



## **A websérie enquanto processo comunicacional no contexto da cultura da convergência e os alicerces midiáticos necessários para sua roteirização<sup>1</sup>**

João Paulo Hergesel

**Resumo:** A websérie é uma narrativa midiática produzida em linguagem audiovisual, de maneira serializada. Como produto audiovisual, a websérie deriva de um projeto escrito, denominado roteiro. O roteiro é responsável por apresentar o contexto diegético da narrativa, bem como os personagens, as ações a serem desenvolvidas e relação entre tempo e espaço. A estrutura do roteiro, no entanto, precisa adequar-se às tecnologias digitais emergentes, visto que a websérie é um produto cibercultural que se enquadra nos estudos de comunicação digital. Este trabalho visa, portanto, ao estudo da roteirização para novas mídias, compreendendo a presença das narrativas no espaço cibernético e as etapas fundamentais para a construção do roteiro. Para isso, além de propor uma reflexão teórica – com o apoio de autores como Todorov, Jenkins, Murray, Gosciola, Weller, Comparato, Gumbrecht, Felinto, Vargas Llosa e Vanoye & Goliot-Lété –, esta pesquisa também teceu uma discussão acerca do roteiro do episódio *Status: Enrolados*, da websérie *Crises Inúteis de um Relacionamento Qualquer*, Phil Rocha e Douglas Jansen, 2013.

**Palavras-chave:** Comunicação e cultura. Análise de produtos audiovisuais. Websérie. Narrativas midiáticas. Roteirização.

### **Web series as communication process in the context of the convergence culture and the media basement necessary for its production**

**Abstract:** Web series are media narratives composed by audiovisual language, in a serialized way. As an audiovisual product, web series derives from a writing project, called script. The script is responsible for presenting the diegetic context of the narrative and the characters, the actions to be developed and the relationship between time and space. The structure of the script, however, need to adapt to the emerging digital technologies, since the webseries is a cybercultural product that fits in studies of digital communication. This paper therefore aimed to study the routing for new media, including the presence of narrative in cyberspace and fundamental steps to build the script. Therefore, in addition to proposing a theoretical reflection – with the support of authors like Todorov, Jenkins, Murray, Gosciola, Weller, Comparato, Gumbrecht, Felinto, Vargas Llosa and Vanoye & Goliot-Lété – it also presented a discussion for the episode *Status: Enrolados*, from the *Crises Inúteis de um Relacionamento Qualquer* web series, by Phil Rocha and Douglas Jansen, 2013.

**Keywords:** Communication and culture. Audiovisual product analysis. Web series. Media narratives. Script.

---

<sup>1</sup> Versão recortada, revista e atualizada da Dissertação de Mestrado Considerações estilísticas sobre webséries brasileiras: a narrativa midiática no contexto do universo on-line, defendida em 31 de outubro de 2014, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba.



## Introdução

A websérie é uma narrativa midiática produzida em linguagem audiovisual, de maneira serializada, cujos episódios ficam disponíveis para acesso nos espaços on-line passíveis de circulação, especialmente os sites de armazenamento de vídeos. Baseada nas séries televisivas, a websérie, mesmo com baixo orçamento – o que limita a edição dos episódios e a quantidade de temporadas – e com audiência incerta, conforme Lopez Mera (2010), apresenta uma interação entre história e discurso voltada para entreter o espectador

Um dado a ser levado em consideração é o de que a websérie surgiu não com o objetivo de levar a serialização audiovisual à internet, como num ajuste às tecnologias emergentes; mas com o de resgatar o público televisivo jovem, que estava trocando a tevê pelo computador. Isto é, conforme Jenkis (2009), os produtores lançavam webséries baseadas em séries televisivas famosas, faziam o jovem entrar em contato – por meio da interatividade da hipermídia –, interessar-se e, em consequência, assistir à televisão em busca do aprofundamento no conteúdo da narrativa.

Partindo desse ponto de vista, segundo Aeraphe (2013), crê-se que o público consumidor do formato é o mesmo que assiste a novelas e seriados na televisão, já que os traços principais da websérie são os mesmos presentes na fórmula clássica da narrativa audiovisual. Por outro lado, se levarmos em consideração que a facilidade de o espectador interagir com o criador estando na internet é muito maior do que a interatividade por meio da televisão, para Murray (2003), tem-se esse espectador não como um consumidor, e sim como um recriador da narrativa, um interator.

O espectador, neste caso, é um coprodutor. Devido à hipermidialidade presente nos percalços da websérie, a narrativa difere-se da que existia nos primórdios do cinema ou da que prevalecia na televisão de até alguns anos atrás. Entende-se, com base na leitura de Gosciola (2008), que a simplicidade das narrativas fechadas e superficiais foi substituída pela complexidade das narrativas abertas, que dão margem a interferências, continuidades e descontinuidades, paralelismo e exploração de pontos de vista além do narrador.

Assim, para Weller (2000), torna-se necessário para o estudo de produção de websérie uma reflexão não apenas sobre as características essenciais para o roteiro de



audiovisual, como também as inovações na criação do texto dramático para o meio cibernético – ou seja, o ciberdrama como uma possibilidade futurística de costura da narrativa envolvendo a multidisciplinaridade de um montante de temas.

É importante destacar também que o roteiro, enquanto processo inicial de um produto audiovisual, gera um possível diálogo com o entendimento de narrativa midiática. Esse entrosamento permite relacionar o conceito estruturalista de Todorov (1971) – envolvendo as categorias: enredo, personagens, foco narrativo, ambientação, temporalidade e tipo de discurso –, segundo Comparato (2000), com as etapas necessárias para a criação de um roteiro: ideia, conflito, personagens, ação dramática, tempo dramático e unidade dramática.

A estrutura do roteiro, conforme Gumbrecht (1998) e Felinto (2001), quando aplicado às tecnologias digitais emergentes, sofre determinadas modificações. Não se trata exclusivamente de uma novidade, mas uma maneira renovada de estudar o objeto, abrangendo os conceitos de destemporalização, destotalização e desreferencialização. Acerca disso, encontra-se também o processo de espetacularização que, conforme Vargas Lhosa (2012), as relações culturais deixaram de pertencer unicamente à elite ou ao núcleo popular; no meio digital, os grandes destaques se sobressaem.

Estudou-se, portanto, a linha do tempo que se traçou desde o surgimento do formato websérie até a elaboração de roteiros para as novas mídias, perpassando pelo estado de comparação entre os elementos básicos de um roteiro e as categorias da narrativa clássica. Com isso, conforme Hergesel (2014), buscou-se entender quais os passos necessários para a produção de uma webnarrativa, por meio de uma discussão sobre o episódio Status: Enrolados, de Crises Inúteis de um Relacionamento Qualquer.

### **A narrativa no espaço cibernético**

Em meados dos anos 1990, com a ascensão das tecnologias digitais e adesão crescente à internet, a televisão norte-americana se viu preocupada: os adolescentes, responsáveis pela audiência das séries televisivas, passavam mais tempo conectados a uma rede de computadores do que em frente ao televisor. Na tentativa de resgatar



esse público, as emissoras e produtoras decidiram inovar e criaram episódios especiais de suas séries para serem lançados no website da empresa e em demais sites de armazenamento de vídeos.

A divulgação desses episódios ocorreu por meio dos fóruns de discussão, de ferramentas de busca e de outros recursos disponíveis na hipermídia. Os jovens tinham acesso a esses vídeos e, ao entrar em contato com tais narrativas seriadas online, interessavam-se pelo conteúdo e voltavam a assistir à televisão, na expectativa de saber mais sobre determinada série. Segundo Jenkins (2009), assim surgiram as primeiras webséries.

Embora tenha se apropriado de uma mídia anterior, a websérie deixou de ser unicamente um complemento à série televisiva e passou a ser dona das próprias histórias. Com roteiros adaptados ao formato – número de personagens limitados, espaço restrito, tempo mais ágil, enquadramento alterado devido ao tamanho da tela, etc. –, a websérie se tornou um novo exemplo de texto narrativo que faz uso da linguagem audiovisual.

É interessante lembrar que o audiovisual faz referência a mais de um sentido, diferente da pintura ou da música, por exemplo. A união sonoro mais visual encontra-se, dentre muitas mídias, no cinema, na televisão e na hipermídia. Compartilha-se, aqui, a ideia de Gosciola (2008), que entende a hipermídia como um sistema da comunicação audiovisual e como o meio e a linguagem em que o campo delimitado pelas tecnologias digitais se encontra.

Para Schneider (2009), Lopez Mera (2010), Hernández García (2011), Morales Morante e Hernández (2012) e Silva e Zanneti (2013), a websérie é um produto de ficção audiovisual criado para ser emitido na internet, cuja narrativa é seriada e possivelmente dividida em temporadas, permitindo ainda a experimentação artística. Álvarez (2011) ainda acrescenta que a websérie, por estar inserida na cibercultura, permite a participação do internauta, refletindo numa maneira revolucionária de assistir ao audiovisual seriado.

Altafini e Gamo (2010) afirmam, por sua vez, que as webséries, embora sejam produções audiovisuais, afastam-se dos meios de exibição tradicionais e possibilitam desdobramentos midiáticos. Compartilhando a visão de Romero e Centellas (2008), Altafini e Gamo (2010) enxergam a websérie como uma inovação das estratégias



narrativas que se constituíram na televisão, pois há recursos on-line, como a participação do público no desenvolvimento da história, que possibilita a consolidação de um universo ficcional das séries.

Em outras palavras, ao se referir aos modos de disseminação da websérie em comparação às séries de televisão, a principal observação é que, com a criação de comunidades virtuais, perfis em redes sociais, blogs e fóruns de discussão, o espectador deixa de ser apenas o consumidor e se transforma em um coautor, relacionando-se inclusive com outros espectadores e contribuindo com ideias acerca do enredo.

Por ora, absteve-se de discorrer acerca dos processos transmidiáticos ou hipermediáticos de se assistir a webséries e da cultura participativa que o objeto pode oferecer. Neste trabalho, levou-se em consideração que a websérie, como qualquer produto audiovisual, nasce de um roteiro que reúne não somente as ideias do criador como também especificações técnicas de como os episódios devem ser filmados.

### **A roteirização para audiovisual**

Para Comparato (2000), o roteiro é a versão verbal escrita dos projetos audiovisuais, ou seja, a criação de um argumento estendido, que condensa uma história formulada por imagens (provocadas pelas palavras), diálogos e descrições em uma estrutura que corresponde ao texto dramático. Para o autor, o roteiro pode ser comparado ao romance, dado que, embora sejam gêneros textuais diferentes, resultam na fantasia, na possibilidade de comunicar ações, tempo e espaço sem depender da presença humana.

Ainda nessa linha de raciocínio, é relevante destacar que há três elementos essenciais a qualquer roteiro: *logos*, *pathos* e *ethos*. *Logos* é a construção verbal, o que dará forma discursiva ao roteiro; *pathos* é o envolvimento psicológico dos personagens, ou seja, o drama, a tragédia, a desilusão, ou até mesmo a comédia; *ethos* é a justificativa ética e moral da escrita, o significado último da história roteirizada.

Comparato (2000) ainda faz uso das ideias do cineasta italiano Suso d'Amico (1914-2010) e cria uma imagem associativa do roteiro com a crisálida: algo efêmero



que logo se tornará borboleta – isto é, um produto audiovisual. Este trabalho se apropria dessa metáfora, bem como das ideias propostas quanto às etapas de consolidação de um roteiro. Para se chegar à discussão acerca do roteiro de websérie, portanto, sustentaram-se como base as ideias de Comparato (2000).

Ainda com o propósito de contribuir com estudos sobre a produção de roteiro para websérie, fez-se uma análise acerca de um já existente: o projeto do episódio Status: enrolados, de Crises Inúteis de um Relacionamento Qualquer. Ao invés de criar, analisa-se. O processo inverso almeja compreender melhor como a relação entre autor, produto verbal e produto audiovisual funciona.

## **A ideia**

Ideia é o fato, a lembrança, a memória, o fenômeno abstrato de explosão criativa que ocorre na mente do roteirista e a qual ele se sente apto a desenvolver. Por mais que, inicialmente, possa parecer um pouco complicado consolidar uma ideia, criando mentalmente uma ordem sequencial de ações, é necessário que ela seja bem definida. Para Comparato (2000), explorar a ideia e, depois, isolar os pontos pertinentes são atos inevitáveis para que não surjam falhas ao longo do roteiro.

É comum que as ideias girem em torno de temas consagrados universalmente. Na dramaturgia, há sete características (que podem ser vistas como virtudes ou defeitos, dependendo do olhar do roteirista) que Aeraphe (2013) chama de forças da natureza humana. Essas sete “forças” impulsionam as ideias e, com o entrosamento entre criatividade e originalidade, cria-se um roteiro inédito. As sete forças da natureza humana mais presentes na dramaturgia são: amor, vingança, sobrevivência, dinheiro, poder, glória e autoconhecimento.

No roteiro analisado, não há informações antecedendo o texto roteirizado; entretanto, é possível compreender que a ideia principal do episódio tem por base o amor – dentre as forças da natureza humana expostas acima. Há uma ênfase, em especial, no ciúme gerado por esse amor. Esse ciúme, por sua vez, é constituído por meio das redes sociais. Assim, pode-se condensar como ideia: os ciúmes por alguém que se ama, devido às redes sociais. Com Todorov (1971), equivaleria a dizer que essa ideia é a temática que norteará todo o enredo.



## O conflito

Para Comparato (2000), conflito é a materialização inicial da ideia, o ponto principal que dará sequência à narrativa, a exposição daquilo que será desenvolvido. Geralmente, o conflito é apresentado de forma sucinta, captando unicamente o que será indispensável à trama, logo na *storyline*. Focada no o quê, a *storyline* caracteriza-se como as poucas linhas que antecedem o roteiro e oferecem uma pequena noção da história central que será contada.

Em prol do auxílio à produção de webséries, Aeraphe (2013) apresenta os principais temas da dramaturgia que podem servir como ponto de partida para a criação do conflito e, conseqüentemente, da *storyline*.

Aeraphe (2013) elenca como temas principais da dramaturgia: a virtude enfim reconhecida; o erro fatal; a dívida que persegue o devedor; o triângulo amoroso; as conseqüências da sedução; amantes sem sorte que se encontram ou se perdem para sempre; a dádiva perdida que está sendo procurada; o herói que não fica por baixo; o indivíduo contra o Estado, sistema, etc.; o viajante oprimido que não pode voltar para casa.

Dentre os temas acima, pode-se entender “o triângulo amoroso” como mais próximo do conflito central do episódio analisado, ainda que o objeto não apresente uma *storyline* na abertura. Especificando melhor, o conflito seria a frustração de duas garotas com seus respectivos namorados devido a um deles manter o status de relacionamento como solteiro, e o outro comentar e curtir as fotos de uma garota até então desconhecida. Todorov (1971) diria que esse momento seria o ponto de complicação, fenômeno após a abertura que permite o desenrolar da narrativa.

## Os personagens

Personagens são os seres diegéticos que interagem entre si e fazem com que as ações aconteçam; são os sujeitos que conduzem o conflito até que consigam alcançar seu objetivo. Normalmente, os personagens são desenvolvidos no argumento, ou seja, num resumo inicial da história. Segundo Comparato (2000), com foco no quem, eles



são os responsáveis por viver as situações em um determinado espaço e num determinado momento – ou seja, no onde e no quando da narrativa..

Para Aeraphe (2013), o personagem de websérie pode ser como o de qualquer outra narrativa audiovisual, mas, sobretudo, deve refletir os sentimentos humanos. Virtudes como coragem, determinação, ternura são bem aceitas; no entanto, é necessário expor os medos e as inseguranças. Além disso, é necessário se questionar quanto ao objetivo do personagem, qual é a motivação que ele tem e quais são as qualidades e defeitos que ele apresenta.

Com a finalidade de auxiliar no desenvolvimento dos personagens de websérie, Aeraphe (2013) apresenta uma ficha descritiva contendo: nome, idade, cabelo, altura, papel do personagem, olhos, peso e características distintas, para a descrição física; objetivo e plano, para a motivação; e relação familiar, educação, gostos, hábitos e vícios, personalidade, para as características antecedentes.

Por mais que, possivelmente, os personagens da websérie *CIRQ* tenham sido detalhadamente descritos antes de suas concretizações pelos atores, essa é uma informação que não está presente no roteiro que se tem em mãos. Todavia, é possível enumerar as principais características de cada um levando em consideração toda a narrativa. Conforme Hergesel (2014), a saber, são os quatro principais:

**Fabiana Rodrigues:** vivida pela atriz Gabriela Fernandes, é a designer de interiores ironizada por ter magreza exacerbada e nariz avantajado, além de representar o arquétipo do mágico, posto que consegue se comunicar com espírito e toma as decisões baseando-se nas vibrações que sente. É namorada de Vinícius, com quem passa a morar junto no decorrer da narrativa.

**Vinícius Beltrão:** interpretado pelo ator Kiel Lima, é o personal trainer apresentado como um contraste entre beleza e raciocínio lento, além de simbolizar o arquétipo da prostituta, visto que consegue encantar as garotas por causa do seu corpo trabalhado em academia e que aparece seminu em boa parte das sequências. É namorado de Fabiana e não raro desperta os ciúmes dela.



Roberta Vasconcellos: interpretada pela atriz Thalita Meneghim, é a adolescente rebelde e extrovertida, que usa roupas escuras e acessórios atribuídos ao rock. Deixa sempre claro que não suporta desaforos ou perguntas idiotas, enfatizando seu bordão: “Vai se foder!”. Namora Pedro, de quem recebe o odiado apelido de Bilulu.

Pedro Pacheco: vivido pelo ator Jholl Bauer, é o nerd estereotipado, que trabalha no ramo da informática e age, muitas vezes, com infantilidade. Ex-namorado de Fabiana e atual namorado de Roberta, é muitas vezes confundido como homossexual pelo seu jeito muito educado de agir e, por isso, recorre a Vinícius para que este lhe ensine a ser mais másculo, mais “fodão”.

A análise de personagens é um estudo bastante vasto e que rende uma pesquisa exclusiva. No entanto, é possível esclarecer que, de acordo com Todorov (1971), dentre os personagens principais, supramencionados, existem os “protagonistas maiores”, em que o foco das ações é fortalecido, e os “protagonistas menores”, que atuam com a mesma relevância, mas sem que a narrativa esteja diretamente dirigida a eles. No caso de *CIRQ*, nota-se que o casal Fabiana e Vinícius se sobressai na maioria dos episódios, sujeitos dos quais a trama sempre orbita, o que os caracterizaria como “protagonistas maiores”; Roberta e Pedro, que também estão presentes com a mesma intensidade são dependentes do primeiro casal, o que os poderia caracterizar como “protagonistas menores”.

### **A ação dramática**

Conforme Comparato (2000), ação dramática é sinônimo de constituição da estrutura do roteiro. Ao passo que já se construíram o quê, o quem, o onde e o quando, é preciso definir o como. Cada sequência do vídeo é formada por uma unidade de ação composta de cenas; essas cenas são constituídas com base na alteração espacial e na participação dos personagens. Em outras palavras, a ação dramática consiste na descrição cena a cena – sem desenvolver os diálogos.

Aeraphe (2013) propõe uma estrutura baseada no que chama de SDR: simpatia, desafios e resolução. A simpatia consiste na criação de um laço afetivo entre



personagem e espectador; os desafios são os medos, as inseguranças, os obstáculos que esse personagem precisará enfrentar; e a resolução pode ser considerada como uma recompensa para o espectador que acompanhou a trajetória do personagem e deseja um final feliz para não se frustrar.

Além disso, o autor propõe um modelo para descrição da cena, para que os elementos presentes na cena fiquem claros antes de eles irem para o roteiro propriamente dito. Dessa forma, é possível refletir sobre como os personagens interagirão, por que haverá tal encontro, como esse evento interferirá no conflito central, dentre outros questionamentos possíveis.

No modelo de descrição de cena, é necessário informar: nome e descrição da cena; qual é o evento central, como o evento afeta a trama, quem são os personagens envolvidos, como a cena se configura, qual é o clima da cena, quando e onde a cena ocorre; quem são o protagonista e o antagonista, quais seus objetivos e como eles tentarão atingi-los. É o que Todorov (1971) denomina *abertura*.

A sequência inicial da websérie ocorre no apartamento do casal Fabiana e Vinícius e é demarcada pela seguinte descrição:

1 INT. APARTAMENTO DO CASAL / SALA - DIA 1 FABIANA  
está sentada em seu sofá, com um notebook na mão, olhando fixamente para ele. Ela leva a mão à boca, como quem quer dizer alguma coisa. Ela balbucia algumas palavras, que não podem ser entendidas. Ela olha para seu lado com cara de perplexa. (Transcrição do roteiro fornecido pelo diretor (HERGESEL, 2014, p. 210-226).

Nessa sequência inicial, Fabiana, conversando com o espírito da mãe, mostra-se inconformada com o que viu. Assim que Roberta chega, ela revela o que lhe aflige: no perfil do Facebook de Vinícius consta que ele é “solteiro” e, pior, ele anda “curtindo” as fotos da ex-namorada. Roberta, querendo se gabar, comenta que Pedro mudou o status de relacionamento dele para “em um relacionamento sério com Roberta Vasconcellos”.

Fabiana, insinuando desconfiança de tanta demonstração de carinho, decide conferir as atualizações do garoto. Nisso, ela e Roberta descobrem que ele anda comentando as fotos de uma moça chamada Camila Tavares de forma carinhosa – e



recebendo respostas enfeitadas com *emoticons* de coraçãozinho. Sem saber de quem se trata, Roberta tem a certeza de que está sendo traída.

Surge, então, o conflito inicial (conforme especificado em item acima) da narrativa e abre uma possibilidade de investigação a respeito de Pedro, suas atitudes e companhias. Roberta se torna sujeito e a suposta amante o objeto que ela almeja desvendar. Fabiana, que a princípio seria a personagem sobre o qual o problema estaria vinculado, passa a ser a adjuvante ao oferecer auxílio à Roberta nessa investigação. Ainda não se sabe, porém, que o destinatário da trama é a descoberta de que Camila Tavares, na verdade, é prima de Pedro.<sup>2</sup>

### **O tempo dramático**

Tempo dramático, segundo Comparato (2000), é a noção que se tem da duração de uma sequência de cenas ou de um plano sequencial. Diferente da temporalidade da narrativa – que se preocupa com as datas, os horários e a gradação do discurso –, o tempo dramático ocupa-se do quanto, isto é, se os planos serão longos, médios ou curtos. Para isso, são esboçados os diálogos e calculada a duração das cenas; com isso, surge o primeiro rascunho do roteiro..

Como é particular da websérie o fato de as temporadas serem menores e de os episódios serem mais curtos, Aeraphe (2013) propõe um modelo de distribuição das ações no tempo dramático na temporada completa, bem como dentro de cada

---

<sup>2</sup> A explicação a respeito das nomenclaturas utilizadas pode ser obtida em Hergesel (2014, p. 47-48): “[...] são as chamadas funções actanciais (ABDALA JUNIOR, 1995). São, portanto, personagens sujeito, objeto, adjuvante, oponente, destinador e destinatário (VASCONCELOS, 2008). O sujeito é o personagem central da narrativa, o que dá origem a todas as alianças e conflitos entre os demais personagens. Está focado em procurar um objeto, um bem desejado ou temido. Por sua vez, o objeto é, portanto, o personagem que é procurado e será atingido pelo sujeito. Esse encontro, no entanto, é realizado com a ajuda de um personagem adjuvante, que facilita a busca do sujeito e favorece a localização do objeto – e não deve ser confundido com o coadjuvante. Por outro lado, há o personagem oponente, que tenta, de todas as formas, impedir que o sujeito atinja o objeto, contrastando, pois, com o adjuvante e necessário para a criação de um conflito. Quando o oponente, além de atrapalhar, ainda tem o mesmo desejo que o sujeito e quer alcançar o objeto primeiro, este configura-se o antagonista. Quando as únicas características desse personagem são apenas negativas, ele passa a ser chamado de vilão da história. Além disso, há o personagem destinador, que muitas vezes aparece na forma de entidade ou força superior e que é responsável pela decisão de se o sujeito deve ou não chegar aonde encontra-se o objeto. As consequências da decisão tomada pelo destinador recaem sobre o destinatário, que é atingido favorável ou desfavoravelmente, de acordo com a conquista que o sujeito faz (ou não) do objeto.



episódio. Nessa proposta, o autor considera o método SDR e destaca os pontos inicial e final, as provocações e os pontos de virada, indicando qual é o momento adequado para cada evento.

Em uma websérie cuja temporada tem cinco episódios, por exemplo, os episódios 1 e 2 são para expor os bons eventos, provocar a simpatia, fazer os personagens se envolverem com o espectador. No episódio 3, ocorre a virada, quando as dificuldades começam a aparecer e nada parece dar certo. O episódio 4 pode ser visto como clímax – tal como menciona Todorov (1971) –, já que apresenta um novo ponto de virada, no qual os problemas serão solucionados. O episódio 5, por sua vez, é a conquista da felicidade, a resolução, o final feliz.

Muito semelhante à distribuição dos momentos impactantes dentro da temporada, a distribuição do tempo dramático por episódio nos mostra que, em um episódio de oito minutos, por exemplo, os quatro primeiros são para apresentar o personagem e cativar o público. Os dois minutos seguintes são para expor os desafios pelos quais o personagem vai passar (que, dependendo do episódio, pode ser algo mínimo ou trágico). E os dois minutos finais são para o clímax emendado ao desfecho e, conseqüentemente, a possibilidade de uma continuidade.

### **A unidade dramática**

Unidade dramática, grosso modo, para Comparato (2000), é o roteiro finalizado, a pós ser escrito e reorganizado pelo próprio criador, o projeto passa pelas mãos do diretor e da produção, que se preocupam por sugerir mudanças e/ou realizar determinadas correções. Quando o roteiro está totalmente pronto – com as descrições de cena, os diálogos, as rubricas e demais pormenores –, diz-se que está consolidada a unidade dramática.

No caso da websérie, as modalidades apresentam algumas alterações em relação aos demais produtos audiovisuais, tanto no roteiro quanto em sua produção. Isso porque o formato não está no cinema ou na televisão, mas em outra mídia: a internet. Embora também seja necessário ter uma equipe com roteirista, diretor geral, diretor de arte, diretor de fotografia, editor, técnico de som, produtor e atores – muitas vezes, o mesmo profissional desempenha mais de uma função –, Aeraphe



(2013) sintetiza as principais mudanças: o tempo, a divulgação, a possibilidade de experimentação e a economia.

Quanto ao tempo, tem-se oito minutos como tempo aproximado de um episódio de websérie, podendo ser maior (no caso da websérie *CIRQ*, os episódios têm, em média, 15 minutos) ou menor; o importante é que não se torne cansativo ou faça com que o webespectador desvie a atenção. Outra preocupação é quanto ao intervalo de publicação entre um episódio e outro: é importante que não seja longo e que a produtora ofereça outros conteúdos (em blogs ou redes sociais) relacionados à websérie.

A respeito da divulgação, por ser um formato que ainda está no início de seu desenvolvimento, principalmente no Brasil, ainda não há uma massificação de público. O que se aconselha é a construção de um site – ou canal em site de vídeos – que seja atraente a quem acessa e a disseminação do link de direcionamento por meio de blogs, fóruns, redes sociais e outros recursos existentes na internet. É preciso agir com afinco no processo de formação de webespectadores, para que esse fenômeno narrativo se consolide de fato.

Uma vantagem da websérie é a possibilidade de experimentação, seja ela comercial ou artística. Como o espaço cibernético é de acesso livre e gratuito para produção e veiculação de conteúdo, torna-se mais fácil criar produtos para esse meio. No entanto, é importante ter em mente que não é por ser livre e gratuito que qualquer vídeo é bem aceito. Se o audiovisual para internet for produzido sem preocupação técnica, de qualquer maneira ou com qualquer equipamento, o resultado será apenas frustração e baixa audiência.

Com relação à economia, os produtores de websérie trabalham com a premissa do “desperdício zero”: o número de personagens precisa ser limitado, e as locações, poucas. Antes da gravação, é importante fazer uma pré-produção, aperfeiçoando a estrutura e evitando muitos cortes, repetições, desperdícios de cena. Como ainda não há uma massa no mundo das webséries, o orçamento para produção desse tipo de audiovisual não costuma ser alto; então, há de se evitar gastos extraordinários.

No caso da websérie, em que o intervalo entre os episódios pode ser longo devido às dificuldades técnicas e financeiras, as produtoras optam por lançar partículas narrativas que, embora não interfiram na história principal, mantém o



contato com o público. Os drops, embora envolvam a mesma diegese, são extensões narrativas paralelas à narrativa principal, com estrutura cinematográfica resumida – geralmente um único núcleo, num único cenário, com menor duração.

### **Componentes do plano**

Para chegar aos detalhes da ação dramática, é necessário descrever não somente o que ocorre na diegese, mas também como serão os componentes do plano, quer dizer, o período de filmagem que se estabelece do início ao fim de uma tomada. Para Vanoye e Goliot-Leté (2002), dentre os elementos, torna-se relevante preocupar-se com: duração, ângulo da câmera, movimentação da câmera e escala..

Entende-se que, com relação à duração, esse elemento recebeu uma discussão relevante no subitem 3.5. Já acerca do ângulo da câmera, pode-se ter: tomada frontal (a câmera encontra-se diretamente de frente); tomada lateral (o registro é feito de perfil); picado (de baixo para cima); contrapicado (de cima para baixo). A câmera pode, ainda, estar fixa ou em movimentação, destacando como principais recursos o *zoom* (movimento ótico) e o *travelling* (com a grua ou com a mão).

Quanto à escala, ou seja, a relação estabelecida entre a câmera e o objeto de registro fílmico, é possível enumerar os seguintes tipos de plano: plano geral ou de grande conjunto; plano de conjunto; plano de meio conjunto; plano médio; plano americano; plano próximo; primeiríssimo plano; e plano de detalhe. Aproveita-se, aqui, para discorrer acerca de cada um deles, exemplificando-os tendo a figura humana como referência, tomando por base os estudos de Vanoye e Goliot-Lété.

plano geral ou de grande conjunto: apresenta a paisagem como um todo, sem necessidade da presença da figura humana ou sem dar qualquer destaque ao personagem; o cenário é que está no foco.

plano de conjunto: embora ainda distante, já direciona na ação do personagem, como andar pela rua ou escalar uma montanha.

plano de meio conjunto: apresenta um grupo de pessoas em pé, como uma plateia de teatro ou uma fila no banco.

plano médio: o foco é voltado para apenas um personagem, que é registrado em pé.



plano americano: a figura humana é filmada acima do joelho.

plano próximo: a filmagem é feita da cintura para cima ou, até mesmo, do busto para cima.

primeiríssimo plano: o rosto do personagem ganha destaque.

plano de detalhe: algum pormenor da cena é apresentado, como um olho, uma orelha, uma pulseira ou outro acessório.

Ainda pode-se mencionar outros componentes do plano, como o enquadramento, a profundidade de campo, a situação do plano na montagem e a definição da imagem. No entanto, dado que este trabalho não visa à análise fílmica em sua totalidade, mas à construção do roteiro, optou-se por não envolver esses demais elementos.

**Figura 1 – Registro do frame dos 0'04".**



Fonte: CRISES, 2013, registro via *print screen*. Disponível em: <<https://youtu.be/NYv7252vLqM>>. Acesso em: 31 out. 2014.



**Figura 2 – Registro do frame dos 5'13"**



Fonte: CRISES, 2013, registro via *print screen*. Disponível em: <<https://youtu.be/NYv7252vLqM>>. Acesso em: 31 out. 2014.

**Figura 3 – Registro do frame dos 10'25"**



Fonte: CRISES, 2013, registro via *print screen*. Disponível em: <<https://youtu.be/NYv7252vLqM>>. Acesso em: 31 out. 2014.



**Figura 4 – Registro do frame dos 17'47"**



Fonte: CRISES, 2013, registro via *print screen*. Disponível em: <<https://youtu.be/NYv7252vLqM>>. Acesso em: 31 out. 2014.

Os registros acima, de quatro frames do episódio estudado neste trabalho, foram feitos aleatoriamente, para que se tornasse possível discutir a respeito dos planos. Coincidentemente, todos eles foram produzidos com tomada frontal, ou seja, a câmera registra o que está diante dela; não são comuns os recursos de ângulo (picado e contrapicado) ou de movimentação (zoom e travelling). Na websérie, prevalece o uso da câmera fixa, que facilita a filmagem e a edição.

Com relação à escala dos planos, o que se percebe é que todos são fechados – recurso determinado pelo tamanho da tela em que o vídeo será exibido – e, prioritariamente, plano de conjunto ou menor (médio, americano ou primeiro plano). Novamente, isso se justifica pelo tamanho da tela e pelo fato de que, em planos mais focados, não há necessidade de completar o espaço com detalhes supérfluos (regra do “desperdício zero” supracitado).

### **Construindo (e desconstruindo) um roteiro de websérie**

Com este trabalho, percebeu-se como a cibercultura sugere determinadas mudanças na forma de se fazer audiovisual. Visto que a plataforma de divulgação é o espaço cibernético – um dos principais elementos da cultura digital – a técnica de



produção da websérie precisa ser adaptada ao meio, principalmente quanto aos planos, ao tempo e às categorias da narrativa (especialmente, o espaço e os personagens).

Com relação ao discurso da websérie, pode-se encaixar a visão de Gumbrecht (1998), corroborada por Felinto (2001), sobre destemporalização e desreferencialização – não há lugar nem momento certo para assistir a uma websérie, dado que os episódios ficam armazenados em sites de vídeos e podem ser acessados a qualquer momento e em qualquer espaço com conexão à internet. Também se enquadra o ponto de vista da destotalização – ainda não existem espectadores em massa com relação à websérie, para que, por meio de um clique, todas as pessoas tenham contato com o produto, como ocorre na televisão.

Por outro lado, a websérie pode ser considerada um modelo de espetáculo, conforme a visão de Vargas Llosa (2012). Isso porque, embora ainda pouco conhecida e explorada, o livre acesso – tanto à sua produção quanto ao seu consumo – faz com que as pessoas se utilizem do formato para divulgar seu nome, sua marca, ou simplesmente realizar o desejo de ser cineasta, mesmo que amador.

Essas mudanças, por sua vez, refletem no roteiro. No episódio estudado, por exemplo, o conteúdo diegético está vinculado à cultura digital, em especial ao uso Facebook e como a rede interfere nos relacionamentos conjugais. Para contar essa história, o audiovisual faz uso de personagens limitados e enquadramentos fechados, sem abuso dos espaços físicos, justamente para não se render ao desperdício – sem que isso comprometa a qualidade do produto.

## Referências

ABDALA JUNIOR, Benjamin. **Introdução à análise da narrativa**. São Paulo: Scipione, 1995. Coleção Margens do Texto.

AERAPHE, Guto. **Webséries: criação e desenvolvimento**. Belo Horizonte: [edição do autor], 2013.

ALTAFINI, Thiago; GAMO, Alessandro. Web-séries no contexto dos universos narrativos expandidos. **GEMInIS**, São Carlos, SP, ano 1, n. 1, 2010, p. 43-52. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/28>>. Acesso em: 30 nov. 2013.



ALVAREZ, Marta. Series para la web: nuevos modelos y desafíos. In: CONGRESO INTERNACIONAL SOBRE ANALISIS FÍLMICO, Universitat Jaume I, Castellón, 4., 2011, Castellón, Espanha. Actas del IV Congreso Internacional Sobre Analisis Fílmico: nuevas tendencias y hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea, 2011, p. 669-680. Disponível em: <<http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/31378?locale-attribute=en>>. Acesso em: 30 nov. 2013.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**: edição revisada e atualizada com exercícios práticos. 5. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

CRISES Inúteis de um Relacionamento Qualquer: 3x03 – Status: Enrolados. Direção de Phil Rocha e Douglas Jansen. Brasil: A Gente Faz Séries, 2013, websérie, son., color. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NYv7252vLqM>>. Acesso em: 31 out. 2014.

FELINTO, Erick. Materialidades da comunicação: por um novo lugar da matéria na teoria da comunicação. **Ciberlegenda**, Niterói, RJ, n. 5, 2001. Disponível em: <<http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/308>>. Acesso: 20 out. 2013.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias**: do cinema às mídias interativas. São Paulo: Senac, 2008.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Corpo e forma**: ensaios para uma crítica não hermenêutica. Rio de Janeiro: Eduerj, 1998.

HERGESEL, João Paulo. **Considerações estilísticas sobre webséries brasileiras**: a narrativa midiática no contexto do universo on-line. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura, Universidade de Sorocaba, Sorocaba, 2014.

HERNÁNDEZ GARCÍA, Paula. Las webséries: evolución y características de la ficción española producida para Internet. **Faro**, Valparaíso, n. 13, 2011, p. 94-104. Disponível em: <<http://web.upla.cl/revistafaro/n13/art09.htm>>. Acesso em: 30 nov. 2013.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LOPEZ MERA, Diego Darío. WEBSERIES: Nuevo fenómeno de experimentación audiovisual y entretenimiento. 2010. Disponível em: <<http://issuu.com/diegodario/docs/webseries>>. Acesso em: 23 jun. 2012.

MORALES MORANTE, Fernando; HERNÁNDEZ, Paula. La webserie: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en Red. **Revista Comunicación**, Sevilla, v. 1, n. 10, p. 140-149, 2012. Disponível em: <<http://ddd.uab.cat/record/106641>>. Acesso em: 30 nov. 2013.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

ROMERO, Nuria Lloret; CENTELLAS, Fernando Canet. New stages, new narrative forms: The Web 2.0 and audiovisual language. **Hypertext.net**, Barcelona, v. 6, 2008. Disponível



em: <<http://www.upf.edu/hipertextnet/en/numero-6/lenguaje-audiovisual.html>>. Acesso em: 31 out. 2014.

SCHNEIDER, Léa. Des series tele sur internet aux webséries: L'interaction TV / Internet a travers les series. Dissertação de Mestrado. Paul Verlaine Université, 2009. Disponível em: <[http://carpediem.site.free.fr/blog/ter\\_leaschneider\\_09.pdf](http://carpediem.site.free.fr/blog/ter_leaschneider_09.pdf)>. Acesso em: 30 nov. 2013.

SILVA, Lucas Octávio Cândido da; ZANNETI, Daniela. A websérie como produto audiovisual. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 38., 2013, Bauru, SP. **Anais...** Bauru, SP: Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, 2013. p. 1-11. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-0339-1.pdf>>. Acesso em: 30 nov. 2013.

TODOROV, Tzvetan. As categorias da narrativa literária. In: BARTHES, Roland; GREIMAS, A. J.; BREMOND, Claude et al. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis: Vozes, 1971.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papirus, 2002.

VARGAS LLOSA, Mario. **La civilización del espectáculo**. Buenos Aires: Alfaguara, 2012.

VASCONCELOS, José Paulo. Categorias da Narrativa. Escola Secundária Santa Maria do Olival. 03/06/2008. Disponível em: <<http://jpvasc.no.sapo.pt/port-10/narrativa.pdf>>. Acesso em: 01 set. 2013.

WELLER, Daniel. O ciberdrama: roteiro na cibernética. In: COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**: edição revisada e atualizada com exercícios práticos. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

João Paulo Hergesel – Universidade de Sorocaba – Uniso. Sorocaba | São Paulo | Brasil. Contato: [j.hergesel@edu.uniso.br](mailto:j.hergesel@edu.uniso.br)

Artigo recebido em janeiro de 2015  
e aprovado em maio de 2015.