

O Mundo Podia Ser Nosso A Construção do Roteiro Adaptado Para as Novas Mídias¹

Minna MINÁ²
Beatriz MEIRELES³
Rafael LUNA⁴
Dorneles NEVES⁵

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

O roteiro da websérie “O Mundo Podia Ser Nosso” foi produzido a partir de uma estrutura experimental, um modelo híbrido adaptado do cinema e da TV, com o objetivo de explorar novas fronteiras na construção de narrativas audiovisuais para *web*, levando-se em consideração os novos hábitos de consumo de vídeos *online*. A análise da retenção da audiência evidencia uma produção pioneira e atual, com formato próprio, que alcançou mais de 2500 visualizações, com 60% da retenção absoluta do público-alvo durante todo o tempo de exibição e se manteve acima da média de retenção relativa em comparação a todos os vídeos de formatos semelhante no YouTube. Os dados estatísticos comprovam a eficácia dessa proposta empírica, das estratégias utilizadas na construção dos personagens, na disposição das cenas na divisão dos atos e na construção da narrativa.

PALAVRAS-CHAVE: websérie; narrativas seriadas; roteiro; novas mídias; consumo de vídeos *online*.

1 INTRODUÇÃO

As histórias se tornaram a fonte número um de inspiração para a humanidade. Segundo McKEE (1997), nosso desejo por histórias é reflexo da mais profunda necessidade humana em compreender a vida em um nível pessoal e emocional. Não se trata de uma fuga da realidade, mas uma forma de compreendê-la. As webséries são uma forma de contar histórias através de uma narrativa audiovisual. São constituída por episódios lançados regularmente na internet e acessados a qualquer instante, em qualquer lugar e por qualquer pessoa. Em outras palavras, “nada mais são do que a fórmula clássica das séries televisivas aplicadas ao universo multiplataforma da *internet*” (AERAPHE, 2013).

Elas surgem no contexto da cultura da convergência que, segundo JENKINS (2009), modificou a forma com que os conteúdos são produzidos e consumidos. Por consequência,

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Roteiro de ficção (avulso ou seriado).

² Aluno líder do grupo e estudante do 6º. Semestre do Curso de Comunicação em Mídias Digitais, email: minna.mmr@gmail.com.

³ Estudante do 3º. Semestre do Curso de Comunicação em Mídias Digitais, email: beatrizmeireles@gmail.com.

⁴ Estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação em Mídias Digitais, email: luna.rafaelluna@gmail.com.

⁵ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação em Mídias Digitais, email: dodaneves@gmail.com.

os padrões estabelecidos pela TV e cinema no âmbito da produção, distribuição e consumo também sofreram modificações. “While the ever-expanding reach of the media now gives us the opportunity to send stories beyond borders and languages to hundreds of millions, the overall quality of storytelling is eroding. [...] The art of story is in decay” (McKEE, 1997). Num contexto em que os usuários deixaram de ser meros espectadores e passaram a ser também produtores de conteúdo, a diversidade de produtos e o volume de informações se torna tão grande que a inexistência de modelos e linguagem específica para a produção de narrativas para a web torna possível encontrá-las em diversos formatos no meio digital.

Assim, antes de produzi-las, tornou-se indispensável considerar aspectos como os hábitos de consumo e os dispositivos utilizados pelos usuários para acessar a *internet*. Por isso a necessidade de uma linguagem e estética própria para *web* que se ajuste aos hábitos dos usuários e ao meio digital. Nessa conjectura, o presente trabalho foi desenvolvido com base em uma estrutura experimental desenvolvida por RAMOS e NEVES (2016). Portanto, trata-se da produção de roteiro para novas mídias, sendo de caráter empírico, não documental e não experimental, produzido no contexto acadêmico que representa a produção atual de conteúdos audiovisuais na *web*.

2 OBJETIVO

O presente trabalho objetivou a criação de um roteiro para uma websérie de três episódios de baixo orçamento seguindo os hábitos de consumo atuais para a *web*, desde a concepção dos personagens, até a estruturação e criação do roteiro. Visou ainda:

- Instigar diferentes discussões a respeito da construção de narrativas audiovisuais seriadas para *web*;
- Desenvolver um formato próprio para as novas mídias;
- Analisar a eficácia da proposta através da recepção e a retenção da audiência, público-alvo entre 18 a 24 anos.

3 JUSTIFICATIVA

Constitui a primeira etapa do trabalho final para a disciplina de Áudio e Vídeo para Web, ministrada pelo professor Dorneles Neves, do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba. Pretende não apenas entreter, mas contribuir com a produção de conteúdo acadêmico para uma área ainda escassa. Com sua relevância social, põe em discussão a importância das vivências pessoais na formação da

personalidade dos jovens, tão atual à nossa realidade, a partir dos problemas familiares, financeiros e sociais vividos pelos personagens.

“The art of story is a dominant cultural force in the world, and the art of film is the dominant medium of this grand enterprise. The world audience is devoted but thirsting for story [...] Given the choice between trivial material brilliantly told versus profound material badly told, an audience will always choose the trivial told brilliantly” (McKEE, 1997).

A criação do roteiro para a websérie foi motivada pela vontade de explorar e aprimorar a escrita para novas mídias a partir de uma estrutura experimental adaptada do cinema e da TV considerando os novos hábitos de consumo online com o objetivo de causar empatia e reter audiência. Ainda, fomentar a produção audiovisual e contribuir para a literatura acadêmica da área. Somado a isso, valorizar a Paraíba ao reproduzir gírias e expressões tipicamente paraibanas. E, portanto, criar um produto genuíno da Paraíba, por paraibanos, para todo o Brasil.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADAS

A elaboração dos perfis dos personagens e roteiro seguiram o processo de 22 passos exposto no estudo de TRUBY (2011). Primeiro, foi escolhida a premissa que fosse mais viável e executável dentre várias propostas e, em seguida, estabelecido o *design principle*. Após delimitar o conflito central da narrativa, foi escolhido o personagem mais apropriado para contar a história, a perspectiva que proporcionaria mais conflitos e que tornaria a história mais interessante, resultando numa narrativa que rendesse vários episódios.

“To create great characters, think of all your characters as part of a web in which each helps define the others. To put it another way, a character is often defined by who he is not [...] a simplistic opposition between two characters kills any chance at depth, complexity, or the reality of human life in your story. for that, you need a web of oppositions.” (TRUBY, 2011)

O modelo do conflito de quatro pontos, sugerido em *Anatomy of Story* (2011), foi utilizado como base para a criação dos personagens. Conforme a Figura 01, esse modelo propõe que a interação entre os quatro personagens seja movida pelo conflito entre suas

personalidades e funções no roteiro. Dessa forma, protagonista, aliado, falso aliado e antagonista foram desenvolvidos de maneira que as características, fraquezas e necessidades psicológicas e morais, desejo, status e a forma como lidam com o tema divergissem para cada um, gerando várias situações e diálogos que guiaram os episódios.

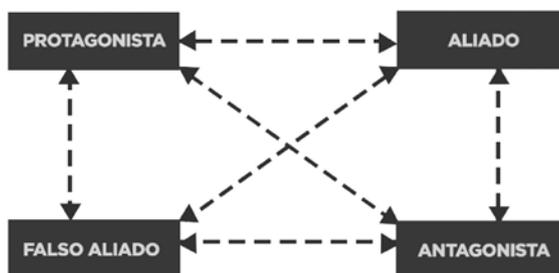


Figura 01. Interação entre os personagens segundo o conflito de quatro pontos

Os episódios foram divididos em quatro atos, conforme o modelo sugerido em *Writing TV Drama Series* (2011). Definido os pontos que deveriam estar presentes em cada momento do bloco, pode-se planejar e explorar a estrutura de toda a websérie. Também foi levado em consideração o modelo SRD (simpatia, desafio e resolução) para produções para web sugerido em *Webséries: criação e desenvolvimento* (2013), que diverge do modelo de quatro atos da TV na duração dos blocos e na disposição das cenas de acordo com a atenção da audiência. Assim, chegou-se à estrutura final de um episódio para websérie descrito em Tabela 01.

Tabela 01. Estrutura utilizada para construção do roteiro

Ato 1 Teaser + Créditos iniciais	Ato 2 Complicação	Ato 3 Pior cenário	Ato 4 Resolução
<ul style="list-style-type: none"> • Crise inicial; • Evento motivador. 	<ul style="list-style-type: none"> • Revelação e mudança de objetivo; • Ação danosa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conduta obsessiva; • Batalha. 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolução; • Cliff hanger.

Este trabalho foi executado seguindo requisitos delimitados com base nos modelos indicados anteriormente. O roteiro deveria apresentar em torno de 10 páginas e resultar, portanto, em aproximadamente 10 minutos, pois o tempo de maior retenção da audiência é entre 3 e 10 minutos segundo o YouTube, a maior plataforma gratuita de hospedagem de vídeos online. A websérie deveria ter 3 episódios de uma temporada, sendo facultativo encerrar o último episódio com *cliffhanger*. Ainda, deveria apresentar os quatro personagens que integram o modelo de quatro pontos de conflito.

A cena é elemento principal na construção de um roteiro e deve, segundo DOUGLAS (2011), seguir uma estrutura dramática pré estabelecida. “Each scene has a motivated protagonist who wants something and drives the action to get it through conflict with an opposition, usually an equally motivated antagonist” (DOUGLAS, 2011). A narrativa deveria ser contada através de eventos (situações nas quais houvesse mudança de valor para o personagem) que deveriam surgir por conflitos criados entre os próprios personagens e não por coincidência. Assim, cada personagem na cena deveria ter um objetivo que fosse de encontro ao dos outros. Os diálogos, por sua vez, tinham que ser compostos por uma ação seguida de um juízo moral e finalizada com uma fala marcante.

Um bom roteiro contém, conforme MARTELL (2011), diálogos elaborados em camadas e o subtexto é parte essencial em sua construção. “The difference between what I say and what I mean is subtext”. Ainda, é considerado redundante os personagens falarem o que é visto na tela: “A movie is picture and sound. We want to use both of those elements to tell the story. If each is giving different information we can pack twice as much information into our screenplays”.

O roteiro foi construído de forma que não houvessem cenas de redundância e exposição. Além disso, era necessário evitar perguntas retóricas nos diálogos, adjetivos e advérbios na descrição das cenas, e deveria haver subtextos nas falas e ações dos personagens. Tais aspectos são de extrema importância, pois garantem um texto bem escrito, sem ambiguidades e equívocos de significado, tornando a narrativa atrativa para o público, além de facilitar a preparação de atores, a interpretação e a execução técnica.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Considerando o curto tempo de execução de todo o processo, desde a concepção até a publicação no Youtube, a equipe reduzida de três alunos, o baixo orçamento, a limitação geográfica e a escassez de recursos, priorizou-se uma história simples que fosse viável e executável nessas circunstâncias. A partir da referência das séries *Misfits*, *Skins*, *Sessões de Terapia* e dos filmes *Kings of Summer*, *Curtindo a Vida Adoidado* e *E Sua Mãe Também*, construiu-se os personagens e a história. O tema escolhido foi a negação da maturidade e da responsabilidade, sob o ponto de vista dos personagens: César (protagonista), Pedro (aliado), Dudu (falso aliado) e Diretora (antagonista). O estudo resumido da construção do protagonista está exemplificado abaixo.

César: Protagonista. Rebelde, brincalhão e de enorme poder de liderança. Não liga para as notas, mas é inteligente à sua própria maneira. Vem de família rica, filho de pais ausentes. Motiva os amigos a fugirem com ele quando seu pai viaja.

Fraqueza moral: Inconsequente.

Fraqueza psicológica: Imaturidade.

Necessidade psicológica: Precisa encarar a realidade e crescer.

Necessidade moral: Ser responsável pelas suas ações.

Desejo/objetivo: Ter uma grande aventura antes de se formar do colégio.

Poder/status: Liderança.

Como lida com o tema: Evita a maturidade e responsabilidade a todo custo.

O conflito central da websérie consiste na maneira com a qual os meninos enfrentam as responsabilidades do início da vida adulta. O evento inicial é quando três alunos do terceiro ano do ensino médio de uma escola privada da cidade, decidem sair em uma grande aventura antes de entrarem na universidade. Eles aproveitam que o pai de César viajou, pegam o carro e fogem. A diretora convoca os alunos para uma reunião depois que as desventuras dos três meninos repercute entre os colegas de classe. A narrativa é dividida em dois momentos: o dia em que a diretora conversa com os meninos (presente) e o dia da aventura (passado narrado através de *flashbacks*). Assim, os vários momentos da aventura são mostrados ao público sob a ótica de cada um dos personagens e refletem, portanto, sua personalidade e vivência. Conforme o *design principle* definido, foi utilizada uma estrutura não-linear visando provocar estranheza e surpresa no espectador ao fazê-lo desvendar progressivamente a verdade sobre a aventura e a relação entre os meninos.

Após a construção dos personagens e do esqueleto geral de cada episódio, foi feito um estudo detalhado da história e construído a estrutura planejada com o propósito de definir as motivações e interesses dos personagens a partir da tabela desenvolvida por WESTON (1999), mostrada na Tabela 02. Para a preparação do elenco, foi preenchida com os atores uma versão simplificada dessa tabela que continha: a ação desenvolvida pelo personagem na cena anterior, o objetivo e emoção principal do personagem, os obstáculos, as batidas e o subtexto. Tal método foi essencial, pois facilitou a preparação dos atores e a compreensão do roteiro e personagens pelos atores iniciantes.

Tabela 02. Tabela desenvolvida por Judith Weston para direção de atores.

1. History (backstory)	2. What just happened	3. Objective (what the character needs or wants)	4. Action verbs/intention (what the character is doing)	5. Adjustments (A: “as if”; B: “what if” C: “it’s like when”)	6. Subtext	7. Physical life (body, clothing, environment, objects, activities)
----------------------------------	------------------------------	--	--	---	-------------------	---

6 CONSIDERAÇÕES

6.1. Análise do roteiro

A última cena do episódio inicial (Figura 02) é o primeiro momento em que o espectador passa a compreender mais sobre os personagens. Analisando a cena, percebemos as intenções, sentimentos e personalidade dos personagens através de suas falas e ações. Pedro está decepcionado com César, que tenta se justificar, mas não admite estar errado, nem pede desculpas. Já Dudu põe a culpa em César e tenta jogá-lo contra Pedro. Ao passo que a cena se desenrola, os sentimentos dos personagens se acentuam. Eles só mudam de atitude após última a fala de Dudu, que faz todos rirem. E depois, quando a diretora entra em sua sala, e todos se calam. Sendo essas, portanto, as duas batidas da cena. A mudança de atitude de César quando ele alterna a conversa entre Pedro e Dudu expõe o nível da relação dos personagens e fica evidente que Dudu é o intruso.

CENA 04 - SALA DA DIRETORA INT. DIA

Em uma grande sala, estão sentados Dudu, César e Pedro, um do lado do outro. César está sentado entre os dois amigos, Dudu à sua esquerda e Pedro à direita. Eles estão sentados de frente para um birô vazio. A sala é vazia e sem enfeites, ou porta-retratos, tem apenas os objetos necessários. Os três meninos estão em silêncio. Pedro fala sem olhar para César.

PEDRO

Caramba, não acredito que tu ia me deixar na mão.

Dudu se mete na conversa, ele se inclina em direção à César e Pedro.

DUDU

E é porque diz que tu é o melhor amigo dele. Imagina se não fosse.

César se vira rapidamente em direção à Dudu.

CÉSAR

Fica na tua, Eduardo!

César respira fundo e se vira em direção à Pedro. Ele fala pausadamente.

CÉSAR

Tu conhece meu pai, se ele souber, eu morro.

Pedro continua fitando o chão, coloca as mãos sobre suas pernas e responde baixinho.

PEDRO

Eu sempre me lasco, mas nunca te deixei na mão.

Dudu cruza os braços e se encosta na cadeira. Ele fala olhando para o teto.

DUDU

A gente só tá aqui por causa dessas tuas ideia.

César se vira bruscamente para Dudu.

CÉSAR

Velho! Tu foi porque tu quis, ninguém te chamou!

Figura 02 - Trecho inicial da última cena do primeiro episódio.

A utilização de verbos para descrever as ações em vez de adjetivos e advérbios facilita a interpretação dos atores. Em, “Pedro continua fitando o chão, coloca as mãos sobre suas pernas e fala baixinho” evidencia que ele está triste e decepcionado com o amigo e expõe seus sentimentos de forma tímida. Já, “Dudu cruza os braços e se encosta na

cadeira. Ele fala olhando para o teto” demonstra uma atitude completamente antagônica à Pedro, a de se expressar abertamente sem escrúpulos. A descrição do cenário da cena revela um ambiente pouco amigável, mesmo que para descrevê-lo não tenha-se utilizado adjetivos.

Partindo do pressuposto de que mensurar quão emocionante é uma história e de que entender a receptividade de uma história tem caráter subjetivo, o parâmetro escolhido para analisar o roteiro foi a fidelidade com as técnicas estudadas inicialmente. Tomando como base de estudo o episódio piloto, observamos a estrutura apresentada na Tabela 03.

Ato 1		Ato 2		Ato 3		Ato 4	
0:00-0:48	Teaser	1:20-2:10	Cena 001	2:55-3:54	Cena 002	4:38-6:21	Cena 004
0:48-1:20	Abertura	2:10-2:55	Cena 002	3:54-4:38	Cena 003	6:21-6:57	Créditos

Tabela 03. Análise da estrutura do episódio piloto

No *teaser*, temos os três meninos fugindo de algo que o espectador ainda não é capaz de identificar. Ao chegar no carro, o desespero se intensifica ao notar a aproximação dos outros personagens, que percebem que trancaram a chave dentro do carro e a frase de efeito final é enfatizada pelo disparo do alarme do carro. Dentro dos 30 segundos iniciais já é possível criar uma aflição na audiência pelo que vai acontecer em seguida, sentimento que é quebrado bruscamente pelo início da abertura, criando ainda mais expectativa.

Na complicação, o protagonista está numa situação de indecisão, pois é advertido ao mesmo tempo em que vê os dois amigos sendo arrastados até a diretoria. A revelação e mudança de objetivo se dá no momento em que é elogiado por duas colegas e se sente encorajado a fugir, representado pela primeira parte da cena 002, onde ocorre a ação danosa, concluindo o ato 2.

Na cena 002, temos o protagonista insistente em sair da escola a todo custo, resultando na conduta obsessiva em subornar o porteiro, que gera um conflito/batalha entre os dois personagens. Obedecendo ao *design principle*, na cena 003 há um retorno ao momento anterior ao *teaser*, concluindo o terceiro ato. Por fim, na cena 004, os meninos estão discutindo na sala da direção, quando são interrompidos pela diretora, que encerra a última cena com um *cliffhanger* e conclui o último ato, seguido dos créditos finais.

6.1 Retenção de audiência

O canal Websérie OMPSN no YouTube foi criado após a produção e finalização da websérie para divulgação dos episódios, no *link*: <http://goo.gl/M17r2K>. Os *plugins* disponibilizados pelo Facebook e Google Analytics serviram de base para a análise dos dados abaixo. Para análise do roteiro, foi analisado apenas a retenção absoluta do público-alvo em cada episódio, tendo em vista que avalia diretamente os dados qualitativos

abordados anteriormente. De acordo com o YouTube, a retenção absoluta da audiência consiste no número de visualizações para cada instante do vídeo.

A Figura 03 exibe a curva do gráfico de retenção absoluta do público-alvo do primeiro episódio com 6:58min de duração. Nota-se uma queda da audiência nos 21 segundos iniciais do vídeo, que é natural e antecipado pelo YouTube, justificada pelo tempo (de 0 a 30s) que os usuários levam para entender o assunto e escolher se param de ver o vídeo ou não. Ainda no *teaser*, antes da abertura, obteve-se uma linearidade que se manteve até o fim do vídeo. O que significa que o episódio manteve a audiência em torno de 67% do início ao fim. A mesma curva foi obtida nas estatísticas dos episódios 2 e 3, alterando apenas os valores. O episódio 2 de 10:12min de duração, em torno de 58% e o episódio 3 de 12:27min, com 65%.



Figura 03. Análise da retenção absoluta do episódio 1

Fonte: Google Analytics

6.2 Conclusão

Ao analisar os resultados da retenção da audiência, ficou comprovada a eficiência dos métodos, do formato e da estrutura em que o roteiro foi escrito. Considerar os novos hábitos de consumo das novas mídias foi fundamental para a qualidade final do produto e da recepção da audiência. Como discutido anteriormente, o roteiro bem escrito pode ser atribuído à estrutura proposta e, principalmente, ao cuidado na construção das cenas, diálogos e personagens. Acredita-se ter contribuído de forma positiva com a arte do *storytelling* ao retratar uma história simples que, contada de uma maneira diferenciada, foi capaz de manter uma retenção da acima da média em todos os episódios.

É importante destacar que, mesmo tendo ultrapassado a duração considerada ideal para um episódio de uma websérie, manteve-se o nível de retenção da audiência acima da média em todos os episódios, contradizendo o pensamento de AERAPHE (2013). O roteiro apresentou uma complexidade que evoluiu através da alternância entre tempo presente e passado e, ainda assim, foi capaz de cativar o público. Criar uma história com uma trama

densa e com personagens profundos que prenda a atenção da audiência em uma duração tão curta não é tarefa fácil, especialmente, na *web*.

Portanto, pode-se concluir que o trabalho excedeu as expectativas, pois cumpriu com eficiência e qualidade os requisitos propostos para a escrita do roteiro, principalmente, considerando a dificuldade de executar o gênero drama na *internet*. Além disso, este projeto desenvolvido a partir de um modelo empírico, não experimental e não documental, se torna ferramenta importante para as pesquisas numa área que ainda é escassa em obras documentadas. Contribui, assim, com a comunidade acadêmica como acervo de pesquisa ao propor um novo formato e estrutura para escrita e produção de webséries segundo os hábitos de consumo na *web*.

REFERÊNCIAS

AERAPHE, G. **Webséries: criação e desenvolvimento**. Belo Horizonte: Ciência Moderna, 2013.

DOUGLAS, P. **Writing the TV Drama Series: how to succeed as a professional writer in TV**. Kindle Edition: 2011.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

MARTELL, W. C. **Dialogue Secrets: From Subtext to Banter to Exposition**. Kindle Edition: 2011.

McKEE, R. **Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting**. Kindle Edition: 1997.

RAMOS, E.; NEVES, D. D. B. **Estrutura narrativa seriada para web a partir da análise da websérie Elemento**. *Temática* (João Pessoa. Online) , v. 12,n.2 p. 85-101, 2016. Disponível em:
<<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/article/view/27806/14940>>

TRUBY, J. **The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller**. Faber & Faber: 2011.

WESTON, J. **Directing actors: creating memorable performances for film & television**. California: Studio City: Michael Weise Productions, 1999.