

Do zero até o ao vivo: POPeando, o programa pop dos alunos de Jornalismo da UFRRJ¹

Augusto Cesar Ribeiro da Silva²
Victória da Silva Conceição³
Ruan Humberto Dantas Fernandes⁴
Giovana Barbieri Marostegan⁵
Isabella Barreto Ferraz⁶
Alan Sena de Assunção⁷
Edmilson Gomes da Silva⁸
Carolina Vitorino dos Santos⁹
Júlia de Moura Barboza¹⁰
Ana Luiza de Souza Teixeira¹¹
Rian Pereira Delaia¹²
José Cardoso Ferrão Neto¹³

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro - UFRRJ

RESUMO

O POPeando é um projeto criado por alunos da Rede Comunicar, projeto de extensão da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ), que teve início em 2023 como iniciativa integralmente discente. Idealizado como programa audiovisual transmitido ao vivo na internet, foi, originalmente, produzido em motivação aos eventos no mundo da cultura e do entretenimento realizados durante o mês de setembro de 2024. No fim do ano, o grupo voltou para produzir um episódio especial do programa, nomeado como “RetrosPOPtiva 2024”, apresentando uma retrospectiva do ano de 2024 no universo do entretenimento.

PALAVRAS-CHAVE: Telejornalismo; Infotainment; Cultura pop; Jornalismo de entretenimento; Extensão universitária.

¹ Trabalho apresentado na Jornada de Extensão, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

² Discente de Jornalismo da UFRRJ, e-mail: augustocrs@ufrj.br

³ Discente de Jornalismo da UFRRJ, e-mail: victoria@ufrj.br

⁴ Discente de Jornalismo da UFRRJ, e-mail: ruandf2@gmail.com

⁵ Discente de Jornalismo da UFRRJ, e-mail: gioobarbieri29@ufrj.br

⁶ Discente de Jornalismo da UFRRJ, e-mail: isabellabarretoferz@gmail.com

⁷ Discente de Jornalismo da UFRRJ, e-mail: alansenaassuncaoalan@gmail.com

⁸ Discente de Jornalismo da UFRRJ, e-mail: edmilsonsilvagomes464@gmail.com

⁹ Discente de Jornalismo da UFRRJ, e-mail: carol_vitorinods@ufrj.br

¹⁰ Discente de Jornalismo da UFRRJ, e-mail: juliamoura1512@gmail.com

¹¹ Discente de Jornalismo da UFRRJ, e-mail: analuizadesouzateixeira@ufrj.br

¹² Discente de Jornalismo da UFRRJ, e-mail: riandelaia@gmail.com

¹³ Docente de Jornalismo da UFRRJ, e-mail: ferrao@ufrj.br

INTRODUÇÃO

O curso de Jornalismo da UFRRJ passa por alguns desafios estruturais mesmo depois de 14 anos desde sua fundação. Com a ausência de estúdio de televisão, os trabalhos práticos das disciplinas regulares são inteiramente produzidos em espaços abertos, como os jardins do campus da UFRRJ. Diante deste cenário, pouco parecia possível realizar um projeto ao vivo e em estúdio. Na criação da Rede Comunicar!¹⁴, ainda como Rádio Comunicar!¹⁵, uma sala de projetos institucionais foi transformada em estúdio de forma provisória, com a movimentação do mobiliário e uso da iluminação natural das janelas da sala.

Essa adaptação improvisada dialoga com as transformações tecnológicas que moldam a produção de conteúdo midiático. Na obra “Cultura da Convergência”, Henry Jenkins (2009, p. 25-50) explica sobre como os avanços tecnológicos influenciam a forma de produção dos materiais digitais. Se antes uma pessoa precisava de um rádio para ouvir músicas, uma máquina para escrever textos e uma televisão para assistir algo, hoje, tudo foi facilitado e aglomerado em alguns dispositivos eletrônicos. Celulares, tablets e computadores trouxeram a comodidade de ter tudo a um clique na palma da mão, além de atribuírem a qualquer pessoa o potencial de criação. Desse modo, novas formas de produção midiática surgiram e acabaram convergindo com as que já estavam instauradas. O jornalismo, outrora um dos principais agentes informadores, agora divide espaços com as pessoas da internet, que podem falar o que querem a todo momento. Muitas vezes, pouco informam, mas alcançam um público gigante que os dão credibilidade e confiabilidade.

Assim sendo, o jornalismo precisa se reinventar corriqueiramente e, se um dia já serviu apenas para informar, hoje alcança novos meios e o entretenimento é um deles. Para Brants em “Who's afraid of infotainment?” (1998, p. 315-335), o infoentretenimento abrange diversas áreas do jornalismo e consegue mesclar assuntos mais sérios em programas de entretenimento e vice e versa. Assim, é possível que dentro de um programa de entretenimento o valor de pesquisa, investigação e apuração - elementos imprescindíveis ao jornalista - estejam presentes.

Desse contexto, surgiu o POPeando. Do desejo dos alunos de realizarem algo parecido com o que gostavam de consumir e que, do improviso em espaços abertos nas

¹⁴ Canal do Youtube da Rede Comunicar! disponível em: www.youtube.com/@RedeComunicar-ufrrj

¹⁵ Canal do Youtube da Rádio Comunicar! disponível em: www.youtube.com/@Comunicar-UFRRJ

aulas de audiovisual, enxergaram a possibilidade de colocar em prática por conta própria um projeto com que se identificassem.

Com essa motivação inicial, os alunos encontraram nas transmissões anteriores da Rede Comunicar! a prova de que um programa ao vivo era viável. Assim, uma série de eventos agendados para setembro de 2024 serviu como o gancho perfeito para, finalmente, colocar tudo em prática.

Tudo começa com uma pergunta: “E se cobrirmos a cerimônia de premiação do VMAs?” e respostas positivas de colegas que sempre compartilharam o desejo de fazer jornalismo para o entretenimento. Logo, as possibilidades se expandiram com o levantamento de outros eventos, como o Rock in Rio, realizado em dois finais de semana e levando à decisão de um programa seriado, para cobrir cada parte do evento.

Aos poucos, o projeto se desenhou. Novos membros foram convidados e discussões ocorreram por WhatsApp e Google Meet, possibilitando que o programa começasse a ganhar forma. Com um nome definido, a identidade visual foi definida, marcada pelo degradê do azul ao rosa. Pensamos, então, no aparato técnico que seria pedido em empréstimo para a coordenação do curso e no espaço físico em que poderíamos colocar o projeto em prática. Diferente do realizado nas transmissões até então, existia o desejo de ter um cenário, demandando de soluções criativas, práticas e financeiramente acessíveis. A ideia, era, então, realizar uma transmissão ao vivo, com duas horas de duração pela tarde, a fim de evitar comprometer a frequência dos colaboradores nas aulas, e um trio de apresentadores, tratando dos principais assuntos do entretenimento no país e no mundo.

METODOLOGIA

A ideia surgiu dos próprios alunos que se interessam por assuntos do mundo POP e todo o processo criativo também foi responsável por eles, com pouca influência docente. Assim, os interessados em participar dos programas foram divididos em equipes e cargos, entre apresentadores, produtores, edição, cenografista, operador de câmera, operador de OBS, designer e roteirista. Foi possível que todos experimentassem na prática o fazer jornalístico de entretenimento, para além de estar na frente das câmeras, foi um forte demonstrativo de que qualquer trabalho jornalístico sério requer apuração e investigação.

A partir de uma longa pesquisa prévia e várias reuniões de pauta, foi possível integrar o grupo nas principais decisões dos rumos que o programa seguiria. Dessa forma, além de um referencial prático, o POPeando fortaleceu o vínculo da equipe e cativou o pensamento crítico e de decisão de seus integrantes.

Nas semanas prévias às datas dos programas, os alunos se dividiram em pesquisa de roteiro. Por problemas de agenda do técnico em audiovisual do curso, Rafael Viana, as datas, originalmente marcadas para os dias 09, 16 e 23 de setembro, tiveram que ser alteradas para os dias 12, 19 e 26 do mesmo mês. Com isso, os dias que antecederam as transmissões foram de alinhamento de pesquisa, roteiro e conteúdo. O processo se repetiu para os quatro programas. No último, em específico, a pesquisa foi maior e contou com a seleção de assuntos importantes de todo o ano, em trabalho feito por toda a equipe.

A sala de projetos institucionais, utilizada até então pela Rede, estaria ocupada nos dias e horários, o que nos levou à busca de um novo espaço. Com apoio da coordenação do curso e da direção do Instituto de Ciências Humanas e Sociais, o espaço da Sala de Extensão do prédio foi oferecido.

A estrutura planejada foi similar ao de estúdios de podcasts, com uma mesa central, tela de televisão ao fundo e uso dos dois lados da bancada, promovendo uma conversa entre apresentadores. Uma das paredes abrigou um letreiro feito em isopor com a logo do projeto e revestido com fita de led, enquanto a parede ao fundo apresentou mosaico com imagens relacionadas aos temas pautados.

Duas mesas foram postas lado a lado para formar uma grande bancada, iluminada por fita de led e abrigando os microfones dos apresentadores, copos de água e fichas com roteiro, além de uma televisão de 32 polegadas, responsável por exibir a logo do programa e imagens dos eventos, ao fundo. A estrutura ainda contou com iluminação por spots coloridos de luz e ring light.

O cenário em questão se repetiu nos três programas, com pequenas alterações. No primeiro¹⁶, pela limitação técnica, apenas um lado da bancada foi utilizado, o que levou à decisão de manter todo cenário apenas em um lado no segundo programa¹⁷. Já

¹⁶ POPeando: VMAs, The Weeknd, NFL e muito mais! (E1T1)| Rede Comunicar! disponível em: www.youtube.com/live/Wn7JKjXtRN0

¹⁷ POPeando: Rock in Rio, Grammy Latino e muito mais! (E2T1) | Rede Comunicar! disponível em: www.youtube.com/live/eLh7CSRLyyk e www.youtube.com/live/POBcoDPi9HI

no terceiro¹⁸, os dois lados voltaram a ser utilizados graças à recepção de um convidado, um egresso da UFRRJ e cantor independente que lançaria em breve seu primeiro álbum de estúdio.

Já no quarto programa¹⁹, que teve a identidade alterada de acordo com a nova proposta e incluindo o nome “RetrosPOPtiva”, o cenário ganha leves alterações, com o tecido azul, uma parede coberta por uma cortina de led, uma árvore de natal com bolas transparentes com imagens das celebridades a serem comentadas, remetendo à época de festas do ano.

A estrutura técnica foi similar em todos os episódios, utilizando de equipamentos fornecidos pela Universidade e por alunos. Usamos três câmeras Sony modelo PXW-X70 montadas em tripés, em conjunto com três microfones cabeados AKG modelo Perception P3 ligados a uma mesa de som Behringer modelo Xenyx X1832 USB, operada manualmente durante a live, para captura de áudio. Todos estes são posse da faculdade e foram devidamente preparados pelo técnico responsável da instituição durante as atividades. Se fez uso do programa de software livre de transmissão OBS Studio para realizar a transmissão para o Youtube, no canal da Rede Comunicar!.

Para conectar as câmeras, foram usadas placas de captura portátil ligadas via USB. Equipamentos configurados, organizamos as imagens das câmeras, fontes de áudio e elementos de tela, como a marca d’água da Rede!, do programa e GCs, assim como elementos sonoros como uma trilha de fundo da tela de espera. Além disso, também criamos cenas para a abertura e pré-stream, VTs e comerciais.

PRINCIPAIS RESULTADOS

A realização de um episódio especial já reflete o êxito da ideia original. No entanto, o sucesso do projeto não veio sem desafios. Já no primeiro episódio, o computador oferecido pelo curso, que continha os softwares necessários, não funcionou. A situação levou os alunos a buscarem alternativas de forma inesperada para garantir a realização da transmissão e acabamos por usar um notebook de baixo desempenho, resultando em uma transmissão em 480p, feita com apenas uma câmera, dois

¹⁸ POPeando: Rock in Rio, Paris Fashion Week e muito mais! (E3T1) | Rede Comunicar! disponível em: www.youtube.com/live/zLIs1sGHYtw

¹⁹ POPeando: RetrosPOPtiva 2024 | Rede Comunicar! disponível em: www.youtube.com/live/x1w4sNI2tuU

microfones e duas horas de atraso. Para o segundo programa, buscamos por um desktop com configurações parrudas, passamos a usar apenas duas câmeras, uma vez que o computador havia limitação de portas USB. Neste dia o técnico em audiovisual Rafael Viana, bem como outros membros, sofreram com problemas no trânsito e chegaram ao prédio após o horário planejado, ocasionando em mais um atraso, além de uma queda da energia ter interrompido a transmissão, que acabou dividida em duas partes, perdendo parte do público que acompanhava. No terceiro programa, o atraso se deu pela configuração das câmeras, desta vez em três unidades, que não eram reconhecidas pelo programa operador. No programa especial de fim de ano, as dificuldades voltaram a ser a configuração de câmeras, resultando em atrasos, além da densidade do roteiro, que necessitou de alterações ao vivo para que o programa tivesse a duração esperada e serviu como lição de organização e mostrando à equipe a necessidade de seleção de pontos-chave para a boa fluidez do material.

Apesar das adversidades, as quatro transmissões ao vivo do POPeando foram realizadas com sucesso e estão disponíveis no canal do YouTube da Rede Comunicar!. Juntos, somam mais de 1.880 visualizações. A interação com o público foi um destaque, com 1.063 comentários nos chats ao vivo das quatro transmissões, além de mais de 9.500 visualizações nos cortes dos episódios, publicados no perfil do TikTok da Rede²⁰.

Ao fim do ano, o projeto passou pela pausa do recesso e, com a retomada de atividades em um novo ano, foi repensado. Com um cronograma menor de eventos simultâneos e no Brasil no primeiro semestre, as trabalhosas transmissões do YouTube acabaram dando lugar à cobertura de eventos no perfil do Instagram da Rede Comunicar!²¹.

REFERÊNCIAS

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. 2. ed. Tradução de Susana L. de Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009. Capítulo "Venere no altar da convergência", pp. 25-50.

BRANTS, Kees. Who's afraid of infotainment? European Journal of Communication, v. 13, n. 3, pp. 315-335, 1998. Tradução de Estrela Serrano. Media & Jornalismo, n. 7, pp. 39-58, 2005.

²⁰ Perfil da Rede Comunicar! no TikTok disponível em: www.tiktok.com/@redecomunicar.

²¹ Perfil da Rede Comunicar! no Instagram disponível em: www.instagram.com/redecomunicar.