



Encontro Inter-regiões - Sul

Região Sul - Evento virtual
De 1 a 31 de outubro de 2020



EXPOCOM - RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DO TRABALHO

INSCRIÇÃO	00802
INSTITUIÇÃO	Universidade Federal de Santa Maria
CAMPUS	Santa Maria
CIDADE	Santa Maria
UF	RS
CATEGORIA	RT
MODALIDADE	RT04
TÍTULO	Vórtice: a criação de uma websérie de suspense da UFSM
ESTUDANTE-LÍDER	Pedro Amaral de Oliveira
CURSO ESTUDANTE-LÍDER	Comunicação Social - Publicidade e Propaganda
COAUTOR(ES)/ ORIENTADOR(ES) CURSOS:	Marcos Amaral de Oliveira (Universidade Federal de Santa Maria); Leandro Stevens (Universidade Federal de Santa Maria)

DESCRIÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO:

A websérie "Vórtice" foi o Trabalho de Conclusão de Curso de dois acadêmicos dos cursos de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda e Produção Editorial. O objetivo deste projeto experimental consistiu na criação de uma websérie de suspense de cinco episódios da Universidade Federal de Santa Maria e na produção dos dois primeiros episódios. A websérie conta a história de Bárbara, uma estudante de Jornalismo que precisa ajudar uma professora viajante do tempo a retornar para o passado antes que um vórtice temporal faça a universidade desaparecer. Com a ajuda de Vicente, um estudante de Física, Bárbara sairá em busca das esferas de Hélio X, substância necessária para que a viagem no tempo aconteça, que foram escondidas pelo fundador da universidade em lugares simbólicos da UFSM. A ideia para este projeto nasceu de uma proposta feita pela professora Dra. Aline Dalmolin, docente do Departamento de Ciências da Comunicação da UFSM e, na época, assessora de comunicação no Gabinete do Reitor da UFSM, que sugeriu aos acadêmicos uma produção audiovisual institucional da universidade que trabalhasse com o gênero suspense. A motivação para tal proposta se deu devido à repercussão de uma série de pequenos vídeos do gênero publicados no stories do Instagram da instituição, com o objetivo de divulgar o seminário internacional América do Sul na Era Nuclear. Nos vídeos, três pessoas vestidas com trajes de proteção antirradiação eram flagradas carregando tonéis com símbolos radioativos pelo campus. Os stories repercutiram entre os seguidores e seguidoras do perfil da UFSM no Instagram, alcançando um total de 6.579 contas, aproximadamente 65% do total de perfis que seguem a instituição na rede social. A ação também agregou cerca de 300 novos seguidores em 24 horas. A repercussão gerou nos acadêmicos o interesse por experimentar a realização de uma produção audiovisual de cunho institucional para a UFSM que se enquadrasse no gênero suspense. Originalmente, a websérie foi desenvolvida a pretexto de ser publicada na página oficial da UFSM no Facebook em 2020, como uma ação alusiva ao aniversário de 60 anos da instituição. O público-alvo seriam as comunidades interna (discentes, docentes, servidoras e servidores) e externa da universidade. Os dois episódios da websérie possuem cerca de 8 minutos de duração cada. Para fins de otimizar o tempo de produção, e também permitir que os acadêmicos tivessem a oportunidade de vivenciar a direção de uma produção audiovisual com relativa autonomia, optou-se por deixar um dos acadêmicos responsável pela direção do primeiro episódio, e outro, pela direção do segundo. Esse trabalho propiciou a experimentação de um formato inédito para seus autores, bem como a vivência de uma produção audiovisual em toda a sua extensão, contemplando a grande maioria das etapas comuns a esse tipo de trabalho. O presente projeto experimental também visou contribuir com as pesquisas sobre webséries, formato já visitado por outros acadêmicos dos cursos de Comunicação Social da UFSM em seus Trabalhos de Conclusão de Curso, sendo este o primeiro trabalho que concebeu uma websérie do gênero suspense.

DESCRIÇÃO DAS PESQUISAS REALIZADAS:

Ao longo dos anos, a publicidade veio se especializando na prática de interromper conteúdos como forma de chamar a atenção do público (COVALESKI, 2010). Atualmente, com o advento do controle remoto e de dispositivos como o home video, o ad-skipping, e, mais recentemente, as plataformas de streaming, qualquer mensagem que pareça de alguém vendendo seu peixe pode ser

facilmente ignorada (PALACIOS; TERENCE, 2016). Diante desse cenário, a publicidade vem experimentando formas de mascarar-se e atingir o público através da mescla de elementos do discurso publicitário e do entretenimento em uma prática conhecida como advertainment. Segundo Bornsaeli (2007), o termo refere-se exclusivamente a produções audiovisuais planejadas por anunciantes, geralmente filmes curtas-metragens, cujo objetivo é entreter e agregar valor às marcas. Um dos formatos mais utilizados atualmente como estratégia de advertainment é a websérie. A websérie é um formato relativamente recente de produção audiovisual que transporta a fórmula tradicional dos seriados televisivos para o ambiente da internet. As principais características de uma websérie são a linguagem ágil e os episódios curtos – que normalmente não ultrapassam os 10 minutos de duração (ZANETTI, 2013), e o número limitado de personagens e locações (HERGEZEL, 2015). Segundo Hergezel (2015), os roteiros de webséries são mais ágeis que os de um seriado televisivo tradicional, o número de personagens é mais limitado e os enquadramentos são mais fechados devido ao tamanho das telas em que são exibidas, normalmente monitores ou telas de celulares. Aeraphe (2013) também afirma que, apesar de ser feita para ser publicada na internet, uma websérie não deve estar ligada a características amadoras. Ela deve ter qualidade suficiente para ser exibida em qualquer dispositivo. Normalmente, antes de ser produzida por completo, uma série é apresentada através de um episódio piloto. Para Marquezi (2017), o episódio piloto possui dois objetivos principais: transformar o planejamento da série em um produto completo, de forma que eventuais correções possam ser realizadas antes de ser produzida por completo (como mudanças no elenco, no roteiro, na direção, no figurino, nos cenários etc.), e apresentar a série e os conflitos e motivações da personagem protagonista, despertando o interesse do público. Neste projeto, optamos por produzir dois episódios pilotos por entendermos que apenas o primeiro episódio não demonstraria a premissa da websérie de forma completa. Também pensamos que, como os episódios haviam sido concebidos para durarem cerca de 8 minutos, teríamos condições de produzir mais de um episódio. Por fim, por tratar-se de um trabalho conjunto de dois acadêmicos, vimos a possibilidade de proporcionar a cada um deles a possibilidade de exercer a função de direção com relativa autonomia, ficando cada um responsável pela direção de um episódio. A partir do entendimento de que não há um bom produto audiovisual sem um bom roteiro (COMPARATO, 1995), julgamos necessário aprofundar nossos conhecimentos acerca da escrita de roteiros para desenvolvermos a websérie. Para isso, buscamos entendimentos acerca dos conceitos de roteirismo mais pertinentes ao projeto, como a ideia, o gênero cinematográfico e a criação de personagens, embasados teoricamente por autores como Robert McKee (2006), John Truby (2007) e Doc Comparato (1995). Buscamos em Bordwell e Thompson (2013) entendimentos sobre o suspense. De acordo com os autores, assim como a comédia, o suspense é um gênero do tipo guardachuva, ou seja, uma categoria de gênero muito ampla que abrange diversos subgêneros, como o suspense sobrenatural, o político etc. Para os autores, o objetivo das produções de suspense é surpreender, chocar e assustar. Nogueira (2010) afirma que as principais características do suspense são a criação de uma intensa excitação no público e a instauração de dúvida sobre o desfecho dos acontecimentos.

DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO:

A produção dos episódios foi dividida em quatro etapas: escrita dos roteiros, pré-produção, produção e pós-produção. O primeiro passo do projeto consistiu na escrita do argumento dos cinco episódios da websérie e na escrita dos roteiros literários dos dois primeiros episódios. Os roteiros foram escritos em formato master scenes, conhecido também como formatação padrão. Para escrevermos os roteiros literários em master scenes, utilizamos o software Final Draft, que organiza o texto dentro da formatação padrão automaticamente. Depois que os roteiros literários foram aprovados, iniciamos a fase de pré-produção. Nessa etapa, foram realizadas a confecção dos roteiros técnicos, decupagens de direção, cronograma de gravações, seleção de elenco e ensaios. Como de praxe, o cronograma de gravações não foi organizado de forma cronológica, mas sim de acordo com o que era mais conveniente para a produção. Foram 9 diárias de gravação. Era necessário planejar as gravações em, no máximo, um turno por dia, de forma que tanto o elenco quanto a equipe técnica pudessem participar sem nenhum prejuízo a outros projetos. Como estávamos desenvolvendo um produto que seria consumido principalmente através de telas pequenas, trabalhamos principalmente com planos fechados e closes nos rostos das personagens, o que resultou em tomadas mais dramáticas. A seleção de elenco da websérie contou com um total de 36 pessoas inscritas. Antes mesmo de desenvolvermos a premissa da websérie, decidimos que queríamos uma protagonista negra. A razão para isso foi a atual demanda por mais mulheres e pessoas negras em papéis de destaque no entretenimento. As audições foram divulgadas por meio da publicação de artes gráficas nas redes sociais Facebook e Instagram. As pessoas interessadas puderam se inscrever através de um formulário criado no Google Formulários. Todos os candidatos e candidatas receberam trechos selecionados dos roteiros por e-mail com um dia de antecedência, de acordo com a participação e importância das personagens nas cenas. Os dois episódios foram gravados inteiramente em localidades do campus de Santa Maria da UFSM. Optamos por trabalhar com uma equipe reduzida, de forma a facilitar o agendamento das gravações. A websérie contou com dois diretores, um diretor de fotografia, uma diretora de arte e um técnico de som, todos estudantes ou recém-graduados na UFSM. Tanto o elenco quanto a equipe técnica trabalharam de forma voluntária. Para a captação das imagens dos dois episódios, utilizamos duas câmeras DSLR da marca Nikon, modelo D5300, que aliadas a lentes 35mm e 50mm de grande abertura, emprestaram à websérie um aspecto cinematográfico. Utilizamos também um kit de softbox da marca Greika, um bastão de LED da marca Yongnuo, modelo YN360 II e um monitor de referência da marca Field Monitor. Para criarmos os movimentos de câmera, fizemos uso de um dolly da marca DMS e um slider da marca Maxigrua. O áudio da websérie foi captado externamente por meio de um gravador digital da marca Zoom, modelo H4N Pro e um microfone shotgun da marca Yoga EM 9600. O software utilizado para a edição dos dois episódios da websérie foi o Da Vinci Resolve. O color grading dos episódios foi feito a partir de um LUT (arquivo com código de cores) intitulado Hilitite. Esse LUT confere à imagem o efeito conhecido como Teal and Orange, bastante comum em produções hollywoodianas, que avigora o azul nas regiões de sombra de imagem e o laranja nas altas luzes. A vinheta de abertura e os letreiros dos créditos finais foram produzidos no Adobe After Effects, versão CC 2017. O áudio dos episódios foi tratado no software Reaper v5. Utilizamos faixas da trilha sonora da primeira temporada da série Stranger Things (com exceção da faixa Musn't Hurry, da cantora Fever Ray), pois queríamos uma sonoridade synthwave (músicas inspiradas nos anos 80) para a trilha da websérie. Uma trilha original seria composta para o projeto, no entanto, devido ao cronograma apertado, isso não aconteceu.