

Websérie City.com¹

Ana Paula MATOS²

Danilo RIBEIRO³

Letícia TAMBUCCI⁴

Wellerson Ragozon FERREIRA⁵

Ariel Mazzucato da Silva FERNANDES⁶

Renata Boutin BECATE⁷

Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio - CEUNSP, Salto, SP

RESUMO

Este trabalho aborda os métodos utilizados na estruturação e na concepção da narrativa do projeto “City.com”, tal como um breve resumo da obra, suas referências e símbolos que são, ao mesmo tempo, uma crítica à diversos componentes sociais e uma homenagem aos programas humorísticos que fizeram história no humor brasileiro. O projeto foi inspirado em situações do cotidiano e nas produções humorísticas da década de 1990, embora tenha sido formatado para web, o roteiro busca, através de elementos e referências da cultura pop, defender uma obra que trabalhe o valor da crítica social e dos símbolos virtuais da geração Y na narrativa humorística. O trabalho também aspira inserir discussões e desmistificar questões como homofobia, bullying, preconceito religioso e discriminação racial e socioeconômica num contexto humorístico e leve, expressos através do dia a dia e das experiências pessoais dos personagens.

Palavras-chave: Humor; websérie; jovem; sitcom.

INTRODUÇÃO

O seriado tem como eixo central a vida e o convívio de dois amigos, que moram juntos e que, por conta das dificuldades financeiras e de personalidade, acabam sempre entrando em atrito frente a alguma adversidade. Os protagonistas dão vida a duas personalidades distintas e antagônicas. Dani cresceu numa família rica, sendo filho único, foi sempre muito mimado pela mãe e cobrado pelo pai. O pai é um homem rígido de negócios que sempre criticou as escolhas e o estilo de vida do filho, e o que acaba complicando ainda mais essa relação é o fato de Dani ser gay. Dani é orgulhoso, tenta de toda forma provar para seu pai que pode sobreviver sem o dinheiro dele, mas não consegue se privar de certos luxos, o que

¹ Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Rádio, Tv e Internet, modalidade Produção Audiovisual para Mídias Digitais (seriado).

² Aluno líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do Curso de Rádio e TV, email: anna_rtv@hotmail.com.

³ Estudante do 5º. Semestre do Curso de Rádio e Tv, email: dan_yribeiro@hotmail.com.

⁴ Estudante do 5º. Semestre do Curso de Cinema, email: letambucci@gmail.com

⁵ Estudante do 3º. Semestre do Curso de Cinema, email: juninhodjfca@gmail.com

⁶ Estudante do 5º. Semestre do Curso de Cinema, email: ariel_mazzucato@hotmail.com

⁷ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Rádio e Tv, email: renata.fcad@gmail.com

acaba dificultando a relação de convívio com Lucy, que é o total oposto de Dani. Lucy teve pais ausentes, foi criada pelos avós e por desenhos animados e quadrinhos. Sempre muito inteligente e solitária, Lucy, inevitavelmente, acabou se tornando uma garota tímida e muito introspectiva, cujo humor concentra-se, em grande parte, em sua ironia. Além dos protagonistas, existem também dois outros personagens fixos que desempenham papéis de apoio na trama. “Dona Clézya” e “Macarrão” representam, respectivamente, a religião e as classes sociais mais pobres, inseridos num contexto de jovens universitários de classe média, eles servem como elementos de aproximação e comparação de realidades que se misturam muito pouco na discussão de humor atual. As referências e vertentes humorísticas que servem como base ao roteiro e ao desenvolvimento da narrativa são os seriados humorísticos “Sai de Baixo”, “Toma Lá Dá Cá”, e as sitcom americanas “New Girl” e “The Big Bang Theory”. Em ambos os seriados nacionais, temos personagens icônicos como a figura da empregada, do porteiro e do síndico(a), metáforas de elementos sociais que foram colocados num contexto mais próximo à peças humorísticas formatadas para web, com o intuito de unir o humor tradicional da televisão com o dinamismo e a agilidade técnica das sitcom americanas.

OBJETIVO

O projeto foi desenvolvido e realizado na Agência Experimental da Faculdade de Comunicação, Artes e Design do Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio como uma tentativa de resgate dos antigos formatos humorísticos de auditório num trabalho que envolvesse a comicidade num sentido que fosse possível apresentar e levantar questões a respeito do humor pós-moderno no tocante às suas várias vertentes. O produto dialoga diretamente com os novos formatos e com as recentes transformações do humor no cenário contemporâneo, trabalhando com mídias fundidas, recursos gráficos e inserções de animações interativas sobre o material gravado. O intuito primordial era unir essas duas vertentes, aproximando-as, e desenvolver uma narrativa humorística que representasse funções de atividade catártica, bem como a de protesto cômico contra valores pré-estabelecidos acerca do modo de vida adulto no contexto urbano e suas deficiências socioculturais.

JUSTIFICATIVA

A websérie “City.com” foi criada sob a principal justificativa de proporcionar a mais próxima e real experiência possível das vivências em um estúdio de televisão, partindo desde a estruturação de uma proposta sólida de roteiro e da criação de uma peça artística cujos personagens reforcem a concepção do humor enquanto crítica social, até a confecção e realização de um plano de produção real e executável. Uma das principais preocupações residia em conciliar um conjunto de textos ficcionais construídos a partir de um discurso hábil, fluído e muito vivo, nos quais os personagens reinventassem, com humor, temáticas do cotidiano, plenos de atualidade, tendo como cenário o espaço urbano, num enredo povoado de figuras sólidas e verossímeis que dialogam diretamente com seu público alvo.

A opção por esse gênero se deu pelo fato de os programas humorísticos desenvolverem textos extremamente ricos e de fácil associação, pois versam sobre os mais variados temas e trabalham com a linguagem que é tanto oral quanto visual e constituem-se de recursos narrativos, descritivos e interpretativos de fatos do dia a dia. De cunho subversivo, o humor ajuda a criar um espaço de reflexão que, aliado a símbolos virtuais e intervenções gráficas, estreita o diálogo com o público alvo e possibilita que este construa uma base crítica acima do que está sendo proposto pelo roteiro. De acordo com Freud (1978), os conteúdos humorísticos são instrumentos sociais e individuais utilizados para aliviar a humanidade, daí o humor ser visto como um ato de subversão, resistência ou desobediência. “O humor não é resignado, mas rebelde” (FREUD, 1978, p.191).

Até meados dos anos 1980, os programas de humor televisivos no Brasil se baseavam, de forma geral, em esquetes com personagens caricatos que representavam de maneira bastante limitada os “tipos” sociais. Estes programas eram bastantes representativos da sociedade onde se situavam e tinham grande audiência, pois espelhavam a mentalidade hegemônica sobre o que era risível. Como explica BENETTI (2007):

A reivindicação por inclusão social de gays, negros e mulheres levou certo tempo para que fosse ouvida para além dos guetos. A TV brasileira começou, aos poucos, a dar mostras de que estas questões poderiam entrar na grade de programação, inclusive nos programas humorísticos - ambiente em que se reproduziam ao máximo os ideais do conservadorismo nacional. (BENETTI, Márcia, 2007)

Estas questões contribuíram para a percepção de que o humor atual é muito mais receptivo às questões propostas no roteiro. Os jovens possuem naturalmente, dentro da nossa cultura, aspectos transformadores de grande impacto, e a internet tornou-se o grande palco, onde

novos formatos e novas propostas encontraram espaço para se desenvolver, portanto o ciberespaço seria um ambiente propício para uma linguagem mais fluida e híbrida, pois os obstáculos materiais desapareceram e o indivíduo tem a possibilidade de se desenvolver e de se inventar.

MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Procuramos recriar, em estúdio, um cenário cujas referências foram trazidas de seriados humorísticos como “Sai de Baixo” (Rede Globo) e “Toma Lá Dá Cá” (Rede Globo), comédias de situações familiares nos moldes tradicionais do humor, um pouco calcadas no teatro de revista, exibidas num teatro, com a presença de plateia. Optamos por manter a mesma disposição da “sala-palco” onde a maioria das cenas se desenrolam, conservando as características do gênero e trazendo-o para o ambiente virtual onde a “plateia” passa a ser os internautas. O plano fixo mostra a sala de estar de um pequeno apartamento, no qual há um sofá, uma mesa próxima à cozinha, uma vista da região central de São Paulo encoberta por uma cortina, e portas que levam para fora ou para os quartos. Da sala, os personagens poderiam sair por portas e passagens, supostamente para o corredor do prédio, a cozinha, e um hall para os quartos, de modo que os atores pudessem se intercalar no desenrolar da trama sem a necessidade de cortes. O âmbito de conflitos e tensões, e a cotidianidade foram inseridas de forma a causar ao espectador certa identificação, levando-se em consideração que o ambiente familiar é um dos poucos lugares onde os indivíduos se confrontam como pessoas e onde encontram alguma possibilidade de manifestar suas ânsias e frustrações. O roteiro, peça chave na construção do produto, foi construído sob a premissa da preparação, antecipação e recompensa. “O humor, afinal de contas, está nas palavras. O que há de risível em pessoas, fatos e situações deriva, sobretudo, da forma de os representar” (FONSECA, 1999). Para tanto, utilizamos um repertório variado de figuras de linguagem, jogos vocabulares, frases de efeito, inversão, hipérbole e aproximação de elementos contrastantes para transformar a realidade em criação humorística. As personagens foram construídas sobre estereótipos, pois, devido a duração de cada episódio (em média 15 minutos), a identificação do público precisaria ser imediata. São personagens fixas, embora algumas participações especiais tenham sido utilizadas. A narrativa foi construída de forma circular, sendo cada episódio uma história independente que não se relaciona com as demais, podendo ser assistidos individualmente. Outra

característica utilizada é que algumas personagens têm certos rituais recorrentes (Casey et al., 2002) como, por exemplo, o “Eu tenho horror a pobre”, de Caco Antibes, personagem de Miguel Falabella em Sai de Baixo. A estrutura básica de cada episódio foi organizada em: apresentação do conflito; desenvolvimento do conflito e solução do conflito, onde uma nova história é contada a cada episódio, envolvendo um núcleo fixo.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O texto foi produzido para conter uma crítica bem humorada da atual sociedade brasileira pela subjetiva de dois jovens inseridos num contexto social que não os favorece, tencionando a criação de caricaturas do próprio espectador a partir de suas ações e reações. Estes questionamentos tem como objeto debater as relações virtuais e possíveis impactos nas pessoas e a construção de identidade e comportamento de seu público alvo, os jovens usuários da rede. O título City.com (Cidade ponto com) é uma alusão ao ambiente onde a narrativa se passa, tanto físico quanto virtual, ao mesmo tempo em que faz uma analogia com o termo “sitcom”, uma abreviação da expressão americana Situation Comedy (Comédia da Situação). Com essa brincadeira de palavras, conseguimos sintetizar as três principais vertentes do nosso produto num título de fácil associação. Os personagens alegóricos em destaque inserem num mesmo contexto “tipos” humorísticos recorrentes e atuais. “Dona Clézya” encarna a personagem religiosa, rígida e autoritária, que assume o papel do policiamento moral imposto pela sociedade, suas justificativas concentram-se basicamente em preceitos religiosos. A ambiguidade da personagem é justamente o fato dela mesma não agir conforme suas “regras” e “ideais”. A personagem “Macarrão” por outro lado, é uma caricatura no malandro oportunista, mas que cultiva sentimentos bons e uma certa “inocência” em relação aos demais personagens. Macarrão é caracterizado como um sujeito de fala fácil e modos simples, alegre e brincalhão, apaixonado pelo seu time de coração e disposto a se sujeitar às mais diversas situações que o favoreçam financeiramente. Macarrão foi construído para encarnar a personalidade do brasileiro, povo hospitaleiro e alegre, que não se abate nem mesmo com sua própria situação social. O “jeitinho brasileiro” é amplamente explorado através de Macarrão, assim como foi personificado também pela personagem de Tom Cavalcante em Sai de Baixo, Ribamar, que na ocasião, também representava a população nordestina situada em São Paulo e servia como uma dura crítica à forma como os imigrantes eram e são tratados na grande cidade, bem como os papéis que estes assumiram no cenário urbano.

Uma das condições básicas do humor, segundo Aladro (2002), é que, em qualquer mensagem de cunho humorístico, há um plano de significação duplo ou múltiplo. O retrato satirizado da realidade brasileira deve tratar de temas polêmicos, mas não pode reproduzir posturas opressoras e discriminatórias. Optamos sim por um teor leve e humorístico, mas quisemos primeiramente privilegiar esses estereótipos da classe popular: a dona de casa, a faxineira, o funcionário público, a mecânica, as donas de bar, entre outros. Dessa forma, ao inserirmos a figura do homossexual na narrativa, procuramos explorá-la de uma forma diferente, nos distanciando de leituras apelativas e ofensivas, como o programa “Zorra Total” que, desde a sua estreia em 1999 é alvo de críticas por conta de seu humor considerado chulo e popularesco, onde a maioria dos quadros do programa retratam estereótipos polêmicos acerca da raça e orientação sexual ou religiosa dos personagens.

CONSIDERAÇÕES

A escolha pelo gênero websérie foi uma tentativa de convergência do gênero tradicional em um produto mais dinâmico e de fácil acesso, tendo como principal meio de distribuição o *Youtube*, uma plataforma que possibilita a ascensão de gêneros emergentes de audiovisual. O acesso irrestrito às ferramentas tecnológicas de produção audiovisual e à internet como vetor desse processo de convergência possibilita que, em tese, qualquer indivíduo ou grupo pode produzir conteúdo e buscar seu nicho de audiência (ALTAFINI; GAMO, 2010, p. 47). Por esse motivo, as webséries tornaram-se uma saída para a produção audiovisual de baixo custo.

A circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas midiáticos, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais – depende fortemente da participação ativa dos consumidores. Meu argumento aqui será contra a ideia de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos. (JENKINS, 2009 p.29-30)

No contexto em que se insere a produção audiovisual independente que utiliza os recursos das novas mídias, pode-se apontar que as webséries são instrumentos que podem ser utilizados como um gênero híbrido de audiovisual, que alia uma produção característica da televisão aos critérios exigidos pelos leitores do ciberespaço. Acreditamos ter alcançado

nossos objetivos com os dois primeiros episódios, que serviram como experiência e base de estudo sobre um dos gêneros mais tradicionais e popularescos de nosso país.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FREUD, Sigmund. Humor. In: **Novas Conferências introdutórias sobre a Psicanálise e outros trabalhos**. Tradução Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda. 1978. Edição standart brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Vol.XXI.

BENETTI, Márcia. **A Ironia como Estratégia Discursiva** da Revista Veja 1. Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação – Compós. Disponível em <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_238.pdf> Acesso em 22 abr. de 2013.

FONSECA, Joaquim da. **Caricatura: a imagem gráfica do humor**. Porto Alegre: Artes & Ofícios, 1999.

ALTAFINI, Thiago. GAMO, Alessandro. **Web-séries no contexto dos universos narrativos expandidos**. Revista Geminis ano 1, nº1, 2010. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/viewArticle/28>> Acesso em: 23 abr. 2013.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução Susana Alexandria. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.

COSTA, Rafael. **A “dança” dos gêneros audiovisuais na convergência de mídias: um estudo de migrações e transmutação na web 2.0**. Disponível em: <<http://www.ufpe.br/nehte/hipertexto2009/anais/a/a-danca-dos-generos.pdf>> Acesso em: 13 mai. 2013.

ALADRO, E. **El humor como medio cognitivo. Cuadernos de Información y Comunicación**. Madrid: UCM, 2002, v.7, p.317-325. Disponível em: <<http://www.ucm.es>>. Acesso em: 10 maio 2013.>