

Série Percepção e o Universo Expandido de uma narrativa¹

Ana Heloiza Vita PESSOTTO²

Maiara Helena Ferreira PEDROSO³

Ms. Glauco Madeira de TOLEDO⁴

Dr. Willians Cerozzi BALLAN⁵

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, SP.

RESUMO

O trabalho apresenta todas as etapas do desenvolvimento de uma série de ficção de curta duração que possui uma extensão de sua narrativa em outras plataformas. A literatura teórica contribuiu para a elaboração dos roteiros que envolviam questões sobre psicologia e filosofia. A série tem como temática a relação entre realidade e percepção, ambos os conceitos pautados em teorias filosóficas e psicológicas. Conceitos como transmídia e hipermídia também foram analisados comparativamente para permitir a delimitação do universo narrativo ficcional. Inclui ainda todas as pesquisas teóricas e práticas para o desenvolvimento da série desde a idealização do roteiro até o processo de pós-produção.

PALAVRAS-CHAVE: Seriado, Ficção seriada, Universo Expandido, Realidade e Percepção;

1 INTRODUÇÃO

A ficção é o discurso que, por não ter por base o real, se distancia dos fatos concretos para construir seus próprios significados e oferecer experiências subjetivas.

¹ Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na categoria Rádio, TV e internet na modalidade ficção seriada.

² Aluna líder do grupo e estudante 8º semestre de Comunicação Social – Radialismo durante a realização do projeto e recém-graduada. Diretora, roteirista e editora do seriado Percepção. E-mail: anahvp@gmail.com

³ Aluna do 8º semestre de Comunicação Social – Radialismo durante a realização do projeto e recém-graduada. Produtora do seriado Percepção. E-mail: maia311@gmail.com

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Curso Comunicação Social – Radialismo. E-mail: glaucot@yahoo.com.br

⁵ Orientador do trabalho. Professor do Curso Comunicação Social – Radialismo. E-mail: willians@faac.unesp.br

Tenha se originado dos mitos, ou das preces dirigidas aos deuses, ou do trabalho – primeira atividade essencialmente coletiva do homem –, a ficção é essa forma peculiar de comunicação humana que, estimulando a imaginação e o devaneio, propõe uma experiência intersubjetiva na qual a realidade que a circunda se apresenta de forma indireta. (COSTA, 2002, p. 12)

O crescente contato entre culturas – principalmente devido ao desenvolvimento de novos processos de comunicação – gera uma grande diversidade de contextos, códigos e tradições narrativas. E nesta sociedade que a ficção floresce como principal forma narrativa. Ela cria um universo simbólico mais homogêneo, por ter facilidade de atingir multiplicidades de pessoas que não compartilham da mesma cultura. A narrativa ficcional chega até grupos distintos, mas consegue estabelecer experiências e referências que podem ser compartilhadas por qualquer indivíduo. Na sociedade moderna os limites entre realidade e ficção se tornam menos definidos.

A ficção pode ser apresentada em vários formatos. Mas, segundo Balogh (2002, p.32), não podemos esquecer que as representações ficcionais possuem protocolos de abertura e fechamento que vão da frase “era uma vez” até as vinhetas de computação gráfica. Esses protocolos criam uma “moldura” para a narrativa. A ficção seriada tem sua narrativa revelada com o passar do tempo. Esse processo tem como base a ideia de que pontos principais da história narrada seriam divulgados em períodos regulados e na quebra da narrativa em blocos interconectados.

A narrativa serializada passou por uma grande evolução desde seu início na televisão. As séries estão cada vez mais complexas e sofisticadas, utilizando todos os recursos disponíveis para conquistar a fidelidade da audiência. Grande parte das séries atuais dispersam materiais em outras plataformas, principalmente nas digitais.

Este projeto se propôs a criar uma ficção seriada com a temática realidade e percepção e que tivesse sua narrativa se expandindo para outras plataformas, seguindo uma tendência mundial de séries que realizam tal experiência de forma bem sucedida, como os casos de Lost e Heros.

O trabalho em questão também buscou refletir a produção de conteúdo audiovisual dentro deste novo paradigma midiático, com as novas tendências narrativas e de convergência das mídias e expansão dos conteúdos.

Construir uma base teórica relacionada ao tema, com a colaboração de áreas como psicologia e filosofia por meio de pesquisas bibliográficas e orientação de profissionais dessas áreas. Avaliar outras produções audiovisuais que lidam com o tema de doenças

psíquicas, para codificar alguns signos presentes nas obras, algumas representações visuais - como a iluminação, a direção de arte e o figurino -, suspense e mistério, como tais emoções são representadas, a trilha sonora, a iluminação, tudo para podermos desenvolver uma obra coerente.

A narrativa se baseia na dualidade Realidade e Percepção. O filósofo francês René Descartes debruçou-se sobre este tema e o inclui entre suas inquietações no livro *Meditações Metafísicas*. Esta obra foi utilizada de alicerce para a base filosófica do descrito projeto.

Durante o processo de criação foi estabelecido que o protagonista da série sofreria do distúrbio psíquico esquizofrenia, levando em consideração o fato de os pacientes que apresentam tal distúrbio possuírem dificuldades de conectar estes dois elementos, a realidade e a percepção, sofrendo muitas vezes de alucinações auditivas e visuais. Ou seja, percepções que não condizem com a realidade.

2 OBJETIVO

O projeto *Percepção* teve como objetivo a criação de uma narrativa seriada com a temática realidade e percepção pautada também nos conceitos da Psicologia de esquizofrenia. Dentro desta temática foi possível desenvolver uma narrativa que se expandia, sendo a série o ponto de vista do protagonista e os outros conteúdos pontos de vista de fora da narrativa.

Propondo ao espectador uma forma mais envolvente e interativa de assistir aos conteúdos.

3 JUSTIFICATIVA

Esta pesquisa relaciona-se as áreas acadêmicas e profissionais relacionadas com a construção de narrativas e o desenvolvimento de conteúdo dentro dos novos paradigmas comunicacionais. Sendo de extrema necessidade o conhecimento sobre as potencialidades da narrativa ficcional neste novo momento.

Os espectadores buscam novas formas de interação com o conteúdo ao mesmo tempo em que as mídias digitais oferecem mecanismos para o desenvolvimento de universos narrativos oferece um novo modo de produzir e consumir obras ficcionais. Cabe aos profissionais da área saberem lidar com tais necessidades e aproveitar para criar produtos cada vez mais atraentes a esse público.

A esquizofrenia é um distúrbio psíquico que não tem muitos de seus sintomas conhecidos do grande público. Mostrar essa afecção e seus sintomas priorizando o ponto de vista do paciente poderá ajudar as pessoas a pensarem mais sobre este tema, podendo reconhecer alguns sintomas em si mesmos ou em amigos e parentes. Além de ajudar no entendimento do distúrbio por meio de amigos e familiares do paciente, o que colabora com o bem estar do mesmo.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A ficção seriada tem sua narrativa revelada com o passar do tempo. Esse processo tem como base a ideia de que pontos principais da história narrada seriam divulgados em períodos regulados e na quebra da narrativa em blocos interconectados. O uso de *cliffhangers* (ou “ganchos”) é fundamental para o funcionamento desse tipo de narrativa. Ele une as partes do roteiro e motiva a audiência a voltar para a mesma história. Os ganchos quando bem trabalhados incentivam os consumidores, mas em outros casos podem afastar os fãs e fazer com que a série perca credibilidade.

A premissa é: uma pessoa que não sabe o que é real e o que não é, essa incerteza começa a deixá-la descontrolada e ela decide tentar matar as pessoas para descobrir se elas são reais. Se a pessoa morrer, é porque era real, se não morrer é porque é uma alucinação.

Para tornar tal história verossímil e tornar justificáveis as atitudes da personagem foi estabelecido que ela sofresse de um transtorno psíquico. A esquizofrenia se mostrou um distúrbio que supria as necessidades da premissa dramática, por incluir entre seus sintomas as alucinações visuais, auditivas e o autismo, além do comportamento agressivo. Para garantir a verossimilhança da história, foi estudada a afecção de forma aprofundada, por meio de pesquisa bibliográfica.

A definição do conceito de esquizofrenia foi fruto de anos de pesquisas e transformações nos estudos da psiquiatria, não sendo resultado de apenas uma época ou de um determinado autor. Seu mais próximo ancestral é a demência precoce.

Eugen Bleuler, psiquiatra suíço, foi o pai da expressão esquizofrenia, concebendo-a em sua obra “*Dementia Praecox oder die Gruppe der Schizophrenien*”, de 1911. O autor substituiu o conceito de “demência precoce” de Kraepelin⁶ por Esquizofrenia, por compreender que o

⁶ Emil Kraepelin (1856-1926) Psiquiatra alemão considerado por muitos como o pai da psiquiatria moderna. Caracterizava as doenças psíquicas como tendo ordem genética e biológica. Seus estudos foram muito importantes para a criação do conceito de esquizofrenia.

quadro clínico definido por Kraepelin não mais se encaixava no termo cunhado anteriormente. Em uma análise etimológica observa-se que a expressão “esquizo” refere-se a “divisão” e “phenia” a mente. Desta forma é possível fazer uma leitura do termo como mente dividida, fendida, desagregada.

Isaias Paim⁷ escreve sobre este sintoma em seu livro, descrevendo sobre a teoria de Berze⁸ de qual a gravidade que ele pode alcançar e como este pode modificar a relação do paciente enfermo com a realidade.

“A insuficiência da atividade psíquica pode atingir graus bem acentuados, refletindo-se na espontaneidade e reduzindo ao mínimo a própria atividade. Desse modo, afirma Berze, o déficit da atividade psíquica contribui para que o enfermo não possa fazer a distinção entre o real e o imaginário e por isso o esquizofrênico se torna passível de cair em modos delirantes de pensar e agir.” (PAIM, 1973, p33).

Apesar de grandes discussões sobre o estabelecimento dos tipos de esquizofrenia, a divisão a seguir é a que menos gerou contradições na comunidade psiquiátrica. Esquizofrenia simples, hebefrenica, catatônica e paranóide. Se debruçando sobre esta classificação nos deparamos com o tipo paranóide, que é o tipo de esquizofrenia do personagem da série resultado.

Denomina-se esquizofrenia paranóide o tipo clínico da enfermidade que se caracteriza pela predominância de delírios e alucinações. O quadro paranóide é extremamente rico em manifestações psicopatológicas, encontrando-se nele todos os sintomas de primeira ordem, de Kurt Schneider. (PAIM, 1973, p138)

Os pacientes com esquizofrenia paranóide “mergulham” em suas alucinações e delírios, criando um mundo próprio e afasta-se da realidade. Suas alucinações se relacionam com alguns fatores reais que tem como função dar verossimilhança aos delírios e alucinações. Eles têm ainda uma capacidade de controle dos seus sintomas de forma externa. Um esquizofrênico paranóide consegue convencer as pessoas de que não possui uma afecção mental. As alucinações auditivas são as mais comuns.

⁷ Isaias Paim (1909-2004) Psiquiatra brasileiro com estudos focados na área de psicopatologia.

⁸ Joseph Berze (1899-1958) psiquiatra alemão. Dirigiu o hospital psiquiátrico Am Steinhof. Estudou a “demência precoce” e a “esquizofrenia”.

O roteiro foi construído com base nos sintomas delimitados do distúrbio. É possível observar as alucinações visuais e auditivas, o afastamento do mundo, e os outros sintomas dentro da série.

Para manter o mistério quanto à existência ou não dos personagens, a narrativa é mostrada do ponto de vista do protagonista, aumentando o envolvimento do espectador com as experiências esquizofrênicas do personagem.

Apesar de o distúrbio esquizofrênico suprir as necessidades do roteiro quanto à coerência com a realidade, tornou-se atraente a ideia de utilizar a temática de Realidade e Percepção em seu âmbito filosófico, já que tal dualidade permeia a existência humana. O filósofo francês René Descartes escreveu sobre sua inquietação quanto a esse tema principalmente em sua obra *Meditações Metafísica* (1964).

Descartes, logo no início desta obra, que ele nomeia de “Primeiras Meditações: Das coisas que se pode colocar em dúvida”, começa a por em dúvida a real existência das coisas. O grande estopim para esta indagação é ele perceber que algumas das afirmações que tinha como certeza se mostraram falsas ao longo do tempo. A partir daí ele põe em cheque o que é real e como algo pode se confirmar real. O autor se propõe a duvidar de tudo.

Descartes discute neste capítulo sobre a existência dos elementos em que mais acredita. Em uma reflexão sobre os “loucos”, ele propõe que o que percebemos durante o sono se assemelha com o que os “loucos” tem como realidade. Quantas vezes não sonhamos que somos reis, ou que somos ricos? Os loucos estão presos nesses sonhos, só que acordados. Ainda não terminando tal reflexão, o filósofo introduz uma linha de pensamento que se tornou o alicerce deste projeto. Analisa a forma como percebemos nossos sonhos. Dá uma breve descrição de sonhos em que somos outras pessoas ou em que coisas que nos parece impossíveis acontecem, mas logo se depara com uma inquietação. Nem todos nossos sonhos são ambientados em locais estranhos ou com acontecimentos inesperados e fora do normal, muitos sonhos se parecem muito com a realidade. As indagações que ficam no ar são: estaríamos sonhando agora? O que nos prova que esta é a vida real e não um sonho? Quem sabe nossa percepção não está nos enganando?

(...) mas pensando cuidadosamente nisso, lembro de ter sido muitas vezes enganado, quando dormia por semelhantes ilusões. E, detendo-me neste pensamento, vejo tão manifestamente que não há quaisquer indícios concludentes, nem marcas assaz certas por onde se possa distinguir nitidamente a vigília do sonho, que me sinto inteiramente pasmo: e meu pasmo é tal que é quase capaz de me persuadir de que estou dormindo. (DESCARTES, 1641, p94)

Descartes mostra sua desconfiança quanto à sua percepção. Ele mesmo diz que tudo que consegue perceber do mundo é por meio de seus sentidos e que muitas vezes estes já o enganaram. O que é mostrado pela percepção condiz com a realidade?

(...) tudo que percebi, até presentemente, como o mais verdadeiro e seguro, aprendi-o dos sentidos ou pelos sentidos.: ora, experimentei algumas vezes que esses sentidos eram enganosos, e é de prudência nunca se fiar inteiramente em quem já nos enganou uma vez. (DESCARTES, 1641, p94)

Essa temática também colaborou para a criação dos conteúdos extra série. Partindo do pressuposto de que a série representa a visão do protagonista sobre todos os acontecimentos, a forma como sua mente doentia observa a realidade, os conteúdos extra série representam uma visão de fora sobre tudo o que o permeia.

O espectador que apenas se focar na série terá uma experiência de contemplação da mesma, acompanhando com o protagonista todas as suas inquietações e problemas, já o espectador que explorar os outros produtos terá uma visão mais ampla dos acontecimentos e das reações do personagem.

Ao seguir os rastros deixados, o público pode descobrir, por meio da edição 21 do boletim informativo Plantão das Sete, que o Thomas não estava com a personagem Apollonia no dia do assalto à academia. Assim como podem, por meio do vídeo do Youtube, descobrir que o homem com que ele conversa no episódio 3 era apenas uma alucinação.

Depois de fechados os roteiros foi o momento de partir para o estabelecimento da estética do projeto.

Para a direção de arte a influência maior veio do apartamento de Chandler e Joey em *Friends*. A paleta de cores teve como predominantes as cores Marrom, Branco, Laranja, Vermelho queimado.

A fotografia se focou na iluminação básica de três pontos de luz, por causa do baixo custo da produção.

Foi realizado o processo de colorimetria pós-produção, para que as imagens ganhassem mais intensidade dramática. Neste processo as imagens tiveram o balanceamento de cores alterada dentro do sistema RGB (Red - Vermelho, Green - Verde, Blue - Azul). A saturação das cores também foi essencial para a criação da estética visual. Ela foi aumentada para enfatizar as diferenças entre as tonalidades. O reforço da saturação dá a sensação de uma imagem mais densa. Adicionando ao projeto a tensão que a narrativa exige.

A montagem foi realizada com base em algumas técnicas, entre elas a estratégica de edição clássica, de campo e contra-campo, nos diálogos, em que são intercalados os enquadramentos das pessoas envolvidas no diálogo, a montagem invisível para dar ritmo à edição, mudando de enquadramento, mas de forma mais suave.

A estética de tempo escolhida para a montagem dos episódios foi a linear, ou seja, seguindo a sequência real dos acontecimentos.

Contudo, os episódios tem curta duração e não tem ligação direta entre um e outro para que ocorra uma relação entre o ritmo da série e a forma como funciona a mente do protagonista esquizofrênico, cada episódio é um pequeno recorte de um acontecimento, recortes que quando unidos no final constroem um significado.

As vinhetas que aparecem durante todo o projeto foram criadas em videografismo no software Adobe After Effects. A vinheta do telejornal teve como referências a vinheta do boletim “Globo Notícias” da Emissora TV Globo, principalmente porque o formato do telejornal do projeto Percepção, Plantão das Sete, foi baseado neste pequeno boletim noticioso; e também a vinheta do jornalístico Jornal Hoje, da emissora Globo.

A vinheta se baseia em formas circulares com animação de rotação em diferentes velocidades. A formação dos arcos é produzida por meio da transformação de alguns elementos em 3D e outros se mantiveram em 2D

Na vinheta de abertura, enquanto a palavra “Percepção” é escrita, pode se observar que os elementos que caem são peças de quebra-cabeças, que é uma referência à epistemologia da palavra esquizofrenia, “esquizo” refere-se à divisão e “phenia” a mente. o surgimento do nome da série com o “desmontar de um quebra-cabeças” passa a mensagem que pretendemos com o abertura. Mantendo uma ligação coerente com a narrativa.

Os créditos foram animados no mesmo software.

A trilha sonora do projeto foi de responsabilidade do músico angolano Mize Beatz Herdeiro é composta de *beatmake*, processo em que as músicas são criadas de forma digital.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO

O projeto Percepção é um trabalho de conclusão de curso de Comunicação Social – Habilitação em Rádio e TV da UNESP Bauru.

É constituído de uma série ficcional de 5 episódios com uma duração média de 5 minutos cada, uma edição de um boletim jornalístico de 3 minutos de duração chamado Plantão das Sete, um blog informativo deste boletim, dois perfis na rede social Facebook de personagens da série e um canal no site de compartilhamento de vídeos YOUTUBE de um personagem, onde são postados vídeos interligados a narrativa central.

Todos os conteúdos do projeto estão interligados e formam um universo expandido da narrativa.

A série narra a história de um homem de vinte e poucos anos e aos poucos começa a se deparar com um estado mental confuso. Os espectadores podem acompanhar a forma como o protagonista lida com sua dificuldade de distinguir o real da mera percepção.

6 CONSIDERAÇÕES

A ficção seriada sempre esteve presente na vida dos brasileiros, apesar de o país estar mais acostumado com o formato novela, é possível observar o boom de produção de séries brasileiras e independentes estimulado pela Lei 12.485/2011. Ou Lei da TV Paga criada pela ANCINE, a lei regulamenta que as emissoras que veiculam séries, filmes, animações e documentários transmitam três horas e meia semanais de conteúdo nacional em seu horário nobre e metade destas devem ser advindas de produtoras independentes. Para suprir momentaneamente a demanda, muitos canais tem exibido filmes brasileiros e comprado programas de canais abertos, contudo, com o amadurecimento da lei novas produções serão realizadas. Fernando Meirelles, diretor de cinema e televisão e proprietário da produtora O2, disse em entrevistas que esta lei será tão importante para a televisão como a criação da Lei do Audiovisual (1993) foi para o cinema nacional. Atualmente a O2 trabalha com a produção de vários produtos, entre eles séries jornalísticas e também ficção. Por isto, este é um ótimo momento para o desenvolvimento de produtos nacionais seriados.

Contudo, não se pode esquecer as tendências internacionais pautadas na convergência das mídias. Os meios de comunicação estão em uma fase de transição, de

transformação, os consumidores também estão mudando, assim como as suas necessidades. Os conteúdos devem ser estruturados para suprir essas necessidades.

REFERÊNCIAS

- ANGELUCI, Alan Cesar Belo, CASTRO, Cosette. In: **Oito Categorias para Produção de Conteúdo Audiovisual em Televisão Digital e Multiplataformas**. Disponível em: <<http://portalrevistas.ucb.br/index.php/comunicologia/article/viewArticle/1918>>. Acesso em: 21 set.2012.
- BALAN, Willians Cerozzi. **Plataformas digitais, uma nova forma se ver TV**. Disponível em <www.willians.pro.br>. Acesso em 10 set 2012.
- CAMPOS, Flavio de. **Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. Rio de Janeiro. Zahar, 2009
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro, teoria e prática**. São Paulo: Summus, 2009.
- DESCARTES, René. **Meditações Metafísicas**. Madrid. Aguiar, 1964.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo. Aleph, 2009.
- JENKINS, Henry.. In: **Transmedia 202: Further Reflections**. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html>. Acesso em: 19 jul.2012.
- JENKINS, Henry. In: **Transmedia Storytelling 101**. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>. Acesso em: 19 jul.2012.
- JOST, François. In: **Novos comportamentos para antigas mídias ou antigos comportamentos para novas mídia**. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html>. Acesso em: 23 jul.2012.
- PAIM, ISAÍAS. **Esquizofrenia**. 2ª Ed. São Paulo. Grijalbo, 1973.
- SOUZA, Edvaldo Olécio de. In: **A ficção seriada diante da Convergência Tecnológica e midiática**. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/viewArticle/6>>. Acesso em: 13 jul.2012.