

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

Adrieli Fernanda Ribeiro

Ana Beatriz Abbate

Beatriz Caetano Bento da Silva

Emmy Costa Barbanti

Henrique da Silva Pereira

“GUERRA DAS DÉCADAS” NA TV UNESP

BAURU
2016

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

Adrieli Fernanda Ribeiro

Ana Beatriz Abbate

Beatriz Caetano Bento da Silva

Emmy Costa Barbanti

Henrique da Silva Pereira

“GUERRA DAS DÉCADAS” NA TV UNESP

Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social: Radialismo apresentado à Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, sob orientação da Professora Doutora Ana Sílvia Lopes Davi Médola.

BAURU
2016

AGRADECIMENTOS

Aos nossos pais, pelo apoio e incentivo incondicionais;

Aos amigos Daniel Sewell, Fernando Velloso, Livia Sarno, Luiz Felipe Moraes e Priscila Beal por integrarem a equipe e nos acompanharem na criação do Guerra;

Aos amigos que estiveram presentes e nos ajudaram das mais diversas maneiras nesse processo;

A Tathiana Saqueto pelas dicas, pelo amparo, pela paciência e pela contribuição;

A Willians Cerozzi Balan e Leire Bevilaqua pelo incentivo inicial, sem vocês o programa não existiria;

Aos funcionários da TV Unesp pela ajuda, pelos ensinamentos, pela vivência, pelas inúmeras contribuições e por todo o apoio na realização do projeto;

À nossa orientadora, Ana Sílvia Lopes Davi Médola, por confiar, permitir e ensinar.

RESUMO

Na perspectiva de elucidar o processo de produção de uma série de televisão realizada como Trabalho de Conclusão do Curso de Bacharelado em Comunicação Social: Radialismo, o presente texto relata o transcurso de realização do programa “Guerra das Décadas” produzido em parceria com a TV Unesp que busca entreter o público por meio de jogos entre participantes-alunos de diversos cursos da Universidade, com o objetivo de gerar interação intercursos e engendrar um novo público-alvo para a emissora universitária. Objetiva-se com este relato, colocar em perspectiva a produção da temporada completa com sete programas, perpassando a criação do formato até a pós-produção. Permeia também, um breve estudo teórico relacionado à estética e formato televisual, bem como o cenário das Televisões Universitárias no país.

PALAVRAS-CHAVE: televisão; game-show; televisões universitárias.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Distribuição mensal das atividades de produção	45
--	----

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Fotografia do game-show “O Céu é o Limite”	24
Figura 2: Frames dos programas “Show do Milhão”, “Passa ou Repassa”, “Video-Game” e “Mega Senha”	25
Figura 3: Cenário do programa “Hollywood Game Night”	26
Figura 4: Cenários dos programas “The Tonight Show With Jimmy Fallon”, “Na Moral”, “É de Casa” e “Saia Justa”	26
Figura 5: Figurinos femininos e masculinos das décadas de 1920, 1940, 1950 e 1970	27
Figura 6: Frames do primeiro casting dos apresentadores	39
Figura 7: Frame do segundo casting dos apresentadores	39
Figura 8: Paleta de cores utilizada na concepção artística do programa.....	53
Figura 9: Cenário finalizado do programa	55
Figura 10: Frame demonstrando o crop do vídeo e a inserção de GC	59
Figura 11: Frame demonstrando o uso do VT explicativo.....	59
Figura 12: Frame demonstrando o uso dos avatares	60

SUMÁRIO

Introdução	8
Capítulo 1: Referenciais Teóricos	10
1.1 Argumento e Justificativa do Programa	11
1.2 Revisão Bibliográfica	15
1.2.1 Do Modelo Renascentista da Estética Televisiva ao Novo Entorno de Fruição	15
1.2.2 Acerca das Emissoras Educativas	19
Capítulo 2: Referenciais Estéticos	21
2.1 Referências para a Concepção Artística	22
Capítulo 3: Estrutura Metodológica.....	28
3.1 Metodologia	29
Capítulo 4: Processo de Produção	35
4.1 Relatórios de Produção	36
4.1.1 Direção	36
4.1.2 Assistência de Direção	41
4.1.3 Produção	44
4.1.4 Roteiro	48
4.1.5 Arte	52
4.1.5.1 Paleta de Cores	52
4.1.5.2 Cenário	53
4.1.5.3 Figurino e Maquiagem	56
4.1.6 Edição	57
Considerações Finais	62
Referências Bibliográficas	64
Anexos	66

INTRODUÇÃO

Relatado a seguir, não está o resultado final e textual de uma produção audiovisual. Busca-se, muito mais que resultados ou uma tradução de imagem para verbo, discorrer sobre o processo de realização. Muito mais que buscar um resultado final, pretende-se apresentar e discutir o fazer, relatar a *práxis*. Assim, o leitor que decidir imergir no presente texto terá em mente a sua natureza: um relatório de produção. Buscou-se resgatar o realizado e dar luz ao modo em que o feito foi feito. Evidentemente, partimos do objetivo de narrar com mais detalhes e objetividade possível a realização da temporada do “Guerra das Décadas”, entretanto ponderamos em não assumir a alteridade no relato, decidimos portanto, como marca do verbo, narrar em primeira pessoa (com exceção no que se refere aos capítulos teóricos). Mais do que uma escolha textual, buscamos colocar-nos como realizadores, como aprendizes.

O presente texto é dividido na seguinte estrutura: (1) Referenciais Teóricos – onde discorreremos acerca das teorias e ideias mobilizadas para pensar e estruturar o programa, bem como a argumentação e sinopse do programa “Guerra das Décadas”. A seguir, encontram-se os (2) Referenciais Estéticos – em que apresentamos o processo de concepção da plástica do programa, desde referências já consolidadas no mercado televisivo até os objetivos pretendidos com o visual do “Guerra das Décadas”. No terceiro item, (3) Estrutura Metodológica, encontra-se o *modus operandi* pretendido. Entende-se que neste capítulo configuramos o método de produção, as definições fundantes do projeto antes da realização do mesmo. No item seguinte, (4) Processo de Produção, não mais discorreremos acerca de vontades ou pretensões, a conjugação passa a ser no pretérito: relatar o feito, da forma como foi feita. Por fim, nas Considerações Finais, não buscamos concluir o feito, e sim retificar e normalizar o apreendido.

No mais, em anexo encontram-se 8 discos de DVD. Os discos de 1 a 7 apresentam cada um dos programas em ordem de exibição, já o oitavo DVD é relativo aos extras, com o programa piloto que deu origem à temporada e os *castings* dos apresentadores. Convidamos que o leitor faça a leitura do audiovisual independentemente do relatório textual, para que possa experimentar o programa

como um telespectador o veria, e assim, gerar suas próprias conclusões – fazendo com que a leitura do relatório seja um diálogo entre o telespectador e os autores.

Por fim, mesmo que a autoria do programa e do relato seja delimitado aos cinco alunos que aqui assinam, pontuamos que a realização da completude do que aqui é relatado não foi feito isoladamente pelos cinco. Talvez, adiantando as Considerações Finais, o que mais se aprendeu é que a TV é uma produção no plural. Plural em metodologias, plural em desafios, plural em realizadores. E agora com a presença do telespectador é possível afirmar acerca da pluralidade das discussões e opiniões possíveis. Façamos uma leitura plural!

CAPÍTULO 1

REFERENCIAIS TEÓRICOS

1.1 ARGUMENTO E JUSTIFICATIVA DO PROGRAMA

A televisão é uma mídia que integra. Mesmo que considerada fria por McLuhan, sua capacidade de integrar e mediar a interação é exemplar. Fechine comenta:

[...] a própria televisão encarrega-se de construir, com frequência cada vez maior, momentos nos quais aquele que acompanha a transmissão o faz menos pelo que deseja saber e mais pelo que almeja sentir: sentir junto, sentir o sentir do outro e, principalmente, sentir-se junto ao outro no momento em que todos sentem o mesmo tão somente pela experiência comum de “ver TV” (2006, p. 2).

Basilarmente, a televisão é *broadcast*, isto é, um meio unidirecional – uma transmissão passiva de “um” para “vários”. Esta visão mercadológica e técnica da mídia em questão relativiza a compreensão do desenvolvimento de conteúdos específicos para tal meio. Indubitavelmente, a TV é social antes mesmo da era das convergências midiáticas, das redes de informações online e interativas. A socialização que a TV promove tem sua origem na sala de estar, no núcleo familiar.

O Guerra das Décadas surge alinhado a essas ideias. Como já é tradição do quinto termo no Curso de Comunicação Social – Radialismo da UNESP/Bauru, foi proposto aos estudantes pelos professores do termo (nesse caso, o Professor Dr. Willians Cerozzi Balan e a Professora Ms. Leire Bevilaqua), como projeto interdisciplinar o desenvolvimento de um formato e programa de televisão com transmissão ao vivo (utilizando-se a estrutura técnica de estúdio da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação e do projeto de extensão FAAC WebTV). Observava-se a necessidade da criação de um programa de TV que fizesse sentir. Um formato que se encaixaria na grade de programação de uma emissora e que conseguisse diálogo com o público alvo.

Após a realização no semestre em questão do programa piloto (Disco 08 - Extras), percebeu-se que o formato poderia ainda ser desenvolvido de forma serializada, em forma de temporada. Nesse momento, decidiu-se levar a proposta de realização do Guerra das Décadas para a Televisão Universitária Unesp. Na emissora, após apresentação da proposta para a diretoria, foi aprovado o desenvolvimento do projeto, tornando possível, portanto, a realização do mesmo.

Dada a liberação para a produção, deu-se início o processo de criação televisivo. É justamente neste tópico que o presente relatório se alicerçará, relatando desde a gênese do formato, mudanças necessárias para a serialização, transpassando pelas diversas fases de produção (que terão maior debruce no item referente ao processo de produção).

Portanto, assume-se como objetivo principal a realização do projeto audiovisual televisivo em forma de uma temporada completa – com 7 episódios, dando assim encontro entre as teorias apreendidas em sala de aula na completude do curso de graduação e, simultaneamente, aplicadas ao mercado, algo que foi possibilitado pela prática na TV Unesp.

Vale agora introduzir o formato do programa, que permitirá nos itens subsequentes analisar e discutir o referencial estético e um breve apanhado histórico em relação ao formato em questão.

O Guerra das Décadas é antes de tudo sobre a cultura. Não importa se referido à cultura de massa ou erudita, o programa pulsa cultura. O palco dá lugar a uma arena onde músicas, filmes, entrevistas e games competem ao representar um período da história recente. O objetivo é claro: revelar a melhor década de todas.

É um programa do gênero entretenimento, do formato *game-show*. Assim, gincanas e jogos clássicos da televisão são realizados alinhados com o tema do programa. Estruturalmente, o programa, em cada exibição, apresenta uma batalha entre duas décadas (com recorte dos anos 1920 a 1990); da mesma forma que em campeonatos esportivos, uma década elimina a outra, até que ao final apenas uma delas saia vitoriosa. Cada apresentador representa uma década da batalha. Se por exemplo, o programa que está ao ar é sobre os anos 1960 e 1980, o garoto poderá representar a década dos *Rolling Stones*; já a garota representará a década do *Punk*. O clima entre os apresentadores é de uma conversa afiada, não abrem mão de seu ponto de vista, defendem-no até o último segundo de competição. É uma conversa pois entende-se que o programa não pode ser engessado por *teleprompters* (mesmo que sejam utilizados), e os diálogos entre os dois fluem. A conversa engloba os diversos assuntos: o programa pode começar mostrando a moda do vestuário da época, seguindo para os acontecimentos históricos, os esportistas que brilhavam, os filmes que comoviam, dentre outros aspectos marcantes.

O ponto alto do programa é a participação. Cada década é representada por um curso de graduação da UNESP/Bauru. Assim, além da briga entre as décadas, os cursos competem entre si, trazendo à tona uma rivalidade amistosa e esportiva e a integração intercursos.

Quando se referindo ao espectador, a compreensão da nostalgia faz-se fundamental. O programa é apresentado por dois jovens (na faixa dos 20 anos de idade) que conseguem dialogar com diferentes faixas etárias, desde os jovens (com idade acima dos 15 anos) até os adultos.

Esta larga fatia de público alvo justifica-se em dois pilares: o primeiro diz respeito a uma tendência atual (jovial, de origem das redes sociais online) da retomada da moda, do ideal estético e da forma de viver do passado, chamado de *vintage*. Cada vez mais, não é estranho encontrar nas ruas lojas de decoração focadas no estilo retrô, jovens usando armações de óculos como aqueles que seus avós usavam, músicas antigas são redescobertas e barbearias como as de antigamente, com navalha e cadeira de couro, voltam à tona. Brechós se tornaram grifes. Essa tendência do mercado não é direcionada apenas aos adultos que já viveram essas épocas, mas objetivam o público jovem e formador de opinião. O segundo pilar em que o Guerra das Décadas se sustenta, focalizando o grupo com mais de 30 anos, é o lado emocional. O ser humano é sentimental, e principalmente, saudosista. Ouve-se constantemente o clichê “na minha época” (e sempre seguido de um suspiro e reticências...) e, dessa forma, um programa que fala de cultura de diferentes décadas é um programa nostálgico. Cada década merece respeito e um programa à altura dos acontecimentos que marcaram época. Assim, o Guerra das Décadas é um programa para o jovem que quer conhecer mais sobre o passado ou simplesmente imergir em uma década que gostaria de ter vivido, e ao mesmo tempo é um álbum de recordações para aqueles que já viveram.

O Guerra das Décadas não é um projeto pedagógico, nem muito menos didático. O programa objetiva o entretenimento, contudo, é fundamental que todas as informações reveladas durante as batalhas tenham a precisão acadêmica, e caso necessário a correção ágil torna-se mandante.

Tratado disso, adiciona-se que, neste contexto, a produção de um programa de TV com veiculação regional (pelo Ar) e nacional (por meio da internet) é formador de opiniões e, em um país onde a educação formal é deficitária, não se pode negligenciar o papel que os meios de comunicação, principalmente a televisão,

exercem sobre o telespectador (ou internauta). Assim sendo, mesmo que a matriz do Guerra das Décadas esteja alicerçada no divertimento, o capital de informação e o conhecimento que é transmitido será enriquecedor para o desenvolvimento intelectual do espectador.

Seguindo essa perspectiva, cabe aos produtores de conteúdo audiovisual não apenas desenvolverem produtos mecanizados e não relacionados à necessidade do público e mercado. A combinação da necessidade entre a emissora e o espectador define a produção do conteúdo. Nessa visão, um produto como o Guerra das Décadas que intenta tencionar o diálogo como um público juvenil vai ao encontro das necessidades da emissora que o produzirá, a Televisão Universitária Unesp, já que, após pesquisas de campo, verificou-se que o público alvo em questão não se interessava pelos conteúdos veiculados pelo canal, fazendo com que o Guerra das Décadas seja o conteúdo que proporcione o primeiro contato do público jovem com a emissora educativa.

Além desse caráter voltado aos interesses da emissora produtora e exibidora do produto, a proposta do Guerra das Décadas justifica-se também no âmbito institucional da Universidade Estadual Paulista – “Júlio de Mesquita Filho”. Como cada década é representada por um curso de graduação, o programa proporciona o diálogo intercursos, criando um sentimento integrador na universidade – visto que, observando a linha editorial da Assessoria de Imprensa da UNESP nas redes sociais (Twitter, Facebook e Instagram) e atingindo intencionalmente um público mais jovem, o Guerra das Décadas vai ao encontro da proposta enunciativa do Comitê de Comunicação Social da instituição.

Em última análise, além de valorizar a marca TV Unesp e a da própria Universidade, o programa proporciona aos alunos desenvolvedores a oportunidade de aplicar a criação e produção audiovisual em um ambiente profissional, em que tem contato com equipamentos de qualidade atestada (indo ao encontro do que há nas melhores emissoras comerciais do país), além de interagir com os funcionários da emissora – complementando, portanto, os estudos acadêmicos.

1.2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

A seguir debruçar-se-á em uma breve revisão bibliográfica acerca do fazer televisivo, perpassando pressupostos da estética televisual, fruição dos conteúdos televisivos e um olhar acerca da importância das emissoras de televisão educativas.

1.2.1 DO MODELO RENASCENTISTA DA ESTÉTICA TELEVISIVA AO NOVO ENTORNO DE FRUIÇÃO

O modelo de imagem televisual, como apontada por Couchot, tem sua gênese no perspectivismo do renascimento. Assim, de forma fundante, o aspecto visual artístico é explicitado em cada imagem do mosaico reticulado e luminoso. Couchot confere que

As técnicas figurativas não são apenas meios para criar imagens de um tipo específico, são também meios de perceber e de interpretar o mundo. Propõem verdadeiros modelos morfogenéticos e destes modelos decorrem suas propriedades lógicas. Desse modo, a lógica da Representação procede principalmente do modelo perspectivista, capaz ao mesmo tempo de reproduzir o mundo e de fornecer dele uma "visão" particular, no mais amplo sentido (1993, p. 37-48).

Assim caracterizado tecnicamente, a imagem capturada do real material tem um profundo impacto em seu espectador. Se, por um lado, as semelhanças da representatividade entre a imagem da televisão, da fotografia, do cinema e da pintura possibilitaram a fruição múltipla e evolutiva das mídias, já as suas características, suas formas narrativas e de expressão diferem pontualmente, tornando inviável a aplicação teórica múltipla a todas as mídias em questão. Cabe, então, atentar-se neste momento que o presente texto focalizará no aspecto unicamente televisivo.

Nessa perspectiva, Machado (2000, p. 12), em um levantamento epistemológico para a conceituação do que é a televisão aponta para as seguintes nuances da questão:

Existem muitas teorias – algumas brilhantes, outras nem tanto – sobre o que é ou o que pode ser a televisão. Algumas delas imaginam a televisão intrinsicamente ligada à vida cotidiana, outras à cultura popular, outras ao espaço político, outras ainda a mecanismos de mediação entre emissores e receptores. São teorias interessantes, quando tomadas seriamente. Nos últimos anos, entretanto, a discussão sobre televisão, sobretudo no Brasil,

desceu a um nível de ingenuidade lastimável, em razão principalmente da contaminação da área por um subsociologismo repleto de chavões, que chegou ao extremo de sugerir que as formas mais degradantes de televisão “refletem” (a velha tese da “reflexão”) a degeneração social ou as mazelas da desigualdade econômica, funcionando, portanto, como um sintoma ruidoso do estado de convulsão dos excluídos. Dai à aceitação e a à apologia do lixo televisual falta apenas um passo.

Em continuidade a discussão, Machado aponta os motivos pelos quais a televisão “deve ser levada a sério”. Seu trabalho perpassa desde teorias de Adorno e McLuhan até a fundamentação da necessidade da criação de um repertório de qualidade em termos televisivos.

Torna-se, portanto, oportuno pontuar o que Goff (apud MACHADO, 2000, p. 24) comenta em relação a uma televisão de qualidade, ou como já de costume calcado como *quality television*. Antes, contudo, pontua-se que o termo qualidade referindo-se a conteúdos de ordem televisiva é variável e, portanto, não definitiva. Diversos são os autores que enumeram formas de caracterização de um conteúdo para a *quality television*. Inicialmente, pode-se pontuar como um conteúdo de qualidade aquele em que a técnica e o uso de tecnologias é priorizado. Contudo, a TV é um produto voltado a um público e excluir suas vontades é enunciar sem um enunciatário, eliminando, portanto, a comunicação. Desse modo, alinhar o interesse da audiência ao conteúdo veiculado pode ser caracterizado como de qualidade. De certa forma, a criação também deve ser valorizada, fazendo com que inovações na linguagem e narrativa possam contribuir para o melhor uso da mídia. Em outra visão, a TV é um bem público e deve, constitucionalmente inclusive, trazer benefícios pedagógicos e morais ao telespectador. Por isso para alguns autores a TV de qualidade é aquela que preenche um espaço moral e ético, quase educacional. Por ser um meio de massa, o estímulo a debates também poderia ser citado, criando assim, mobilização urbana para conteúdos de cunho político e social. Outra visão refere-se a dar voz aos excluídos, aos grupos minoritários e fazer com que TV seja difusa também nas possibilidades de diálogos. Assim, finalizando a enumeração de possibilidades de definições para a qualidade em televisão, Goff pontua que a TV de qualidade poderia ser aquele em que há a oportunidade de junção de diversos estilos, vozes e formatos, em experimentações.

A definição de qualidade em televisão, portanto, não é resolvida. Novos componentes comunicacionais, no entanto, adicionaram-se à equação referente à fruição de conteúdos televisivos. Não é estranho ao analisar os processos de

mediação entre usuários e suas atividades de lazer e perceber o avanço das novas tecnologias de informação e comunicação na questão de preferência. Tal fato chegou ao ponto que a Internet - em busca de uma maturidade expressiva - se torna a preferência entre uma determinada classe social e público em faixa etária específica. Segundo os pressupostos de Murray,

[...] quando paramos de pensar no computador como uma conexão telefônica multimídia, podemos identificar suas quatro principais propriedades, as quais, separadas e coletivamente, fazem dele um poderoso veículo para criação literária. Ambientes digitais são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. As duas primeiras propriedades correspondem, em grande parte, ao que queremos dizer com o uso vago da palavra interativo/as duas propriedades restantes ajudam a fazer as criações digitais parecerem tão exploráveis e extensas quanto o mundo real, correspondendo, em muito, ao que temos em mente quando dizemos que o ciberespaço é imersivo (2003, p. 74).

Nessa perspectiva, muitos são os teóricos que embasados nesses entendimentos (válidos, mas não definitivos) fazem de tal veridicção um anúncio para o fim das mídias antigas e, evidentemente, por questões sociais, a TV que permanece como principal mídia (em investimento publicitário e alcance populacional) vem sendo classificada como em estado terminal.

Em contrapartida a essa ideia, sob a égide do conceito da Televisão Ubíqua (SERRA, SÁ e FILHO, 2015), pondera-se os seguintes fenômenos que identificam a experiência do consumo televisivo atual: SERRA discorre acerca da onipresença da televisão. Esse ponto de vista evidentemente não se refere ao aparelho televisor, mas sim a possibilidade de acesso aos conteúdos audiovisuais. Assim, portanto, a encadeação audiovisual, já analisada por Yvana Fachine e Arlindo Machado, no fluxo ao vivo e nas categorias de *stock* ou VT, produziram um sentido de amplitude no entorno social. Dessa forma, as novas tecnologias (imbricadas na internet, no protocolo IP) tornam-se mídia do fluxo, bem como suas interfaces de softwares e aplicações (como YouTube, Facebook, Twitter, Instagram) emancipam a produção do *self mass communication* (CASTELLS, 2009, s.p., apud SERRA, SÁ e FILHO, 2015, p. 01). Portanto, as telas são variadas e diversificadas, fazendo com que não mais a TV da sala de estar se torne o centro de entretenimento e fruição dos conteúdos televisuais

Os ecrãs disseminam-se, funcionam em rede, pelo que já não é adequada uma análise isolada da televisão. O avanço vertiginoso da tecnologia digital

atirou o medium para um contexto de novos desafios e de dúvidas constantes. Vivemos a era da plenty television e da informação ubíqua na qual a opção multicanal disponibiliza uma escolha infindável não só nos tradicionais ecrãs de televisão, mas também nas novas plataformas que rapidamente emergiram e fazem parte do quotidiano de milhões de utilizadores (SERRA, SÁ e FILHO, p.7).

CORREIA (2015, p. 49) nesse contexto da ubiquidade, pondera os seguintes desafios para a nova produção televisiva: “a criatividade perante a notável mudança de conteúdos, da convivência com as redes sociais e com um ambiente de comentário constante, discursivo, modelo de negócio”.

Coloca-se à luz o termo neo-televisão, cunhado por Umberto Eco. Segundo o autor, a televisão inicialmente, em seu desenvolvimento como linguagem e estética, privilegiava uma comunicação pedagógica, isto é, eram claros os limites entre os diferentes conteúdos que o fluxo televisivo proporcionava. Assim, o que era ficcional explicitamente se punha dessa forma, e isso igualmente ocorria com o não-ficcional e o informativo. O carácter pedagógico do conteúdo transmitido também era relacionado ao enunciado dos programas, era perceptível que intentava-se distinguir um polo produtor, detentor de conhecimento e o polo receptor, em disjunção com o saber ainda não transmitido. Tais características do formato televisivo foi nomenclaturado como paleotelevisão.

A partir dos anos oitenta, ocorreu uma ruptura na linguagem dos conteúdos televisivos. A TV que antes era portadora do saber, da informação e do exato, voltando-se ao seu público. Há a criação de programas no formato *talk-show*, em que não mais o apresentador do canal é o portador do interesse; este configura-se como um mediador entre o espectador (agora ainda mais individualizado) e o entrevistado. Não é apenas no formato citado que ocorrem mudanças: a programação em geral torna-se mais alinhada ao cotidiano do público. Objetiva-se aproximar o público da televisão, e não mais tratá-la como entidade distante.

Os anos 2000 introduzem ao mercado televisivo um novo produto que gradualmente influencia os demais conteúdos do fluxo de produção. Os *reality-shows* fazem com que a televisão seja percebida como ela é; as câmeras não mais se mostram como invisíveis e a lógica de produção é explicada ao espectador. Em alguns casos, inclusive, a partir de tecnologias como o *pay-per-view*, o espectador toma controle do corte – ele pode escolher qual câmera quer acompanhar, das dezenas (literalmente) disponíveis. Alinha-se a isto também a popularização dos

equipamentos de produção de vídeo caseiro. Desenvolve-se um interesse na compreensão da práxis enunciativa no audiovisual (MÉDOLA, 2006). Nesta perspectiva, o conteúdo televisivo gera interesse pelo ato de fazer. A TV se volta para dentro de si.

1.2.2 ACERCA DAS EMISSORAS EDUCATIVAS

Como pontuado anteriormente, a televisão é um bem público. Portanto, vale a continuação da discussão na lógica da difusão da qualidade de conteúdo, neste caso, focalizado na perspectiva da televisão educativa.

Do momento em que a Comunicação, como forma de transmissão de valores e ideias, foi caracterizada, e com o advento das tecnologias de transmissão e reprodução, pejorativamente como “comunicação de massa”, o seu conteúdo foi pautado pelos interesses econômicos e políticos dos detentores dos meios “difusos”. Percebe-se, então, uma contradição: os meios (produzido por poucos) estão difusos (pelos muitos que acompanham), contudo, a difusão da comunicação, em sentido lato, caracterizar-se-ia pela profusão de vozes, a liberdade de expressão de todos para todos. Do mesmo modo, como já citado aqui, o poder midiático é restrito a um oligopólio político e socialmente poderoso, fazendo com que o emaranhado de vozes esteja restrito aos detentores dos meios.

Nessa realidade, pontua-se um debruce em relação as atividades da TV educativa que tem como um dos objetivos caracterizar-se pela oferta de informações necessárias à formação de determinados saberes do indivíduo, que propiciem a construção e acumulação de conhecimento pelos mesmos. Que contribuam para a formação que possibilita ao indivíduo certa autonomia e permite uma inserção social mais efetiva, criativa e também produtiva. Já em países que seja precária a educação a expectativa em torno desse meio de difusão de educação é ainda maior. De acordo com a ABREPEC (Associação Brasileira de Emissoras Públicas, Educativas e Culturais), as emissoras de TV educativa se comprometem

(1) a trabalhar para o bem da sociedade, educando, informando e entretendo; (2) a buscar a inclusão social, a defesa de pluralidade e das minorias, a formação da identidade cultural; (3) a promover o respeito à inteligência, à sensibilidade e ao espírito crítico; (4) a repudiar estímulos ao consumo e a formas de violência (ABEPEC apud CARVALHO, 2005).

Atualmente esse tipo de programação não tem um caráter estritamente educativo, como ocorria no início das transmissões dessas emissoras. A tendência atual é a da transmissão de programas jornalísticos, culturais e de entretenimento, todos tendo a educação como fio condutor. A veiculação de programas didáticos passou a ser feita, com sucesso, em circuito fechado. Dentre as emissoras atuais grandes exemplos da que possuem qualidade cultural e assim alto potencial educativo estão a TV Cultura, a TV Escola, TVE (Rio de Janeiro), TVs educativas regionais como as de Minas, Rio Grande do Sul, Bahia, Pernambuco e TV Ceará e TVE do Maranhão, sendo que as duas últimas são algumas das poucas que ainda tem uma programação propriamente didática voltadas para alunos de 5ª a 8ª séries do Ensino Fundamental.

Considera-se, então, o papel social de grande valia na construção de uma democratização na radiodifusão educativa e comunitária. É importante frisar as tentativas governamentais ao estímulo da criação de novos canais comunicativos, como a Lei de Outorga. Chegando ao ponto legislativo, dessa forma, confere-se a preocupação do governo em manter o controle destes canais comunitários e educativos em instituições com fins culturais, comunitários ou educativos, sempre prezando pela liberdade de expressão e desvinculação à interesses políticos, religiosos ou familiares, mantendo assim a característica social.

Cabe então, ao olhar acadêmico, principalmente através de lentes sociológicas, comunicativas, historiográficas e até antropológicas, o papel de analisar os desdobramentos da produção social em rádios e televisões comunicativas e educacionais. Nesse ponto de vista, portanto, a realização audiovisual para uma emissora educativa muito tem a valorizar quando integrada a processos acadêmicos de estudo e fomento das instituições.

CAPÍTULO 2

REFERENCIAIS ESTÉTICOS

2.1 REFERÊNCIAS PARA A CONCEPÇÃO ARTÍSTICA

Provindas originalmente do teatro, as concepções de cenografia e figurino passaram pelo meio cinematográfico e pelo meio televisivo adaptando-se e ao mesmo tempo utilizando-se de sua base teatral em busca de uma linguagem visual e narrativa adequada para cada meio de exibição. Assim, a televisão brasileira adquiriu, com o passar dos anos, uma estética própria de cenografia, como afirma Urssi:

“O desenvolvimento de uma cenografia televisiva com características próprias permitiu a criação de uma identidade visual estilizada e específica; os programas, os filmes publicitários e a cenografia das telenovelas foram se distanciando, conceitualmente e tecnicamente de outros meios. O cinema e a televisão modelaram uma nova sociedade em um mundo editado e fragmentado” (URSSI, p. 65)

Sendo assim, a cenografia deve respeitar e ser pensada a partir da captação e dos enquadramentos de câmera, bem como na movimentação dos atores (sendo nesse caso, movimentações dos apresentadores e dos participantes do *game-show*). Ao conceber a criação do cenário, figurino e toda parte estética de um programa de televisão, as escolhas feitas devem propor uma coerência de estilo, portanto, com o gênero, formato e dinâmica que o programa tem como base. Por isso, a parte de pesquisa e busca de referências, bem como a de recriação de conceitos para a interpretação criativa de qualquer obra, ficcional ou não, é fundamental, como propõe Ratto:

“Interpretar segundo uma ótica atual temas com três mil anos de vida, aplicar a esses temas a visão somatória de todas as teorias atuais decantadas num único ponto de vista, tentar se colocar no espírito de um tempo passado para recriar (...), buscar espaços mais do que formas, a cor ou sua ausência...” (RATTO, p.22)

A cenografia e o figurino possuem, então, por função essencial, exaltar a identidade do programa antes que qualquer apresentação sonora ou textual seja feita. Por se tratar ainda de um programa sobre décadas passadas do século XX, as

características do figurino de cada período devem estar condizentes com o que foi vivido historicamente. É sobre o que a afirmação de Nery trata a seguir:

“A indumentária usada em certas épocas mostra os hábitos e costumes de seu povo (...). A indumentária sempre foi um reflexo do gosto contemporâneo, retratando de certa forma o desenvolvimento econômico, cultural e político” (NERY, p. 09)

A partir de tais conceitos, um enfoque maior ao formato game-show e o que ele representa na televisão nacional, em relação aos cenários e escolhas estéticas em geral, pode ser feito. Primeiramente, é importante ressaltar que o início da televisão brasileira, tanto na parte técnica quanto na parte artística, foi demasiadamente improvisado, já que a grande maioria dos profissionais migraram do teatro e do rádio para o novo formato midiático. Assim, a parte de cenografia e decoração de set no princípio era pouco valorizada, sem nenhum profissional capacitado para cuidar da criação e montagem dos cenários. Vários anos foram necessários para que houvesse uma mudança nessa questão, como relata Urssi:

O ambiente televisivo, desde seu início, foi um caldeirão de referências e possibilidades antecedendo em muitos anos as novas tendências em artes visuais. Durante 50 anos, cenógrafos, set designers, artistas gráficos e artistas plásticos foram chamados para desenhar os cenários, as aberturas, apresentação de créditos e filmes publicitários televisivos (...) A cena televisual brasileira encontrou sua linguagem própria com a inauguração da TV Excelsior. Vários profissionais do teatro, rádio e da mídia impressa foram contratados para as equipes de produção (URSSI, p. 62)

Em relação ao formato game-show no Brasil, a pioneira foi a TV Tupi com o programa “O Céu é o Limite” (Figura 1)¹ em 1955. Esse, assim como a grande maioria das produções de game-shows no país, foi um formato comprado da televisão americana. Logo, suas concepções artísticas e cenográficas também seguem ao que o formato original propõe. Alguns dos *game-shows* mais lembrados pela audiência na televisão nacional, como “Show do Milhão”, “Passa ou Repassa”,

¹ Disponível em: <<http://www.revistadehistoria.com.br/secao/artigos/especial-tv-telemania-ha-60-anos>> . Acesso em 15 jan. 2016.

“Video-Game” e “Mega Senha” (Figura 2)² possuem uma identidade visual e estética muito semelhante, com cenário modernos e tecnológicos, abusando de cores e luzes, uns com uma estética mais diurna, outros mais noturnos, como mostram as imagens a seguir:

Figura 1: Fotografia do game-show “O Céu é o Limite”



Fonte: <http://www.revistadehistoria.com.br>

² Disponíveis em: <<https://nafrentedatv.wordpress.com/tag/mega-senha/>>;
<<http://www.telemaniacos.com.br/sbt-exibe-passa-ou-repassa-especial-com-elenco-de-carrossel/>>;
<<http://cinemaetv-news.blogspot.com.br/2009/04/omg-confira-fotos-do-novo-cenario-de.html>>;
<<http://imperiofelipearaujo.blogspot.com.br/2016/01/mega-senha.html>>. Acessos em jan. 2016.

Figura 2: Frames dos programas “Show do Milhão”, “Passa ou Repassa”, “Video-Game” e “Mega Senha”



Fonte: Montagem Ilustrativa dos Autores

Então, para que houvesse uma coerência da estética com o conteúdo proposto pelo programa Guerra das Décadas, optou-se por fugir desse modelo muito tecnológico, e buscou-se referências cenográficas mais caseiras e aconchegantes. Os *talk-shows*, mais especificamente no formato *late-show*; programas de variedades e programas para o público feminino serviram como inspiração para a direção de arte como um todo. Sem esquecer, claro, da referência principal, o programa “Hollywood Game Night” (Figura 3)³, um dos poucos *game-shows* a mudar a linguagem estética tão presa à tecnologia. Abaixo, alguns programas e seus cenários que serviram para a construção da identidade do “Guerra das Décadas”:

³ Disponível em: <<http://garykroytor.com/new-page-2/>>. Acesso em 15 jan 2016.

Figura 3: Cenário do programa “Hollywood Game Night”



Fonte: <http://garykroytor.com/>

Figura 4: Cenários dos programas “The Tonight Show With Jimmy Fallon”, “Na Moral”, “É de Casa” e “Saia Justa”



Fonte: Montagem Ilustrativa dos Autores⁴

⁴ Disponíveis em: <<http://www.b9.com.br/46632/entretenimento/como-o-oscar-e-os-talk-shows-norte-americanos-estao-resolvendo-o-maior-problema-que-ja-enfrentaram/>>; <<http://escrealolaescrava.blogspot.com.br/2012/07/bial-sempre-fez-defesa-da-moral.html>>; <http://www.purepeople.com.br/midia/a-casa-sera-cenario-principal-dos_m937617>; <<http://caras.uol.com.br/nacionais/astrid-fontenelle-monica-martelli-maria-ribeiro-barbara-gancia-novas-apresentadoras-saia-justa>>. Acessos em jan. 2016.

Em relação às referências estéticas para o figurino, uma intensa pesquisa sobre história da moda e beleza das diferentes décadas abordadas no programa resultou na concepção de oito diferentes caracterizações, sendo quatro para cada apresentador na primeira fase do programa e mais seis para as semifinais e final do programa, sendo três para cada, totalizando quatorze diferentes figurinos, cada um correspondente a sua década específica. Seguindo o que foi citado por Nery anteriormente, a história de cada época e suas indumentárias foram respeitadas, porém levemente “desconstruídas” para a contemporaneidade e a jovialidade do *game-show*. A seguir, algumas fotos encontradas durante a pesquisa para o figurino do programa:

Figura 5: Figurinos femininos e masculinos das décadas de 1920, 1940, 1950 e 1970



Fonte: Montagem Ilustrativa dos Autores⁵

⁵ Disponíveis em: <<https://br.pinterest.com/pin/545780048564104938/>>; <<http://www.laraminichiello.com/#!press/c1mhs>>; <<http://covetmesocial.tumblr.com/post/52381290098/flashback-friday-1940s-fashion-on-pinstyle>>; <<https://br.pinterest.com/pin/546554104753541374/>>. Acessos em jan. 2016.

CAPÍTULO 3
ESTRUTURA METODOLÓGICA

3.1 METODOLOGIA

O presente trabalho estrutura-se metodologicamente partindo de antemão, da composição mercadológica da produção audiovisual televisiva. De forma sistemática, autores contemporâneos vêm afirmando que a televisão está em uma época da ubiquidade audiovisual. Assim, nessa perspectiva, da pluri-capacidade imagética que o meio proporciona, torna-se fundante a estruturação científica da realização televisiva, para que por fim, seja possível a compreensão do ciclo de fruição dos conteúdos.

Vale pontuar o que Aronchi afirma em relação ao desenvolvimento televisivo:

A introdução de qualquer processo de produção em larga escala na televisão mundial, conforme os princípios industriais, requer a organização das várias etapas e, principalmente, pessoal competente e bem treinado. Essa questão implica qualidade dos recursos técnicos disponíveis e até formação de mão-de-obra (2004, p. 26).

Assim, parte-se neste momento para um breve debruce acerca da metodologia pretendida no presente projeto para produção de uma temporada de um programa de televisão. Parte-se do pressuposto da televisão educativa e os produtores como estudantes universitários – assim, tal contexto afirmará as categorizações seguintes.

Inicia-se o projeto com o desenvolvimento da ideia. Partindo da concepção de tema, busca-se desenvolver o formato de tal programa. Acerca do formato *game-show*, Aronchi desenvolve a seguinte abordagem:

A fórmula do sucesso é desenvolver a mecânica dos jogos, verificar como funcionam com os participantes e qual a reação da audiência, o timing, com regras de fácil compreensão. Importar a fórmula acaba por ser mais vantajoso em alguns casos, porque a emissora evita manter um laboratório de formatos e arcar com os custos das experiências. Por outro lado, torna-se rentável criar um novo programa, pois, ao vender um formato de jogo, a empresa que o criou pode vendê-lo para emissoras do mundo todo e corar pelo acompanhamento de toda a produção que pode ir da seleção dos apresentadores à avaliação dos programas exibidos (2004, p. 110).

Dado isso, com o formato desenvolvido e apresentado a emissora, buscará-se aplicar a concepção do programa na escaletagem e escrita de um roteiro piloto. Neste momento, ocorrerá a percepção por parte dos produtores da funcionalidade dos jogos, dos apresentadores, da participação dos convidados ou dos

espectadores. É uma fase importante para afinamento de ideias e compreensão por parte de toda a equipe do produto que se objetiva ser desenvolvido.

Para uma realização efetiva das etapas de pré-produção, o processo de roteirização do programa exigirá uma organização entre a equipe responsável, de forma que os roteiros de todas as etapas do programa estejam prontos com antecedência para que as providências de produção sejam tomadas. Todos os roteiros deverão ser elaborados tomando como base as pesquisas realizadas anteriormente, para que não existam inconsistências históricas que comprometam o andamento do programa.

Os quatro episódios da fase inicial do programa serão escritos em conjunto, e cada roteirista da equipe se responsabilizará por um bloco e todo o conteúdo que será veiculado dentro dele. Entretanto, todos esses roteiros passarão por um responsável pela adequação de linguagem, fazendo com que exista uniformidade em todos os programas da temporada. A equipe responsável pelo roteiro também criará os jogos que fazem parte da competição, definindo suas regras, objetivos e pontuações. Essa etapa é necessária para que a equipe de produção possa buscar quaisquer elementos necessários para a realização de tais jogos, além de evitar questionamentos durante as filmagens. Os episódios das fases seguintes do programa serão esquematizados da seguinte forma: cada um dos roteiristas realizará um levantamento de pautas de cada uma das décadas participantes, buscando analisar quais tópicos ainda não foram abordados, para que desse modo sejam evitadas as repetições nas próximas etapas.

Partindo para as definições de ordem das plásticas televisuais, pontua-se agora o método pretendido para a escolha de apresentadores para o programa. O Guerra das Décadas é um programa que busca atingir o público jovem, e para isso é necessário que os apresentadores reflitam esse público. Desse modo, considera-se importante que se o processo de *casting* seja realizado com pessoas que se enquadrem no público alvo e que consequentemente entendem como agir para conquistar o espectador.

Esse processo consistirá em duas etapas, sendo a primeira individual e a segunda em duplas. Realizada no estúdio de televisão da UNESP, a primeira fase visará analisar a interação do candidato com as câmeras e com o *teleprompter*, além de testar as respostas aos pedidos de improviso e a interação com o diretor no ponto eletrônico, características consideradas importantes pela equipe. Além disso,

uma característica importante dessa fase que a difere da fase seguinte é o fato de que os participantes não saberão tudo o que irá acontecer no teste, e terão que tomar decisões sob pressão. Essa etapa será eliminatória e apenas um determinado número de participantes prosseguirá para a próxima etapa. A segunda fase será realizada na TV Universitária Unesp, para que os candidatos se familiarizem com o ambiente da televisão. Além disso, a equipe julga importante que nessa etapa os candidatos sejam testados em duplas, para que seja analisada a interação entre os apresentadores, de forma que um candidato não ofusque o outro e que o tipo de humor entre eles seja compatível. Nessa etapa, ao contrário da fase inicial, os apresentadores não serão surpreendidos e saberão de antemão tudo o que acontecerá no teste. A princípio, a preferência é que sejam selecionados um homem e uma mulher, mas a decisão final dependerá do desempenho dos candidatos na segunda etapa do processo seletivo.

A essência do programa se encontra na decisão da melhor década do século vinte. Essas décadas serão representadas por alunos dos diversos cursos da Unesp com o propósito de manter o programa jovem e agradar o público alvo desejado. Dessa maneira, a escolha dessas equipes participantes se dará através de uma pesquisa pela universidade onde espera-se encontrar universitários das Faculdades de Engenharia, Ciências e Arquitetura, Artes e Comunicação do campus de Bauru com o objetivo de criar uma rivalidade nos jogos do programa. Para a divulgação do projeto dentro do campus, pretende-se preparar uma intervenção utilizando os jogos escolhidos para o programa e dessa maneira, testar a adesão do público. Entregaremos aos participantes da intervenção panfletos com o site do Guerra das Décadas e o formulário de inscrição para o programa.

No início de toda produção, a maior das preocupações é a verba. O orçamento do Guerra das Décadas dependerá de verba pública derivada da Televisão Universitária Unesp em conjunto com apoio cultural. No orçamento da televisão pública é preciso uma pesquisa de valores em três comércios diferentes em busca do menor preço. Em seguida, será necessário entrar em contato com o departamento de compras da televisão para que todos os materiais utilizados na construção cenário e objetos para os jogos comecem a ser providenciados. Para o apoio cultural, será redigido um plano de mídia onde teremos diferentes pacotes de valores e ofereceremos créditos iniciais, finais e citações nominais dependendo do apoio financeiro. Dessa maneira, tentar-se-á suprir todos os custos do programa.

Para a concepção do cenário, bem como todos os outros elementos da cenografia, tomou-se como base uma estética caseira e dinâmica, a fim de que tanto as ações quanto os apresentadores possam ocorrer e se movimentar sem preocupações. Para isso, a lógica básica de configuração de cenário para televisão dentro de estúdio será seguida a fim de se cumprir as exigências desejadas, respeitando o espaço do estúdio, recuo de câmeras, a iluminação planejada e a captação do som. A utilização de unidades suspensas terá preferência, no caso cortinas de helanca, para o fundo do cenário pela praticidade e textura do tecido e como adorno, fotos em preto e branco representativas de cada década estarão junto ao fundo do set. Para adereços de palco, dois sofás em paralelo serão dispostos no estúdio, já os elementos de set para a realização dos jogos serão uma televisão ao fundo, onde diversas informações e imagens serão transmitidas, além de dois *buzzers* que mudarão de lugar conforme os jogos acontecerem.

Previamente à compra e confecção de todos os adereços e elementos do set, o design do cenário será desenhado sobre a planta-baixa do estúdio, criando assim a planta-baixa do set do programa, sendo esta essencial para outras áreas, como produção, fotografia, operação e para o próprio diretor e apresentadores, para que toda equipe possa visualizar onde e como a ação de todo o programa se realizará.

Para que a gravação aconteça de maneira dinâmica e com o fluxo esperado, todos os procedimentos de pré-produção, ensaios gerais, testes de cenário, iluminação, maquiagem e figurino deverão ocorrer previamente, dentro do cronograma esperado. No dia de gravação a equipe estará dividida em dois ambientes: no set e na *switcher*. No set de gravação, além dos apresentadores e as pessoas envolvidas “dentro” do programa, nos bastidores estarão equipe de operação, equipe técnica, assistentes de estúdio e maquiador/cabeleireiro. Operação e técnica estarão envolvidas na captação das imagens, áudio e iluminação do set. Assistentes de estúdio terão como principal função coordenar as atividades do set, bem como ser o intermediário da comunicação entre o set e a *switcher*. Maquiador e/ou cabeleireiro ficarão no set para possíveis retoques nos apresentadores no decorrer da gravação. Já na *switcher* a equipe se dividirá em: operador de *teleprompter*, diretor de imagem, assistente de direção e diretor do programa. O operador de *teleprompter* (ou TP) cuidará para que a leitura do texto pelos apresentadores seja possível, controlando a velocidade exibida no *display* acoplado à câmera. O diretor de imagem será responsável pelos cortes e

enquadramentos feitos pelas câmeras, por isso está sempre se comunicando com a equipe de operação no set. O assistente de direção estará como apoio para o diretor ao decorrer da gravação, além de sempre se comunicar com o assistente de estúdio, intermediando a comunicação do set com o diretor. Finalmente, o diretor do programa, que estará coordenando a ação dos apresentadores, além de manter a dinâmica e controlar o tempo de duração do programa.

Quando todos os passos da pré-produção já tiverem sido realizados e a gravação já tiver ocorrido, será momento de início da fase de pós-produção. Nessa etapa, o arquivo bruto terá todos os cortes errados e tomadas que não funcionaram retirados e o programa será finalizado com todas as cenas que foram válidas, formando o programa final. A edição deverá começar a ser pensada desde as gravações, considerando cuidadosamente os cortes feitos e a continuidade das tomadas gravadas, já que alguns erros não podem ser resolvidos na pós-produção. Os cortes deverão sempre seguir uma lógica, para que com a edição o programa inteiro faça sentido e tenha coerência. Após a finalização dos cortes e sequências, será o momento de inserir transições e efeitos. As transições deverão seguir a mesma regra dos cortes e serem feitas de maneira coesa e coerente. A opção por um método de edição não linear facilitará nesse aspecto do processo, pois a liberdade de alterar a posição de determinadas sequências possibilita a realização de diversos testes de transições até encontrar uma que esteja adequada ao contexto.

Embora a edição seja o último passo antes da etapa de exibição, ainda será necessário realizar os processos de divulgação do programa e análise de resposta do público. A divulgação se dará principalmente por meio das redes sociais, por conta do público alvo pretendido para o programa e também pela capacidade de alcance que essas apresentam. A criação de contas em sites e aplicativos como Facebook, Instagram e Snapchat é fundamental para criar um contato mais próximo com essa parcela do público, que está sempre conectada. Além disso, os programas produzidos na TV Unesp são sempre publicados no YouTube após sua exibição, fazendo com que seja possível alcançar um número ainda maior de visitantes que por ventura não acompanhem o programa pelos outros meios em que será veiculado. Essas plataformas fornecem ferramentas de acompanhamento, que permitem ao administrador da página verificar o engajamento, alcance e interesse gerado pelas diversas postagens, estratégia útil para identificar quem é o público

efetivo do programa, já que a emissora não recolhe esses dados. É importante adequar a metodologia de produção e divulgação para o formato e público alvo que está sendo buscado e desse modo avaliar e aperfeiçoar os métodos utilizados.

CAPÍTULO 4

PROCESSO DE PRODUÇÃO

4.1 RELATÓRIOS DE PRODUÇÃO

O processo de produção de uma temporada completa de um programa de televisão é composto por várias etapas e é permeado por diversos desafios. Todas as áreas da produção audiovisual devem trabalhar de forma equilibrada e realizar as tarefas às que foram designadas, para que o produto final corresponda às expectativas da equipe e tenha um efeito positivo em seu espectador. A seguinte seção discorrerá mais detalhadamente sobre cada uma das etapas que compuseram o Guerra das Décadas e o tornaram possível.

4.1.1 DIREÇÃO

A experiência na direção do Guerra das Décadas teve início em meados de abril de 2014. À época, então como projeto interdisciplinar, a perspectiva de experimentação do fazer televisivo foi entusiasmante. As possibilidades de experimentação, da (quase tentativa de) subversão de cânones e a adoção de padrões (muitas vezes mais por intuição do que por conhecimento), das tentativas de viabilizar resultados com entregas profissionais em um ambiente em que os equipamentos não eram condizentes com os objetivos, da possibilidade de participar de toda a cadeia de produção do programa, de gerir uma equipe diversa, tendo fortes limitações financeiras e no que se refere ao traquejo formaram, naquele momento - como alunos do quinto termo da graduação - a experiência mais basilar que o curso promoveu.

Relatado a seguir estão as impressões acerca da continuidade do Guerra das Décadas não mais como programa piloto para transmissão ao vivo pela FAAC WebTV, mas como uma temporada gravada e com exibição pela TV Unesp.

A perspectiva de promover um programa para exibição serializada e feito com uma estrutura técnica-operacional superior, com suporte de uma equipe de funcionários da TV com prévia experiência e as possibilidades de maior investimento financeiro – fez com que fosse buscada a TV Unesp. Os trabalhos da direção começaram logo após a aprovação por parte da Supervisão e Direção da emissora. A decisão utilizada, para melhor gerir os processos, foi trabalhar simultaneamente em frentes diferentes: a de conteúdo, a técnica, a de produção executiva e a de apresentação.

Relacionado à frente de conteúdo tomou-se a decisão que a criação se daria em duas etapas. A primeira envolveu a equipe completa e objetivava a pesquisa histórica. Para melhor organizar, dividimos os conteúdos históricos que buscávamos em editorias e, por sua vez, essas editorias divididas em períodos históricos. Desse modo foi possível que cada membro da equipe pesquisasse o conteúdo com o qual teria mais afinidade. Em relação à confiabilidade dos resultados coletados, desde a divisão editorial foi orientada a utilização de fontes bibliográficas confiáveis e que pudessem ser constatadas em mais de uma fonte – dessa forma, teríamos a possibilidade de trabalhar com conteúdos seguramente corretos. Dando continuidade ao processo de criação de conteúdo, o segundo momento se desenvolveu diretamente com a equipe de roteiro (o processo de criação desta equipe está abertamente explicado em capítulos subsequentes).

A segunda frente, diferente da frente de conteúdo, foi realizada não com a equipe de alunos, mas diretamente com os funcionários da TV. Desta forma, o exercício da direção ficou ligado às possibilidades que a estrutura física e de pessoal que a TV Unesp oferecia. Nessa perspectiva, a direção buscou por meio de reuniões sistemáticas comunicar a equipe da emissora a visão estética e técnica que se pretendia alcançar. Cabe, talvez, aqui pontuar as impressões acerca desses momentos. Existem dificuldades no ofício da direção quando não se tem experiência prévia ou quando aquele que o exerce é muito jovem. As dificuldades, evidentemente, começam justamente pela falta de experiência – a falta do conhecimento do *modus operandi* da função em uma escala profissional, em um ambiente que mesmo com *background* educacional objetiva a atividade serializada; um outro ponto referindo-se a dificuldade, toca a questão de relacionamento com profissionais com uma vasta experiência – assim, o ato de dirigir, isto é, comunicar uma visão específica do resultado final, torna-se um jogo em que é fundamental explicar, convencer e ter maturidade em aceitar e aprender.

No que se refere à terceira frente, a de produção executiva, coube à direção atentar-se a proteção da visão original do programa e a gestão financeira do mesmo. Essa custódia da visão original que foi concebida é essencial, especialmente quando se trabalha em equipes com um variado número de pessoas, onde é natural que divergências ocorram em relação a visão que cada um tem ou quer dar ao projeto. É fundamental, assim, que a direção, munindo-se das ações da produção executiva, consiga transmitir a todos os integrantes uma visão uniforme do que se pretende

alcançar. No que se refere a gestão financeira do Guerra das Décadas, ela foi estruturada em dois momentos: o primeiro, relativo a gestão de orçamentos e planejamento de demandas para todas as áreas do programa; o segundo foi relativo a angariação financeira. O programa foi majoritariamente financiado pela TV Unesp, desde custos de compra para o cenário até utilização da estrutura física (com custos de energia, depreciação de equipamentos, dentre outros). O restante dos gastos foi realizado por meio de Apoios Culturais da iniciativa privada bauruense. A possibilidade de receber auxílio financeiro de empresas privadas só foi permitida graças a condição do programa ser um projeto experimental, realizado por alunos na TV Unesp.

A última frente, a de apresentação, foi relativa à escolha dos apresentadores, o preparo para apresentação e a direção dos mesmos durante a gravação dos programas. Desde o início do projeto tinha-se a convicção que o ritmo e tom do programa muito dependeria da desenvoltura e mediação dos apresentadores durante os jogos. Por isso, destinou-se um extenso período de tempo ao *casting*. Foi estruturada uma comissão para que desenvolvesse estratégias que permitissem a melhor escolha dos apresentadores. Devido ao formato já estabelecido pela equipe de criação, havia o pressuposto que um casal apresentaria o programa; entretanto, a comissão de *casting* preferiu ficar aberta a novas possibilidades. Desta maneira, desenvolveu-se uma estratégia para a seleção. O *casting* se deu em duas fases. Na primeira, abriu-se na internet inscrições para o processo de seleção e concomitantemente a comissão convidou pessoas específicas para que também participassem dos testes. Com as inscrições finalizadas foram estruturados os critérios avaliativos que seriam levados em conta na hora da pré-seleção: a desenvoltura perante as câmeras e os jogadores, a capacidade de improviso, o raciocínio perante a explicação dos jogos e a facilidade em conciliar a leitura do *teleprompter* com a escuta do ponto-eletrônico. A pré-seleção se deu no estúdio de TV da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. Os 23 inscritos foram testados em suas performances individuais.

Figura 6: Frames do primeiro casting dos apresentadores



Fonte: Acervo dos Autores

A segunda fase do *casting* ocorreu na TV Unesp e, desta vez, buscou-se avaliar o desempenho dos participantes quando apresentando em duplas. Após avaliação, chegou-se ao nome dos apresentadores. A partir desse momento a direção buscou estratégias que possibilitassem ensaiar e comunicar a proposta de apresentação – desde ensaios físicos, de postura e posicionamento de voz – até o estudo de referências para que se utilizassem como base.

Figura 7: Frame do segundo casting dos apresentadores



Fonte: Acervo dos Autores/TV Unesp

Essencialmente, a produção audiovisual é dividida em três momentos: a pré-produção, a produção e a pós-produção. No que diz respeito à direção na pré-produção, coube a tarefa de organização de equipes (direção de arte, produção,

direção de fotografia e roteiro) e a delimitação de prazos para que as atividades do fluxo fossem realizadas. Foi possível perceber, então, a interdependência dessas equipes. Notou-se aqui a necessidade da direção junto com a sua assistência de promover diretrizes específicas, alinhando os múltiplos pontos de vista a uma visão uniforme. A tarefa de produzir televisão é extremamente detalhista e estressante, levando os diversos membros da equipe a ficarem desestabilizados ou protectionistas de seus pontos de vista. Neste contexto surgem dilemas no âmbito de escolhas e interacionamentos que necessitam de definições. A pressão sob a figura do diretor, a pressão por “ter todas as respostas” é exaustiva. Assim, quando decisões são tomadas, raramente são aceitas por unanimidade, gerando desagrado e conflitos nas equipes – levando, em última análise, a um estado de tensão em todo o grupo. A compreensão por parte da equipe é fundamental – já que, por estarem envolvidos em um processo de produção inserido em uma organização maior, certas decisões não são populares e ocorrem por necessidade de adaptação.

Adentrando-se à produção, isto é, a fase de gravação dos programas, a criação de uma rotina tornou-se fundamental. Por questões de espaçamento na agenda da utilização do estúdio da TV e de disponibilidade de equipes técnicas havia disponibilidade de apenas dois períodos (em dias diferentes) para a montagem de cenário e ensaio geral. Já as gravações dos episódios seguintes ocorreram em dias subsequentes. Na gravação do programa piloto da TV Unesp, logo percebeu-se que havia um problema de entrosamento entre a equipe, natural em primeiras gravações. A partir desse piloto foi possível a criação de um *checklist* de produção. Determinou-se que, já que as gravações em sua maioria ocorriam no período da tarde (entre as 14h e as 17h), a equipe deveria estar na emissora as 08h da manhã, para poder verificar todos os passos do *checklist*. Ao mesmo tempo que a equipe de arte finalizava os adereços dos jogos do dia, outra equipe verificava as cópias e modelos para o robô de VTs da tela do cenário, bem como as fichas que os apresentadores utilizam para a condução do programa. Já a direção, juntamente com a equipe de roteiro, fazia os últimos ajustes no texto final que quando finalizado poderia ser injetado no sistema de NRSM da emissora. Este processo de acertamento dos detalhes finais normalmente se estendia até o meio-dia.

As gravações tinham início programado para as 14h40, possibilitando que das 13h as 14h20 os apresentadores fossem maquiados e adereçados e, concomitantemente, houvesse uma breve releitura final do roteiro. Uma outra equipe

estava encarregada de recepcionar os jogadores e explicar as regras de cada jogo até o início das gravações.

A pós-produção do programa teve início logo após a leva de gravações. Em um primeiro momento, pretendia-se realizar edições mais simples, com inserção de GCs e VTs, bem como correção de pequenos erros, utilizando inserts dos participantes. Após reuniões com a orientadora, percebeu-se que certas mudanças eram necessárias. Foi perceptível que houve problemas nas escolhas dos enquadramentos, ainda mais dificultados pelo espaço reduzido do estúdio. Optou-se, portanto, para amenizar certas imperfeições, pela reedição do material (adicionando mais *inserts* de planos fechados, uma vez que os planos gerais causavam distanciamento), a aplicação de videografismos e ilustrações (buscando trazer referências de *games* digitais, utilizando avatares dos competidores) para a aproximação do jogo do telespectador e uma nova mixagem sonora, trazendo elementos como marcadores de tempo e campainhas eletrônicas. Após realizadas estas mudanças no primeiro programa e aprovadas pela orientação, deu-se início a aplicação em todos os programas seguintes.

A reedição de um programa permite à direção um novo posicionamento em relação a ele. Percebeu-se, então, a necessidade de assistir ao programa com olhar fresco a cada vez que era revisto. Isso possibilitou a apuração de um olhar crítico e mais distanciado, permitindo melhor perceber os defeitos da produção. A experiência de repensar um formato é interessantíssima, já que é um exercício de, estando limitado ao conteúdo já gravado, encontrar novas formas de dar um novo resultado com elementos de edição e efeitos digitais – levando, talvez, em última análise, a um nível de exigência superior em futuras gravações.

Nessa perspectiva, quiçá, fundamentalmente caiba a direção o olhar do espectador, isto é, dirigir com o pressuposto da exibição – pensar no público alvo não como *target*, mas como indivíduo crítico exigente, com a expectativa de vislumbrar sua vontade.

4.1.2 ASSISTÊNCIA DE DIREÇÃO

O processo de produção e gravação da temporada do Guerra das Décadas foi longo e trabalhoso, e uma das principais funções assumidas pela assistência de direção foi manter o grupo focado durante cada uma de suas fases. Devido às

dificuldades de diversas naturezas enfrentadas nas etapas iniciais do processo, a motivação da equipe foi abalada e houve uma preocupação de que isso pudesse influenciar o produto final. Dessa forma, tentamos manter todas as áreas sob controle e incentivar a comunicação entre todos os membros da equipe, para que pudessemos resolver problemas e conflitos imediatamente e evitar que esses evoluíssem para situações futuras.

Inicialmente, dividimos a equipe em funções e tentamos definir o que era responsabilidade de cada membro naquele determinado momento e quais prazos deveriam ser cumpridos. Todos os membros participaram das pesquisas históricas enquanto assumiam suas funções específicas na produção, isto é, os roteiristas preparavam jogos, a produção buscava apoio, a direção e assistência procuravam convidados e *casting*, a arte iniciava os preparos do cenário e figurinos concomitantemente ao processo de pesquisa. Seguimos um cronograma da pré-produção que foi flexível com os imprevistos e também com nosso calendário escolar, e o fluxo de trabalho que determinamos teve um bom funcionamento até chegarmos na fase das gravações propriamente ditas.

Durante a pré-produção, a equipe de assistência de direção ficou encarregada de encontrar convidados para participar de todos os programas. Seguindo a proposta do programa, eram necessários dois times contendo três integrantes. Cada equipe seria de um curso diferente (preferencialmente das três faculdades do campus da UNESP de Bauru) em cada um dos quatro programas da fase eliminatória. Cada equipe vencedora que avançasse para as semifinais continuaria com o mesmo curso e equipe representante para aquela década e, conseqüentemente, o mesmo time representaria a mesma década do início ao fim da temporada.

A primeira estratégia concebida pela equipe foi abrir inscrições para os interessados em participar do programa em nosso site. Realizamos um processo de reabertura da página do Facebook, criada anteriormente para o piloto feito em 2014, para a divulgação das inscrições. Também decidimos realizar uma intervenção cultural na cantina da Faculdade de Engenharia da UNESP, onde os apresentadores faziam uma dinâmica similar a do programa, jogando com convidados aleatórios que passavam pelo local e, como forma de atrair mais pessoas, distribuindo brindes aos vencedores. Aproveitamos a oportunidade para entregar panfletos que continham o site onde as inscrições deveriam ser feitas e anotamos os contatos daqueles que

jogaram e demonstraram interesse em participar do programa na televisão. Aguardamos alguns dias e vimos que o número de inscrições não correspondia às nossas necessidades, e que as equipes de alguns dos cursos ainda não estavam completas. A partir de uma análise sobre o contexto no qual estávamos inseridos, notamos uma série de fatores que dificultavam o andamento da busca pelos participantes. O maior problema que notamos foi relacionado ao tempo. Os horários em que a TV estava disponível para as gravações, que aconteceriam em período de aulas, e a época das gravações foram os principais agravantes. Algumas faculdades estavam próximas ao fim do semestre e já estariam de férias nas semifinais e na final do programa; alguns cursos estavam em período de provas durante as semanas de gravação e outros são realizados em período integral. Todos esses fatores afetaram a escolha dos participantes e dificultaram esse processo de seleção, gerando algumas modificações na proposta inicial. Decidimos priorizar alunos dos cursos noturnos e tivemos que abandonar a ideia de tentar abranger os cursos das três faculdades.

Em um esforço para atingir um público maior mais rapidamente, passamos nas salas de aula anunciando a proposta do Guerra das Décadas e buscando equipes completas e com interesse e disponibilidade para participar das gravações, já que nesse momento o calendário de gravações estava definido. Conseguimos encontrar pessoas que se interessaram pelo programa e gostariam de participar com seus amigos, facilitando o processo de completar as equipes. Em algumas das salas, mais de uma equipe se interessou em participar, o que também modificou a proposta da exclusividade de um curso representar apenas uma década específica. Satisfeitos com o resultado dessas estratégias, completamos quase todas as equipes para que as gravações pudessem ter início

No período entre a confirmação oficial das equipes e o início das gravações, preparamos uma apostila completa com fatos básicos de música, história, moda, cinema e cultura geral de cada década, e enviamos individualmente para cada membro para incentivá-los a se preparar para os jogos e também deixá-los animados com a experiência que teriam.

Gravamos por duas semanas ininterruptamente, esse grande volume de gravações em um curto espaço de tempo unido às diversas cobranças gerou um acúmulo de tensão no estúdio. Por conta disso, a equipe de assistência de direção precisava estar atenta aos problemas e pequenos conflitos para resolvê-los

rapidamente. Chegamos mais cedo todos os dias para conferir cada área individualmente e ter certeza de que tínhamos todos os jogos e adereços necessários prontos, equipamentos funcionando, roteiros impressos, autorizações de imagem conferidas, equipes completas e confirmadas e outros detalhes checados, na tentativa de que a gravação ocorresse de maneira agradável e profissional, tanto para a equipe de produção e técnica quando para os convidados.

A experiência como assistência de direção dentro de uma televisão foi bastante válida e enriquecedora, visto que frequentemente atuamos de maneira incorreta em trabalhos universitários anteriores por falta de conhecimento concreto sobre essa função. Buscamos manter uma postura profissional durante o processo de produção, nos empenhando na organização prévia às gravações e pensando estrategicamente em cada detalhe para que não fôssemos surpreendidos por algum imprevisto. As gravações, de maneira geral, ocorreram satisfatoriamente e, conforme adquirimos prática com o decorrer da temporada, a duração de cada gravação diminuiu, o entrosamento da equipe foi elevado e o produto bruto final, conseqüentemente, foi melhor desenvolvido e correspondeu de maneira mais próxima às expectativas iniciais.

4.1.3 PRODUÇÃO

A equipe de produção trabalha concomitantemente à todas as outras áreas do processo, operando como facilitadora e realizando as mais diversas tarefas necessárias para que o programa seja executado. Desse modo, o seguinte relato não se estenderá nas miudezas já relatadas, e sim buscará trazer informações complementares às previamente apresentadas.

O trabalho de produção do Guerra das Décadas teve início assim que sua realização foi aprovada pela emissora. Foi necessário que todos os membros que participaram do programa piloto concordassem com a produção de uma nova temporada, e fizemos um convite para que esses participassem novamente do programa. Além disso, por ter sido um projeto apresentado por estagiários da TV Unesp, foi importante estender o convite ao restante dos estagiários. Realizada essa primeira etapa de composição da equipe, ocorreu uma divisão de funções propriamente dita, a qual já foi descrita em relatos anteriores.

O Guerra das Décadas teve um processo de produção bastante longo, estendendo-se de meados de 2014, com a apresentação do projeto para a direção da televisão, até a data de entrega do presente projeto. Por conta disso, uma série de cronogramas foram planejados nas diversas fases do projeto, e a produção possuiu um papel ativo nesse processo. As atividades que foram realizadas em cada mês estão resumidamente descritas na seguinte tabela:

Tabela 1: Distribuição mensal das atividades de produção

Atividades	Feb-15	Mar-15	Apr-15	May-15	Jun-15	Jul-15	Aug-15	Sep-15	Oct-15	Nov-15	Dec-15	Jan-16	Feb-16
Escolha da Equipe e Funções	X												
Formato e Corpo do Projeto	X												
Pesquisas Históricas	X	X	X	X									
Decisões com Diretoria e Produção da TV		X											
Decisões Iniciais Equipe de Arte		X											
Orçamento Inicial Definido		X											
Primeiros Esboços de Roteiros			X										
Décadas e Jogos Definidos				X									
Plano de Marketing				X									
Cenário e Paleta Definidos				X									
Desenvolvimento dos Roteiros - 1a Fase				X									
Primeira Fase Casting					X								
Técnica e Iluminação Definidas					X								
Cronograma de Gravações					X								
Apostila das Décadas						X							
Segunda Fase Casting						X							
Patrocinadores e Apoio						X							
Produção das Equipes						X							
Intervenção						X							
Identidade Visual Finalizada						X							
Figurino e Cenário Providenciados						X							
Ensaio Geral Apresentadores						X							
Roteiros Finais						X	X	X					
Criação de Jogos por Décadas							X	X					
Fichas dos Apresentadores							X	X					
Props e Adereços de cada Programa							X	X					
Montagem de Cenário							X	X					
Gravação Primeira Fase (6 programas)							X						
Edição							X	X	X	X	X	X	X
Gravação Final/Especial								X					
Regravação PGM 1								X					
Pesquisa/Montagem Vinhetas								X	X	X	X		
Videografismo										X	X	X	X
Sonorização										X	X	X	X

A elaboração do cronograma de produção foi realizada inicialmente após a aprovação do desenvolvimento do programa pela direção da TV Unesp e da distribuição das funções da equipe. Tal cronograma, no entanto, sofreu diversas modificações ao longo do processo, devido a uma série de fatores. A mudança mais expressiva foi, com certeza, a alteração da data de estreia do programa, que inicialmente estava programada para meados de setembro de 2015. A TV Unesp tem seu sinal vinculado à TV Brasil, e por conta disso era necessária uma autorização para que o programa fosse exibido no dia e horário que havíamos estipulado. Além disso, a solicitação por mudanças na montagem e finalização do programa também colaborou para adiar a estreia do programa, já que a aplicação de

tais mudanças acabou por tomar um tempo muito maior do que o planejado. Desse modo, os programas só foram finalizados e ficaram prontos para exibição no início de 2016.

O planejamento relativo à pré-produção também sofreu mudanças no processo, bastante relacionadas à disponibilidade de agenda da TV Unesp. No entanto, essas foram remanejadas e readequadas durante o próprio processo, de forma que foi possível alterar determinados prazos e permanecer em dia com a produção. O desenvolvimento do cronograma do Guerra das Décadas foi bastante dinâmico, já que seu processo de produção foi permeado por imprevistos, o que exigia que as equipes de direção e produção estivessem frequentemente revendo as datas inicialmente propostas e fazendo as modificações necessárias.

O produtor em produções universitárias muitas vezes acaba tendo um papel de “faz-tudo”, especialmente por conta das pequenas verbas disponíveis e dos curtos prazos para gravações. Embora o Guerra das Décadas tenha sido configurado de forma um pouco diferente das produções universitárias tradicionais, a equipe de produção tomou para si essa função, ficando responsável por transportar os participantes; buscar e devolver os elementos da arte, como imagens impressas e figurinos emprestados, por exemplo; realizar as pesquisas de preço dos diversos elementos do cenário, repassar essas informações para a equipe responsável e realizar as solicitações e transportes. A equipe de produção também fez parte do processo de busca por participantes, que foi explicado de maneira mais extensa no relatório da assistência de direção. Realizamos essencialmente os mesmos passos, abordando alunos nos corredores da UNESP e também por meio de conversas de teor mais informal em redes sociais.

Nos dias de gravação, todos os membros da equipe do programa acabavam realizando tarefas de produção. Em produções universitárias, mesmo aqueles que realizam funções mais técnicas acabam se responsabilizando por algumas tarefas que não são diretamente ligadas à suas áreas por conta das equipes reduzidas com as quais trabalhamos e da necessidade de realizar determinados processos de maneira rápida e eficiente. Embora o Guerra das Décadas tenha suas particularidades pelo fato das funções técnicas terem sido primariamente realizadas por funcionários efetivos da TV Unesp, esse aspecto de intercâmbio de funções permaneceu. Em diversos momentos a equipe de roteiro participou do processo de confecção de itens da arte, assim como a equipe de arte se responsabilizou pela

elaboração das fichas dos jogos do programa. Ainda que tal prática seja incomum no mercado profissional, ela foi de valor incontestável para a realização do Guerra das Décadas e possibilitou sua produção no tempo que nos foi concedido. Nesse sentido, não é descabido dizer que, embora uma equipe efetiva de produção tenha existido para realizar as diversas atividades de pré-produção, todos os membros da equipe, em um ou outro momento, foram produtores e tiveram um importante papel em colaborar com todas as áreas do projeto para que esse fosse viabilizado.

Uma das funções mais importantes da produção, e que já foi pincelada no relato da direção, foi a de captação de recursos. A produção executiva realizada no Guerra das Décadas foi bastante diferente das outras experiências universitárias pois, como já mencionado, contávamos com verba e estrutura da TV Unesp. Ainda assim, foi necessário buscar Apoio Cultural para cobrir gastos extras, além da necessidade de objetos e figurinos específicos. Como é de praxe em qualquer produção universitária, o processo de captação de recursos é bastante lento e burocrático. O Guerra das Décadas não foi uma exceção, mas tivemos algo que trabalhou a nosso favor: o vínculo do programa com a TV Unesp. Isso atraiu potenciais apoiadores, e facilitou um pouco o trabalho da produção executiva. Pudemos contar com a colaboração de diversas empresas de Bauru, tanto financeiramente quanto com empréstimo de roupas, acessórios e mobiliário. Tal apoio, aliado à verba fornecida pela TV Unesp, foi essencial para que o programa fosse realizado tal como foi planejado.

Não é necessário realizar uma descrição detalhada de cada um dos passos do processo de produção, já que este envolve etapas que se entrelaçam e se misturam com as outras áreas existentes, porém as fichas e formulários utilizados neste processo podem ser encontradas no anexo. A experiência de produzir uma temporada completa de um programa com uma hora de grade é trabalhosa, mas bastante gratificante, especialmente por ter nos aproximado de um modo de fazer televisivo que se assemelha ao mercado, mesmo mantendo algumas de suas características de produção universitária. Obter essa vivência na Universidade foi sem dúvidas desafiador, mas funcionou como um treino sobre produção audiovisual televisiva, tanto para a equipe específica de produção quanto para os integrantes de outras áreas.

4.1.4 ROTEIRO

O processo de elaboração dos roteiros da temporada completa do Guerra das Décadas teve início logo após a aprovação da produção pela TV Unesp. Um dos primeiros passos foi analisar o roteiro e o programa que foram produzidos como trabalho interdisciplinar, para que pudéssemos ter uma melhor compreensão daquilo que foi bem-sucedido e deveria permanecer nos novos programas, e do que deveria ser reestruturado. Foi nesse passo inicial que percebemos a necessidade da inclusão de mais jogos em cada um dos blocos, para que a característica de entretenimento e divertimento do programa ficasse mais evidente para o público do que a sua função informativa e educacional. Ao rever o programa piloto veiculado pela FAAC WebTV, percebemos que os apresentadores passavam muito tempo fornecendo informações de cada uma das décadas ao público que estava assistindo, enquanto que os participantes no estúdio acabavam ficando por vezes sem função. A decisão pela inclusão de mais jogos e mais interação entre os apresentadores e os competidores foi unânime e norteou todo o processo de desenvolvimento dos roteiros, especialmente no que dizia respeito à adequação do formato às nossas necessidades para definir o equilíbrio entre entretenimento e informação.

Após esse passo inicial, era hora de definir a estrutura básica de cada um dos programas. Por se tratar de um *game-show*, o programa foi dividido em três fases: a fase inicial era eliminatória, e contava com quatro programas; a segunda fase era de semifinais, e contava com dois programas e a terceira e última fase era a final, com apenas um programa. Embora os programas fossem diferentes entre si, cada fase possuía uma estrutura comum como forma de unificar e facilitar o processo de roteirização. Definir a dinâmica dos quatro primeiros programas foi um dos passos longos do processo, já que nele também criamos e conceituamos grande parte dos jogos que foram usados ao longo de todos os programas. Os jogos que apareceram no programa piloto foram em sua maioria mantidos, com algumas modificações. O jogo “Linha do Tempo” permaneceu essencialmente o mesmo, com mudanças apenas em sua estrutura física. “Mímica”, “Karaokê” e “Qual é o Ano?” também continuaram bastante similares ao programa piloto, com modificações no sistema de pontuação. Com a decisão de diminuir a parte informativa do programa, foi necessário aumentar a quantidade de jogos e, conseqüentemente, criar mais jogos

para que o programa não se tornasse repetitivo ao longo da temporada. A descrição de cada um dos jogos, suas regras e pontuações se encontra no Anexo 4.

Como trabalhávamos em uma equipe de quatro roteiristas, a forma mais eficiente que encontramos para dividir as tarefas na primeira etapa de roteirização foi designar um bloco do programa para cada um dos roteiristas. O roteirista responsável pelo bloco deveria escrever as falas e deixas dos apresentadores, eventuais VTs e todos os jogos do bloco. Depois desse primeiro rascunho feito separadamente, um roteirista se responsabilizou por avaliar o que foi escrito, apontar as mudanças necessárias e posteriormente adequar quaisquer discrepâncias de linguagem entre os blocos. Esse processo foi repetido em toda a etapa eliminatória, única que já possuía todos os roteiros escritos antes das gravações.

Uma peculiaridade da elaboração de roteiros desse tipo de programa é que os roteiros das semifinais só poderiam ser escritos depois que tivéssemos os ganhadores das eliminatórias, e as gravações dessas etapas aconteciam com um intervalo de tempo muito pequeno entre elas. Por conta disso, foi importante ter um esquema de roteirização, para que o roteirista responsável pudesse rapidamente consultar as pesquisas e montar a estrutura principal dos programas. O restante da equipe ficava responsável pela elaboração dos jogos que já haviam sido definidos, criando essencialmente uma linha de produção que facilitou o processo no curto espaço de tempo que possuíamos.

A produção do roteiro de um *game-show* possui algumas complicações adicionais que podem não ser óbvias em um primeiro momento. No caso do Guerra das Décadas, por ser um programa que conta com uma temporada curta e que foi produzido rapidamente e enquanto ainda se estruturava, existiram algumas dificuldades na definição das regras de cada um dos jogos. Um erro que cometemos na gravação do primeiro programa da temporada e que remediamos em seguida foi não criar uma tabela com regras, pontuações e eventuais observações bem definidas. Isso gerou algumas confusões, pois contávamos apenas com a explicação dada pelos apresentadores, e quando esses ou os participantes tinham dúvidas sobre algum ponto específico, ocorriam desencontros de opiniões entre a própria equipe de roteiro. Para resolver essa situação, criamos imediatamente após essa primeira experiência uma tabela de regras, que poderia ser consultada em caso de quaisquer dúvidas e garantia que os jogos fossem jogados da mesma forma em

cada um dos programas. Isso não eliminou completamente os erros, mas tornou todo o processo de esclarecimento consideravelmente mais simples. Outra situação que foi gerada pela recorrência da participação de algumas das décadas foi a repetição de informações. Embora tentássemos evitar que os programas destacassem e tratassem dos mesmos assuntos repetidas vezes, isso às vezes acontecia pela escassez de alguns temas, ou pela importância de outros. Para evitar que isso acontecesse entre os episódios eliminatórios e episódios semifinais e finais, cada roteirista se responsabilizou por uma grande área (cinema, história geral, personalidades e música) e revisou os roteiros anteriores, observando e anotando tudo o que já havia sido citado ou falado para que as repetições pudessem ser eliminadas ou minimizadas.

Há apenas um jogo que se repete em todos os programas da temporada, o “Identidade”. Tal decisão não foi por acaso, pois percebemos que esse jogo trazia certa apreensão por parte dos participantes e do público, já que ele tinha a capacidade de mudar completamente os resultados do programa dependendo das escolhas das equipes. Isso gerava um engajamento muito maior que era perceptível ao assistir a tensão da própria produção do programa no estúdio e na *switcher*. Embora esse jogo tenha estado presente em todas as edições do programa, ele contava com seus problemas específicos que acabavam invariavelmente se repetindo. O maior deles era uma confusão com relação às regras, que diziam que os participantes não poderiam dizer nomes próprios, nomes de lugares, filmes, programas de televisão, bandas, dentre outros. Isso causava alguns problemas porque muitas vezes não sabíamos delimitar o que se encaixaria ou não nessas categorias, embora à primeira vista tais características possam parecer óbvias. Ao longo das edições, a equipe que ficava em estúdio se responsabilizou por resolver eventuais dúvidas, às vezes ouvindo quais dicas os participantes pretendiam dar para evitar injustiças. Por parte da equipe do roteiro, tentávamos escolher personalidades que minimizassem a chance de confusões e ambiguidades. O maior mérito do jogo “Identidade” foi ter sido um jogo relativamente simples de ser feito, e que trouxe ótimos resultados para o programa, dando a ele uma característica essencial dos *game-shows* tradicionais e trazendo esse elemento de tensão adicional.

Além disso, outra preocupação que tivemos foi adequar os jogos às décadas que estavam competindo. Programas como o eliminatório entre as décadas de 20 e

40, que são um pouco mais distantes dos participantes e do público e possuem menos conteúdo de entretenimento (como filmes e músicas) acessíveis, acabaram tendo jogos mais voltados à informações históricas, como “Qual é o Ano?”, “Quiz” e “Manchete”. Já programas como o eliminatório entre as décadas de 70 e 90 contaram com jogos que traziam mais elementos de cultura pop, como “Mímica”, “Batalha dos Emojis” e “Karaokê”, por conta da maior proximidade que temos com temas desses períodos. Embora os eventos históricos ocorridos nas décadas de 20, 30 e 40 tenham sem dúvidas influenciado nos tempos atuais, com o advento da televisão e o aumento da velocidade das informações, os fatos e eventos passaram a ser muito mais palpáveis e próximos à nossa realidade. Na fase de semifinal, quando essas décadas mais distantes e as mais próximas se encontraram, foi possível trazer mais desses jogos que dão maior destaque à cultura pop porque, embora as equipes estivessem representando uma década específica, elas eram compostas de jovens em sua maioria nascidos nos anos 90. Em um programa como a semifinal entre as décadas de 40 e 90, por exemplo, mesmo que a equipe que representava os anos 40 tivesse realizado pesquisas antes do programa, ela não seria prejudicada porque a cultura dos anos 90 era intrínseca à ela, sendo um conhecimento de certa forma natural. Foi por isso que, para evitar repetições e priorizar o entretenimento, a partir das semifinais, nós não estávamos mais buscando colocar quantidades iguais de conteúdos de cada década nos jogos, e sim trazer informações novas e que divertissem os participantes e os espectadores.

Embora o processo de roteirização do Guerra das Décadas tenha apresentado diversas dificuldades, algumas previstas e outras não, é possível afirmar que conseguimos criar um sistema de criação funcional, que facilitou todo o trabalho de pré-produção do programa. O pouco tempo entre os programas para a produção dos roteiros foi o principal fator agravante, já que esses deveriam estar prontos com antecedência suficiente para permitir que as providências de arte e videografismo necessárias fossem tomadas. Por conta disso, a rapidez com a qual os apresentadores conseguiam se adaptar às eventuais mudanças foi crucial para que o programa fosse bem-sucedido, assim como a proatividade da equipe de roteiro, especialmente do roteirista responsável pela finalização. Todo esse conjunto de fatores trouxe resultados que, embora possuam suas falhas e fraquezas, foram diretamente responsáveis pelos bons resultados do programa e demonstraram muito

do que foi aprendido ao longo dos diversos trabalhos realizados no curso de graduação.

4.1.5 ARTE

O processo de criação e concepção da arte do Guerra das Décadas se deu através de uma equipe de quatro pessoas durante a pré-produção e três pessoas durante a etapa de produção. A criação de um cenário e dos figurinos para os apresentadores, bem como a concepção de uma paleta de cores para a estética conceitual do programa foram partes desse processo, todas fundamentais para a identidade visual do Guerra das Décadas. A seguir, será exposto o desenvolvimento de cada área da arte, bem como os detalhes dos processos dentro de cada uma delas, desde o surgimento das ideias até a concretização material das mesmas.

4.1.5.1 PALETA DE CORES

A paleta de cores para o Guerra das Décadas na TV Unesp foi pensada para ser diferente da primeira versão do programa, quando ainda era um trabalho interdisciplinar. Por conta disso, decidimos fugir do conceito colorido e extravagante que possuíamos inicialmente, e ao invés disso utilizar uma paleta mais séria, porém com cores e tons que mantivessem a modernidade do programa. O ponto de partida para a criação da nova paleta foi a tão falada cor de 2015, definida pela empresa Pantone: o vinho Marsala. Esse tom único foi a base para trabalhar todas as outras cores da paleta. Para harmonizar com o Marsala, introduzimos um tom de bege e um de terracota, para suavizar o tom mais fechado. Para complementar o Marsala, um tom de azul marinho e outro de verde esmeralda foram escolhidos para fechar o conceito da paleta de cores. A partir daí, começamos a trabalhar na ideia do cenário e das cores dos possíveis móveis que fariam parte dele. Já era previsto que nem todos os elementos seriam das cores e tons que havíamos decidido inicialmente, pois além de dependermos de apoiadores culturais e de sua disponibilidade, algumas das peças que gostaríamos que compusessem o cenário não eram facilmente encontradas em cores muito específicas. Felizmente, o resultado final ficou próximo ao esperado e conseguiu manter-se fiel ao planejado na paleta de cores. Surpreendentemente, a cor que ficou menos em evidência foi justamente o Marsala. No entanto, todas as ideias de cores e tons que surgiram a partir dela

estavam lá, ou seja, sua importância na criação do conceito foi sentida, mesmo sem sua presença concreta no cenário.

Figura 8: Paleta de cores utilizada na concepção artística do programa



Fonte: Acervo dos Autores

4.1.5.2 CENÁRIO

Para a composição artística do cenário, usamos como base diversas referências, sendo a principal delas o *game-show* “Hollywood Game Night”, que conta com um ambiente mais caseiro e aconchegante que outros programas desse formato. A disposição dos elementos que compõem o cenário foi mantida conforme o planejado na pré-produção: helanca com fotos em preto e branco como plano de fundo nas laterais, uma parede de tijolinhos à vista como plano de fundo no centro, dois sofás de frente um para o outro e uma televisão centralizada em frente à parede. Todo o cenário respeitou as regras e limitações do estúdio da TV Unesp, onde todo o programa foi gravado.

Em um primeiro momento, a ideia de utilizar a parede de tijolos como fundo não foi muito bem recebida pela equipe de arte, pois temíamos que ela destoasse do restante do cenário, trazendo um ar rústico demais. Entretanto, depois de alguns testes, percebemos que essa parede funcionou bem com a nossa proposta, ornando com o estilo dos sofás que, por sua vez, foram obtidos por meio de um apoiador cultural que gentilmente os cedeu para nossos dias de gravação. Inicialmente, nossa ideia era utilizar seis cadeiras que já estavam disponíveis no estúdio da TV Unesp e forrá-las com tecido de cor Marsala, conforme definido na paleta de cores. No entanto, surgiu a possibilidade do uso dos sofás, o que acabou gerando um resultado estético muito mais harmonioso do que se tivéssemos utilizado as cadeiras.

Para o plano de fundo com as fotos em preto e branco, foi feita uma cortina de helanca no tom azul marinho. Desta forma o processo de montagem e

desmontagem do cenário para a realização de outros programas no estúdio da TV não ficou comprometida. Pelo contrário, o uso da helanca trouxe uma praticidade muito maior do que se tivéssemos optado por tapadeiras, por exemplo, pois essas são muito pesadas e não tem um deslocamento simples. Para as gravações, essas cortinas foram esticadas e diversas fotos em preto e branco foram penduradas em frente a elas. Essas fotos foram previamente selecionadas e impressas e, para uma melhor sustentação, colamos papel Paraná atrás de cada uma das fotos. A seleção dessas fotos foi realizada seguindo algumas etapas. A equipe de arte contou com quatro integrantes, e cada um pré-selecionou as imagens que achou mais relevantes de acordo com cada uma das décadas. Depois disso, adicionamos todas essas fotos em uma conta do DropBox para que todos os integrantes da equipe tivessem acesso ao que os outros haviam selecionado. Após essa seleção inicial, determinamos uma quantidade de imagens que seriam necessárias para preencher todo o espaço do cenário, e decidimos escolher 40 imagens dentre as que haviam sido pré-selecionadas. A seleção das fotos que seriam escolhidas não foi tão simples, pois foi difícil definir aquelas que eram realmente mais relevantes para o cenário. Além disso, também precisamos determinar quais fotos seriam impressas em tamanho grande ou pequeno, já que esses diferentes tamanhos seriam responsáveis por trazer movimento ao cenário. Dentre as 40 fotos escolhidas, decidimos que aquelas com melhor resolução, as que considerássemos que possuíam conteúdo mais importante ou ainda as que fossem esteticamente mais agradáveis seriam impressas em tamanho grande. Por último, realizamos o tratamento das imagens, optando pela estética em preto e branco para trazer uniformidade às imagens, contrastar com o restante do cenário e passar a sensação de algo mais antigo.

O processo de aplicação do papel Paraná para sustentação não foi simples, já que esse tipo de papel é muito resistente e difícil de ser cortado. Medimos o tamanho das fotos grandes e pequenas e fizemos um molde para corte do papel Paraná. Nesse processo, tivemos ajuda de um funcionário da televisão que estava mais familiarizado com manuseio deste material. Ao colar as fotos, não ficamos muito satisfeitos com o resultado ao perceber que, apesar das imagens serem grandes ou pequenas, elas possuíam uma variação nos tamanhos nas bordas. Isso acarretou em uma sobra nas laterais das fotos e do papel paraná, o que gerou um trabalho de adequação de tamanhos. Mesmo com esse esforço inesperadamente trabalhoso, o resultado das fotos foi bastante satisfatório. Todas foram penduradas

por fios de nylon em frente à cortina de helanca, em uma disposição despojada e inexata, para dar a sensação de fluidez à composição final do fundo do cenário. Nessa etapa também contamos com ajuda de um funcionário da TV Unesp, já que não tínhamos autorização para ir até a parte superior do estúdio, onde as imagens foram presas. Escolhemos uma disposição que achávamos adequada, dando destaque às imagens mais relevantes. Planejamos a disposição de forma que todo o cenário ficasse preenchido e sem espaços vazios. Essa montagem foi bastante trabalhosa e, ao amarrar o fio de nylon nas fotos e entregá-las individualmente para serem presas nas grades superiores do estúdio, notamos que alguns pontos do cenário não estavam completamente preenchidos. Por conta disso, decidimos imprimir mais quatro imagens pequenas como forma de complementar o espaço. Na parte central do cenário, a televisão foi colocada em cima de uma mesa de madeira com um tom parecido com o dos tijolos. Entre os dois sofás, colocamos um tapete em um tom que harmonizou bem com a parede e com os móveis.

Dessa forma, foi construído o cenário do Guerra das Décadas, para que o programa pudesse ser realizado e ter a forma que projetamos. Diversos alunos puderam defender suas décadas dentro dessa “arena de batalha” que conseguimos criar com sucesso por meio de muitos estudos e testes.

Figura 9: Cenário finalizado do programa



Fonte: Acervo dos Autores

4.1.5.3 FIGURINO E MAQUIAGEM

A caracterização dos apresentadores foi a etapa dentro da direção de arte que mais evidenciou o estilo do programa. A cada episódio, Guilherme e Victoria estariam vestidos de acordo com as décadas que defendiam. A partir do roteiro e da divisão dos episódios, construímos o figurino que eles iriam utilizar em cada uma das gravações, tendo como base a moda referente à cada década para compor a caracterização. Diferentemente da primeira versão do Guerra das Décadas, optamos por não fazer um figurino caricato demais, mas sim utilizar as principais referências de moda de cada década e construir uma caracterização mais moderna e contemporânea, como se após o programa os apresentadores pudessem tirar algum elemento da roupa ou do cabelo e sair do estúdio sem parecerem fantasiados. Embora essa decisão tenha sido tomada por uma opção estética, ela foi influenciada pelo fato de que obter figurinos de época convincentes com um orçamento limitado e sem a possibilidade de confecção sob medida seria bastante difícil, e uma caracterização de baixa qualidade poderia comprometer a concepção artística do programa. Esse conceito de figurino trouxe uma nova identidade para o programa, mas, ao mesmo tempo, manteve os apresentadores fiéis às suas décadas. Após estudar e construir o figurino de cada episódio era hora da etapa supostamente mais complexa do processo: encontrar todas as roupas que precisávamos. Essa etapa acabou não apresentando tantas dificuldades quanto prevíamos por conta de uma loja feminina de roupas vintage que gentilmente cedeu diversas peças para a caracterização de Victoria. Para a caracterização de Guilherme e para obter algumas peças femininas faltantes, contamos com a ajuda dos próprios apresentadores e de empréstimos de pessoas do próprio grupo e da faculdade, que cederam seus itens pessoais para as gravações. Conforme o previsto, nem todas as peças emprestadas eram da cor ou tamanho ideal, mas com alguns ajustes, como prender as roupas alfinetes para diminuí-las ou até mesmo grampeá-las, conseguimos deixá-las adequadas para as gravações do programa. Desse modo, a caracterização dos apresentadores tomou forma não mais somente no papel, e sim na realidade. Antes de cada uma das gravações, as roupas dos apresentadores estavam separadas e prontas para serem vestidas logo após o cabelo e a maquiagem serem feitos. Utilizamos produtos pessoais para os processos de cabelo e maquiagem. Além de referências de roupas, buscamos também ideias de

penteados e maquiagens utilizadas em cada década para compor a caracterização completa dos apresentadores. Essa etapa era responsável por deixar o visual característico de cada década ainda mais evidente, já que fazer modificações nos penteados, maquiagens e adicionar acessórios é uma forma relativamente simples e barata de trazer esses elementos à tona. Algumas décadas precisaram de um pouco mais de tempo para a montagem, especialmente no caso de Victoria, enquanto que em alguns casos obtivemos os resultados desejados rapidamente. Durante as gravações, poucas vezes foi necessário o retoque de maquiagem e cabelo ou ajuste nas roupas. O desafio mais interessante desse processo foi pensar em roupas e maquiagens diferentes para a mesma década, quando ocorreram as semifinais e a final. Algumas décadas trocaram de apresentador, como no caso da década de 90, enquanto outras permaneceram com o mesmo apresentador nos diversos programas ou não foram repetidas, no caso de eliminação na primeira fase. Desse modo, depois de grande busca por referências e fotos antigas para definir o conceito do vestuário e da beleza e de empréstimos para trazer esses conceitos para a vida real, concretizamos a caracterização de nossos apresentadores.

4.1.6 EDIÇÃO

A edição do programa foi completamente realizada utilizando a estrutura da TV Unesp, o que foi bastante vantajoso devido aos grandes arquivos com os quais trabalhamos e aos equipamentos profissionais a que tivemos acesso, que permitiam um fluxo de trabalho mais rápido. Mesmo com algumas limitações de horário devido aos outros programas da grade da televisão, tivemos uma disponibilidade grande de ilhas de edição ao longo dos meses dedicados à pós-produção do Guerra das Décadas. Para realizar a montagem, utilizamos primariamente o software Final Cut Pro, da Apple, que é utilizado para editar todos os programas da TV Unesp.

O processo de montagem e edição do programa começou na semana seguinte à da gravação dos primeiros episódios. Inicialmente, fizemos uma edição mais simples, onde cortamos os erros dos apresentadores, eventuais erros dos participantes e situações em que a gravação precisou ser interrompida e refeita. Nessa etapa, também fizemos os ajustes necessários no áudio dos apresentadores e dos participantes. Além disso, o programa foi separado em blocos, sinalizando o momento onde entrariam os intervalos e adicionando os *inserts*. Inserts são planos

de reação gravados com cada um dos participantes e apresentadores ao final de cada programa, utilizados para ligar dois planos que, por alguma razão, ficaram com cortes diferentes ou muito bruscos. Isso normalmente ocorre quando é necessário parar a gravação por algum erro do apresentador e, ao iniciar a gravação novamente, pode haver uma discrepância muito grande em relação ao ponto anterior em que a gravação foi parada. Os inserts também são utilizados para quebrar uma sequência muito longa e evitar a fadiga no espectador. Nessa etapa é colocada a trilha sonora que foi pré-selecionada e os efeitos sonoros que dão ambiência ao programa, como os sons do *buzzer* (campainha utilizada pelos participantes em alguns dos jogos), sinalização de erros e acertos e indicação do tempo dos jogos.

Editamos os programas na ordem em que foram gravados, realizando esses cortes iniciais, corrigindo a modulação do áudio, fazendo as marcações adicionais para a finalização e adicionando os inserts. Quando finalizamos os cortes do terceiro bloco do primeiro programa da temporada, percebemos que o arquivo de vídeo do quarto bloco não estava no sistema nem em nenhuma dos cartões de *back-up*. Não sabemos o que aconteceu ao transferir esse arquivo e, como não foi possível recuperá-lo de nenhuma forma, foi necessário regravar o programa em sua totalidade.

Após a regravação, realizamos novamente todas as etapas já descritas. Nosso foco foi finalizar a edição do primeiro programa mesmo com o contratempo da regravação, já que o aval da TV Unesp era necessário para que pudéssemos prosseguir com a edição dos programas seguintes ou aplicar as mudanças requisitadas para que o programa pudesse ser aprovado. A orientação solicitou a correção e melhoria de diversos aspectos do programa, o que adicionou certa complexidade à edição e demandou um trabalho maior por parte da equipe de pós-produção.

Após a solicitação desses ajustes, a equipe do programa se reuniu para decidir de que forma implementaríamos o que nos foi solicitado no material que já possuíamos. Ao assistir o primeiro corte do primeiro programa, concordamos que havia um problema de ritmo que poderia ser resolvido de forma simples, porém trabalhosa durante a pós-produção. Decidimos retirar as explicações dos jogos feitas em estúdio e substituí-las por VTs com narração em off - utilizou-se nesses vídeos explicativos o desenvolvimento videográfico, isto é, imagético e simbólico com as

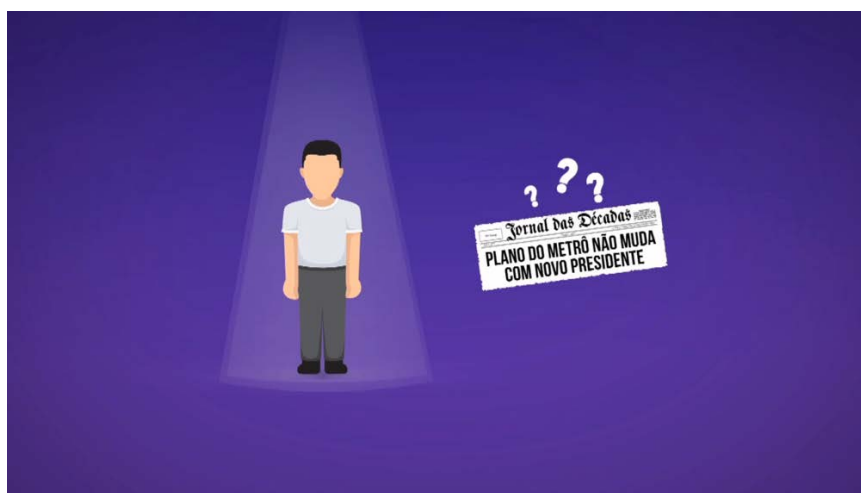
regras de cada jogo. Os planos abertos deveriam ser aproximados, realizando um crop no vídeo. Isso deixaria o espectador que estaria assistindo em casa mais próximo do que estava acontecendo no estúdio. Além disso, decidimos realizar mudanças à trilha sonora, incluindo músicas mais agitadas como parte desse esforço em deixar o programa mais rápido e jovial.

Figura 10: Frame demonstrando o crop do vídeo e a inserção de GC



Fonte: Acervo dos Autores/TV Unesp

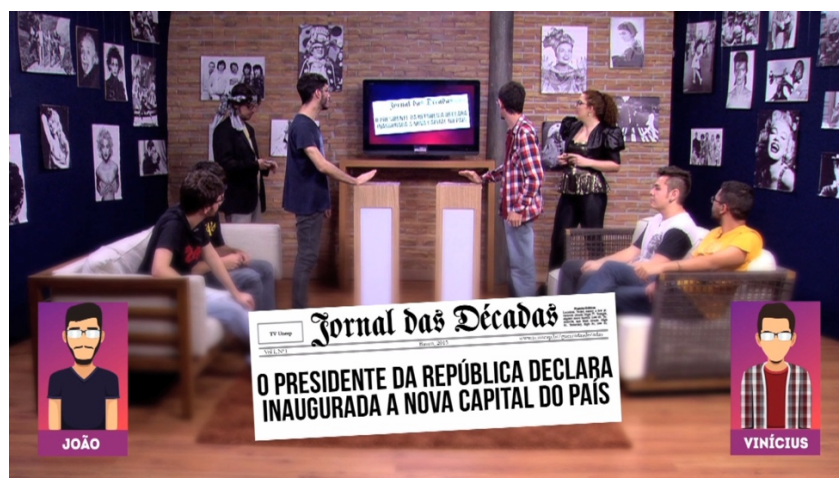
Figura 11: Frame demonstrando o uso do VT explicativo



Fonte: Acervo dos Autores/TV Unesp

Em relação às outras modificações, buscamos, por meio de inserções de videografismos e ilustrações, acelerar o ritmo do programa. As ilustrações, que remetem ao visual estético de games, personificam os jogadores e apresentadores na tela, fazendo com que esses avatares sejam marcadores temporais dos jogos, possibilitando situar o espectador durante as ações.

Figura 12: Frame demonstrando o uso dos avatares



Fonte: Acervo dos Autores/TV Unesp

Além dos personagens ilustrados, buscamos desenvolver um padrão estético de bases de GCs que acompanhassem os jogos. Como os apresentadores, usavam smartphones no lugar de fichas de papel para mediar as competições, havia a percepção do movimento dos dedos deles deslizando sob a tela – assim, no videografismo aplicamos um efeito de deslizamento, criando relação com o movimento real.

Com a decisão de que essas seriam as modificações feitas, mais uma vez concentramos nossos esforços na edição, montagem e finalização do primeiro programa, para que esse recebesse o aval da TV e pudéssemos continuar realizando os programas seguintes no mesmo formato. Começamos retirando as explicações dos jogos e sinalizando o momento onde entrariam os VTs. Ajustamos também o enquadramento da câmera geral e as posições dos planos abertos, para que esses ficassem mais próximos. Essa etapa foi bastante trabalhosa, porque era importante que aproximássemos os planos sem perder conteúdo nas laterais e, para isso, é necessário encontrar o frame exato em que ocorre uma mudança de enquadramento para que não haja falhas na sequência da cena. Como o programa foi gravado simulando um ao vivo e existem diversos cortes entre as câmeras, foi preciso prestar bastante atenção aos pontos que precisavam ser cortados e corrigidos. Depois de realizar esses ajustes de vídeo, seguimos para o processo de revisão dos efeitos sonoros. Nesse momento, analisamos se algum efeito sonoro

havia ficado faltando e fizemos os ajustes levando em consideração a necessidade específica de cada um dos jogos.

A etapa final foi a inserção da trilha sonora, que havia sido pré-selecionada e contava com músicas mais agitadas. Buscamos intercalar músicas de ambas as décadas para que houvesse um equilíbrio no programa. Aqui, era necessário notar em que momentos fazia mais sentido incluir a trilha de uma década específica. Quando o time representando uma das décadas ia jogar, por exemplo, a trilha sonora fazia referência à década em questão. Outro exemplo é no jogo "Linha do Tempo", que no primeiro programa teve uma temática musical. Nele, quando os apresentadores citavam a banda cujos álbuns deveriam ser colocados em ordem, decidimos colocar uma música dessa banda como trilha sonora da rodada. Além disso, no final do programa, colocamos uma música agitada pertencente à década vencedora da edição.

Quando terminamos a montagem e finalização do primeiro programa, pudemos prosseguir com a edição dos episódios seguintes. Aplicamos as mesmas mudanças a todos eles, adequando-se aos jogos e décadas presentes em cada um e realizando os ajustes técnicos de acordo com as necessidades de cada programa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

“A conclusão é o momento de atar as pontas, não as duas pontas da vida, restaurando na velhice a adolescência, como queria Dom Casmurro, mas as intenções e o produto, mostrando neste como estão aquelas. Por isso, a conclusão fica sendo o último esforço de persuasão.”
José Luiz Fiorin

Como já afirmado por Fiorin, agora o que nos resta é atar as pontas. Entretanto, se o autor nega a restauração da velhice à adolescência, talvez aqui seremos um pouco de Dom Casmurros: como já citado no relatório, o “Guerra das Décadas” surge antes de ser um projeto de conclusão de curso, surge como atividade interdisciplinar, surge como desejo de um grupo de alunos de experimentar o fazer televisivo, isto é, ter a prática da experiência profissional. A realização do piloto em 2014 se mostrou entusiasmante e, partindo dos alunos, percebeu-se que muitos detalhes poderiam ser aperfeiçoados. O Trabalho de Conclusão de Curso, portanto, surge na ideia de aperfeiçoar o que já tinha sido feito, melhorar o que era visível, experimentar (mais ainda) a prática profissional.

Agora, já na “velhice”, após finalizar o projeto em que estamos envolvidos há dois anos, podemos olhar para a “adolescência” e analisar diacronicamente o que produzimos: o que antes era um piloto, tornou-se 7 programas; da WebTV para a transmissão aberta; de baixíssimo orçamento a uma produção com recursos. Provavelmente não tínhamos em mente a dificuldade que seria produzir a temporada completa, havia indiscutivelmente uma falta de experiência, experiência essa que só foi alcançada graças ao realizar do “Guerra das Décadas”. Muito se aprendeu não apenas da técnica da televisão, mas também de se produzir pensando em um público-alvo – pensando estrategicamente em comunhão com a emissora.

Agora, no que toca ao sincrônico, isto é, observar a “velhice” na “velhice” é evidente que a totalidade não é de quimeras. A realidade está mais para *quereres*. Querer fazer mais, querer fazer melhor. O intuito que deu origem a este projeto, “de se aperfeiçoar” permanece. Aprendeu-se muito no que se refere ao repensar uma obra audiovisual, no que se refere ao traquejo no dia-a-dia de uma produção longa. Percebemos também que independentemente do orçamento e da

estrutura, dificuldades existirão e a perseverança, dedicação e criatividade são os remédios para tais problemas. Mais do que isso, percebemos que o motor da produção são as pessoas que fazem dia após dia o projeto, se reinventar em todos esses dias é fundamental. A satisfação e o orgulho, nunca cegos, mas realistas são os sentimentos que nos balizam agora ao finalizar este relatório.

E como diria Casmurro: “E bem, e o resto?”, aqui no relatório finalizaremos com alguns anexos que podem ser úteis àqueles que algum dia se aventurem no fazer televisão – aqueles que acertadamente buscarão uma metodologia (sem ela, não há realização) – ou mesmo aqueles que por curiosidade queiram compreender melhor o processo de produção do “Guerra das Décadas”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARVALHO, Cristiane Mafacioli. **Uma reflexão sobre o papel dos canais educativos no Brasil**. In: v ENCONTRO DOS NÚCLEOS DE PESQUISA DA INTERCOM, 5., 2005, Rio de Janeiro. Trabalho. Rio de Janeiro: Online, 2005. p. 1 - 13. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/34269897275230435867749488493462158218.pdf>>. Acesso em: 15 nov. 2015.

CORREIA, João Carlos. **Ubiquidade: a próxima revolução televisiva**. In: SERRA, Paulo; SÁ, Sónia; SOUZA FILHO, Washington. A Televisão Ubíqua. Corvilhã: Livros Labcom, 2015. p. 39-52. Disponível em: <http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20150529-201507_pserrassawfilho_tvubiqua.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2016.

COUCHOT, E. **Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração**. In: Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual. Org. André Parente. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993. p. 37-48.

ECO, U. A obra aberta. São Paulo: Perspectiva, 2005.

FECHINE, Yvana. **Uma Proposta de Abordagem do Sensível na TV**. 2006. Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho "Produção de Sentido nas Mídias", do XV Encontro da COMPÓS. Disponível em: <<http://www.unicap.br/gtpsmid/pdf06/yvana-fechine.pdf>>. Acesso em: 10 ago. 2015.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada à serio**. São Paulo: Ed. Senac, 2005.

MCLUHAN, Marshall – **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem** (Understanding Media). 12ª ed. São Paulo: Cultrix, 2002.

MÉDOLA, Ana Silvia Lopes Davi. **Da TV Analógica para a Digital: Elementos para a compreensão da práxis enunciativa**. 2006. Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho "Produção de Sentido nas Mídias", do XV Encontro da COMPÓS. Disponível em: <http://www.unicap.br/gtpsmid/pdf06/anasilvia_medola.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2015.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

NERY, Marie Louise. **A evolução da indumentária: subsídios para criação de figurino**. Rio de Janeiro: Editora SENAC Nacional, 2009.

RATTO, Gianni. **Antitratado de cenografia: variações sobre o mesmo tema**. 2ª Ed. – São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2001.

REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL. **Decreto-Lei nº 8.977/95**, de 6 de janeiro de 1995

SEERA, S; SÁ, S; SOUZA FILHO, W. **A televisão Ubíqua**. Corvilhã. Livros LabCom. 2015.

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

URSSI, Nelson José. **A Linguagem Cenográfica**. São Paulo, 2006. Disponível em: <http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/C%EAnica/Pesquisa/a_linguagem_cenografica.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2016

ZETTL, Herbert. **Manual de produção de televisão**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

ANEXOS

ANEXO 1: Roteiro do Programa 70x90

ANEXO 2: Roteiro do Programa 50x60

ANEXO 3: Roteiro do Programa 50x90

ANEXO 4: Lista de Regras dos Jogos

ANEXO 5: Checklist de Providências

ANEXO 6: Autorização de Imagem – Victoria Alves

ANEXO 7: Autorização de Imagem – Guilherme Gonçalves

ANEXO 8: Livro-Caixa do Programa

ANEXO 1 – ROTEIRO DO PROGRAMA 70X90

<u>GDD</u> <u>TVU</u>	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

video	tec	áudio
VHT ABERTURA		
APRESENTADORES DE PÉ NO ESTÚDIO INTERAGINDO DIRETAMENTE COM AS CÂMERAS	VIVO	90 OLÁ, OLÁ, OLÁ! COMEÇA MAIS UM GUERRA DAS DÉCADAS! EU SOU GUILHERME 70 E EU SOU VICTORIA, SEJAM BEM VINDOS A NOSSA ARENA DE BATALHA! 90 A LUTA DE HOJE SERÁ A DÉCADA DE SETENTA CONTRA A DÉCADA DE NOVENTA! 70 ENTÃO JÁ VAMOS LOGO COM ISSO PORQUE O JOGO PROMETE SER UM PÁREO DURO. CONFIRA UM PANORAMA GERAL DA DÉCADA DE SETENTA!
VT ANOS 70	OFF	DÉCADA DE REVOLUÇÕES, OS ANOS SETENTA APRESENTARAM UM MUNDO CHEIO DE CONTRASTES ENTRE AS SOCIEDADES. ENQUANTO O POVO NORTE-AMERICANO

GDD TVU	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
		FESTEJAVA A DEPOSIÇÃO DE NIXON, PORTUGAL E ESPANHA VIRAM SUAS DITADURAS CHEGAREM AO FIM. JÁ O BRASIL VIVIA O PERÍODO DE MAIOR CENSURA E OPRESSÃO DE SUA DITADURA, JUNTO COM O MILAGRE ECONÔMICO TIDO NO GOVERNO MÉDICI E O TRICAMPEONATO MUNDIAL. A BUZINA DO CHACRINHA JÁ ERA UM DOS SONS MAIS OUVIDOS NA TV E OS GLOBOS DE DISCOTECA TROUXERAM A FEBRE DO DISCO ASSIM COMO A FORÇA DO BLACK POWER. O WOODSTOCK INCENDIOU AS GUITARRAS DA DÉCADA QUE MARCOU O FIM DO ROCK CLÁSSICO E ABRIU NOVAS PORTAS COM A CHEGADA DO MOVIMENTO PUNK, SACOU?
APRESENTADORES DE PÉ NO ESTÚDIO, INTERAGINDO DIRETAMENTE COM AS CÂMERAS	VIVO	APRESENTADOR 1 E PARA REPRESENTAR OS DEZ ANOS MAIS ROCK AND ROLL DO SÉCULO PASSADO ESTÁ AQUI O CURSO DE (NOME DO CURSO)!
PERGUNTAS SUGERIDAS: PREPARADOS?; QUE ANO NASCEU; EM QUE ANO DO CURSO ESTÁ; QUAL A MELHOR COISA DA		

GUERRA DAS DÉCADAS -- p. 2 / 2

GDD	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
TVU	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
DÉCADA QUE REPRESENTA; QUE TIPO DE INFLUÊNCIA ELA TROUXE; VAI GANHAR? ~IMPROVISO~ APRESENTADORES DEVEM SABER OS NOMES DOS COMPETIDORES E NÃO PERGUNTAR PARA ELES VT ANOS 90	OFF	APRESENTADOR 2 JÁ CONHECEMOS OS REPRESENTANTES DOS ANOS 70, ENTÃO É HORA DE NOS LEMBRARMOS UM POUCO MAIS SOBRE OS GLORIOSOS ANOS 90! OS ANOS NOVENTA COMEÇARAM COM TUDO! A ALEMANHA SE REUNIFICOU COM A QUEDA DO MURO QUE SEPARAVA SUA CAPITAL, A UNIÃO SOVIÉTICA SE FOI JUNTO COM A GUERRA FRIA E, NA ÁFRICA DO SUL, O APARTHEID CHEGOU AO FIM COM NELSON MANDELA SE TORNANDO O PRIMEIRO PRESIDENTE NEGRO DA NAÇÃO SUL-AFRICANA. O BRASIL NOMEOU SEU PRIMEIRO PRESIDENTE EM ELEIÇÃO DIRETA APÓS A DITADURA, FERNANDO COLLOR DE MELLO, QUE SOFREU O IMPEACHMENT REPRESENTADO PELO MOVIMENTO DOS CARAS-PINTADAS. LOGO APÓS,

GUERRA DAS DÉCADAS -- p.3 / 2

GDD TVU	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

video	tec	áudio
APRESENTADORES DE PÉ NO ESTÚDIO INTERAGINDO DIRETAMENTE COM AS CÂMERAS PERGUNTAS: PREPARADOS?; QUE ANO NASCEU; EM QUE ANO DO CURSO ESTÁ; QUAL A MELHOR COISA DA DÉCADA QUE REPRESENTA; QUE TIPO DE INFLUÊNCIA ELA TROUXE; VAI GANHAR? -IMPROVISO- SABER O NOME!	VIVO	FERNANDO HENRIQUE CARDOSO INSTAURA O PLANO REAL, EM VIGOR ATÉ HOJE. A MODA FOI INFLUENCIADA PELA SIMPLICIDADE DO GRUNGE E PELO ESPORTE, COM CAMISETAS, BONÉS E TÊNIS. O BRASIL SE SAGROU TETRACAMPEÃO DO MUNDO E OS VIDEOGAMES COMEÇARAM A GANHAR ALTA POPULARIDADE. 90 E QUEM VAI DEFENDER OS NOSTÁLGICOS ANOS DA MINHA INFÂNCIA SERÁ O PESSOAL DE (NOME DO CURSO)! 70 JÁ TEMOS OS COMPETIDORES

GDD TVU	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
		AQUI DO NOSSO LADO ENTÃO NÃO TEM PORQUE NÃO COMEÇARMOS COM OS NOSSOS JOGOS! PARA ABRIR O PROGRAMA VEM O JOGO (NOME DO LINHA DO TEMPO)
		90 NESSE JOGO CADA EQUIPE TERÁ QUE VIR PARA O NOSSO PALCO E COLOCAR EM ORDEM CRONOLÓGICA OS FILMES DE DOIS ATORES QUE FORAM GRANDES ÍCONES EM SUAS DÉCADAS DE, DIGAMOS, REVELAÇÃO.
		70 NO PRIMEIRO JOGO OS CAPITÃES COMEÇAM JOGANDO E OS OUTROS JOGADORES DA EQUIPE PODEM FICAR DANDO PITACOS PARA QUE ELE CONSIGA ACERTAR TODOS OS FILMES.
		90 CADA EQUIPE TERÁ NOVENTA SEGUNDOS PARA COMPLETAR TUDO E PODERÃO PERGUNTAR QUANTOS ESTÃO ERRADOS A CADA VEZ QUE ACHAREM QUE TERMINARAM.
		70

GDD TVU	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
COMPETIDORES JOGANDO		VAMOS COMEÇAR, ENTÃO? ANOS SETENTA, SE APRESENTEM! A DÉCADA DE SETENTA FOI MARCADA PELO DANCE MUSIC E POR VÁRIOS MUSICAIS, ENTÃO NADA MAIS JUSTO DO QUE JOHN TRAVOLTA SER O TEMA DO NOSSO JOGO. E AÍ, PREPARADO? VAMOS ENTÃO!
FILMES: OS EMBALOS DE SÁBADO À NOITE (1977); GREASE (1978); UM TIRO NA NOITE (1981); OLHA QUEM ESTÁ FALANDO (1989); PULP FICTION (1994)		JOGO ANOS 70
		AMBOS OS APRESENTADORES COMENTÁRIOS SOBRE COMO FOI O JOGO
		90
		CHAMA O CAPITÃO PARA JOGAR COM LEONARDO DI CAPRIO COMO TEMA
FILMES: ROMEU E JULIETA (1996); TITANIC (1997); O HOMEM DA MÁSCARA DE FERRO (1998); A PRAIA (2000); PRENDA-ME SE FOR CAPAZ (2002)		JOGO ANOS 90

GDD TVU	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
VHT CHAMADA INTERVALO		AMBOS OS APRESENTADORES COMENTÁRIOS SOBRE COMO FOI O JOGO
		70 COMENTÁRIO GERAL SOBRE O RESULTADO DO JOGO
		90 FINALIZAÇÃO E CHAMADA PARA O PRÓXIMO BLOCO SOBRE MÚSICA

GDD TVU	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
VHT VOLTA INTERVALO APRESENTADORES INTERAGINDO ENTRE ELES E COM A CÂMERA.		APRESENTADOR 70 ESTAMOS DE VOLTA COM GUERRA DAS DÉCADAS!
		APRESENTADOR 90 AQUI NA ARENA DE BATALHA, TEMOS OS ANOS SETENTA, REPRESENTADOS PELOS ALUNOS DO CURSO DE _____ E OS ANOS NOVENTA COM O PESSOAL DE _____. NO MOMENTO O PLACAR ESTÁ ____ A ____ PARA A EQUIPE DOS ANOS _____.
		APRESENTADOR 70 FALAMOS NO PRIMEIRO BLOCO SOBRE OS ASTROS DO CINEMA, ENTÃO AGORA VAMOS FALAR DAS SUPER ESTRELAS DO MUNDO DA MÚSICA!

GDD TVU	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
APRESENTADOR 90 CANTA JUNTO, SE DIVERTE...		APRESENTADOR 90 DESTA VEZ, VICTORIA, NEM PRECISA SE DAR AO TRABALHO DE TENTAR... NÃO TEM COMO VOCÊS GANHAREM DOS ANOS NOVENTA QUANDO O ASSUNTO É MÚSICA! QUER VER? PRODUÇÃO, SOLTA PARA MIM AQUELA MÚSICA QUE COMBINAMOS... -- TOCA TRECHO "TE LEVAR" CHARLIE BROWN JR --
		APRESENTADOR 70 TÁ BOM! PRODUÇÃO, AGORA É A MINHA VEZ! -- TOCA TRECHO "EU NASCI HÁ 10 MIL ANOS ATRÁS" RAUL SEIXAS -- OS ANOS SETENTA É DE TOCA RAUL! APRESENTADOR 90

GDD	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
TVU	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

video	tec	áudio
		MAS, VAMOS O FAZER O SEGUINTE? DEIXAR QUE NOSSOS COMPETIDORES DECIDAM JOGANDO?
ANOS 90		APRESENTADOR 70
- MY HEART WILL GO ON (CELINE DION)		É O JOGO DA CANTORIA! O NOSSO KARAOKE!
- HERO (MARIAH CAREY)		QUE FUNCIONA ASSIM:
- AS LONG AS YOU LOVED ME (BACKSTREET BOYS)		UM INTEGRANTE DA EQUIPE VAI
- LIFE (DES'REE)		VIR AQUI NA FRENTE E TIRAR UM
- TIME TO SAY GOODBYE (ANDREA BOCELLI)		NOME DE MÚSICA DA DÉCADA...
- CANDLE IN THE WIND (ELTON JOHN)		VOCÊ VAI TER QUE CANTAROLAR
- BABY ONE MORE TIME (BRITNEY SPEARS)		A MÚSICA SEM USAR NENHUMA
- MACARENA (FROM IPANEMA)		PALAVRA, APENAS COM LALALA,
- WE ARE THE CHAMPIONS (QUEEN)		NANANÃ, TCHE-TCHE-RÊ-RÊ, COM
- WONDERWALL (OASIS)		O QUE VOCÊS QUISEREM... O
- ARE YOU GONNA GO MY WAY (LENNY KRAVITZ)		OBJETIVO É FAZER COM QUE A
- BAD GIRLS (DONNA SUMMER)		SUA EQUIPE DESCUBRA QUAL É O
- NOTHING REALLY MATTERS (MADONNA)		NOME DESSA MÚSICA. QUEM
- NO SURPRISES (RADIOHEAD)		ACERTAR VEM AQUI PARA
- CRAZY LITTLE THING CALLED LOVE (QUEEN)		FRENTE E CONTINUA O JOGO...
- LUST OF LIFE (IGGY POP)		APRESENTADOR 90
- DE VOLTA AO PLANETA (JOTA QUEST)		A EQUIPE QUE TIVER MAIS
- MULHER DE FASES (RAIMUNDOS)		ACERTOS, PONTUA, CERTO?
- MALANDRAGEM (CÁSSIA ELLER)		
- MINHA ALMA (O RAPPA)		
- ALMA GÊMEA (FÁBIO JR.)		
- PURO ÊXTASE (FREJAT)		
- JACKIE TEQUELA (SKANK)		
- EVIDÊNCIAS (CHITÃOZINHO & XORORÓ)		
- VEM MEU AMOR (BANDA EVA)		
- CARA CARAMBA SOU CAMALEÃO (CHICLETE COM BANANA)		

GDD	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
TVU	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
- ASSIM CAMINHA A HUMANIDADE (LULU SANTOS)		VAMOS VER SE OS ANOS
- SOZINHO (CAETANO VELOSO)		PRATICANDO NO CHUVEIRO
- FÁCIL (JOTA QUEST)		VALERAM APENA!
- ANNA JÚLIA (LOS HERMANOS)		
- UMA BRASILEIRA (OS PARALAMAS DO SUCESSO)		APRESENTADOR 70
- MARACATU ATÔMICO (CHICO SCIENCE)		A EQUIPE _____, QUE ESTÁ
- LENHA (ZECA BALEIRO)		GANHANDO, COMEÇA. QUE O
- O DESCOBRIDOR DOS SETE MARES (LULU SANTOS)		CAPITÃO DO TIME VENHA PARA
- ERA UM GAROTO, QUE COMO EU, AMAVA OS BEATLES E OS ROWLING STONES		CAI
(ENGENHEIROS DO HAWAII)		
- SE (DJAVAN)		PREPARADOS? CRONOMETRO NA
- POR VOCÊ (FREJAT)		TELA!
- BEIJA EU (MARISA MONTE)		
- O PAPA É POP (ENGENHEIROS DO HAWAII)		
- BLACK OR WHITE (MICHAEL JACKSON)		VALENDO!
- WANNABE (SPICE GIRLS)		
- BITTER SWEET SYMPHONY (THE VERVE)		
- RAY OF LIGHT (MADONNA)		***[EQUIPE JOGA]***
- GONNA MAKE YOU SWEET (EVERYBODY DANCE NOW) (C & C MUSIC FACTORY)		
- THE RHYTHM OF THE NIGHT (CARONA)		***[APRESENTADORES
- JOYRIDE (ROZETTE)		COMEMENTAM RESULTADOS]***
- ONE (U2)		
- WHAT IS LOVE (HADDAWAY)		APRESENTADOR 90
- EVERYBODY (BACKSTREET BOYS)		AGORA É A VEZ DA EQUIPE _____
ANOS 70		FULANO, PODE VIR AQUI PRA
- START ME UP (ROLLING STONES)		FRENTE
- HEART OF GLASS (BLONDIE)		
- IMAGINE (JOHN LENNON)		PREPARADO? CRONOMETRO
- NO WOMAN NO CRY (BOB MARLEY)		
- MAGGIE MAY (ROD STEWART)		
- AIN'T NO SUNSHINE (MICHAEL JACKSON)		
- YOU'RE THE FIRST THE LAST MY EVERYTHING		

GUERRA DAS DÉCADAS -- p.11 / 2

GDD TVU	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
(BARRY WHITE) - STAYING ALIVE (BEE GEES) - DANCING QUEEN (ABBA) - I WILL SURVIVE (GLORIA GAYNOR) - DREAMER (SUPERTRAMP) - YOUR SONG (ELTON JOHN) - COCAINE (ERIC CLAPTON) - BAT OUT OF HELL (MEAT LOAF) - PARA NÃO DIZER QUE NÃO FALEI DAS FLORES (GERALDO VANDRÉ) - BALADA DOS LOUCOS (OS MUTANTES) - BABY (OS MUTANTES) - SOCIEDADE ALTERNATIVA (RAUL SEIXAS) - TENTE OUTR VEZ (RAUL SEIXAS) - MALUCO BELEZA (RAUL SEIXAS) - DANCING DAYS (AS FRENÉTICAS) - PERIGOSA (AS FRENÉTICAS) - APESAR DE VOCÊ (CHICO BUARQUE) - CÁLICE (CHICO BUARQUE) - PANIS ET CIRCENSES (BOCA LIVRE) - SANGUE LATINO (SECOS E MOLHADOS) - PRÁ FRENTE BRASIL (TEMA COPA 70) - DANIEL (ELTON JOHN) - TEACHER I NEED YOU (ELTON JOHN) - ELDERBERRY WINE (ELTON JOHN) - CROCODILE ROCK (ELTON JOHN) - THE TEARS OF A CLOWN (SMOKEY ROBINSON & THE MIRACLES) - WATERLOO (ABBA) - DON'T STOP 'TILL YOU GET ENOUGH (MICHAEL JACKSON) - HIGHWAY TO HELL (AC/DC) - BOHEMIAN RHAPSODY (QUEEN) - HOTEL CALIFORNIA (EAGLES) - BOOGIE WONDERLAND (EARTH, WIND & FIRE) - IN THIS LOVE (BOB MARLEY) - GONNA FLY NOW - BILL CONTI		VALENDOL ***[EQUIPE JOGA]*** ***[APRESENTADORES COMEMENTAM RESULTADOS]*** APRESENTADOR 70 TENHO QUE RECONHECER... O QUE SERIAM DAS FORMATURAS SEM (COMEÇA EM BG "POR ENQUANTO" – CASSIA ELLER) "POR ENQUANTO" DA CASSIA ELLER? APRESENTADOR 90 QUE BOM! MAS, TAMBÉM POSSO DIZER QUE CASAMENTOS SEM DANCING QUEEN DO ABBA NÃO SÃO NADA! (COMEÇA EM BG "DANCING QUEEN " – ABBA)

GUERRA DAS DÉCADAS -- p.12 / 2

GDD TVU	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
- IT'S A LONG WAY TO THE TOP (AC/DC) - ROCKET MAN (ELTON JOHN) APRESENTADOR 90 FICA CONTANDO COM OS DEDOS A QUANTIDADE DE PROGRAMAS QUE O APRESENTADOR 70 FICA FALANDO...		APRESENTADOR 70 ALÉM DAS MÚSICAS, OS ANOS SETENTA FORAM OS MELHORES ANOS POSSÍVEIS PARA VOCÊ SE SENTAR EM FRENTE À TV... SÓ PARA COMEÇAR TEMOS "IRMÃOS CORAGEM", "O ASTRO", "SARAMANDAIA", "DANCING DAYS", BAITA NOVELAS! APRESENTADOR 90 NOVELA AQUI, NOVELA ALI... NÃO IMPORTA... EU VOU FALAR O NOME DE APENAS UM PROGRAMA E VOCÊ VAI VER QUAL DÉCADA É MELHOR... CASTELO RÁ-TIM-BUM APRESENTADOR 70 AH, MAS, NOS ANOS SETENTA TEM TAMBÉM O LANÇAMENTO DO

GDD	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
TVU	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
		CANAL NICKELOD---
		APRESENTADOR 90
		AH, QUER MAIS? OUTRA PALAVRA: FRIENDS!
		APRESENTADOR 70
		JÁ ENTENDI. ISSO VAI SER DECIDIDO NO NOSSO PRÓXIMO JOGO EM QUE O CONTROLE ESTARÁ NAS MÃOS DOS NOSSOS COMPETIDORES. É O JOGO DO CONTROLE REMOTO!
PERGUNTAS ANOS 70:		
PRIMEIRA NOVELA TRANSMITIDA EM CORES. O BEM AMADO		
A NOVELA AS BRUXAS FOI EMITIDA EM QUAL CANAL DE TELEVISÃO? TV TUPI		
QUEM ERA O COMEDIANTE A FRENTE DO PROGRAMA "VOCÊ TEM TEMPO?" CHICO ANYSIO		
UM ASSASSINATO ACONTECE DURANTE UMA FESTA DA ALTA SOCIEDADE CARIOCA. QUAL É O NOME ESTA NOVELA ESCRITA POR BRAULIO PEDROSO? O REBU		
QUAL É O NOME DA NOVELA BASEADA EM UM LIVRO DE JORGE AMADO, EM QUE SONIA BRAGA ERA A PROTAGONISTA? GABRIELA		
NOVELA QUE TRAZIA A TONA A FEBRE PELAS DISCOTECAS? DANCING DAYS		
DE QUE NOVALA ERA O PERSONAGEM		
		APRESENTADOR 90
		NESTE JOGO, AS DUAS DÉCADAS JOGAM JUNTAS. A EQUIPE QUE
		ESTÁ GANHANDO COMEÇA, EU E
		O APRESENTADOR 70, FAREMOS
		PERGUNTAS SOBRE A DÉCADA
		CORRESPONDENTE DA EQUIPE...
		SE O PESSOAL ACERTAR, O TIME
		ADVERSÁRIO VAI TER QUE

GDD	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
TVU	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
SALOMÃO HAYALA? O ASTRO DONA REDONDA EXPLODE EM QUAL NOVELA? SARAMANDAIA A ATRIZ ARACY BALABANIAN ERA A VOZ DE GABRIELA. DE QUE SÉRIE INFANTIL FAZIA PARTE? VILA SÉSAMO PERGUNTA ANOS 90 NOVELA EM QUE CLAUDIA OHANA ERA A VAMPIRA NATASHA? VAMP A MUSIC TELEVISION, A MTV BRASIL, ENTRA "NO AR" EM QUE ANO? 1990 RUTH E RAQUEL SÃO GÊMEAS. INTERPRETADAS POR GLÓRIA PIRES EM QUAL NOVELA? MULHERES DE AREIA EM QUAL EMISSORA FOI PRODUZIDA A NOVELA PANTANAL? TV MANCHETE EM QUAL NOVELA DE SÍLVIO DE ABREU ERA POSSÍVEL DE ENCONTRAR UM SERIAL KILLER EM UM OPALA PRETO? A PRÓXIMA VÍTIMA UM RICO FAZENDEIRO SE APAIXONA POR UMA SEM-TERRA. CONFLITOS RURAIS EM UMA CONSAGRADA NOVELA DE BENEDITO RUY BARBOSA. QUAL É O NOME DESSA NOVELA? O REI DO GADO. UMA NOVELA COM SOTAQUE ITALIANO. A PAIXÃO DE GUILIANA E MATTEO. QUAL O NOME DESSA NOVELA? TERRA NOSTRA		RSPONDER PERGUNTAS SOBRE TELEVISÃO SOBRE A DÉCADA DO OUTRO TIME... SE ELES ERRAREM, AS PERGUNTAS MUDAM PARA A DÉCADA DO TIME ADVERSÁRIO. APRESENTADOR 70 UMA PERGUNTA PARA CADA TIME. SE O SEU TIME ACERTAR, CONTINUA A SUA DÉCADA, SE ERRAR AS PERGUNTAS MUDAM PARA A DÉCADA DOS CONCORRENTES. CERTO? DÚVIDAS? PREPARAR CRONOMETRO NA TELA. VALENDO! ***[COMEÇA O JOGO]*** ***[APRESENTADORES COMEMENTAM RESULTADO]***

GUERRA DAS DÉCADAS -- p.15 / 2

GDD TVU	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
GC: SITE		APRESENTADOR 1 ESTÁ GOSTANDO DA TRILHA SONORA DO PROGRAMA DE HOJE? CONFIRMA EM NOSSO SITE A PLAYLIST OFICIAL DO GUERRA DAS DÉCADAS!
		VOLTAMOS JÁ-JÁ COM MAIS BATALHAS ENTRE OS ANOS 70 E 90!
VHT CHAMADA INTERVALO		

GDD TVU	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
VHT VOLTA INTERVALO APRESENTADORES INTERAGINDO COM A CÂMERA		APRESENTADOR 70 ESTAMOS DE VOLTA COM O GUERRA DAS DÉCADAS APRESENTADOR 90 A BATALHA DE HOJE É ENTRE A DÉCADA DE SETENTA, REPRESENTADA PELO PESSOAL DE ____ E A DÉCADA DE NOVENTA, REPRESENTADA PELA GALERA DE ____. APRESENTADORES IMPROVISAM CHECANDO PLACAR APRESENTADOR 70 O TERCEIRO BLOCO DESSE PROGRAMA VAI TRAZER UM POUCO MAIS DE MÚSICA! APRESENTADOR 90 E PARA ISSO VAMOS USAR AQUELAS FIGURINHAS DO SEU CELULAR, QUE FICA MAIS FÁCIL DO QUE ESCREVER UMA FRASE INTEIRA... É A BATALHA DOS EMOJIS! EXPLICAÇÃO BATALHA DOS EMOJIS

GUERRA DAS DÉCADAS -- p.17 / 2

GDD	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
TVU	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
		JOGO IMPROVISO PÓS JOGO APRESENTADOR 70 O JOGO ESTÁ MEIO TENSO, VAMOS RELAXAR UM POUCO? DAR AQUELA SOLTADA NOS MÚSCULOS, TRABALHAR A EXPRESSÃO CORPORAL? APRESENTADOR 90 É ISSO MESMO QUE ESTOU PENSANDO? ESTAMOS FALANDO DE MÍMICA? APRESENTADOR 70 EXATAMENTE, GUILHERME! POR QUE VOCÊ NÃO EXPLICA COMO VAI FUNCIONAR ESSE JOGO? APRESENTADOR 90 IMPROVISA EXPLICAÇÃO DO JOGO, RELEMBRANDO QUE O TEMA É CINEMA APRESENTADOR 70 VAMOS SABER DAS NOSSAS EQUIPES. IMPROVISO COM EQUIPE QUE

GDD TVU	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
VHT CHAMADA INTERVALO		COMEÇARÁ O JOGO
		JOGO
		IMPROVISO COM O RESULTADO E CHAMANDO A PRÓXIMA EQUIPE
		JOGO
		IMPROVISO COM O RESULTADO AMBOS OS APRESENTADORES FINALIZAÇÃO E CHAMADA PARA O ÚLTIMO BLOCO

GDD TVU	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
TELA DIVIDIDA EM 2 COM UM X NO MEIO, COM IMAGENS ALEATÓRIAS DE CADA UMA DAS DÉCADAS LADO DOS ANOS 70 AUMENTA, COM IMAGENS DE EVENTOS HISTÓRICOS E CULTURAIS IMPORTANTES DE ACORDO COM O QUE FOR SENDO NARRADO. LADO DOS ANOS 90 AUMENTA, COM IMAGENS DE EVENTOS HISTÓRICOS E CULTURAIS IMPORTANTES DE ACORDO COM O QUE FOR SENDO NARRADO.		COMEÇA AQUI O ÚLTIMO BLOCO DO GUERRA DAS DECADAS. É AGORA EU VEREMOS A DEFINIÇÃO DO GRANDE VENCEDOR DE HOJE! COM DUAS EQUIPES MUITO FORTES COMPETINDO, QUEM SERÁ QUE LEVA ESSA? DE UM LADO OS MARCANTES ANOS SETENTA! É NESSA DÉCADA QUE ACONTECE O FIM DO AI-5 NO BRASIL, O GRANDE SUCESSO DA BANDA ABBA NAS PARADAS E A ESTREIA DO HUMORÍSTICO SATURDAY NIGHT LIVE, ALÉM DA EXPLOSÃO DA MÚSICA DISCO NO MUNDO TODO! DO OUTRO LADO OS NOSTÁLGICOS ANOS NOVENTA, ERA DE OURO DOS SITCOMS NORTE AMERICANOS COMO SEINFELD E FRIENDS, AUGE DA FAMA DAS BOYBANDS E

GUERRA DAS DÉCADAS -- p. 20 / 2

GDD	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
TVU	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
TELA VOLTA A FICAR DIVIDIDA ENTRE AS DUAS DÉCADAS. APRESENTADORES NO ESTÚDIO INTERAGINDO COM AS CÂMERAS		POPSTARS, ALÉM DE SER A DÉCADA EM QUE OCORRE O IMPEACHMENT DE COLLOR E O CRESCIMENTO DO USO DA INTERNET! TEMOS APENAS MAIS UM JOGO PELA FRENTE, E É ELE QUE VAI DEFINIR QUEM SAI VENCEDOR DO PROGRAMA DE HOJE! NÃO PAREM DE TORCER PORQUE A DISPUTA NÃO ESTÁ NADA FÁCIL! IMPROVISO DE ACORDO COM O PLACAR APRESENTADOR 70 [APRESENTAÇÃO DO JOGO PERFIL] APRESENTADOR 90 [CONTINUAR EXPLICAÇÃO LEMBRANDO DE REITERAR QUE NÃO É PERMITIDO USAR NOMES DE FILMES, PROGRAMAS DE TV, BANDAS, ETC] APRESENTADOR 70 [FINALIZAR EXPLICAÇÃO, PERGUNTAR SE ALGUÉM TEM DÚVIDAS] APRESENTADOR 90

GDD TVU	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
POSSÍVEIS PERSONALIDADES: CHACRINHA, SUSANA VIEIRA, ANTONIO FAGUNDES, HEBE CAMARGO, JOHN TRAVOLTA, AL PACINO, BRITNEY SPEARS, CHRISTINA AGUILERA, KURT COBAIN, JENNIFER ANISTON, COURTENAY COX, BILL MURRAY, CHER, JUSTIN TIMBERLAKE, TIGER WOODS, LANCE ARMSTRONG, IVETE SANGALO, ALANIS MORISSETTE, EMINEM, MARIAH CAREY, BILLIE JOE ARMSTRONG.		[CRIAR SUSPENSE QUANTO AO NÚMERO DE PONTOS NECESSÁRIOS PARA QUE CADA EQUIPE VENÇA] EQUIPES JOGAM APRESENTADOR 70 [APRESENTAÇÃO DO VENCEDOR] [ESPAÇO PRA COMEMORAÇÃO DAS EQUIPES E UMA CONVERSA MAIS DESCONTRAÍDA] [TAMBÉM É BOM INCLUIR UMA RETROSPECTIVA DE QUEM GANHOU O ÚLTIMO TALVEZ, QUE VAI DEPENDER DA ORDEM DE GRAVAÇÃO E EXIBIÇÃO] APRESENTADOR PERDEDOR A DÉCADA DE __ GANHOU A BATALHA DE HOJE, MAS AINDA TEM MUITA GUERRA PELA FRENTE! SEMANA QUE VEM TEM MAIS GUERRA DAS DÉCADAS!

<u>GDD</u> <u>TVU</u>	70x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
GC: SITE		APRESENTADOR GANHADOR
		PRA MAIS INFORMAÇÕES E CONTEÚDO EXTRA, É SÓ ACESSAR O WWW.TV.UNESP.BR/GUERRADAS DECADAS! ATÉ O PRÓXIMO PROGRAMA, TCHAU!
VT CRÉDITOS FINAIS		

ANEXO 2 – ROTEIRO DO PROGRAMA 50X60

<u>GDD</u> <u>TVU</u>	60x50	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS	1
	TÍTULO	<u>VHT VOLTA PROGRAMA</u>	01	00:00:20	
OBS_					

vídeo	tec	áudio
VHT ABERTURA		VICTORIA E É DADA A LARGADA DA PRIMEIRA SEMI FINAL DO GUERRA DAS DÉCADAS! MEU NOME É VICTORIA. GUILHERME MEU NOME É GUILHERME! ESTAMOS MUITO PERTO DO CLÍMAX DESSA GUERRA QUE É, DIGAMOS... SECULAR. VICTORIA E NA BATALHA DE HOJE SE ENFRENTARÃO AS DÉCADAS DE CINQUENTA, QUE VENCEU A DÉCADA DE TRINTA, E A DÉCADA DE SESENTA QUE SE DEU MELHOR NA LUTA CONTRA A DÉCADA DE OITENTA! GUILHERME E ANTES DE CONVERSARMOS

<u>GDD</u> <u>TVU</u>	60x50	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
		COM AS EQUIPES, VAMOS NOS APROFUNDAR NAS DÉCADAS DESSA SEMI FINAL VICTORIA CONHEÇA MAIS AINDA SOBRE O BRILHANTISMO DOS ANOS DOURADOS DO SÉCULO VINTE. VT ANOS 50 VICTORIA E GUILHERME IMPROVISO COM EQUIPE DOS ANOS 50 RELEMBRANDO O QUE ACONTECEU NO PROGRAMA EM QUE ELES VENCERAM GUILHERME COM ISSO PODEMOS NOS APAIXONAR NOVAMENTE PELA BELEZA DA DÉCADA DE SESSENTA! VT ANOS 60

GDD TVU	60x50	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
		GUILHERME E VICTORIA IMPROVISO COM EQUIPE DOS ANOS 60 RELEMBRANDO O QUE ACONTECEU NO PROGRAMA QUE ELES VENCERAM. GUILHERME AS EQUIPES ESTÃO DEVIDAMENTE REAPRESENTADAS, ENTÃO VAMOS CHAMÁ-LAS PARA A PRIMEIRA LUTA DO PROGRAMA DE HOJE! VICTORIA E COMO É SEMI FINAL E AS COISAS SÃO DIFERENTES, TEMOS UM JOGO NOVO PARA VOCÊS. GUILHERME É O STOP! EXPLICAÇÃO DO JOGO EQUIPES JOGAM

<u>GDD</u> <u>TVU</u>	60x50	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
VHT SAIDA INTERVALO		AMBOS OS APRESENTADORES IMPROVISO COM O RESULTADO E FINALIZAÇÃO DO BLOCO

<u>GDD</u> <u>TVU</u>	60x50	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
VHT VOLTA INTERVALO		VICTORIA O GUERRA DAS DÉCADAS ESTÁ DE VOLTA! GUILHERME HOJE ESTÃO SE ENFRENTANDO OS ANOS CINQUENTA, COM O PESSOAL DE BCC E OS ANOS SESSENTA COM A GALERA DE JORNALISMO. VICTORIA FALANDO DOS MEUS QUERIDOS ANOS CINQUENTA, ELES TAMBÉM FORAM DOURADOS PARA O ESPORTE BRASILEIRO! GUILHERME TIPO O BICAMPEONATO MUNDIAL DE SESSENTA E DOIS COMANDADO PELAS PERNAS TORTAS DE GARRINCHA? VICTORIA O QUE NÃO TERIA SIDO POSSÍVEL

GUERRA DAS DÉCADAS - p. 5 / 2

<u>GDD</u> <u>TVU</u>	60x50	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
		SE NÃO FOSSE PELA COPA DE CINQUENTA, PELA PRIMEIRA VEZ SEDIADA NO BRASIL, E DEPOIS O PRIMEIRO TÍTULO MUNDIAL EM CINQUENTA E OITO, COM O AINDA GAROTO PELÉ. GUILHERME PERDER EM CASA É LEGAL, ENTÃO? CHAMA A ALEMANHA AQUI QUE O PESSOAL JÁ DEVE ESTAR COM SAUDADES. MELHOR PARARMOS DE FALAR DE FUTEBOL VICTORIA ENTÃO FALEMOS DO BASQUETE, QUE O BRASIL FOI CAMPEÃO MUNDIAL PELA PRIMEIRA VEZ EM CINQUENTA E NOVE! GUILHERME E PELA SEGUNDA EM SESSENTA E TRÊS!

GDD TVU	60x50	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
		VICTORIA É, ACHO QUE A SITUAÇÃO ESTÁ BEM PARECIDA. BORA PARA O PRÓXIMO JOGO! GUILHERME E ELE É A MÍMICA! EXPLICAÇÃO DO JOGO JOGO IMPROVISO DE FINAL DO JOGO VICTORIA AGORA QUE TODOS FORÇARAM SEUS NEURÔNIOS PODEMOS DAR UMA RELAXADA E OUVIR BELAS MÚSICAS. COMEÇA A TOCAR: CHEGA DE SAUDADE – TOM JOBIM A MARAVILHOSA BOSSA NOVA SURTIU EM CINQUENTA E SETE NO BRASIL

<u>GDD</u> <u>TVU</u>	60x50	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS	1
	TÍTULO	<u>VHT VOLTA PROGRAMA</u>	01	00:00:20	
OBS_					

vídeo	tec	áudio
		GUILHERME E O MOVIMENTO QUE FICOU ASSOCIADO AO CRESCIMENTO URBANO FOI ACABAR EM SESSENTA E TRÊS, MAS AS MÚSICAS SÃO, ATÉ HOJE, PROPAGADAS E CANTADAS POR TODOS NÓS. VICTORIA NOMES COMO TOM JOBIM, VINICIUS DE MORAES E NARA LEÃO FIZERAM PARTE DA BOSSA NOVA. GUILHERME COM DUAS DÉCADAS TÃO MUSICAIS COMO ESSA, NÃO PODERIA DEIXAR DE TER UM JOGO SOBRE MÚSICA. É O COMPLETE A ESTROFE! EXPLICAÇÃO DO JOGO JOGO

1

vídeo	tec	áudio
		IMPROVISO DO FINAL DO JOGO AMBOS OS APRESENTADORES CHAMADA PARA INTERVALO
VHT SAIDA INTERVALO		

GDD TVU	60x50	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
VHT VOLTA INTERVALO		GUILHERME VOLTAMOS COM O GUERRA DAS DÉCADAS VICTORIA A BATALHA DE HOJE É ENTRE DÉCADAS PRÓXIMAS, PERTINHO UMA DA OUTRA. CINQUENTA CONTRA SESENTA! GUILHERME ISSO TROUXE ATÉ UM CLIMA AMISTOSO ENTRE NÓS, NÉ? QUE MAIS QUE ESSAS DÉCADAS TÊM EM COMUM ALÉM DO SUCESSO BRASILEIRO NO ESPORTE E A BOSSA NOVA? VICTORIA SEI QUE NÃO É NA POLÍTICA... VIMOS UM AVANÇO DE CINQUENTA ANOS EM CINCO E TODA A ORGANIZAÇÃO DA NOSSA CAPITAL

<u>GDD</u> <u>TVU</u>	60x50	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS	1
	TÍTULO	<u>VHT VOLTA PROGRAMA</u>	01	00:00:20	
OBS_					

vídeo	tec	áudio
		GUILHERME QUE FOI FUNDADA EM MIL NOVECENTOS E SESSENTA, DIGA-SE DE PASSAGEM VICTORIA E DAÍ QUATRO ANOS DEPOIS CHEGA A DITADURA... GUILHERME PRÓXIMO JOGO? VICTORIA É BOM! PARA AGITÁ-LOS AINDA MAIS, CHEGOU A HORA DO TAPÃO! EXPLICAÇÃO DO JOGO JOGO IMPROVISO COM O RESULTADO

<u>GDD</u> <u>TVU</u>	60x50	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
		GUILHERME POSSO NÃO TER MUITOS ARGUMENTOS QUANTO A POLÍTICA, MAS NO CINEMA A DÉCADA DE SESSENTA É COM CERTEZA A MELHOR. MOVIMENTOS COMO O CINEMA NOVO BRASILEIRO E A NOVELLE VAGUE FRANCESA SE CONSOLIDARAM EM UMA DÉCADA EXTREMAMENTE ARTÍSTICA VICTORIA OS ANOS CINQUENTA FORAM A ÉPOCA DE OURO DOS MUSICAIS COM FILMES COMO CANTANDO NA CHUVA E OKLAHOMA! GUILHERME SERGIO LEONE E CLINT EASTWOOD REPRESENTARAM BELOS FILMES DE FAROESTE COMO NO BRILHANTE TRÊS HOMENS EM CONFLITO.

GDD TVU	60x50	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
		VICTORIA HITCHCOCK APARECE COMO O MESTRE DO SUSPENSE NOS ANOS CINQUENTA! GUILHERME MAS LANÇA PSICOSE, SEU FILME MAIS FAMOSO, EM MIL NOVECENTOS E SESENTA. VICTORIA JÁ DEU PARA PERCEBER QUE O PRÓXIMO JOGO VAI SER SOBRE CINEMA. É A BATALHA DOS EMOJIS! EXPLICAÇÃO DO JOGO JOGO IMPROVISO COM O RESULTADO AMBOS OS APRESENTADORES FINALIZAÇÃO DO BLOCO E CHAMADA PARA O ÚLTIMO
VHT SAIDA INTERVALO		

GDD TVU	60x50	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
VHT VOLTA INTERVALO		VT ÚLTIMO BLOCO VICTORIA E CHEGAMOS À LUTA DERRADEIRA DA GUERRA DE HOJE! GUILHERME IMPROVISO DO PLACAR VICTORIA LOGO MAIS DESCOBRIREMOS QUEM SERÁ O PRIMEIRO REPRESENTANTE DA FINALÍSSIMA DO GUERRA DAS DÉCADAS. GUILHERME ESTÁ ENTRE O PESSOAL DE BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO COM OS ANOS CINQUENTA E A GALERA DE JORNALISMO COM OS ANOS SESSENTA.

<u>GDD</u> <u>TVU</u>	60x50	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
		VICTORIA E PARA FINALIZAR VAMOS PARA UM JOGO NOVO AQUI NO GUERRA DAS DÉCADAS. GUILHERME É O QUEM SOU EU? EXPLICAÇÃO DO JOGO SUSPENSE LEMBRANDO DA PONTUAÇÃO JOGO IMPROVISO COM O RESULTADO GUILHERME PRA MAIS INFORMAÇÕES E CONTEÚDO EXTRA, É SÓ ACESSAR O WWW.TV.UNESP.BR/GUERRADAS DECADAS! ATÉ O PRÓXIMO PROGRAMA, TCHAU!

ANEXO 3 – ROTEIRO DO PROGRAMA 50X90

GDD TVU	50x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS	1
	TÍTULO	<u>VHT VOLTA PROGRAMA</u>	01	00:00:20	
OBS.					

video	tec	áudio
VHT ABERTURA		GUILHERME OLÁ, OLÁ, OLÁ PESSOAS AÍ DE CASA! EU SOU O GUILHERME. VICTORIA EU SOU A VICTORIA E FINALMENTE CHEGOU O DIA MAIS ESPERADO POR TODOS NÓS! GUILHERME AI, MEU PAI. CHEGOU MESMO. É HOJE! ESTOU EMOCIONADO! VICTORIA SIM, SIM. É HOJE QUE DESCOBRIREMOS QUAL É A DÉCADA MAIS PODEROSA, MAIS NOSTÁLGICA, MAIS CHARMOSA, MAIS MAIS, DO SÉCULO VINTE. GUILHERME PARA A ÚLTIMA BATALHA DESSA GUERRA ESTÃO AS DÉCADAS DE CINQUENTA, REPRESENTADA

GDD TVU	50x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
		PELA EQUIPE DE BCC E A DE NOVENTA, COM A EQUIPE DE RÁDIO E TV. VICTORIA FORAM MUITAS LUTAS DIFÍCEIS, MOMENTOS COMPLICADOS, MUITOS RISCOS DE ATAQUES CARDÍACOS PARA CHEGAR ATÉ AQUI, ENTÃO É JUSTO QUE LEMBREMOS COMO FOI A TRAJETÓRIA DE VOCÊS ATÉ O DERRADEIRO PROGRAMA. GUILHERME CONFIRA UM APANHADO GERAL DE NOSSAS BATALHAS. A GRANDE FINAL DO GUERRA DAS DÉCADAS COMEÇA AGORA. VT DE MEMÓRIAS VICTORIA E JÁ ESTAMOS AQUI COM NOSSAS EQUIPES!

GDD TVU	50x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

video	tec	áudio
		AMBOS OS APRESENTADORES CONVERSA COM AS DUAS EQUIPES RELEMBRANDO OS ÚLTIMOS PROGRAMAS E SABENDO DA EXPECTATIVA PARA A FINAL. IMPORTANTE QUE ESSA CONVERSA SEJA GERAL COM TODOS OS PARTICIPANTES. GUILHERME PARA A GRANDE FINAL NOSSOS QUERIDOS ROTEIRISTAS ESCOLHERAM OS JOGOS QUE FIZERAM MAIOR SUCESSO DURANTE OS OUTROS PROGRAMAS. VICTORIA PORTANTO, OBVIAMENTE, COMEÇAREMOS COM NOSSA QUERIDÍSSIMA LINHA DO TEMPO. GUILHERME EXPLICAÇÃO DO JOGO COM O TEMA DESENHOS ANIMADOS
ANOS 50: MR. MAGOO (1949); RECRUTA ZERO (1950); THE WOODY WOODPECKER SHOW (1957); DOM PIXOTE (1958 – usar foto com o Dom Pixote e o Zé Colmeia); THE ROCKY AND BULLWINKLE SHOW (1959);		

GDD TVU	50x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
ANOS 90: O FANTÁSTICO MUNDO DE BOB (1990); OS RUGRATS (1991); O LABORATÓRIO DE DEXTER (1996); A VACA E O FRANGO (1997); ROCKET POWER (1999) VHT SAIDA INTERVALO		JOGO AMBOS OS APRESENTADORES IMPROVISO COM O RESULTADO FINAL DO JOGO VICTORIA FINALIZAÇÃO DO BLOCO E CHAMADA PARA MÚSICA

GDD TVU	50x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
VHT VOLTA INTERVALO		GUILHERME ESTAMOS DE VOLTA COM A FINALÍSSIMA DO GUERRA DAS DÉCADAS! VICTORIA OS ANOS CINQUENTA E OS ANOS NOVENTA ESTÃO SE ENFRENTANDO NO PROGRAMA DE HOJE. GUILHERME PUDEMOS VER QUE A DÉCADA DE NOVENTA DEIXOU MUITA SAUDADE PARA NÓS QUE VIVEMOS NOSSOS PRIMEIROS ANOS NELA. INÚMEROS DESENHOS ANIMADOS QUE AINDA SÃO SUCESSO ATÉ HOJE. VICTORIA

GDD TVU	50x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
		MAS NÃO PODEMOS DEIXAR DE LADO OS CLÁSSICOS DESENHOS DOS ANOS CINQUENTA. ELES QUE FIZERAM A FELICIDADE DE NOSSOS PAIS QUANDO ELES ERAM CRIANÇAS E QUANDO NÓS OBRIGÁVAMOS ELES A ASSISTIR DESENHOS E ESTAVA PASSANDO MISTER MAGOO, TOM E JERRY, PICA-PAU, ENTRE MUITOS OUTROS. GUILHERME E A TELEVISÃO DOS ANOS NOVENTA NÃO FOI SÓ FEITA DE DESENHOS ANIMADOS. TAMBÉM ACOMPANHAMOS A GRANDIOSA TV CULTURA EM SEUS MELHORES ANOS COM PROGRAMAS COMO O MUNDO DE BEAKMAN E OS NACIONAIS COMO O MUNDO DA LUA E, É CLARO, O CASTELO RÁ-TIM-BUM, SEU PROGRAMA DE MAIOR SUCESSO. VICTORIA

GDD	50x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
TVU	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
		NO NOSSO PRÓXIMO JOGO TEREMOS TELEVISÃO E MUITO MAIS ASSUNTOS PARA DESVENDARMOS SOBRE ESSAS DÉCADAS! É O JOGO DA MÍMICA! AMBOS OS APRESENTADORES EXPLICAÇÃO DA MÍMICA GERAL JOGO AMBOS OS APRESENTADORES IMPROVISO COM O RESULTADO VICTORIA PODE SER QUE OS ANOS NOVENTA SEJAM MAIS LEMBRADOS QUANTO À TELEVISÃO, MAS NÃO EXISTE NOSTALGIA QUE VENÇA O ROCK N' ROLL DOS ANOS CINQUENTA! GUILHERME BANDAS COMO OASIS, NIRVANA, PERAL JAM, RAIMUNDOS, FOO FIGHTERS...?

GDD TVU	50x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
		VICTORIA QUE NÃO SERIAM NADA SEM OS PIONEIROS DESSE ESTILO COMO LITTLE RICHARD, BILL HALEY, ELVIS PRESLEY E CHUCK BERRY, MENTE DA GRANDE JOHNNY B. GOODE TOCA JOHNNY B. GOODE GUILHERME VAMOS ENTÃO PARA O PRÓXIMO JOGO, QUE TESTARÁ OS CONHECIMENTOS MUSICAIS DOS COMPETIDORES. É O COMPLETE A ESTROFE! AMBOS OS APRESENTADORES EXPLICAÇÃO DO JOGO JOGO AMBOS OS APRESENTADORES IMPROVISO COM O RESULTADO

<u>GDD</u> <u>TVU</u>	50x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
VT SAIDA INTERVALO		VICTORIA
		FINALIZAÇÃO DO BLOCO CHAMANDO O PRÓXIMO COM CINEMA

GDD TVU	50x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
VT VOLTA INTERVALO		
		GUILHERME A GRANDE FINAL DO GUERRA DAS DÉCADAS ESTÁ DE VOLTA!
		VICTORIA HOJE SE ENFRENTAM OS ANOS CINQUENTA E OS ANOS NOVENTA.
		GUILHERME ESSAS SÃO DUAS DÉCADAS QUE, APESAR DA DISTÂNCIA, TÊM MUITO EM COMUM. AMBAS FORAM DÉCADAS EM QUE O CINEMA BRASILEIRO ESTEVE EM ALTA.

GDD TVU	50x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
		VICTORIA NOS ANOS CINQUENTA A CHANCHADA ESTAVA NA MODA. A DUPLA OSCARITO E GRANDE OTELO LANÇOU SEU ÚLTIMO TRABALHO EM MIL NOVECENTOS E CINQUENTA E QUATRO, A COMÉDIA FAROESTE "MATAR OU CORRER." CINCO ANOS DEPOIS, EM CINQUENTA E NOVE, MAZAROPPI LANÇA SEU FILME MAIS FAMOSO: "JECA TATU" GUILHERME TAMBÉM EM CINQUENTA E NOVE, O PRIMEIRO FILME BRASILEIRO FOI INDICADO AO OSCAR DE MELHOR FILME. "ORFEU NEGRO" É CONSIDERADO FRANCÊS, MAS É UMA CO-PRODUÇÃO BRASILEIRA. JÁ NOS ANOS NOVENTA DOIS FILMES BRASILEIROS FORAM INDICADOS A MELHOR FILME ESTRANGEIRO. O QUE É ISSO, COMPANHEIRO?

GDD TVU	50x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
		DE BRUNO BARRETO EM NOVENTA E OITO E CENTRAL DO BRASIL, DE WALTER SALLES, EM NOVENTA E NOVE, SENDO QUE ESSE ÚLTIMO AINDA DEU UMA INDICAÇÃO À GRANDE FERNANDA MONTENEGRO QUE DISPUTOU O OSCAR DE MELHOR ATRIZ. VICTORIA VAMOS VER QUEM SABE MAIS SOBRE CINEMA AQUI NO GUERRA DAS DÉCADAS. É A BATALHA DOS EMOJIS! AMBOS OS APRESENTADORES EXPLICAÇÃO DO JOGO JOGO AMBOS OS APRESENTADORES IMPROVISO COM O RESULTADO VICTORIA FOI EM MIL NOVECENTOS E

GDD TVU	50x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
		CINQUENTA QUE VIMOS DUAS PAIXÕES NACIONAIS COMEÇARAM A TER DESTAQUE. A FORMULA UM, QUE TEVE SUA PRIMEIRA TEMPORADA DA HISTÓRIA E A COPA DO MUNDO SEDIADA NO BRASIL. GUILHERME O BRASIL PERDEU A COPA DO MUNDO EM CASA E SÓ VIU SEU PRIMEIRO CAMPEÃO AUTOMOBILÍSTICO NOS ANOS SETENTA, MAS A PAIXÃO JÁ CRESCIA NOS CORAÇÕES BRASILEIROS. VICTORIA EM CINQUENTA E OITO, VEIO A REDENÇÃO E O PRIMEIRO TÍTULO MUNDIAL NO FUTEBOL. GUILHERME JÁ EM NOVENTA E QUATRO, OUVIMOS O TEEEEEETRA DE GALVÃO BUENO, VINTE E QUATRO

GDD TVU	50x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
		ANOS DEPOIS DA ÚLTIMA CONQUISTA DO MUNDO DA SELEÇÃO BRASILEIRA. VICTORIA INFELIZMENTE, NO MESMO ANO, TAMBÉM OUVIMOS OS LAMENTOS PELA MORTE DE UM DOS MAIORES MITOS DO ESPORTE BRASILEIRO. GUILHERME AYRTON SENNA, TRICAMPEÃO MUNDIAL DA FORMULA UM, SE ACIDENTOU NA PISTA DE ÍMOLA, NA ITÁLIA. ELE É UM DOS MAIORES SÍMBOLOS DA HISTÓRIA ESPORTIVA BRASILEIRA, TENDO LEVADO O PAÍS A SE MOBILIZAR E TORCER POR ELE COMO UM SÓ. VICTORIA NOSSO PRÓXIMO JOGO TESTARÁ OS CONHECIMENTOS NÃO SÓ ESPORTIVOS, MAS GERAIS, DE NOSSOS COMPETIDORES. É O

GDD TVU	50x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
VT SAÍDA INTERVALO		TAPÃO!
		AMBOS OS APRESENTADORES EXPLICAÇÃO DO JOGO JOGO AMBOS OS APRESENTADORES IMPROVISO COM O RESULTADO GUILHERME FINALIZAÇÃO DO BLOCO E CHAMADA DO ÚLTIMO BLOCO DO FINAL.

<u>GDD</u> <u>TVU</u>	50x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio
VT VOLTA INTERVALO		
		VT FINAL
		VICTORIA
		CHEGAMOS NO ÚLTIMO BLOCO DO GUERRA DAS DÉCADAS.
		GUILHERME
		PASSAMOS POR MUITAS COISAS DESDE QUE COMEÇAMOS E AGORA É A HORA DE

GDD TVU	50x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	VHT VOLTA PROGRAMA	01	00:00:20
OBS.				

1

video	tec	áudio
VT FINAL		DESCOBRIRMOS QUEM SERÁ O GRANDE VENCEDOR DESSA BATALHA.
		VICTORIA ANOS CINQUENTA OU ANOS NOVENTA? A MELHOR FORMA DE SABERMOS QUEM É O MELHOR É COM O JOGO MAIS EMOCIONANTE DESSE PROGRAMA.
		GUILHERME É HORA DO IDENTIDADE.
		AMBOS OS APRESENTADORES EXPLICAÇÃO DO JOGO
		JOGO AMBOS OS APRESENTADORES IMPROVISO COM O RESULTADO E FINALIZAÇÃO.

<u>GDD</u> <u>TVU</u>	50x90	BLOCO 01	# ORDEM	TEMPO PREVISTO HH:MM:SS
	TÍTULO	<u>VHT VOLTA PROGRAMA</u>	01	00:00:20
OBS.				

1

vídeo	tec	áudio

ANEXO 4 – LISTA DE REGRAS DOS JOGOS

Linha do Tempo:

OBJETIVO: Colocar em ordem cronológica cinco coisas referentes a temática proposta para o programa específico. Ex.: Álbuns de artistas das décadas concorrentes, filmes, carros, sedes das olimpíadas, invenções, novelas, programas de TV, entre outros.

PONTUAÇÃO: pode ir de 0 a 50, dependendo do número de acertos da equipe. Se acertar um – 10 pontos, dois – 20 pontos, três – 30 pontos, quatro – 40 pontos, cinco – 50 pontos.

REGRAS: o “capitão” de cada equipe joga. Essa pessoa irá para a frente, onde estarão as cinco imagens embaralhadas, uma em cada tripé e ela terá 90 segundos para colocar na ordem, sendo que os outros dois participantes da equipe podem ajudá-la e ela pode perguntar para os apresentadores se está tudo certo e, caso algo não esteja, os apresentadores dizem a quantidade erros.

Qual É O Ano?:

OBJETIVO: Acertar o maior número de anos possível dentro dos noventa segundos.

PONTUAÇÃO: Cada acerto vale 10 pontos.

REGRAS: O apresentador irá ler para os competidores da década que ele representa cinco dicas de cada ano. Os anos serão de ambas as décadas, independente da representação de cada equipe. A cada dica dada, um integrante da equipe tenta acertar o ano em que aquele fato aconteceu, passando para o próximo, caso ele erre. Se acertarem, o apresentador começa a ler as dicas do próximo ano o mais rápido possível. Se não acertarem, também passa para o próximo ano, mas não ganham os pontos.

Complete a Estrofe:

OBJETIVO: Acertar o verso seguinte após ouvir uma música famosa de uma das décadas do programa.

PONTUAÇÃO: 10 pontos por acerto.

REGRAS: É jogado com o buzzer. Um representante de cada equipe fica de pé para jogar. A música vai tocar e os apresentadores darão duas alternativas para a continuação. Quem acertar o buzzer primeiro tem o direito de resposta e ganha 10 pontos se acertar. É jogado pelo menos uma vez com cada competidor.

Quiz:

OBJETIVO: Acertar a pergunta feita.

PONTUAÇÃO: 20 pontos por pergunta. 10 pontos caso acerte sem apertar o buzzer.

REGRAS: Serão feitas perguntas para os competidores que disputarão o poder de respondê-las pelo buzzer. As perguntas serão sobre as décadas. Todas elas terão quatro alternativas e NÃO é permitido ajuda dos competidores que estão sentados. Quem deve responder é a pessoa que está de pé. Se quem apertou o buzzer errar a resposta, o competidor da equipe adversária poderá responder valendo menos pontos.

Tapão:

OBJETIVO: “Acusar” o erro nas falas dos apresentadores.

PONTUAÇÃO: 20 pontos por acerto e 10 pontos para o time adversário por erro.

REGRAS: Os buzzers estarão na frente dos competidores que ficarão sentados no sofá. Os apresentadores revezarão falas em que serão faladas coisas de um tema específico presente em uma das décadas (ou nas duas) do programa. Os participantes terão que apertar o buzzer quando o que os apresentadores falarem estiver errado. Exemplo: Tema – filmes dos anos 90 > Space Jam, Titanic, Forrest Gump, O Resgate do Soldado Ryan, Tubarão. Nessa hora alguém deve apertar o buzzer porque é o que está errado por causa do tema. Os apresentadores não devem parar, esperando que alguém aperte. É importante que exista um ritmo em cada fala para que tenha um tempo (2 segundos) para os competidores apertarem o botão, independente se for a errada ou não. Se ninguém apertar, as falas continuam. Terão mais algumas certas e depois outra errada. Se ninguém acusar, volta para as primeiras até que alguém se arrisque. O acerto dá 20 pontos para a equipe e, se alguém apertar o buzzer em algum filme do tema, a equipe adversária ganha 10 pontos. Exemplos de tema: invenções, filmes, músicas, roupas, copas do mundo, entre outros. Cada programa terá mais de um tema.

Karaokê

OBJETIVO: Acertar o maior número de músicas estão sendo cantaroladas em 90 segundos.

PONTUAÇÃO: Por acerto. Cada acerto vale 10 pontos.

REGRAS: O jogo começa com um representante do time indo a frente. Os apresentadores mostram uma ficha com o nome de uma música e o cantor. A pessoa então deve cantarolar essa música para que sua equipe acerte. Quando um membro da equipe acerta, ele troca de lugar com o representante que estava na frente e cantarola a próxima música. O jogo dura 90 segundos.

- Não é permitido assoviar
- Caso não conheça a música que lhe foi apresentada, o representante da equipe pode passar para a próxima ficha
- As músicas são referentes as décadas que as equipes representam (ex: anos 60 só recebem músicas da década de 60) - Caso a equipe não saiba a música, a outra equipe não pode responder em seu lugar.

Controle Remoto

OBJETIVO: Os competidores responderem o máximo de perguntas do universo televisivo das épocas.

PONTUAÇÃO: 10 pontos por acerto.

PREPARAÇÃO PRÉVIA: Cada um dos apresentadores terá em seu iPhone uma lista com perguntas específicas da década que representa.

REGRAS: Os dois times jogam simultaneamente, sentados no sofá. O time que estiver ganhando começa jogando. O respectivo apresentador dessa década lerá uma pergunta direta e sem múltipla escolha. Os jogadores responderão a pergunta (eles podem se comunicar, a pergunta não é direta a nenhum competidor específico). Caso a resposta seja a correta, o apresentador dessa década continuará lendo suas perguntas, agora direcionada para o time oposto. Caso o time tenha errado ao responder a pergunta, ocorrerá a mudança de década nas perguntas. Isto é, caso o apresentador que representa os anos 90 estiver lendo e o seu time acertar, a próxima pergunta feita para o time dos anos 70 continuará como da década de 90. Ocorrerá a mudança da década das perguntas, e consequentemente, a mudança de apresentador na leitura.

Batalha dos Emojis

OBJETIVO: Adivinhar o que os emojis que aparecem na tela representam de acordo com o tema do programa. Exemplo: se o tema é musica, aparecerão na tela emojis que representam nomes de bandas.

PONTUAÇÃO: Por acerto. Cada acerto vale 10 pontos.

REGRAS: O jogo começa com um representante de cada equipe indo a frente e se posicionando a frente do Buzzer. Uma série de emojis aparece na tela e os representantes de cada time devem apertar o buzzer o mais rápido possível, caso saibam o que aquela série representa. Aquele que apertar o buzzer primeiro tem o direito de resposta

- Caso o representante erre, é dado a outra equipe o direito de responder. Se acertarem, recebem 10 pontos.
- Os outros membros da equipe não podem ajudar o representante
- Se houver “sopro” a resposta será anulada
- Cada membro da equipe joga, no mínimo, uma rodada

Mímica

OBJETIVO: Acertar o maior número possível de filmes dentro de 90 segundos por meio de mímicas.

PONTUAÇÃO: 10 pontos por acerto.

REGRAS: Um membro da equipe fica de pé. O apresentador mostra um filme correspondente à década que o participante representa. O participante, por meio de movimentos, precisa fazer com que sua equipe acerte o filme que está na ficha. Não é permitido emitir nenhum som. O participante que acertar troca com quem estava fazendo e procede da mesma forma. Cada equipe terá 90 segundos para acertar o maior número possível de filmes, sendo que é permitido passar.

Identidade:

OBJETIVO: Acertar a PERSONALIDADE dada ao competidor.

PONTUAÇÃO: uma palavra – 50 pontos; duas – 40 pontos; três – 30 pontos; quatro – 20 pontos; cinco – 10 pontos. Em caso de erro a equipe não ganha os pontos.

REGRAS: É o jogo que finaliza o programa, então exigirá estratégia das equipes, já que elas podem “escolher” quantos pontos vão ganhar. É necessário que os apresentadores sempre lembrem as equipes da quantidade de pontos que precisam para ganhar (principalmente a que está perdendo). O jogo será feito seis vezes (um com cada competidor) e de forma intercalada, começando com a equipe que está na frente – assim como todos os jogos. O competidor receberá o nome de uma

personalidade de uma das décadas do programa e tem o direito de pular DUAS vezes caso não saiba. Ele terá um tempo de 10 segundos para decidir em quantas palavras ele pode definir essa pessoa, sempre pensando na quantidade de pontos que ele precisa. Não pode ser falado nome de música, nome de filme, nome de álbum, programa de TV e nada que referencie diretamente a pessoa. Exemplo: Justin Bieber – palavras permitidas: cantor, franja, canadense, pop, dançarino, pichação. Não seria permitido falar: baby, Selena Gomez, Usher, entre outros. Após falar as dicas, os competidores de sua equipe têm mais 10 segundos para tentar acertar quem é a pessoa, ganhando os pontos referentes ao número de dicas, caso acertem.

ANEXO 5 – CHECKLIST DE PROVIDÊNCIAS

CHECKLIST GUERRA DAS DECADAS

Cenário:

Helanca
Cabo de Aço
Fotos Impressas
Fio de Nylon
Fita Adesiva
Papel Paraná
Sofás/Poltronas
TV
Grade
Tapete
Buzzer
Capinha pro Ipad
→COSTURAR A HELANCA

Maleta da arte:

Perfurador de Papel
Tesoura
Fitas dupla face/banana/silvertape/crepe
Cola Branca
Alfinete
Prendedor

Empréstimos:

2 Microfones Ana Maria
2 Ipad

A Fazer:

Falar com operações sobre como funciona o monitor **HENRIQUE (21/07)**

Ensaio Fotográfico **PAUSE/PERLA (29/07)**

FIGURINO ANOS 20/40 EQUIPE ARTE (24/07)

Lista de Maquiagem **EMMY (ontem)**

Orçar Capa Ipad Personalizada **ADRIELI**

Imprimir Plano de Midia **HENRIQUE (amanhã)**

Retorno aos patrocinadores **LADY/BIA**

Plano de Marketing **PAUSE (17/07)**

Pegar fotos Linha do Tempo **ADRIELI (17/07)**

Lista para Gráfica (plano de mkt + fotos timeline) **PAUSE/ADRIELI (20/07)**

Feedback Casting (chancho, campbell, nalda) **BIA (ontem)**

Apostilas **EMMY (24/07)**

Revisar todos os Roteiros **ONI (24/07)**

Decupar os Roteiros **PERLA (ontem)**

Buzzer Seu Lionel **HENRIQUE (29/07)**

Editar Fotos Coloridas **ROUGE (15/07)**

Arrumar Cronograma Equipes **LADY/BIA (24/07)**

Escrever os Jogos E DAR NOMES POR FAVOR kk **EQUIPE ROTEIRO (17/07)**

Logotipo **FERNANDO (18/07)**

Vinheta **FERNANDO (31/07)**

Aplicativo **VINICIUS (03/08)**

Musicas Editadas **VINICIUS (03/08)**

Batalha Naval **HENRIQUE/VINICIUS (03/08)**

Conseguir Figurinos **EQUIPE DE ARTE (03/08)**

Todos os Roteiros em TP (montagem) **ADRIELI (03/08)**

Gil e Camelo (Perla): **MARCAR ENSAIO – perguntar figurino**
 MARCAR ESTUDIO
 ENVIAR ROTEIRO
 FALAR COM OS PROFESSORES * prova gil

Props dos Jogos:

Linha do tempo

Estante para Partitura

Fotos linha do tempo + Logo Impresso atrás

Quiz Surpresa

Equipes e seus cursos

Batalha da Dublagem

Músicas (depende do convidado)

Edição das musicas

Perfil

Fichas (iPad)

Mímica

Fichas (iPad)

De Que Ano é a Manchete?

Informações e Videografismo das Manchetes

Campainha

Qual é o Ano?

Fichas

LA LALALA

Fichas

Controle Remoto

Fichas

Smash the Campanha

Campainha

Fichas

Jogo da Moda

Ensaio Fotografico

Figurino

Marcar o Estúdio

Campainha

Batalha Naval

Videografismo (app)

Qual é a Música?

Musicas

Campainha

SEMI FINAIS & ANOS 2000

Just Dance

Fichas

Twitter

Tweets de Famosos

Campainha

Fichas

Viral

Baixar vídeos virais

Campainha

Fichas

Emoji

Aplicativo

Nomes dos Filmes

Tablet

Head's Up

Videografismo

We're old

Videografismo

Fichas

Emoji ao contrario

Videografismo com os emojis

Fichas

ANEXO 6 – AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM: VICTORIA ALVES

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE SONS E IMAGENS

Pelo presente instrumento, o abaixo assinado e devidamente identificado concede à TELEVISÃO UNIVERSITÁRIA UNESP/REITORIA, com sede à Rua Jacy Stevaux Villaça, nº 2-99, Jd Contorno, Bauru, Estado de São Paulo, sob CNPJ 48.031.918/0001-24, Inscrição Estadual ISENTA, o direito de uso de sons e imagens próprias relativas à produção da obra abaixo especificada. Declara para os devidos fins que nada pleiteia ou reclama, com relação aos direitos ora concedidos, sendo que a TELEVISÃO UNIVERSITÁRIA UNESP/REITORIA detentora dos direitos da obra, reserva-se ao direito de editar, sonorizar, veicular em emissoras de TV aberta e/ou fechada, nacional e/ou internacional, utilizar em outras mídias, eletrônicas ou impressas, utilizar ou não utilizar, todo ou partes do material produzido conforme convier à emissora, entendendo assim a plena razão, geral quitação ora dada. Informa ainda que, sobretudo, o que declararão representa a verdade e que, ao tomar ciência dos termos, concedeu autorização espontaneamente sem qualquer interferência.

PROGRAMA: Guerra das Décadas
GÊNERO: Entretenimento

IDENTIFICAÇÃO

NOME *Victoria Alves Cristofoli*
ENDEREÇO *Rua Dr. Sérgio Julio de Carvalho Cde* CEP *1702-632*
CIDADE/ESTADO *Bauru / SP*
DATA NASCIMENTO *31/12/1995* RG *42358323-2* CPF *00974816965*
FONE/E-MAIL *(19) 98105-5099 / vicstofoli@gmail.com*

ASSINATURA

Victoria A.

ANEXO 7 – AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM: GUILHERME GONÇALVES

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE SONS E IMAGENS

tvunesp

Pelo presente instrumento, o abaixo assinado e devidamente identificado concede à TELEVISÃO UNIVERSITÁRIA UNESP/REITORIA, com sede à Rua Jacy Stevaux Villaça, nº 2-99, Jd Contorno, Bauru, Estado de São Paulo, sob CNPJ 48.031.918/0001-24, Inscrição Estadual ISENTA, o direito de uso de sons e imagens próprias relativas à produção da obra abaixo especificada. Declara para os devidos fins que nada pleiteia ou reclama, com relação aos direitos ora concedidos, sendo que a TELEVISÃO UNIVERSITÁRIA UNESP/REITORIA detentora dos direitos da obra, reserva-se ao direito de editar, sonorizar, veicular em emissoras de TV aberta e/ou fechada, nacional e/ou internacional, utilizar em outras mídias, eletrônicas ou impressas, utilizar ou não utilizar, todo ou partes do material produzido conforme convier à emissora, entendendo assim a plena razão, geral quitação ora dada. Informa ainda que, sobretudo, o que declararão representa a verdade e que, ao tomar ciência dos termos, concedeu autorização espontaneamente sem qualquer interferência.

PROGRAMA: Guerra das Décadas

GÊNERO: Entretenimento

IDENTIFICAÇÃO

NOME	<i>Guilherme de Almeida Gonçalves</i>	
ENDEREÇO	<i>R. Alberto Segalla</i>	CEP 17012634
CIDADE/ESTADO	<i>Bauru/SP</i>	
DATA NASCIMENTO	<i>09/06/94</i>	RG 38.602.747-X
		CPF 431.497.258-01
FONE/E-MAIL	<i>(13) 997061434 / guilhermeslgm@gmail.com</i>	

ASSINATURA

Guilherme A. Gonçalves

ANEXO 8 - LIVRO-CAIXA DO PROGRAMA

LIVRO-CAIXA: GUERRA DAS DÉCADAS

INVESTIMENTOS E GASTOS DIRETOS

E N T R A D A	TV UNESP	R\$ 2.901,70	
	APOIOS CULTURAIS	R\$ 1.180	
	INVESTIMENTO PRÓPRIO	R\$ 255,00	
		R\$ 4.336,70	
S A Í D A S	ARTE / CENÁRIO	R\$ 2.795,75	
	PRODUÇÃO	R\$ 1.054,40	
	TRANSPORTE	R\$ 480,00	
		R\$ 4.330,15	
			SALDO
			R\$ 6,55

DEPRECIÇÃO E USO DE EQUIPAMENTOS (VALORES ESTIMADOS)

VALOR HORA DE ESTÚDIO	QUANTIDADE DE HORAS	TOTAL
R\$ 1.100,00	45	R\$ 49.500,00
VALOR HORA ILHA DE EDIÇÃO	QUANTIDADE DE HORAS	TOTAL
R\$ 120,00	260	R\$ 31.200,00
		TOTAL EQUIPAMENTOS
		R\$ 80.700,00

INVESTIMENTO TOTAL DA TEMPORADA	R\$ 85.030,15
---------------------------------	---------------