

Roteiro do seriado¹ Viral²

Sabrina Possan ZIMMERMANN³

Julherme José PIRES⁴

Alan Dal PIZZOL⁵

Hilario Jr. dos SANTOS⁶

Universidade Comunitária da Região de Chapecó, Chapecó, SC

RESUMO

Viral é um webseriado de ficção produzido por estudantes dos cursos de Produção Audiovisual, Comunicação Social - Habilitação em Jornalismo e Comunicação Social - Habilitação em Publicidade e Propaganda, durante o ano de 2012. Contém seis episódios que têm de cinco à onze minutos de duração, que foram publicados em canal próprio do Youtube⁷, disseminados por meio de campanhas de comunicação voltadas às redes sociais especialmente o Facebook e, posteriormente, exibido no canal universitário de TV fechada da Unochapecó.

PALAVRAS-CHAVE: seriado; internet; roteiro audiovisual; audiovisual; ficção.

1 INTRODUÇÃO

¹ No decorrer do trabalho será usado o termo seriado não web série ou web seriado, por ser mais abrangente pelo fato de ter sido veiculado a princípio na internet e depois na televisão.

² Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Roteiro de Ficção (avulso ou seriado).

² Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Roteiro de Ficção (avulso ou seriado).

³ Aluna líder do grupo, estudante do 4º Semestre do Curso Produção Audiovisual, email: sabrinaz@unochapeco.edu.br.

⁴ Aluno co-autor, estudante do 7º Semestre do Curso de Jornalismo, email: julherme@unochapeco.edu.br.

⁵ Aluno co-autor, estudante do 5º Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda, email: alan_rdp@unochapeco.edu.br.

⁶ Orientador do trabalho, professor dos cursos de Publicidade e Propaganda e de Produção Audiovisual, email: hjs@unochapeco.edu.br.

⁷ Disponível em: <<http://www.youtube.com/seriadoviral>>.

Desde sua concepção, o *Viral* tinha por objetivo ser lançado na internet e permear por diversos espaços dentro dela. Desde o planejamento de marketing, em que utilizou-se de um blog - criado por uma das personagens da série para divulgar memorandos que a mesma encontrou nos corredores da sua universidade (Fundação Universitária Gallátas, instituição de ensino fictícia cenário do seriado, da qual também possui uma página no Facebook destinada aos seus universitários fictícios) - até o roteiro foram construídos por a ótica da cibercultura e convergência digital. No caso específico do roteiro, várias características multiplataforma foram inseridas na trama, bem como *easter eggs*⁸ para recheiar cada episódio.

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com os outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços fragmentados de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. (JENKINS, 2009, p. 30).

Na trama, Sara Albuquerque, blogueira, estudante do curso de Publicidade e Propaganda, estagiária na universidade e investigadora nas horas vagas é a típica ativista de internet dos dias de hoje. Descobre um problema e a primeira coisa que faz é criar um blog para contar ao mundo o que está acontecendo na universidade.

Coisas como essas só são encontradas por uma determinada faixa da audiência da série que busca por mais fontes de conteúdo, não somente as dos episódios, ampliando a experiência do espectador junto à obra. Isso não implica que aquele que optou em somente acompanhar os episódios seja privado de uma experiência narrativa completa. No entanto, o conteúdo midiático no contexto da convergência permite níveis diferentes de contato com a narrativa transmidiática.

Por haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversamos entre nós sobre a mídia que consumimos. Essas conversas geram um burburinho cada vez mais valorizado pelo mercado das mídias. (JENKINS,

⁸ *Easter Egg* na tradução literal é ovo de páscoa, que geralmente em seu recheio, possui uma surpresa. O termo é utilizado para “surpresas” encontradas em obras, sendo elas desde a literatura, cinema, música, etc. Surpresas essas que são ocultas, mas ficam claras as pessoas que conhecem o conteúdo referenciado.

2009, p. 30).

Sob esse pressuposto, o seriado é o ponto de partida da experiência midiática. A partir dele, principalmente pelas mídias sociais, muito conteúdo se gerou, especialmente, conversações nas próprias mídias (YouTube, Facebook, Blog), mas não só isso. Muita interação acerca do evento audiovisual relacionado ao seriado se deu fora das mídias sociais, nos corredores da própria universidade, em sala de aula e em eventos em que o seriado foi exibido, por exemplo.

2 OBJETIVO

O principal objetivo na produção do webseriado Viral é de criar, produzir, exibir e colocar em prática toda a teoria aprendida na universidade em termos de produção audiovisual, tanto para as novas mídias (youtube, facebook, blog) quanto as tradicionais (televisão, rádio). Secundariamente, desenvolver habilidades, fomentar talentos, possibilitar experiências que por vezes a universidade não consegue oportunizar, e difundir a produção audiovisual de forma independente no âmbito regional, colocando em evidência os cursos de comunicação da Universidade e sua importância na sociedade, através de seus estudantes.

O objetivo deste trabalho é relatar o processo de criação do roteiro audiovisual para o webseriado Viral, de que forma se deu sua aplicação e o resultado final em relação a experiência adquirida no decorrer.

3 JUSTIFICATIVA

No mercado de trabalho, um produtor audiovisual frequentemente vai relacionar-se profissionalmente com um publicitário ou com um jornalista. Mas durante a formação superior, não são frequentes as experiências em que este contato ocorre, pela própria vida universitária, com aulas constantes e uma tendência à especialização em um dos campos de atuação. Por vezes, apesar de contar com os mesmos professores em algumas disciplinas, em experiências integradas de ensino, na mesma sala de aula, não se percebe o lugar e a importância de cada profissão dentro do contexto. Julgam-se ou estereotipam-se, inclusive, os colegas comunicadores com

preconceitos que não deveria existir. Unir essas formações e perceber o lugar de cada um no mercado de produção audiovisual é essencial e a Universidade não deve ser a única responsável por promover essa integração.

Além de colocar em prática os conteúdos aprendidos em sala de aula, como por exemplo, divulgação de marca, criação de personagens, construção do roteiro, posicionamento na web, e muitos outros, que englobam os três cursos de comunicação envolvidos.

Um dos desafios foi desenvolver um roteiro para um audiovisual que seria vincular na internet, onde produtor do conteúdo e o receptor estão no mesmo “nível”, pela característica democrática presente na internet, um desafio que exige maturidade. A partir do momento em que a obra é vista por alguém, ela não pertence mais a quem a produziu, mas sim a quem a está assistindo. O que na web, fica mais evidente pelo sentimento de posse que o internauta possui, no qual ele percebe a sua importância dentro da comunicação, sem ter medo de dar seu mais sincero *feedback* em relação ao conteúdo que assistiu.

Buscou-se criar um roteiro simples de fácil entendimento para o público (principalmente para público disperso como o de internet), pra facilitar a compreensão do mesmo em relação ao que se estava sendo apresentado, mas também procurou-se elaborar algo para além do lugar comum, para não menosprezar a compreensão do público.

Uma possibilidade dentre várias geradas, foi observar como os novos meios sofrem influência dos antigos e bem como os antigos sofrem influência dos novos meios. No caso do Viral, após sua exibição online, fechou-se parceria com a TV universitária, oportunizando que o material fosse para outro suporte que não era o seu de origem.

O barateamento dos equipamentos possibilita produções independentes e segmentadas, fora do padrão industrial. Fazendo com que o mercado seja fomentado, não mais por somente grandes redes de indústrias, mas por empresas municipais, que podem participar do mercado de uma forma mais efetiva sem ter de gastar uma fortuna para o mesmo. Sem contar com o surgimento de novos espectadores, um público regional que cria consciência do espaço que pode ocupar dentro da rede mundial de computadores sem ser bombardeado por uma estética imposta, que aceita ver e ouvir sua história sendo contada. Como afirma Vitor Ramil em seu livro *Estética do*

Frio: “Havia uma estética que parecia mesmo unificar os brasileiros, uma estética para a qual nós, do extremo sul, contribuíamos minimamente; havia uma ideia corrente de brasilidade que dizia muito pouco, nunca o fundamental de nós. Sentíamos-nos os mais diferentes em um país feito de diferenças”. O seriado tem características regionais do oeste de Santa Catarina, pois retrata uma cidade desta região. As pessoas estão acostumadas a receber conteúdo produzido pelo eixo Rio - São Paulo que sentem estranhamento ao assistirem um produto que não siga esse “padrão”. O contexto da estória foi pensado para ser regional, para causar identificação com a região, mas que causa um impacto nacional, principalmente pelo fato de ser o primeiro seriado para internet em live action de zumbis no Brasil.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Com a audiência segmentada, muitos gêneros ganharam maior público, bem como novos gêneros surgiram, como por exemplo o gênero zumbi. Como afirma Robert McKee em seu livro sobre roteiro *Story* (2006, p. 93) "Convenções de gênero são ambientes, papéis, eventos e valores específicos que definem gêneros individuais e seus subgêneros". Ou seja, gênero zumbi também possui essas características. Uma infestação que faz com que pessoas mortas voltem a vida, ideia de vírus, um personagem importante que é infectado, utilização de armas pra proteção, a ideia apocalíptica do fim do mundo, entre outras. Foi decidido criar mais uma obra do gênero, mas com uma localidade diferente da que vinha sendo vista até então, que, juntando com a facilidade de transporte dos equipamentos, a universidade se tornou o espaço para o início de um apocalipse zumbi.

Posterior a isso, o tamanho do seriado, que teria seis episódios com média de dez minutos cada, a quantidade de personagens e seus estereótipos, que foram divididos entre alguns universitários para transformá-los em arquétipos, foram as próximas decisões a serem tomadas. O *nerd*, a blogueira, o *playboy*, a patricinha, o professor e a estranha ganharam nomes, personalidades e histórico. Victor Dalla Costa, Sara Albuquerque, Pedro Augusto Graziano, Priscila Schmitz, Roberto Sparks e Natasha Carmona, respectivamente se tornaram personagens

cheios de contradições. Por exemplo: a construção do personagem do professor.

Nome

Roberto Sparks

Idade

30 anos

Natural

Porto Alegre

Atualmente

Interior de Chapecó

Resumo

Professor de filosofia, gosta de ler, estudar, e pensar sobre a vida. Ele é o tipo bicho grilo que não quer mais fazer parte do sistema, descontente com a humanidade, acha que ela não tem mais solução, então vive em sua realidade alternativa, é vegetariano, naturalista, e chega a ser conformado com a idéia de que não tem mais importância de estar vivo, porque acredita que não vai conseguir fazer diferença. E quando se depara com os jovens na FUG, um instinto paterno se apossa dele, fazendo com que os proteja. Ele perdeu sua esposa, por quem era muito apaixonado, quando ainda trabalhava em uma multinacional, com um cargo bastante importante. Depois que isso aconteceu, ele largou tudo e decidiu estudar filosofia, pra tentar de alguma forma se encontrar.

Trabalho e ensino

É formado em administração de empresas e tem algumas especializações nessa área. E é formado em filosofia. Trabalha na FUG, como professor de filosofia.

Descrição física sem detalhamento

Cabelos grisalhos.

Orientação sexual

Heterossexual

Hobbies

Ler

Meditação

Pensar

Virtudes

Sabedoria

Consegue passar calma para as pessoas

Pontos fracos

Tem muitos problemas psicológicos por que acredita que a humanidade não te mais solução.

Descrença na raça humana

Psicologia (*explica um pouco como você imagina como o personagem lida com os sentimentos, as aflições e as alegrias*)

É o tipo de pessoa que não dá real importância para sua vida, está sem esperanças, mas, se apegar aos outros sobreviventes como se fossem seus filhos.

Ele é uma pessoa solitária, que mora no interior da cidade.

Calmo ou hiperativo

Calmo, extremamente calmo.

Família

Tinha uma esposa por quem era apaixonado, que morreu em um hospital, o motivo é uma doença. Não chegou a ter filhos, mas fazia planos a respeito.

Amigos

Não tem nenhum, a partir do momento que deixou de querer ganhar dinheiro, quando decidiu se afastar do mundo.

Reação de quando descobrir os zumbis

Não chega a ter alguma reação, é como se ele esperasse que isso fosse acontecer algum dia.

Por Sabrina Zimmermann.

A primeira personagem que surgiu foi a blogueira que iria divulgar através de seu blog, memorandos que encontrava pela universidade (FUG - Fundação universitária Gallátas) que

falavam sobre experimentos feitos por um professor de ciências biológicas. Todo esse posicionamento seria feito na web, de forma a parecer real o que estava acontecendo. Com página da universidade fictícia, blog e perfil dos personagens no Facebook como ferramenta.

Várias referências do universo zumbi foram utilizadas, como por exemplo *Resident Evil*, *The Walking Dead*, *Shaun of the dead*, *28 Weeks*, entre outros. Um livro que serviu de base pro projeto, foi o *Cultura da Convergência*. Para amarrar todas essas referências, foram feitas reuniões em um período de três meses para a construção do roteiro. Muitos foram os colaboradores do projeto, mas por participar de todas as reuniões, foram definidos dois estudantes como responsáveis pelo roteiro, até porque, quando o roteiro era escrito durante o domingo, quem durante a semana ficava responsável de transformar as anotações em cenas distintas, eram essas duas pessoas.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O primeiro passo na construção efetiva do roteiro, foi criar a *storyline* - Victor, Sara, Priscila, Pedro, Roberto e Natasha são um grupo de estudantes, funcionários e professores da Fundação Universitária Gallátas que tem por motivação sair da universidade com o início de uma infestação zumbi.

A etapa seguinte foi escrever a macroestrutura de cada episódio, decidindo os *beats* de virada de cada episódio.

Há algo estranho, (primeiro episódio) - Victor descobre que S. A. está na universidade e vai atrás dessa pessoa, que não encontra. Andando pelos corredores da universidade, ele ouve um grito e encontra Sara (nesse momento os dois personagens já tiveram contato com zumbis). Eles percebem que alguma coisa estranha está acontecendo na universidade e decidem avisar as autoridades. No meio do caminho, se encontram com Pedro, que até então não tinha visto um zumbi e eles vão buscar a namorada de Pedro, Priscila que está na aula. Depois de Victor salvar Priscila (porque Pedro fica apavorado e não consegue reagir), eles vão até o restaurante. Sara durante o caminho machuca o braço em um pilar. Quando chegam no restaurante, Natasha

percebe que Sara está com eles e os deixa entrar.

Duplo sentido - eles se dividem, casal vai buscar um kit de primeiros socorros pra ajudar Sara com seu ferrimento. Pedro acaba deixando sua namorada pra trás por serem atacados por zumbis. Nessa fuga, Pedro encontra o professor Roberto Sparks.

Almas Mortas - Victor descobre que Sara é a administradora do *blog* Viral!?. Pedro consegue convencer o professor a ir para um lugar seguro. E todos se reúnem na no Centro de Residencia em Software, que é onde o Victor trabalha. Sara quer ir embora e Roberto os questiona sobre alimentação.

Alívio - eles escutam o rádio, onde acontece uma invasão ao vivo. Sara se desespera de novo e quer sair de lá. Então o professor Roberto sugere que os estudantes vão pra sala dos professores que tem comida. Eles usam teclados como arma e vão até lá. Na sala dos professores eles encontram bebidas, todos bebem, mas Sara passa mal. Natasha leva ela pro banheiro e lá encontra um zumbi. Pedro fala que tem um carro.

Caos - eles estão atrás do carro de Pedro, até alguns zumbis os atacam e o professor de coloca em linha de frente para ser atacado. Todos ficam abalados, e em uma discussão Sara conta o que sabe a respeito do vírus. Eles seguem tentando sair da FUG até que a Priscila aparece, mas como uma morta-viva. Natasha dá sua arma a Pedro, para ver o ele fará e ele não consegue atirar em sua namorada, então Natasha atira nela. Eles continuam andando até alguns zumbis aparecem e eles se separam. Sara e Natasha decidem ir pro Centro de Experimentos Biológicos

Sacrifício - Natasha e Sara encontram um frasco do antivírus e vão se encontrar com Pedro e Victor. Pedro conta a Victor que recebera um arranhão deles. Pouco antes de todos se encontrarem, Natasha e Sara são atacadas por uma orda zumbi. Natasha atira em Sara que é deixada pra trás como “isca” pra zumbis. Nesse momento a namorada de Victor, Lucia, aparece de carro e chama eles.

Nos últimos episódios, “a verdadeira personagem é revelada nas escolhas que um ser humano faz sob pressão - quanto maior a pressão, maior a revelação e mais verdadeira a escolha para a natureza essencial da personagem.” Como afirma Robert Mckee.

Posteriormente, a escaleta de cada episódio foi escrita. Então, dividiram-se em cenas, locação, externa / interna, dia / noite, formatando assim o roteiro original do seriado Viral.

6 CONSIDERAÇÕES

Toda construção de roteiro partiu de um conhecimento empírico, embasado nos conhecimentos desenvolvidos ao longo dos cursos envolvidos no processo, sobretudo Produção Audiovisual. Usando quase que somente as experiências pessoais que cada um dos criadores possuía com seriados televisivos e para internet. Mas esse conhecimento se aprofundou a partir de estudos em sala de aula nas disciplinas de Roteiro para Televisão, Roteiro para Novas Mídias e percebeu-se que o processo usado na criação, era algo que já se existia e que possuía mais etapas das quais antes não se tinha noção. A lógica foi inversa, primeiro surgiu a prática e depois veio a teoria como fundamentação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

MACKEE, Robert. **Story**. Tradução de Chico Marés. Curitiba: Editora Curitiba, 2006.

RAMIL, Vitor. **Estética do Frio**. Porto Alegre: Satolep Livros, 2004.