma das dificuldades nessa fase foi exatamente em não esquecer nenhum detalhe que comprometesse a realização. Dentre tantas ações, o cenário merece um destaque, porque de imediato quando decidimos por fazer o piloto não teria um cenário. O programa seria todo gravado em externa, com os quadros colados como

VT, principalmente por causa dos custos que teríamos com a criação do mesmo. Seria um desafio muito grande conseguir pensar e montar um cenário.

Depois de definido o objetivo de cada quadro, preparamos a logística das gravações dos quadros, sendo o primeiro deles o LADO B: por se tratar de um piloto, nós queríamos uma banda que trouxesse um destaque ainda maior para o quadro, e um dos critérios que adotamos foi que tivesse uma mulher no vocal. Pesquisamos com amigos, músicos, colegas e em bares sugestões de bandas da região que se encaixava no que o quadro exigia. Pesquisa concluída; conseguimos duas bandas e iniciamos o contato. A primeira tentativa foi com a banda Papo de Gato, convite feito ao pessoal, convite aceito e pauta pronta. Estava tudo preparado para a gravação, mas os imprevistos acontecem e uma boa produção tem que ficar atenta a isso. Dois dias antes da gravação, o pessoal da banda cancelou devido a indisponibilidade da maioria dos integrantes no dia marcado. Segunda tentativa foi com a Banda Turne, depois de algumas ligações, tudo certo.

Para o quadro Vida em Off, a principio era criar três pequenas cenas relacionada ao tema do programa com a protagonista, mostrando situações diferentes e dar a opção do final alternativo para o telespectador escolher. Todavia, devido a dificuldade ?

PRODUÇÃO

A produção é a execução do programa em si. Foram precisos quatros dias usando o estúdio de TV da Fatea, para a gravação do piloto. Sendo dois deles para a preparação e montagem dos cenários e outros dois para a gravação do programa no cenário com os dois apresentadores.

PÓS-PRODUÇÃO

Na pós-produção e finalização, é onde se faz a edição do programa. Acertos gerais de trilhas, BGs e tratamento do vídeo.

Pré-roteiro/ definição de quadros				X							
Elaboração do layout do Programa					X						
Aprovação do projeto					X						
Produção: Roteiro do Programa Pronto						X					
Teste Casting/ apresentador (a)						X					
Produção: Gravações dos quadros							X				
Produção: Gravações de cabeças							X				
Produção de vinhetas e abertura do Programa							X				
Decupagem e Edição								X			
Pós-produção/ Finalização								X	X		
ENTREGA das cópias do projeto										X	
ENTREGA do Produto Final											X

7. ORÇAMENTO

Equipamento e Material para gravação	140,00
Gasolina	45,00
Edição/Grafismo	180,00
Cenografia	288,00

Alimentação	100,00
DVDs	10,00
Impressão	15,00
Encadernação	5,00
<i>TOTAL</i>	R\$ 783,00

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização do trabalho profissional foi satisfatória, diante das dificuldades encontradas como logísticas de gravação, horários, imprevistos, requisição dos equipamentos necessários para a execução do programa.

Percebemos o quanto árduo é fazer televisão, mas sem dúvida é muito prazeroso ver o resultado final.

Dentro da proposta do projeto conseguimos atingir o objetivo final, entreter e informar com uma linguagem comum ao jovem através da interação com as diversas mídias.

REFERÊNCIAS

BORELLI, Silvia H. S.; ROCHA, Rose de Melo; OLIVEIRA, Rita de Cássia A. (coords). *Jovens na cena metropolitana*. São Paulo: Editora Paulinas. 2009.

DICIONARIO AURELIO BUARQUE DE HOLANDA. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988.

DIZARD Jr., Wilson. *A nova mídia – a comunicação de massa na era da informação*. Editora Jorge Zahar, 2000.

DOSSIÊ MTV Universo Jovem 4, 2008. Disponível em: <http://www.promenino.org.br/Portals/0/Dossie4_Mtv.pdf>. Visualizado em 13 abr. 2009.

FERRARI, Pollyana. *Hipertexto Hiperídia*. As novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Contexto, 2008.

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

PERISCINOTO, Alexandra. A geração Y chega ao mercado de trabalho, 28 nov. 2008. Disponível em <http://www.huc.com.br/outplacement/artigos_dicas.php?codigo=200>. Visualizado em 13 abr. 2009.

PESSOAS passam mais tempo com Internet do que com TV, 27 mar. 2009. Disponível em: <http://www.fndc.org.br/internas.php?p=noticias&cont_key=359697>. Visualizado em 15 abr. 2009.

REVISTA ZUPI. Informe Publicitario. São Paulo: Tripulação,

SOUZA, José Carlos Aronchi. *Gêneros e formatos na televisão brasileira*. São Paulo: Summus, 2004.

PROGRAMA MOSAICO (PILOTO)	Apres.: Jordânia e Cesar.	TEMPO 30'	DATA DE ENTREGA 23/10/2009
------------------------------	------------------------------	--------------	-------------------------------

VIDEO	TEC	ÁUDIO
--------------	------------	--------------

<p>VINHETA DE ABERTURA</p> <p>GC: Jordania Faval Cesar Carvalho</p> <p>GC: twitter.com/PgM_MoSaiCo programamosaico.blogspot.com</p> <p>BG:</p>	<p style="text-align: center;">1° BLOCO</p> <p>APRESENTADORES: E ae galera!! Você aterrissou por aqui, seja bem-vindo ao MOSAICO!! Meu nome é Luciane e eu sou o Caléo esse programa é seu!</p> <p>Um aglomerado de diversão, música, e principalmente a troca de informações o tempo todo!</p> <p>Nós aqui e você ai, conectado na rede, participe sem restrição!</p> <p>Faça parte desse MOSAICO de idéias! Vamos interagir então, nós estamos no Twitter, no Orkut, MySpace, FaceBook, Flickr!</p> <p>Acesse o nosso blog onde você vai encontrar todos os links para interagir com a gente.</p> <p style="text-align: center;">.....</p> <p>APRESENTADORES: O programa é você quem faz. Quer falar de quê? O que você gosta e quer discutir e ver aqui no programa?</p> <p>Entra no blog, dê sua sugestão. Você ajuda a gente a fazer o programa!</p> <p>E por falar nisso chegou a hora do Recorte.</p> <p>Três pessoas, três olhares e múltiplas possibilidades.</p> <p>Hoje no nosso primeiríssimo programa, o tema escolhido é o jovem universitário.</p>
---	--

<p style="text-align: center;">2° BLOCO</p> <p>CG: twitter.com/PgM_MoSaiCo Programamosaico.blogspot.com BG:</p> <p>VT do quadro VIDA EM OFF</p> <p>GC: Participe, mande seu vídeo. twitter.com/PgM_MoSaiCo programamosaico.blogspot.com</p> <p>BREAK 3'</p>	<p style="text-align: center;">2° BLOCO</p> <p>APRESENTADORES: Com quê frequência você controla seus pensamentos? Ou você nunca parou pra pensar neles? Será que já?</p> <p>Curta agora o “Vida em Off”, o retrato do dia-a-dia de uma jovem e seus conflitos internos, exposto de uma maneira divertida e super sincera!</p> <p style="text-align: center;">RODA VT</p> <p>APRESENTADORES: O “Vida em Off” está disponível para você baixar. Mande a sua história, libere seus pensamentos.</p> <p>Faça parte desse Mosaico. Entre lá e fique a vontade.</p> <p>BREAK 3'</p>
--	--

