

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
COMUNICAÇÃO SOCIAL PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

**Análise da aplicabilidade da Jornada do Herói na roteirização da Websérie “Eu
brifo, tu brifas”.**

João Vitor Pereira da Costa

Santa Maria

2018

João Vitor Pereira da Costa

Análise da aplicabilidade da Jornada do Herói na roteirização da Websérie “Eu brifo, tu brifas”.

Projeto experimental apresentado à Comissão de Trabalho de Conclusão de Curso, do Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria como requisito parcial para obtenção do Grau de **Bacharel em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda.**

Orientador: Prof. Dr. Luciano Mattana

Santa Maria

2018

Centro de Ciências Sociais e Humanas
Curso de Comunicação Social Publicidade e Propaganda

A Comissão Examinadora abaixo assinada aprova o projeto experimental

Análise da aplicabilidade da Jornada do Herói na roteirização da Websérie “Eu brifo,
tu brifas”.

Elaborado por
João Vitor Pereira da Costa

Comissão examinadora

Prof. Dr. Luciano Mattana
(Orientador)

Prof. Dr. Leandro Stevens

Felipe Dagort

Santa Maria
2018

*A todos os heróis que sacrificam as suas necessidades
em benefício do próximo.*

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Rose Ecker Costa e Leonildo José Pereira da Costa, pelo amor e dedicação que sempre tiveram por mim. Agradeço a eles por acreditarem em meu potencial e pelas palavras de apoio que me deram ao longo da minha existência.

Aos meus professores e a minha banca, por se dedicarem a guiar minha jornada e contribuir imensamente em meu crescimento durante o curso.

Aos meus amigos que me acompanham desde o início da formação acadêmica, os agradeço por trilharem junto comigo a minha jornada do herói. Agradeço também os meus amigos de infância Lara Cocco, Kairo Teodoro e Elis lenke, por dividir comigo todos os momentos da minha vida.

A minha família Santa Mariense, Cinthia, Nelson, Bernardo, Angelina e Marco. Agradeço todo suporte e amor que me deram ao longo da minha carreira acadêmica.

*“A gente se acostuma para poupar a vida.
Que aos poucos se gasta, e que, gasta de tanto acostumar, se perde de si mesma”.*

Marina Colasanti

RESUMO

O presente projeto experimental trata de analisar e expor, pelo viés da “A Jornada do Herói”, a construção dos roteiros da Websérie “Eu brifo, tu brifas”. Esta pesquisa em sua primeira parte faz uso do método histórico, com base nos livros de dois autores: Christopher Vogler e Joseph Campbell. O restante do trabalho é designado na parte prática, onde analisamos os roteiros desenvolvidos pela equipe da Websérie “Eu brifo, tu brifas”. Após tido conhecimento da sua estrutura, na terceira etapa discutiremos sobre o desenvolvimento da Websérie, levando o leitor a conhecer melhor o seu formato e a sua produção. A quarta etapa do projeto é delimitada pelas análises dos roteiros da Websérie. Comprovando que mesmo sem ter conhecimento prévio das estruturas fornecidas por Vogler e Campbell, podemos encontrar várias etapas de suas obras na construção dos roteiros da referida Websérie. Por fim, finaliza-se o trabalho com a proposta de um novo roteiro para a Websérie “Eu brifo, tu brifas”, integralizando o formato da “A Jornada do Herói” desde a sua concepção.

Palavras-chave: Jornada, herói, Websérie, análises.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Gráfico que representa os usos quantitativos das 12 etapas da “A Jornada do Herói”, nos 5 roteiros da Websérie “Eu brifo, tu brifas”. ----- 54

LISTA DE TABELAS

| | |
|---|----|
| Tabela 1: tabela esquemática da cronologia da Jornada do Herói. ----- | 15 |
| Tabela 2: Roteiro e análise do episódio “A fonte”. ----- | 38 |
| Tabela 3: Roteiro e análise do episódio “Target”. ----- | 41 |
| Tabela 4: Roteiro e análise do episódio “Social”. ----- | 42 |
| Tabela 5: Roteiro e análise do episódio “Bichinhos”. ----- | 44 |
| Tabela 6: Roteiro e análise do episódio “A lenda”. ----- | 46 |
| Tabela 7: Roteiro e análise do episódio “Alteração”. ----- | 54 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| RESUMO | 6 |
| LISTA DE FIGURAS | 7 |
| LISTA DE TABELAS | 8 |
| 1 INTRODUÇÃO | 11 |
| 2.1 Mundo comum, cotidiano: | 17 |
| 2.2 Chamado à aventura | 18 |
| 2.3 Recusa do Chamado: | 19 |
| 2.4 Encontro com o mentor: | 20 |
| 2.5 Passagem sobre o Limiar: | 21 |
| 2.6 Testes, aliados e inimigos: | 22 |
| 2.7 Aproximação da caverna oculta | 23 |
| 2.8 Provação | 24 |
| 2.9 A recompensa | 26 |
| 2.10 Caminho de volta, recusa do retorno | 28 |
| 2.11 Ressurreição | 29 |
| 2.12 Retorno com o elixir | 31 |
| 3 CONHECENDO SOBRE WEBSÉRIE | 32 |
| 3.1 Etapas da construção do projeto | 34 |
| 3.2 Equipe | 35 |
| 3.3 Personagens e Elenco. | 36 |
| 4 OS ROTEIROS DA WEBSÉRIE | 37 |
| 4.1 Argumento dos roteiros e análises | 39 |
| A fonte: | 39 |
| Target: | 42 |
| Social: | 45 |
| Bichinhos: | 48 |
| A lenda: | 51 |
| 5 PROPOSTA DE ROTEIRO | 54 |
| 5.1 Argumentos dos roteiros e análises | 57 |
| 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 58 |
| BIBLIOGRAFIA | 61 |

1 INTRODUÇÃO

Ao longo do meu percurso acadêmico sempre me questioneei com relação ao pouco incentivo que tive para me especializar em questões como roteiros audiovisuais. Sempre notei um grande interesse por minha parte em me aprofundar e entender mais sobre o meio artístico da comunicação, mas as poucas disciplinas oferecidas em minha grade curricular nunca proporcionou grande contato com a área. Ao fazer um intercâmbio em Portugal pude ter proximidade direta com matérias dos Estudos Artísticos. Assim, ao cursar a disciplina de Arte da Performance, pude entender um pouco mais sobre roteiros e seus diversos mecanismos. Pois bem, ao longo das minhas aulas me deparei com “A Jornada do Herói”. Fiquei perplexo da existência de um formato de guia hollywoodiano que influencia de modo direto na na execução da escrita de roteiros fílmicos.

Em 2018 quando retornei para meus estudos no Brasil fui convidado a participar de um projeto de Websérie idealizado pela minha grande amiga Francine Nunes. Tive o privilégio de executar e editar alguns roteiros do projeto. Além, de auxiliar na produção da Websérie. Assim, pensei em desenvolver um estudo que unisse um pouco das minhas paixões e que pudesse me trazer um crescimento profissional. Portanto, decidi focar meu projeto na área, a fim de, me aprofundar e entender melhor de roteiros audiovisuais.

Em suma, a presente pesquisa trata de expor, pelo viés comunicacional, a utilização do formato “A Jornada do Herói” como estratégia de construção de roteiros da Websérie “Eu brifo, tu brifas”. Após as análises irei propor dois formatos de roteiros integralmente imersos nas 12 etapas proposta por Vogler.

A metodologia deste trabalho foi desenvolvida em 5 etapas. No primeiro capítulo as informações foram coletadas através do método de pesquisa histórico, que investiga acontecimentos, processos e instituições do passado para verificar a sua influência na sociedade contemporânea, esse é um método específico das ciências sociais. A pesquisa que dará base teórica a essa primeira parte do trabalho será realizada com a técnica de documentação indireta, em que se faz a pesquisa documental e pesquisa bibliográfica, em que os documentos, livros e artigos

acadêmicos e científicos utilizados serão fixados, percorridos, resumidos e analisados para orientações. Esta primeira parte abordo sobre “A Jornada do Herói”, mediante os estudos de Joseph Campbell e Christopher Vogler. Analisando todas as etapas que os autores discorrem em suas obras, que caracteriza a estrutura da jornada. A terceira parte está ligada a descrever a execução do projeto Websérie e a sua construção. Suponho que compreender os processos de desenvolvimento da Websérie é de extrema importância para entender a idealização de seus roteiros. Assim, ficamos esclarecidos com relação a todas etapas de concepção da Websérie “Eu brifo, tu brifas”. A quarta parte deste projeto experimental ocorre a partir das análises dos roteiros trabalhados na Websérie, esse estudo é desenvolvido mediante as ponderações da “A Jornada do Herói”. Partirei de uma levantamento quantitativo e qualitativo. Quantitativamente utilizei de um gráfico para mostrar a incidência dos usos das etapas nos roteiros. Qualitativamente expus a construção dos roteiros em um formato de tabela didática, a fim de orientar o entendimento de como se é utilizada a ótica da jornada nos roteiros da Websérie. Por fim, finalizei o projeto com a proposta do novo roteiro, Integrando-o inteiramente na Jornada do Herói.

2 A JORNADA DO HERÓI

Conhecendo as nuances das obras "Jornada do Escritor" de Christopher Vogler e "O Herói de Mil Faces" de Joseph Campbell:

Joseph Campbell, nascido em 1904 nos Estados Unidos, pesquisador de mitologia e religião comparada, desenvolveu vários estudos antropológicos ao longo de sua carreira como escritor. "O Herói de Mil Faces" é um livro que enaltece o tratado histórico sobre as possíveis origens mitológicas da figura do herói.

Sempre foi a função primária da mitologia e do rito suprir os símbolos que carregam o espírito humano adiante, em oposição àquelas outras constantes fantasias humanas que costumam nos prender (CAMPBELL, 1997).

Campbell a partir dos estudos da psicanálise de Freud e os conceitos sobre arquétipos do psicoterapeuta suíço Carl Jung, percebeu uma origem cíclica nos mitos que permeiam a sociedade, a partir de histórias clássicas como Osíris, Gilgamesh, Buda, Jesus, Prometeu, Deuses de Tribos Africanas, Édipo, entre outros. O autor analisa que os mitos criados pelos homens em diferentes épocas e contextos sempre abrangem a mesma estrutura narrativa. Assim, em sua obra o autor propõe o termo a "A Jornada do Herói". Basicamente uma estrutura narrativa dividida em 17 etapas que busca compreender as relações existentes na construção dos Mitos humanos. Essa relação é bastante discutida por Campbell, que usa da psicanálise como aporte para entendimento das necessidades humanas, enaltecendo a teoria de que todo ser nasce com um conjunto de ideias e que essas idéias simbolizam as principais angústias, dilemas e desafios do ser humano.

O sonho é o mito personalizado e o mito é o sonho despersonalizado; o mito e o sonho simbolizam, da mesma maneira geral, a dinâmica da psique (CAMPBELL, 1997).

A obra de Campbell apresenta uma estrutura bem interessante e seu aporte aos estudos da psicanálise ocorre desde o início da obra. Antes mesmo de começar a discorrer sobre as etapas da "A Jornada do Herói" o autor no prólogo introduz sobre a significância da imagem do mito e da psique humana. Ler o início da obra é como ler relatos de sonhos individuais do qual Campbell traz relatos obtidos através

da prática da psicanálise. Ele compara os significados dos sonhos aos mitos, englobando as diversidades culturais e religiosas em seus exemplos para identificar e entender os padrões existentes nas histórias.

Campbell também utiliza dos estudos de Freud e a relação da criança com o paternidade e a maternidade, em tópicos como “Encontro com a Deusa” e “Sintonia com o Pai”.

Ao longo de sua obra o autor evidencia a relação da psicanálise com o monomito. Exemplificando o porque que muitas dessas histórias se repetem e se assemelham. Afinal o livro retrata os heróis em suas diversas concepções, além de, demonstrar a sua intensa batalha entre o “Eu e o Ego”. Campbell (1997, p. 14), ressalta que “a primeira tarefa do herói consiste em retirar-se das cena mundana dos efeitos secundários e iniciar uma jornada pelas regiões causais da psique”.

Contudo, entende-se que a obra de Campbell é voltada para cunho antropológico, sua concepção nunca foi voltada para roteiros, embora seu estudo tenha inspirado autores como Vogler a escrever exemplares.

A obra "A jornada do Escritor" de Christopher Vogler, difere em sua finalidade em relação ao livro de Campbell. "A jornada do Escritor" se consagrou por ser um modelo de guia cinematográfico. O livro é dividido em 2 partes e em uma delas o autor faz o passo a passo de como concretizar roteiros baseado no modelo de monomito de Campbell. O livro em seu primeiro momento discorre sobre a jornada do herói, na visão de Vogler. Diferentemente de "O Herói de Mil Faces" em "A jornada do Escritor" o tema é debatido de forma mais simplista, sem delongas, prático. Vogler discorre sobre o seu modelo de jornada utilizando de exemplos fílmicos de *Hollywood* o que facilita o entendimento e a leitura leve que o livro propõe. Todavia, a complexidade do trabalho de Campbell e sua leitura não é fácil ou fluída. Devido seus aportes que vão além das área dos estudos artísticos, o que acaba demandando consultas e releituras.

Em seu livro, Vogler traça um modelo de caminho a ser seguido, composto por 12 etapas, o próprio autor afirma que ao longo de sua obra seremos guiados por uma idéia simples, de que todas as histórias consistem em uma ordenação com poucos elementos estruturais comum, conhecidos coletivamente como a Jornada do Herói.

O autor utiliza dos estudos de Campbell como referência em toda a sua obra e ressalta algumas diferenças e semelhanças. No início do livro ele expõe um quadro comparativo apresentando as diferenças no cronograma da sua jornada do Herói com relação à proposição de Campbell.

Campbell tinha decifrado o código secreto das histórias. Sua obra era um foco de luz, iluminando de repente uma paisagem até então imersa na sombra profunda (VOGLER, 1998).

A jornada:

A jornada do Herói vai além de uma ferramenta ou modelo de narrativa, e a obra de Campbell, por mais influência que exerça no meio cinematográfico, não pode ser vista apenas como um guia prático para desenvolver roteiros. Sua obra desperta fascínio sobre o entendimento do mito e a sua ligação com os anseios do homem. Contudo a jornada do herói proposta por Campbell e aprofundada e desenvolvida por Vogler nada mais é que várias etapas/percursos que o indivíduo/herói terá que passar para alcançar a sua meta de vida.

A Jornada do Herói é um conjunto de elementos extremamente persistente, que jorra sem cessar das mais profundas camadas da mente humana. Seus detalhes são diferentes em cada cultura, mas são fundamentalmente sempre iguais (VOGLER, 1998).

Vogler ressalva o fascínio do modelo de jornada pelo seu caráter universal e de aproximação com a realidade humana, por compartilhar de aspectos da dualidade da vida. Derrota versus vitória, bem versus mal, amor versus ódio. Um lado tão próximo que conversa diretamente com a vivência do público.

Pois bem, Vogler contextualiza a sua jornada em 12 etapas às divididos em 3 atos. No primeiro ato o autor discorre sobre o Mundo comum, Chamado à Aventura, Recusa do Chamado, Encontro com o Mentor e a Travessia do Primeiro Limiar. No segundo ato temos os tópicos: Testes, Aliados, Inimigos, Aproximação da Caverna Oculta, Provação e Recompensa. O autor finaliza o terceiro ato abordando sobre: Caminho de Volta, Ressurreição e Retorno com o Elixir. Em seu livro observamos uma certa linearidade, Vogler constrói o seu guia com uma cronologia bem marcada, mas o próprio autor salienta a ideia da flexibilidade, Vogler (1998, p. 47) diz “que a

jornada é capaz de variações infinitas sem sacrificar nada de sua mágica, e vai sobreviver a nós todos”.

Já em "O Herói de Mil Faces" as etapas são divididas também em três mas o autor as chama de: a partida, a iniciação e o retorno. Diferente da linearidade que encontramos em "A Jornada do Escritor", Campbell abrange 17 etapas, não havendo obrigatoriedade do uso de todas elas, pois algumas se convergem e dificilmente coexistem na presença da outra. Algumas das etapas de Campbell abrange os conceitos de arquétipos, algo que difere dos estudos de Vogler, pois ele separa a sua obra entre arquétipos e etapas. Em suma, às 17 etapas são: Partida (Mundo Cotidiano, Chamado à Aventura, Recusa do Chamado, Ajuda Sobrenatural, Travessia do Primeiro Limiar, Barriga da Baleia). Iniciação: (Estrada de Provas, Encontro com a Deusa, A Mulher como Tentação, Sintonia com o Pai, Apoteose, A Grande Conquista). E por fim, o Retorno: (Recusa do Retorno, Vôo Mágico, Resgate de Dentro, Travessia do Limiar, Retorno, Senhor de Dois Mundos, Liberdade de Viver).

No início de sua obra Vogler fala da importância que se deve dar ao desprendimento, não considerando este formato como algo fixo, apenas como um mecanismo que ajude e acrescente para o diretor desenvolver o seu roteiro.

A Jornada do Herói é uma armação, um esqueleto, que deve ser preenchido com os detalhes e surpresas de cada história individual. A estrutura não deve chamar a atenção, nem deve ser seguida com rigidez demais. A ordem dos estágios que citamos aqui é apenas uma das variações possíveis. Alguns podem ser eliminados, outros podem ser acrescentados. Podem ser embaralhados. Nada disso faz com que percam seu poder (VOGLER, 1998).

Abaixo, na Tabela 1, pode-se observar uma tabela comparativa entre as jornadas de Campbell e Vogler. A tabela é organizada de modo cronológico, dividida em atos e etapas:

| Christopher Vogler | Joseph Campbell |
|---------------------------|------------------------|
| Primeiro ato | Partida: |

| | |
|---|---|
| Mundo comum, Chamado à Aventura, Recusa do Chamado, Encontro com o Mentor e a Travessia do Primeiro Limiar. | Mundo Cotidiano, Chamado à Aventura, Recusa do Chamado, Ajuda Sobrenatural, Travessia do Primeiro Limiar e Barriga da Baleia. |
| Segundo ato | Iniciação: |
| Testes, Aliados, Inimigos, Aproximação da Caverna Oculta, Provação e Recompensa. | Estrada de Provas, Encontro com a Deusa, A Mulher como Tentação, Sintonia com o Pai, Apoteose e A Grande Conquista. |
| Terceiro ato | Retorno: |
| Caminho de Volta, Ressurreição e Retorno com o Elixir. | Recusa do Retorno, Vôo Mágico, Resgate de Dentro, Travessia do Limiar, Retorno, Senhor de Dois Mundos, Liberdade de Viver |

Tabela 1: tabela esquemático da cronologia da Jornada do Herói na visão dos dois autores, Vogler e Campbell.

2.1 Mundo comum, cotidiano:

O mundo comum se dá logo no início da história. É o local onde o herói está inserido. Geralmente é nesse tópico que introduzimos sobre a vida desse herói, destacando quais são as suas bases. É um importante passo para criar primeiras impressões, afinal este tópico deve apresentar sobre o mundo desse personagem e quais serão as nuances em que ele está imerso. Podendo também, informar sobre várias características físicas e emocionais do herói, suas forças, fraquezas, problemas, atitudes, estado emocional.

Nessa etapa é importante identificarmos o papel do herói para com essa sociedade e como ele se porta perante a ela, pois somente conhecendo os atributos que ele exerce mais tarde iremos entender a sua reluta ao chamado à aventura. Essa primeira etapa é importante para a construção do personagem e o meio em que ele está inserido. Pois, este contexto futuramente servirá de passado e para que

possamos entender determinadas ações futuras precisamos ter uma construção forte de personagem durante a etapa inicial.

Os momentos iniciais são uma poderosa oportunidade para dar o tom e criar uma impressão. Você pode criar uma atmosfera, uma imagem ou uma metáfora que dará à platéia um quadro ou uma referência para viver melhor a sua obra (VOGLER, 1998).

2.2 Chamado à aventura

O chamado à aventura se dá logo no início da trama e estabelece o objetivo do jogo. O que o herói terá que fazer, qual o problema ele terá que solucionar. Esse objetivo, ao longo da história, pode ocorrer de forma variada. Ele pode ser desde a conquista de um território, ao coração de uma donzela, a luta por espaço ou até mesmo uma batalha interna. Segundo Vogler (1998) o chamado também pode ser algo apenas que se agita dentro do herói, em seu inconsciente, uma mensagem do eu, que traz a notícia que chegou a hora de mudar.

Quando vamos mais a fundo nesse termo, que Campbell chama de o despertar do eu, onde o herói olha para si e compreende que algo deve ser feito. Assim, ele entende que há uma jornada que se aproxima e que seu desprendimento com o mundo comum logo irá acontecer. Afinal, o conforto do seu mundo dá lugar ao desconhecido e a novas aventuras.

O chamado sempre descerra as cortinas de um mistério de transfiguração — um ritual, ou momento de passagem espiritual que, quando completo, equivale a uma morte seguida de um nascimento (CAMPBELL, 1997).

O protagonista, assim, precisa analisar e entender esse chamado, que pode ocorrer de diversas formas. Segundo Vogler (1998, p. 108), “pode vir através de mensagens ou um mensageiro. Pode ser um acontecimento novo, como uma declaração de guerra, ou a chegada de um telegrama avisando que bandidos foram soltos”. É importante entendermos a inconstância desse mundo comum, ele pode ser apresentado de forma estática. Mas a instabilidade é precisa para fazer germinar no herói essa busca por mudança. A aventura precisa ecoar em seu peito.

Muitas vezes essa procura se dá justamente pela mesmice de viver em um mundo sem emoções novas. Ou seja é preciso de pouco para impulsionar essa

vontade aventureira do herói. Porque já está no sangue do personagem, ele é destemido por natureza.

As sementes da mudança e do crescimento estão plantadas, falta só um pouquinho de uma nova energia para que germinem. Essa nova energia, simbolizada de inúmeras maneiras em mitos e contos de fadas, é o que Joseph Campbell denominou Chamado à Aventura (VOGLER, 1998).

O que nos chama atenção é essa fatídica nova região, esse novo percurso que fará parte da jornada do herói, pode vir representada de diversas formas, podendo ser um campo distante, ou mares jamais navegáveis. Não sabemos ao certo como ela deve ser retratada, nós só sabemos que ela deve subverter a ideia do mundo comum, vir de quebra ao que já estávamos habituados, tem que ser algo que causa estranheza no telespectador, que seja novo e ao mesmo tempo animador.

Denominamos aqui "o chamado da aventura" — significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida (CAMPBELL, 1997).

2.3 Recusa do Chamado:

A recusa do chamado, nada mais é que necessária e compreensível. Afinal, instiga a história e exalta ainda mais os perigos que esse herói virá a enfrentar. É absolutamente normal ele se deparar com seus medos e anseios e tenta encontrar outra saída para a situação. Ou até mesmo outra pessoa que possa realizar esse trajeto em seu lugar,. Mas por fim, ele se dá conta que somente ele é capaz de tal ato de bravura. Campbell (1997, p. 41), diz "os mitos e contos de fadas de todo o mundo deixam claro que a recusa é essencialmente uma recusa a renunciar àquilo que a pessoa considera interesse próprio". Portanto, passamos a compreender o porquê dessa recusa. Além, de fomentar e deixar a trama mais interessante esse embate serve também para entendermos um pouco mais quem é esse herói, quais suas fragilidades e anseios. A guerra que o herói enfrenta é bem mais profunda, começa internamente.

O herói, assim, começa a compreender o seu chamado. E ele passa a entender qual a sua finalidade para aquele seu mundo. De acordo com Vogler (1998, p. 121), "A recusa pode ser um único degrau próximo ao princípio da jornada, ou pode estar em cada degrau do caminho, dependendo da natureza do herói". Todavia, essa atitude varia e pode ser abordada de diferentes forma de acordo com a personalidade que você queira dar para o seu herói. O que nós devemos entender é que caráter de relutância do herói é aceitável, afinal, estamos falando do desconhecido.

Essa parada na estrada, antes que a jornada realmente comece, desempenha uma função dramática importante, mostrando à platéia que a aventura é perigosa e cheia de riscos (VOGLER, 1998).

Essa parada é precisa e totalmente normal, pois, consoante a Campbell, neste percurso ainda podemos encontrar ajuda de alguns arquétipos comuns no mundo dos heróis, o que chamamos de anciões. São seres que pode ser representados de diversas formas. Eles sempre sabem de quase tudo e geralmente é nesse encontro que o herói recebe um auxílio, seja em formas de palavras ou poções mágicas. Portanto, essa pausa é necessária para desenrolar contextos como este e drama para a história.

2.4 Encontro com o mentor:

O encontro com o mentor fortalece e induz o herói a perpetuar o seu destino. Conforme Vogler (1998), esse encontro é o estágio da Jornada do Herói em que este recebe as provisões, o conhecimento e a confiança necessários para superar o medo e começar sua aventura. O Herói é munido espiritualmente através de dicas, dadas por um ancião, sábio ou mestre. Esse ancião geralmente é apresentado como um indivíduo vivido e cheio de experiências. Geralmente são pessoas mais velhas que sabem o que estão falando. Muito deles já passaram por situações parecidas e o tempo fez de si uma figura a ser respeitada e aclamada, neste mundo fictício em que vive.

Esse encontro se dá logo no início da jornada, ele vem para fortalecer o espírito aventureiro do herói. Assim, essa figura protetora munida de sabedoria ou poderes mágicos fornece um pouco de seu conhecimento, magia, ao novo aprendiz de herói.

Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã ou um ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se (CAMPBELL 1997).

Essa proteção pode ser dada de forma variada, como destacado também por Vogler (1998, p. 39), “a função do Mentor é preparar o herói para enfrentar o desconhecido. Pode lhe dar conselhos, orientação ou um equipamento mágico”. O que também nos chama atenção é o valor simbólico que existe nesse encontro. Sendo, um tema muito comum na mitologia e nas histórias antigas. Esse encontro, como destacado por Vogler (1998, p. 39), “representa o vínculo entre pais e filhos, entre mestre e discípulo, médico e paciente, Deus e o ser humano”. E é muito usado nas histórias para gerar um dos primeiros vínculos fortes que o herói irá ter em sua jornada.

2.5 Passagem sobre o Limiar:

A passagem sobre o limiar é o ato que marca a iniciação da caminhada do herói, a fuga do mundo comum, ele realmente se desloca rumo a sua jornada. Nós conseguimos ver nessa etapa a mudança. Seja no temporalidade das ações do herói, que começa a viver para o presente da peça ou no cenário, que muda, trazendo um novo enfrentamento para o herói, o enfrentamento do desconhecido. Tendo assim, o herói compreendido o seu chamado, ele resolve de fato enfrentar o problema e partir para a ação.

O que também pode marcar essa passagem é o guardião do limiar, um personagem que pode ser retratado de forma obscura e cheia de poderes. Segundo Campbell (1997, p. 54), “esses demônios — a um só tempo perigosos e distribuidores de poder mágico — devem ser encontrados por todo herói que arriscar

um único passo fora dos muros da tradição”. Essa etapa é comum e marca a quebra de cenário, o herói precisa ultrapassar essa barreira que o impede de continuar a jornada.

E, no entanto, somente ultrapassando esses limites, provocando o outro aspecto, destrutivo, dessa mesma força, o indivíduo passa, em vida ou na morte, para uma nova região da experiência (CAMPBELL, 1997).

Um ponto interessante levantado por Vogler (1998), e que Inúmeros filmes ilustram essa fronteira entre dois mundos com a travessia de barreiras físicas, como portas, portões, arcos, pontes, desertos, desfiladeiros, muralhas, barrancos, oceanos ou rios. Mas, esse limiar também pode ser um evento unicamente interno do herói. Uma tomada de decisão, um enfrentamento, um medo a ser quebrado, uma barreira a ser superada. Campbell enfatiza essa barreira física quando aborda sobre o ventre da baleia em sua obra.

A idéia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu (CAMPBELL, 1997).

Enfim, a passagem sobre o limiar pode ocorrer através de diversas formas o que é válido compreender é que ela marca o final do primeiro ato da história, ela começa a dar maior movimento e ação para o personagem, marcando um novo tempo, cheio de mudanças. O novo começa a surgir, a jornada começa acontecer, juntamente com as aventuras, perigos e afrontamentos do herói. Campbell (1997, p. 58), finaliza ressaltando que: “Portanto, alegoricamente, a entrada num templo e o mergulho do herói pelas mandíbulas da baleia são aventuras idênticas; as duas denotam, em linguagem figurada, o ato de concentração e de renovação da vida”.

2.6 Testes, aliados e inimigos:

Essa etapa sinaliza o início do segundo ato da história, onde o herói se destina ao seu objetivo e adentra no novo mundo, em busca do seu enfrentamento. É nessa etapa em que passamos a conhecer o seus pontos fracos e entendermos quais dificuldades o herói irá enfrentar.

Segundo Vogler (1998, p. 40), “uma vez ultrapassado o Primeiro Limiar, o herói naturalmente encontra novos desafios e Testes, faz Aliados e Inimigos, e começa a aprender as regras do Mundo Especial”. Nessa etapa somos surpreendidos com os contrastes, dos quais Campbell (1997, p. 65), vem chamar de, “uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual o herói deve sobreviver a uma sucessão de provas”. Campbell faz eloquência dessa fase a história clássica do mito da caverna de platão, onde o indivíduo sai em busca do desconhecido e se depara com um mundo totalmente diferente do que estava habituado.

O herói portanto, precisa passar por essa fase, pois é nesse percurso que ele irá ser testado para o grande desafio que lhe aguarda. É nessa etapa em que ele irá fazer aliados, com os quais irá apreender boa parte de seus truques ou simplesmente receber a ajuda para derrotar o tão temido chefe.

2.7 Aproximação da caverna oculta

No caminho, encontram outra zona misteriosa, com seus próprios Guardiões de Limiar, seus próprios testes. É a Aproximação da Caverna Oculta, onde, finalmente, vão encontrar a suprema maravilha e o terror supremo (VOGLER, 1998).

Nesse estágio o herói irá se deparar com um novo limiar da sua jornada, que Vogler chama de “Caverna Oculta”. Essa caverna geralmente é o lugar que antecede a grande crise da obra. Geralmente é um região onde o herói irá poder refletir sobre o seu novo passo, podendo conhecer melhor o antagonista da história e o terreno em que ele se encontra. É lugar de estudo, onde o herói juntamente com a sua equipe formula o plano final de ataque. Vogler (1998, p. 146), ressalta, “É hora dos preparativos finais para a provação central da aventura. A esta altura, os heróis são como alpinistas que já subiram até um acampamento básico, por meio dos trabalhos dos testes, e agora vão fazer o assalto final ao ponto culminante”.

Geralmente essa etapa é necessária para dar aquela pausa dramática na história. O telespectador precisa ser instigado e entender que o próximo passo do herói é muito arriscado. O público precisa entender que toda a jornada do herói ocorreu para que ele chegasse a esse ponto, que o herói precisa agir com cautela. Afinal, falta pouco para ele alcançar o seu tão sonhado objetivo. Ou seja, é preciso criar a tensão. Vogler destaca esse local de pausa como tendo também uma função de aproximação entre os personagens.

A aproximação pode ser a hora de completar-se o reconhecimento ou reunir mais informação, ou um momento de se vestir e se preparar para uma provação. (VOGLER, 1998)

Nesse momento, também há a possibilidade de criar tensões de romance, entre o herói e sua amada ou de um pai, que se despede diante do risco de morte do seu filho. Enfim, os laços afetivos são entre os inúmeros fatores que podemos usufruir para dramatizar o sétimo estágio da jornada. Devemos entender que não somente o terreno deve ser explorado pelo personagem como também a dramaticidade deve ser explorada pelo escritor, pois só ela será capaz de criar tensões fiéis de serem sentidas pelo público.

2.8 Provação

O segundo ato ou etapa é a parte mais longa da história, caracteriza o percurso, cheio de aventuras e perigos, que o herói percorre para chegar ao seu objetivo. O desfecho final dessa etapa se dá com o que chamamos de Provação. A provação muito se confunde com o clímax da história, mas não deve ser chamado assim. De acordo com Vogler, a provação dentro da história se classifica como uma crise. Essa crise pode ser utilizada de duas maneiras dentro de um roteiro. Podendo ser retardada ou central. A crise retardada ocorre mais próxima do fim da história, resultando em um fim mais abrupto. Diferente da crise central que ocorre próxima às 1h passadas de filme. Tendo mais tempo para finalização da obra.

A provação geralmente é o acontecimento central da história, ou o principal acontecimento do segundo ato. Vamos chamá-la de *crise*, para diferenciá-la do *clímax* (o grande momento do terceiro ato, que é o coroamento de toda história) (VOGLER, 1998).

A provação é muito importante para a trama pois é onde o herói irá enfrentar o seu maior desafio, o seu maior adversário, o maior de todos os chefões. Sabemos que onde há perigo, há também riscos de acidentes, perdas e mortes. Em relação a isso, algo que caracteriza bastante essa etapa é como a morte pode ser explorada para dar dramaticidade ao roteiro. Vogler, deixa claro em seu livro o quanto a suposta morte e a posterior ressurreição do herói provoca a platéia, gerando tensão a história.

Há inúmeros jeitos de explorar a morte na trama. Temos a possibilidade da morte do herói, a morte do vilão, a morte do mentor, a morte da amada. Enfim, várias são as formas de dar à cena o drama em que sempre aguardamos nos filmes. Mas, entendemos que quando o personagem transpassa ao público o risco de perder a vida, a chance de conduzirmos a platéia sensações verdadeiras, como medo, angústia, apreensão só aumentam quando focamos na morte. Vogler, caracteriza esse conjunto de sentimentos como a elasticidade da emoção. Que conduz a história de modo a estimular e intensificar de forma gradativa o envolvimento da platéia. E nesta etapa mais do que nunca devemos buscar este estímulo para os telespectadores. Por isso, recorreremos tanto ao assunto morte. Porém, essa morte não necessariamente precisa acontecer, pode apenas ficar entre o risco da morte. O que já vale para levantar suspeitas e tensões.

Quando falamos no assunto morte, algo que nos remete ao início dessa jornada é como o herói pode se safar desta morte eminente. Voltando a etapa do “encontro como mentor”, entendemos a causalidade da figura do mentor para a futura sobrevivência do herói. Pois, é nesse momento que antecede a sua morte, que ele irá utilizar das armas dadas pelo seu mestre para tentar sobreviver. Seja um conselho ou uma poção mágica. Graças a esse encontro o herói terá a chance de poder continuar a sua jornada.

Outra questão que podemos consagrar nessa etapa é o romance que permeia o herói. É nesse momento que a mocinha chora o que parece ser a morte do seu

amado, muitas vezes declarando o que nunca foi dito. Campbell ressalta sobre o papel da mulher nas vertentes românticas da história em duas etapas de seu livro, “O encontro com a deusa” e “A mulher como tentação”. Essas duas etapas trazem a mulher como o grande símbolo da vida, como aquela que é nutridora, confortadora. A grande promessa de gozo do herói.

Ela é o modelo dos modelos de perfeição, a resposta a todos os desejos, de onde provêm as bênçãos da busca terrena ou divina de todo herói. É a mãe, a irmã, a amante, a noiva (CAMPBELL, 1997).

Embora, que nem sempre esse romance tenha um final feliz, Vogler, destaca que em algumas histórias, à crise tanto pode ser uma cena de amor quanto a separação de alguém amado. Crise, lembremos, vem de uma palavra grega que significa "separar".

2.9 A recompensa

Após a dolorosa batalha e a vitória sobre o chefe, o herói tendo sobrevivido à morte, recebe o seu merecido descanso. Esse descanso representa um período de celebração e de reflexão da vitória sobre a provação. É natural que nesses momentos que antecedem a recompensa pela jornada a trupe se reúna para comemorar e também para lembrar a jornada que eles enfrentaram. As perdas que tiveram, e os elos que desenvolveram. Vogler (1998, p. 177), diz que é comum nessa etapa vermos cenas de fogueira, "onde o herói e seus companheiros reúnem-se em volta do fogo — ou equivalente — para fazer uma revisão dos acontecimentos recentes". É tempo de descontração, a jornada não chegou ao fim e eles ainda precisam retomar a viagem ao seu antigo vilarejo. Eles precisam voltar para a realidade e levar para o seu povo o elixir de cura, ou a anunciação da vitória sobre o inimigo.

A pausa se faz necessária, não somente para a história em si, mas também para a platéia. Que precisa se recuperar da crise da provação. E absorver todo o processo que ocorreu nas últimas fases dessa jornada, compreender muitas vezes a

perda de um personagem querido. Enfim, após essa pausa, crucial, para entendermos os processos da história, o herói toma posse da sua recompensa.

Um dos aspectos essenciais dessa etapa é que o herói toma posse daquilo que veio procurar. Os caçadores de tesouro pegam o ouro, os espiões roubam o segredo, os piratas ocupam o navio capturado, o herói inseguro adquire a auto-estima, o escravo passa a controlar seu próprio destino (VOGLER, 1997).

Se formos analisar o trajeto que o herói percorre na história. Podemos, observar que na verdade o herói compra a sua recompensa com a própria vida. Essa posse quase nunca é obtida de graça. Ou seja, independente de qual seja o objeto de ganho, sendo um elixir, uma espada, ou o amor da donzela, devemos ter conhecimento de que o herói deu a sua vida para conquistar o seu objetivo. Mediante a isso, não devemos construir uma história fálica com recompensas fracas e entraves mal construídos. Porque ninguém em sã consciência põe em risco a sua própria vida para salvar imbecilidades.

Por vezes a "espada" é o conhecimento e a experiência que conduzem a uma compreensão maior e a uma reconciliação com as forças hostis (VOGLER, 1998).

Devido os perigos enfrentados e o risco de perder a vida, não seria justo com o herói que todo o seu trajeto se resumisse somente na conquista de um objeto. Dessa trajetória podemos entender que uma das maiores recompensas é o autoconhecimento adquirido. O herói finaliza o segundo estágio não sendo mais o mesmo. É uma etapa de reflexão, clarividência, auto-identificações e epifanias. Como questionado por Vogler (1998, p. 182), "Os heróis, após a provação, consegue finalmente ver quem eles são, como realmente se encaixam no esquema geral das coisas". Ele começa a receber aos poucos o título de herói, sobretudo herói da sua própria vida.

Campbell (1997, p. 114), no último ato da iniciação, na qual ele chama de "benção última" diz que, "enquanto ele cruza limiar após limiar, e conquista dragão após dragão, aumenta a estatura da divindade que ele convoca, em seu desejo mais exaltado, até subsumir todo o cosmo. Por fim, a mente quebra a esfera limitadora do cosmo e alcança uma percepção que transcende todas as experiências da forma". Isso caracteriza o que Vogler chama de autoidentificação do herói, onde ele por um

momento, após uma jornada massante e cheia reflexões, é capaz de se conhecer claramente, nem que por um momento curto.

2.10 Caminho de volta, recusa do retorno

Agora é preciso voltar, depois de assimilar os aprendizados e recolher as recompensas de sobreviver à provação o herói se destina com as suas novas bagagens para o seu antigo vilarejo. Dando adeus a essa mundo cheio de aventuras e novidades.

O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, o Velocino de Ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano, onde a bênção alcançada pode servir à renovação da comunidade, da nação, do planeta (CAMPBELL, 1997).

O caminho de volta marca o início e a causa do terceiro ato. Segundo Vogler (1998, p. 189) “Pode ser um novo momento de crise, que situa o herói numa nova estrada cheia de vicissitudes — desta vez, finais”. É preciso retomar a crise deixado pela provação, precisamos então criar obstáculos e mecanismos que induzem tensão para narrativa. Precisamos encaminhar o herói para a sua ressurreição, precisamos conduzir a história para o seu clímax. É no caminho de volta que conseguimos retomar a crise deixada pela provação. Pois, esse trajeto pode não ser muitas vezes como o esperado, trazendo novos perigos para a história, voltando a movimentar o enredo.

Se o herói obtiver, em seu triunfo, a bênção da deusa ou do deus e for explicitamente encarregado de retornar ao mundo com algum elixir destinado à restauração da sociedade, o estágio final de sua aventura será apoiado por todos os poderes do seu patrono sobrenatural. Por outro lado, se o troféu tiver sido obtido com a oposição do seu guardião, ou se o desejo do herói no sentido de retornar para o mundo não tiver agradado aos deuses ou demônios, o último estágio do ciclo mitológico será uma viva, e com frequência cômica, perseguição. Essa fuga pode ser complicada por prodígios de obstrução e evasão mágicas (CAMPBELL, 1997).

Várias são as formas que podemos criar para levar esse indivíduo para fora deste mundo e o realocar em seu habitat de costume. A fuga quase sempre pode ser acompanhada de uma jornada cheia de perigo e de tensão. Afinal, o herói se destina com uma recompensa que não lhe é dada, mas sim conquistada ou até mesmo roubada.

O herói, assim, é motivado a voltar, seja por uma decisão íntima ou por uma força externa. A saída está desmoronando, as forças inimigas se reerguem, um alarme dispara, é preciso reencontrar o amor da família. Na etapa “resgate com auxílio externo” Campbell (1997, p. 137) diz que “O herói pode ser resgatado de sua aventura sobrenatural por meio da assistência externa”.

Contudo, vale ressaltar que essa retomada da jornada de volta pode acontecer ou não, em algumas raras vezes os heróis se sentem tão representados nesse novo mundo que preferem permanecer. Enfim, podemos observar que o retorno do herói pode ser abordado de diversas formas. Devemos entender da importância que essa etapa tem para dar drama e retomar a movimentação da história, pois estamos nos destinando para o ápice da jornada e seus entrelaces finais.

2.11 Ressurreição

A ressurreição corresponde como clímax da jornada do herói. O herói mais uma vez passa por um momento de renascimento. É o seu exame final, onde ele irá poder provar tudo que aprendeu em sua jornada. De acordo com Vogler (1998, p. 207) “A Ressurreição é uma oportunidade para o herói mostrar que absorveu, incorporou, todas as lições de todos os personagens — que fez dessas lições parte de seu corpo”. O herói precisa se tornar mestre da sua vida e se compreender como um novo ser. Deve entender que não é mais o mesmo. Que as experiências vivenciadas no novo mundo devem fazer parte desse novo “homem”. O herói precisa compreender as diferenças entre os dois mundo e saber utilizar das trajetórias

vivenciadas em ambas. A fim de, se tornar um novo “eu”. Sabendo aplicar essa nova sabedoria em sua nova personalidade.

A liberdade de ir e vir pela linha que divide os mundos, de passar da perspectiva da aparição no tempo para a perspectiva do profundo causai e vice-versa — que não contamina os princípios de uma com os da outra e, no entanto, permite à mente o conhecimento de uma delas em virtude do conhecimento da outra — é o talento do mestre (CAMPBELL, 1997).

A ressurreição é uma prática extremamente importante para o herói pois é somente com ela que podemos ver a sua real transformação. Que ocorre graças a esses momentos de morte-e-renascimento. Só dessa forma o herói pode voltar à vida comum como um novo ser, com um novo entendimento, mestre de si. Todavia, podemos criar várias possibilidades de ressurreição. Ela pode ocorrer através de uma escolha, sacrifício. O herói se vê a realizar uma escolha que pode desencadear a morte de alguém, ou a despedida de um mundo. Mas, de toda forma essa escolha se deu baseada em todos os ensinamentos que esse herói teve em todo o seu percurso. O herói pode ver a sua ressurreição em um duelo. Onde a violência desmedida pode o fazer questionar tal ato. A ressurreição pode ocorrer em sua decisão de sacrifício para o bem do grupo. Ou até mesmo em uma escolha romântica. Quais das donzelas ele deve dar o seu amor, a do antigo mundo ou a que vivenciou a sua jornada, pertencente a esse novo mundo.

Em suma, inúmeros são os mecanismos de ressurreição que podemos atribuir para dar o clímax que a história merece. O objetivo é mostrarmos o novo herói que surgiu em meio a jornada e que ele cresceu como ser humano. Vogler classifica o termo grego “catarse” como sendo uma característica que devemos encontrar na etapa de ressurreição de todo herói. Catarse significa, vomitar, expurgar, e nesse contexto está relacionada com a liberação emocional que a etapa deve desencadear ao público. De acordo com Vogler (1988, p. 202) “Uma catarse pode realizar uma súbita expansão do grau de consciência, uma experiência de se atingir o máximo de consciência”. A ressurreição do herói deve provocar um efeito de catarse no herói e concomitantemente no público. O que devemos levar em consideração é a importância de interligarmos esse herói que se encontra em seu estado máximo de reflexão com o telespectador que busca uma ligação com o

personagem. Pois, é nesse momento em que seu lado humano converge com o do público e pode criar relações entre os dois mundo, real versus virtual.

2.12 Retorno com o elixir

O retorno com o elixir marca o fim da jornada do herói. O herói passou por 11 etapas para chegar ao estágio final da história. E uma coisa temos certeza, ele jamais irá chegar da mesma forma como ele saiu. Algo de novo lhe será dado, que pode ser desde um objeto a uma nova característica para a sua personalidade. Como levantado por Campbell (1997, p. 148), “O alvo do mito consiste em dissipar a necessidade dessa ignorância diante da vida por intermédio de uma reconciliação entre consciência individual e vontade universal”. Só o herói e sua vivência poderá compreender o aprendizado adquirido e passar aos moradores do antigo mundo.

Quando analisamos o retorno desse herói é evidente que devemos compreender que nada foi em vão, ele precisa voltar da sua jornada com alguma recompensa. Geralmente utiliza-se como exemplo o retorno com o elixir. Porém, quando nos referimos ao elixir ele pode ser empregado de forma metafórica. Pois, o elixir pode sim ser um remédio para curar o vilarejo, poção mágica para despertar a princesa ou o elixir pode ir muito além de algo físico e retratar um sentimento. Uma compreensão, fala de sabedoria, entre outros.

De modo mais figurado, o Elixir pode ser qualquer das coisas que levam as pessoas à aventura: dinheiro, fama, poder, amor, paz, felicidade, sucesso, saúde, conhecimento, ou simplesmente ter uma boa história para contar. Os melhores Elixires são os que trazem maior consciência para o herói e a platéia (VOGLER, 1998).

Há inúmeras as possibilidades de elixir, podendo ser de um objeto a um sentimento. O que vale ressaltar é que devemos prestar atenção ao desenvolver a história porque o interessante é que utilizemos de um elixir que desencadeia a maior relação de troca entre herói, aldeia e plateia.

A etapa final geralmente é uma das etapas onde o risco de se perder totalmente a história acontece. Nessa etapa é onde os autores geralmente cometem

as suas maiores gafes e perdem totalmente o interesse do público pela história. Devido cenas fora de foco ou mudanças abruptas e premeditadas. Devemos ter um cuidado especial com esse processo e entender das formas existentes de se fazer história, Vogler em seu livro classifica duas formas de finalizarmos o trajeto do herói: forma circular e aberta. A circular é o modelo mais utilizado por Hollywood. Onde a narrativa final volta no ponto de partida, utiliza-se de mecanismo visuais, já vistos anteriormente, na primeira etapa, para dar a ideia de concretização. Por exemplo, a história começa em um cenário específico e termina nesse mesmo local. Já o conceito aberto levanta alguns questionamentos, deixando algumas pontas soltas, dando prosseguimento a história mesmo depois dela ser finalizada. Deixando o telespectador responsável pela conclusão moral da trama.

Um Retorno pode levantar novas questões — é até desejável que isto ocorra —, mas todas as antigas devem ser retomadas. Em geral, os escritores esforçam-se para criar uma sensação de estarem fechando um círculo, em todas essas linhas de histórias e temas (VOGLER, 1998).

Sendo assim, seja qual for a forma utilizada ou o método empregado para finalizar e colocar o ponto final na história a última etapa da jornada do herói deve ser utilizada também para criar relação entre o telespectador e os personagens. O público também tem que ter aprendido algo com esse mito. Pois, somos mito da nossa própria vida e estamos em constante procura de mudança e aprendizado. A última etapa deve ser tocante a ponto de estimular o público a tentar buscar em sua vida, por intermédio da história, algo que possa ser heroicamente mudado.

3 CONHECENDO SOBRE WEBSÉRIE

A Websérie “Eu brifo, tu brifas” é uma série de caráter humorístico que conta pequenas histórias cotidianas de personagens que fazem parte da Facos Agência, laboratório experimental do curso de Publicidade e Propaganda da UFSM. Partindo do princípio que um dos objetivos desse projeto experimental é a construção e análise de roteiros audiovisuais da websérie, não faria sentido algum discorrermos e

estudarmos os roteiros sem antes entender todo o processo de produção e de elaboração desse formato audiovisual.

Entendendo um pouco o contexto do seu surgimento e da sua finalidade, compreendamos que a websérie é mais um dos novos formatos de mídia que surge no final dos anos 2000, devido a ascensão da internet. Com intuito de engajar os consumidores através do entretenimento.

As webséries nada mais são do que a fórmula clássica das séries televisivas aplicadas ao universo multiplataforma da internetII (AERAPHE, 2013).

Segundo Guto Aeraphe “em seu período inicial de maturidade, as webséries eram criadas como complementos a séries de televisão, apresentando histórias paralelas ou complementares da história principal” (2013, p.9 apud MARQUES MUSSE, 2016, p.5). Somente nos anos posteriores podemos verificar números expressivos do seu uso no meio publicitário. No Brasil estudos feitos apontam que somente em 2010 essa prática começou a ganhar mercado, se destacando na vertente *advertainment*¹. Que caracteriza bastante os novos modelos de transmídia da era pós-moderna. Após essa breve explicação, sobre o cenário em que está inserida e com qual finalidade a Websérie passou a ser empregada, podemos discutir um pouco sobre o projeto em que juntamente com alguns colegas, pude ajudar a desenvolver.

O projeto da websérie é um trabalho que se iniciou com duas colegas, Francine Nunes e Ana Clara Giacomelli. Na disciplina de agência experimental, disciplina esta ofertada no 6 semestre do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Santa Maria. O trabalho da disciplina detinha o objetivo de desenvolver estratégias de *marketing* digital, baseada no conceito de *storytelling*. Com a finalidade de estreitar a relação entre a Facos Agência, laboratório experimental do curso, e seus públicos, especialmente os ex-alunos e ex-alunas. Além disso, a estratégia deveria ser apoiada nas mídias digitais.

¹ Advertainment: é a junção perfeita entre publicidade e entretenimento, segundo Turrow (2008) advertainment é uma associação de uma empresa, ou produto, com atividades de mídia em um formato não tão invasivo quanto uma propaganda tradicional. Seu formato dinâmico permite menor resistência por parte do público.

3.1 Etapas da construção do projeto

A websérie começou a sair do papel e ser realmente produzida no início do ano de 2018. Uma ideia que surgiu de um trabalho de uma disciplina, acabou se tornando um projeto de extensão. Tendo como professor orientador Rodrigo Corrêa e a líder da equipe e também idealizadora do projeto Francine Nunes. Desenvolvemos um esquema de websérie no tom humorístico, com 5 episódios de duração de cerca de 1 minutos cada. Os episódios funcionam de forma independentes entre si, mas todos abordam a Facos Agência e as suas histórias. O meio que vamos utilizar para disseminar os episódios será a *fanpage* da Facos Agência no *Facebook*. Algumas das ideias iniciais sofreram e ainda vão sofrer alterações, pois, o projeto ainda está em andamento.

No início houve a necessidade de realizar um grupo focal. Para coletar dados e histórias desses 20 anos de Facos Agência. Assim, teríamos aporte para coletar informações e histórias dos alunos e professores que por lá passaram, para utilizarmos em nossos roteiros e também centrarmos um posicionamento para o projeto.

Sendo assim, realizamos o grupo focal. A prática do grupo focal consiste em uma metodologia de pesquisa que coleta dados através da interação entre um grupo de indivíduos, que tem como tema de discussão um tópico definido, que pode atender a objetivos teóricos ou práticos. Esse grupo apresenta uma característica qualitativa de coleta de dados. Geralmente esta prática precisa de um mediador para assumir o papel de facilitador da conversa, uma espécie de entrevistador. Então, o professor Rodrigo Corrêa, por estar mais habituado a esse recurso, tomou frente e guiou a conversa do grupo. A pesquisa foi realizada na sala de reunião da Facos Agência e continha 8 pessoas. Dentre elas, alunos e professores que passaram pela Facos e de certa forma tiveram envolvimento com a agência e representa um pouco desses 20 anos de história. O grupo focal teve duração de aproximadamente 45 minutos e o seu registro se deu por gravação de áudio para posterior análise e consulta da equipe da websérie.

Após o tempo de conversa e um estudo por parte da equipe, conseguimos consolidar quais seriam os valores que envolviam a Facos Agência e como poderíamos trabalhar os nossos roteiros, mediante a nossa análise dos fatos contados. Consolidamos assim, a Facos Agência como um ambiente para o meio acadêmico que apresenta um espaço acolhedor e desafiador.

Portanto, começava o primeiro objetivo por parte dos roteiros. Era necessário desenvolver um trabalho que refletisse como realmente era o ambiente que estávamos retratando. Com o grupo focal conseguimos traçar um rumo, para dar andamento na produção da Websérie. Graças ao grupo nos identificamos grande parte das histórias contadas, pelos participantes. As utilizando como inspiração para o desenvolvimento da maioria dos nossos roteiros.

3.2 Equipe

A equipe ao longo do projeto veio por sofrer algumas mudanças, novas pessoas entraram, outras se ausentaram. De início a equipe da websérie, foi composta pelo Eduardo Moura (roteirista), Keithy Oliveira (produtora), Pedro Amaral (diretor de fotografia) e pela Francine (diretora).

Eu adentrei mais tarde na equipe e meu papel inicial era editor de vídeo. Por fim me atribuíram novas responsabilidades. Eu, juntamente com a Francine, além de ajudá-la a desenvolver vários outros processos, fiquei responsável por finalizar os roteiros construídos pelo Eduardo, a fim de alinhar com o tempo de duração e posicionamento do projeto. Nesse meio tempo eu desenvolvi um roteiro “A fonte”.

A Francine idealizadora da Websérie, era a diretora responsável por todo andamento do projeto. Digamos que ela geria todos os processos e coordenava o trabalho da equipe. O professor Rodrigo era o orientador do projeto, participava das reuniões de ajustes de roteiro e quando possível das gravações. De acordo com as necessidades da Websérie e mediante aconselhamento do professor, a Francine juntamente com a equipe convidava novos participantes. Foi assim comigo e também com o Alan Orlando e com o Felipe Dagort do estúdio 21 (Laboratório de Pesquisa e Produção Eletrônica vinculado ao Departamento de Ciências da

Comunicação da UFSM). O Alan era responsável pela captação de áudio e o Felipe auxiliou na preparação do casting e nas seletivas dos atores.

3.3 Personagens e Elenco.

Os personagens foram desenvolvidos baseados nos 5 modelos de roteiros finais. Após fecharmos quais seriam os roteiros desenvolvidos começamos a pensar em uma forma de compor o elenco. Fechamos assim, 7 personagens. Todos teriam mais de uma participação na série. Por mais que os roteiros não tivessem ligação entre si os atores iriam participar de mais de uma história, pois eles representavam os alunos e o dia a dia da Facos Agência. Era necessário que o público os visse mais de uma vez.

Após decidirmos a quantidade de atores necessários veio o grande problema, que atores? Afinal de contas estávamos com uma produção independente e não tínhamos dinheiro, pois se tratava de um projeto acadêmico. Foi então que pensamos em elaborar um casting pela universidade. Criamos uma campanha, "Precisamos de uma luz e vc de acg", Com arte e conceito desenvolvidos por mim. Da qual, solicitamos inscrições para o casting da Websérie. Publicamos a arte no Facebook da Facos Agência e nas nossas páginas pessoais. Colamos cartazes nos prédios 21 e no 40, prédio das cênicas. As inscrições ocorreram por meio de formulários do google, durante o período de 18 a 23 de junho. Foram 20 inscrições e dessas 20 inscrições tivemos 16 retornos efetivos. Assim, marcamos a seletiva, com a ajuda do Felipe fizemos a seleção do elenco. A seleção ocorreu em 3 turnos, orientada e ministrada pelo Felipe. Ela foi dividida em um exercício de improvisação e uma encenação de um dos roteiros da Websérie. Assim, após estas etapas pudemos através de dois critérios: desempenho individual e perfil dos personagens, real versus fictício, fazer a escolha dos 7 representantes.

4 OS ROTEIROS DA WEBSÉRIE

De início foram desenvolvidos 6 roteiros, 2 deles foram descartados, restando 4. Como nós queríamos fechar a produção final em 5 episódios, eu recebi o apoio da Francine, pude elaborar o 5º episódio para websérie. Cujo título foi definido como “A Fonte”. Este foi o primeiro episódio que produzimos.

Michael Rabiger (2007), classifica a construção de um roteiro em 3 etapas: concepção, desenvolvimento da história e edição de roteiro. A concepção, segundo o autor, é responsável por encontrar o núcleo da idéia. Nesta primeira etapa tivemos o grande auxílio do grupo focal, que serviu de base para influenciar as nossas idéias. Rabiger (2007) diz que “o desenvolvimento da história que é a expansão da idéia para criar personagens, diálogos, situações e acontecimentos. Nessa parte desenvolvemos uma caracterização mais profunda com relação aos personagens e a suas falas. Criamos um documento onde pudemos inserir os adjetivos de cada personagens e de acordo com sua portabilidade desenvolver falas que os representassem. Adentramos aqui muito na idéia de arquétipos. Ambos os livros base para o desenvolvimento deste trabalho ressaltam bastante sobre como devemos usar os arquétipos na construção das histórias. Para ficar mais claro, segundo Vogler (1998) “Pode-se pensar nos arquétipos como máscaras, usadas temporariamente pelos personagens à medida que são necessárias para o avanço da história”. Mas analisar essa parte não pertence ao objetivo deste trabalho. Apenas o especifiquei pois ele fez parte do processo de produção, embora não pertença aos estudos que designemos a este relatório.

A última etapa a sofrer modificações, segundo Rabiger (2007) é a edição de roteiro, “que envolve revisão, estruturação, corte, adaptação e condensação do trabalho como um todo”. Nesta etapa, encontrei um dos nossos maiores desafios dentro da produção da Websérie, porque, por ser uma websérie de comédia, era muito comum apresentarmos alguns clichês e estereótipos do mundo publicitário, mas mesmo assim, decidimos evitá-los ou diminuir sua importância nas histórias.

Percebi que, para a produção de uma websérie, o tempo dos episódios é fundamental e, portanto, dedicar-se aos tratamentos de roteiro foi uma tarefa importante. Uma websérie tem como local de veiculação, a internet, sobretudo em redes sociais. Em sendo assim, se espera um tamanho reduzido dos episódios, pois a audiência, nestes meios, normalmente, dedica uma atenção efêmera e fragmentada, cheia de interferências. Entretanto, uma websérie exige que se construa os personagens de forma psicológica e imagética, tal como qualquer série, mas neste caso, com o limite da duração da atenção da audiência. Portanto, notei que o desafio central para a construção deste tipo de produto audiovisual é o tempo reduzido de cada episódio, o que exigiu que os roteiros passassem por vários tratamentos, durante os quais cortei cenas, reformulei e até cortei personagens, diminuí falas, mas também, busquei a profundidade dos personagens que permaneceram, apresentando suas características e gostos e manipulando as dimensões da dramatização.

A dramatização é um tratamento que pode ser aplicado a qualquer acontecimento, situação, episódio (fictícios ou reais) para fazê-los funcionar dramaticamente, tornando-os palpantes (CHION, 1989).

Por ser um formato audiovisual, com seu tamanho reduzido, o drama é uma das ferramentas que temos que recorrer para prender a atenção do telespectador. Michel Chion (1989) fala a respeito da intensificação da história. Como sendo um dos mecanismos mais recorrentes da dramaticidade, onde os sentimentos e situações vividas devem ser exagerados para conseguir captar a atenção do telespectador.

Como afirmado anteriormente, a primeira etapa, a concepção, foi realizada por outro estudante, mas também com a participação de toda a equipe. As demais etapas, o desenvolvimento e a edição foram desenvolvidas por mim (exceto para o roteiro A Fonte, inteiramente desenvolvido por mim). Em todos eles, o conflito e o argumento foram mantidos, mas reconstruí a linguagem, acrescentando a dramatização ao conteúdo e busquei adequá-los na nossa visão perante o posicionamento da websérie.

Ao final do processo de roteirização da Websérie, construímos 5 roteiros válidos: A Fonte, Target, Social, Bichinhos e A Lenda. A seguir, me dedicarei a descrever os roteiros e analisá-los.

Vale ressaltar que como este trabalho apresenta a finalidade de analisar a construção dos roteiros da Websérie, mediante estudos de Campbell e Vogler, referente a Jornada do Herói. Que, nem eu e a equipe em momento algum utilizamos desse formato como base para construção de nossos roteiros. Nunca tivemos conhecimento dessa metodologia. Inclusive eu só obtive entendimento deste estudo final do primeiro semestre, que foi quando este tema se tornou parte do meu projeto experimental. Nesta época já tínhamos começado as gravações para a websérie. Contudo, como já havia destinado grande parte do ano de 2018 para a websérie. Observei a necessidade de estudar melhor os seus roteiros e ver até que ponto "A Jornada do Herói" se emprega de modo oculto nas nossas descrições de histórias. Entendendo o quanto essa jornada está ligada em nossas vidas, e mesmo sem ter conhecimento da sua existência, nas análises, identifico a presença da estrutura descrita pelos referidos autores.

4.1 Argumento dos roteiros e análises

A seguir, apresentarei os argumentos dos roteiros e as análises, mediante os estudos de Vogler e Campbell. As análises se apresentam divididas entre 3 colunas. Cada coluna corresponde a um âmbito de estudo. Na primeira coluna apresento o formato de roteiro, sem formatação literária, bruto. A segunda apresento as análises, associando as etapas da jornada com o seu trecho condizente. Por fim, na terceira coluna aplico apontamentos subjetivos dos roteiros, para auxiliar na compreensão das minhas análises.

A fonte:

Esta é a história de uma aluna de Comunicação. Adriel participa da Facos Agência e está realizando um trabalho para a mesma. Entretanto, apresenta dificuldade na execução de sua tarefa. Em meio aos resmungos, Adriel desperta atenção de sua colega que se prontifica a ajudá-la. A dificuldade persiste e ela logo

chama a atenção de todos os envolvidos na agência, mobilizando o pessoal na saga pela combinação tipográfica perfeita. Embora Adriel e Biel recebam ajuda da equipe, nem tudo sai como o previsto. Após supostamente encontrarem a fonte perfeita, Adriel descobre que ela não tem acento.

| <p>Roteiro 1 - EP. "A FONTE".</p> | <p>ANÁLISE - as etapas da história segundo Vogler e Campbell</p> | <p>Subjetividade dos roteiros - compreendendo qualitativamente a análise</p> |
|--|--|---|
| <p>INT - FACOS AGÊNCIA - DIA</p> <p>CENA 1</p> <p>Adriel está sentada em frente a um computador e Bel sentada no sofá</p> | <p>Mundo Comum: quando apresenta Adriel na sua vida normal. As tarefas normais ao ambiente de uma agência de Publicidade constituem este mundo.</p> | <p>Nesta cena identificamos o mundo comum como a Facos agência devido a disposição dos móveis na ambientação da cena.</p> |
| <p>Adriel sussurra algum xingamento.</p> | <p>Recusa ao Chamado: não é clara, mas pode ser percebida nos resmungos de Adriel, resistindo à sua tarefa.</p> | <p>Expressões de cansaço e reluta no rosto de Adriel, resume a sua recusa a continuar a sua busca</p> |
| <p>Bel Que cara de desespero é essa Adriel?</p> <p>Adriel To tentando achar uma fonte pra usar nesse trabalho aqui, mas nossa... Tá difícil viu.</p> | <p>Chamado a Aventura: ocorre quando a Adriel percebe a dificuldade de encontrar a fonte e Bel toma conhecimento da dificuldade que Adriel enfrenta ao realizar a sua tarefa.</p> | <p>Bel se vira no sofá, propondo ajuda a Adriel. Que de cara amarrada não vê outra alternativa.</p> |
| <p>Bel levanta-se e vai em direção a Adriel.</p> <p>Bel Deixa eu ver...</p> | <p>O Encontro com o Mentor: Bel oferece ajuda, ocupando o cargo de mentor e também de aliado, como uma figura sábia, que motiva o herói a seguir o seu percurso.</p> | <p>Bel em sua reação expressa segurança de si e sem relutar oferece auxílio a Adriel. Ela demonstra que tem domínio do assunto.</p> |
| <p>Bel puxa uma cadeira e senta-se ao lado de Adriel.</p> | <p>Passagem sobre o limiar ocorre quando juntas elas começam a buscar</p> | <p>A passagem é delimitada quando ambas as personagens se</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | solucionar os seus desafios. Elas aceitam que têm uma jornada a percorrer e iniciam a trajetória. | encontram no mesmo plano. Elas excluem os limites territoriais que existiam sobre elas. E começam juntas a exercer a jornada. |
| <p>Bel Que tal essa... Ai, ficou horrível.</p> <p>Adriel Vamo ver essas aqui sem serifa...</p> <p>Bel Tenta essa Bebas... Sempre uso ela. Ih... Não.</p> | <p>Testes aliados e inimigos: ocorrem ao longo do percurso, como tentativas de fontes, erros, desistências e dificuldades que elas enfrentam. Nesta parte, compreendemos qual o ponto fraco do herói e qual será o seu objetivo ao longo da história.</p> | |
| <p>Professora e Fabi chegam na Facos agência.</p> <p>Bel Vem cá, vem cá. Nos ajudem aqui, estamos na busca de uma fonte.</p> <p>Professora e Fabi se aproximam e começam a ajudar.</p> <p>Fabi Bora, eu adoro encontrar fonte.</p> <p>Mais pessoas vão chegando na Facos Agência e se juntam a eles. (personagens que já apareceram em outros episódios)</p> | <p>Teste, aliados e inimigos: novos personagens como a professora e Fabi tentam ajudar o herói da história a completar o seu objetivo.</p> <p>Aproximação da caverna oculta: oculta.</p> | |
| <p>CENA 2 Todo mundo discute sobre as fontes, até que Adriel interrompe.</p> | <p>Provação: todos travam uma luta entre harmonia e beleza, buscando encontrar o <i>match</i> perfeito entre os vilões da história, as fontes.</p> | <p>Diversos takes envolvendo o conflito, dúvida e questionamento sobre qual fonte utilizar. Bastante gritaria e confusão dos personagens.</p> |
| <p>Adriel</p> | <p>Recompensa: todos comemoram a grande vitória, sobre o</p> | |

| | | |
|--|--|---|
| <p>Gente, gente, eu acho que essa ficou ótima..</p> <p>Todo mundo comemora.</p> | <p>chefão - as fontes - e pode voltar para sua rotina normal.</p> | |
| <p>CENA 3 Créditos. Pessoal já está saindo da mesa de Adriel.</p> | <p>Caminho de volta: todos os aliados e o herói voltam aos seus locais normais, fortalecidos pela aventura.</p> <p>Ressurreição: oculta.</p> | <p>Personagens avulsos saem de foco da cena, restando somente Adriel.</p> |
| <p>Adriel Gente, volta!!!! Não tem acento.</p> | <p>Retorno com o elixir: ocorre por meio do fracasso do herói, quando percebe que a fonte eleita não poderia ser usada. Ainda, o roteiro oculta o aprendizado do herói de sempre verificar se a fonte tem acento ou não. Assim, note-se que esta etapa ocorre de forma negativa, contrariando a expectativa de êxito amplamente vista na indústria cinematográfica, sobretudo, hollywoodiana.</p> | <p>Cena bem marcada com o foco da câmera somente sobre o rosto de Adriel, pegando a sua reação frustrada pelo escolha equivocada e mal realizada.</p> |

Tabela 2: Roteiro e análise do episódio “A fonte”.

Target:

Neste episódio trazemos a Tiê, uma nova integrante da Facos Agência que está na espera para a sua primeira reunião. Um pouco receosa em seu novo ambiente de aprendizado ela analisa todos a sua volta. Tiê pensa escutar murmúrios, que parecem ser expressões em inglês. Ela toda preocupada, começa a

anotar achando ser algo importante. Já que na publicidade temos a idéia de que será preciso dominar a língua inglesa. Mas o que Tiê pensa ser um colega de agência na verdade é um intercambista.

| | | |
|--|---|---|
| <p>Roteiro 2 - EP. "TARGET"</p> | <p>ANÁLISE - as etapas da história segundo Vogler e Campbell</p> | <p>Subjetividade dos roteiros - compreendendo qualitativamente a análise</p> |
| <p>INT - FACOS AGÊNCIA - DIA <i>Observação: pensamentos em azul.</i></p> <p>CENA 1:</p> <p>Tiê, sentada no sofá preto. Adriel chega na agência e dá oi ao menino que está em um dos pcs. Tiê observa de lado.</p> | <p>Mundo comum: De início introduzimos a Facos Agência, como mundo comum.</p> | <p>Na utilização da ambientação da agência iniciamos a cena com tiê sentada em uma mesa redonda, com planners e canetas coloridas. Ao fundo vários Imacs, sofás e quadros.</p> |
| <p>Adriel <i>-Hello!</i></p> <p>MENINO INTERCAMBISTA <i>-Hello! Nice to meet you.</i></p> <p>Enquanto as palavras em inglês são ditas, Tiê, no seu canto, pega um caderno e começa a anotá-las</p> | <p>Chamado à aventura: ocorre a partir do desconforto de Tiê com relação ao "novo mundo" e suas experiências, até então desconhecidas.</p> <p>Recusa do chamado: oculta.</p> | <p>Por ser uma nova integrante da agência o aspecto de insegurança transborda na cara de Tiê. Ao escutar o primeiro ruído em inglês a sua expressão de questionamento interno marca o chamado à aventura. Pois, suas caricaturas ressalta o medo do desconhecido.</p> |
| <p>Tiê <i>Meu deus, o que que tá acontecendo aqui...</i></p> <p>Adriel <i>T...t...target, isso, this é...oooo...target, público-alvo... this means deadline, aqui o budget...</i></p> <p>Anota "target", "deadline", "budget".</p> | <p>Passagem sobre o limiar: ocorre quando Tiê desiste de entender o que estava acontecendo e parte para ação. Começando a anotar tudo que considera importante, já que ela desconhece esse novo mundo. Partindo em busca da sua jornada.</p> | <p>A passagem é delimitada quando ela pega a caneta e começa a anotar no planner.</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>Tiê <i>Caramba, bem que a Luca me falou que na Facos Agência eu ia aprender um monte de trôço novo. Mas de cara um novo idioma?!</i></p> | <p>Encontro com o mentor: Tiê menciona Luca, como sendo o seu mentor.</p> | |
| <p>INTERCAMBISTA <i>Yes, I can see that advertising is very important at UFSM</i></p> <p>*Anota "advertising", "important"* *diálogo abafado e ela continua anotando*</p> <p>Tiê <i>Putz, será que é tudo em inglês mesmo? Ainda bem que eu tenho meus migo bilíngue aqui na agência para me ajudar.</i></p> | <p>Testes, inimigos e aliados: Além de reforçar sobre as suas dificuldade, neste trecho Tiê também cita os seus amigos, representando os aliados de sua jornada.</p> <p>Aproximação da caverna oculta: Tiê precisa conhecer o ambiente. E as anotações que ela realiza são para ter maior entendimento para a sua provação final. Embora, que essa aproximação ocorre unicamente em sua cabeça. Pois, a personagem cria em seu subconsciente uma necessidade de compreender o novo idioma. Sem saber se realmente era preciso.</p> | |
| <p>PROFESSOR <i>Tiê, oi!</i></p> <p>Tiê <i>Hi Teacher, Nice to meet you!</i></p> <p>*professor: (expressão de julgamento)???*</p> | <p>Provação: a provação do herói é bem pessoal. Tiê precisa provar para si que é capaz de se virar na nova experiência. Portanto, ela encontra na sua insegurança de um novo idioma o seu vilão.</p> | <p>As cenas ao longo de todo o episódio pode ser utilizada para reforçar a provação da personagem, que desde a primeira careta, anotação e pensamento, deixa claro qual é o seu desafio na história.</p> |
| <p>CENA 2</p> <p>Créditos:</p> | <p>Recompensa: A recompensa é camuflada. O simples fato de Tiê</p> | <p>A cena marca a saída do professor e da Tiê da sala de reunião. E</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>Tiê e o professor terminam a reunião e estão de saída.</p> | <p>“sobreviver” a reunião marca a sua recompensa, ela pode respirar aliviada. É tempo para pensar os seus atos.</p> | <p>demonstra uma melhor desenvoltura da personagem, que sai sorridente e relaxada. Diferente de como entrou.</p> |
| <p>Tiê e o Professor encontram Adriel na porta de saída da Facô's agência.</p> | <p>Caminho de volta: Tiê sai da sala de reunião, retomando as suas atividades. Encontrando Adriel em seu retorno.</p> | |
| <p>PROFESSOR: E aí Adriel, conseguiu explicar um pouco sobre o curso pro intercambista?</p> <p>Adriel Ai, fiz o que pude né, mas às vezes tive que apelar pro Google Tradutor...</p> <p>Tiê se dá conta do mal entendido</p> | <p>Ressurreição: Tiê precisou ficar louca para entender que tudo não passava de um mal entendido.</p> <p>Retorno com o elixir: ocorre por meio do mal entendido do herói. O elixir não expressa algo físico, mas sim o aprendizado de Tiê. O herói compreende que se precipitou. Nos levando a entender que ele jamais irá tomar atitudes ou pensamentos precipitados.</p> | |

Tabela 3: Roteiro e análise do episódio “Target”.

Social:

O episódio do Social retrata a insegurança do Anaê para adentrar na Facos Agência. O inseguro menino avista de longe um pessoal muito bem vestido, com trajes sociais. E não se considera a altura para fazer parte da seleção da agência. Mas encorajado pelo amigo (Luca) ele decide tentar. No dia seguinte entusiasmado ele se candidata a vaga. Com seu traje formal ele leva um susto ao saber que

somente ele estaria vestido de tal forma. Pois, na realidade o que ele pensava ser um hábito era apenas a triste coincidência de um job.

| | | |
|--|--|--|
| <p>Roteiro 3 - EP. "SOCIAL"</p> | <p>ANÁLISE - as etapas da história segundo Vogler e Campbell</p> | <p>Subjetividade dos roteiros - compreendendo qualitativamente a análise</p> |
| <p>EXT - FACOS AGÊNCIA - DIA</p> <p>Anaê e Luca estão caminhando pela UFSM. Indo em direção ao prédio 21, vindo do 20.</p> | <p>Mundo comum: o mundo comum é retratado pela universidade.</p> | <p>Cena inicial estruturada na ambientação da UFSM, com imagens mais abertas. A fim de, demonstrar que a história se em local universitário.</p> |
| <p>Anaê Será que é difícil conseguir um estágio na Agência? Ser voluntário ou algo assim.</p> <p>Luca Sei não, eles parecem ser bem exigentes. Olha só aquelas pessoas, todas bem arrumadas nesse calorão... Não é pra mim, mas tu devia tentar!</p> | <p>O chamado à aventura: ocorre no início do roteiro. Onde Anaê se vê interessado em adentrar na Facos Agência.</p> | <p>As expressões de curiosidade e fascínio no rosto de Anaê logo ressalta o seu interesse pela Facos Agência.</p> |
| <p>Olham para dentro da Facos Agência.</p> <p>Anaê Tô com vergonha de ir ali perguntar. Ainda mais que tem bastante gente.</p> | <p>Recusa do chamado: Do mesmo modo em que Anaê demonstra interesse, conseguimos ver uma pequena relutância em prosseguir o seu desejo.</p> | <p>Anaê olha em direção a facos e logo perde o seu entusiasmo inicial. O personagem começa a questionar internamente se ele realmente é capaz/apto de participar. As expressões do personagem decae de positiva para negativa de modo bastante brusco.</p> |
| <p>Luca Vai lá!</p> | <p>Encontro com o mentor: Luca, mesmo não se sentindo confortável com o pressuposto ambiente da agência, procura a</p> | |

| | | |
|---|--|--|
| | <p>todo momento encorajar Anaê a se inscrever no processo seletivo.</p> <p>Passagem sobre o limiar: oculta.</p> | |
| <p>Anaê</p> <p>Não, deixa, amanhã vou até na loja comprar um traje bem social, dar uma aparada no cabelo...</p> | <p>Teste aliados e inimigo: Ocorre de forma indireta. Pois, os inimigos que ela terá de enfrentar são na verdade os estudantes que já participam da Facos Agência e estão vestidos de uma forma que intimida Anaê.</p> <p>Aproximação da caverna oculta: é classificada pelo tempo que Anaê utiliza para estudar o seu adversário. Onde ele pode sondar o terreno e usar do tempo para se arrumar adequadamente.</p> | |
| <p>Luca</p> <p>Real. Procura no Pinterest umas dicas...</p> | <p>Provação: Entendemos que o herói apresenta uma insegurança particular, ele se sente inferior. Ele tem medo de adentrar no universo da Facos Agência e não ser bom o suficiente.</p> <p>Recompensa: oculto.</p> | <p>Construído ao longo do roteiro, com as expressões dúbias de Anaê e seu caráter de relutância.</p> |
| <p>CRÉDITOS</p> <p>INT - FACOS AGÊNCIA - DIA</p> <p>Dois estudantes estão vestidos com roupas sociais.</p> | <p>Caminho de volta: oculto.</p> <p>Ressurreição: oculto.</p> | |

| | | |
|---|--|--|
| <p>Dani Mano, será que falta muito para nos chamarem?</p> <p>Adriel Nunca mais eu aceito gravar vídeo vestindo esse tipo de roupa! Que calor!</p> | <p>Retorno com o elixir: oculto.</p> <p>Observação: podemos caracterizar o final dessa história como um conceito aberto.</p> | |
|---|--|--|

Tabela 4: Roteiro e análise do episódio “Social”.

Bichinhos:

O episódio do bichinho conta a luta de dois colegas, Bel e Dani, para conseguir o job da semana, referente aos “bichinhos”. Pensando ser algo fofo eles se decepcionam ao saber que os bichinhos era na realidade uma empresa de dedetização.

| Roteiro 4 - EP. “BICHINHOS” | ANÁLISE - as etapas da história segundo Vogler e Campbell | Subjetividade dos roteiros - compreendendo qualitativamente a análise |
|---|---|---|
| <p>EXT - FACOS AGÊNCIA - DIA</p> <p>CENA 1</p> <p>Bel e Dani andam em direção a Facos Agência e encontram o professor.</p> | <p>Mundo comum: retrata o ambiente da Facos Agência, onde os personagens se destinam.</p> | <p>A cena inicia-se no corredor que dá vasão a agência, ao fundo conseguimos identificar que se trata da Facos Agência.</p> |
| <p>PROFESSOR Pessoal, já escolheram seus novos jobs na agência?</p> <p>Bel Ainda não, professor, a gente até tava indo lá pra ver isso!</p> | <p>Chamado a aventura: ocorre quando os dois heróis são apresentados aos novos jobs da agência pelo professor.</p> | <p>Os personagens se entreolham com expressões de que comungam do mesmo objetivo.</p> |
| <p>PROFESSOR Mas então corre porque quase todo o pessoal já veio hoje de manhã pra escolher em qual projeto trabalhar. Eu sei que ainda tinha um briefing sobre</p> | <p>Encontro com o mentor: o professor exerce função de mentor. Ele fornece as provisões aos quais os heróis terão de passar.</p> | |

| | | |
|--|---|--|
| <p>bichinhos que não havia sido escolhido.</p> | | |
| <p>Bel e Dani Bichinhoooooooooos?!</p> <p>*Bel e Dani saem correndo*</p> | <p>Recusa do chamado: oculta.</p> <p>Passagem sobre limiar: identificamos a recusa do chamada como inexistente. Os heróis, ao saberem de qual seria a aventura, nem cogitam recusar já partindo para a passagem sobre o primeiro limiar, que ocorre de modo muito rápido.</p> | <p>A passagem sobre o limiar ocorre na correria dos personagens para chegar na Facos Agência. Como iniciamos a história no corredor externo a passagem será marcada pela cena dos dois correndo em direção ao final do corredor indo em encontro com a agência. Mudando o plano de gravação. Os introduzindo a um "novo ambiente".</p> |
| <p>INT - FACOS AGÊNCIA - DIA</p> <p>CENA 2 CRÉDITOS</p> <p>Bel Rafa, cadê o briefing dos bichinhos? Seria minha chance de trabalhar com doguinhos de novo?</p> <p>RAFA Bichinhos? O único briefing que fala de bichos é esse aqui... E ele é o único que sobrou, ou seja, é todo de vocês.</p> <p>Bel Ótimo.</p> | <p>Teste, aliados e inimigos: o maior teste que eles terão de enfrentar junto para conseguir o job dos bichinhos é o tempo. Pois, eles temem que o briefing já tenha sido escolhido. Por isso o motivo da pressa.</p> <p>Aproximação da caverna oculta: oculto.</p> | |
| <p>Rafa pega o papel em meio a outros Dani e Bel pegam o papel e perdem o sorriso.</p> <p>Foco no papel, demonstrando que se tratava de uma empresa de dedetização.</p> | <p>Provação: De início antes de entendermos toda a história pensamos que o tempo seria a verdadeira provação que os heróis encontrariam para conquistar o objetivo. Mas na realidade eles se enganam e descobrem que a provação será o que eles pensam</p> | |

| | | |
|---|---|--|
| | <p>ser a recompensa. O briefing dos bichinhos.</p> | |
| <p>Dani Miga/o, vai ter que ser uma mão na consciência e outra no mouse... Não sei não se vou conseguir fazer esse job... Eu vou vegetariano!</p> | <p>Recompensa: A etapa da recompensa é tida como uma forma de esclarecimento e de crescimento individual. Ambos se apoiam e decide juntos como uma equipe, tomar posse do briefing que eles foram a procura. Mesmo o briefing se tornando o verdadeiro vilão.</p> | |
| <p>Bel Ai Dani... e agora? Vamo ter que encarar.</p> <p>Dani Ainda bem que tu ta nessa comigo.</p> <p>Bel A gente dá o nosso jeitinho.</p> | <p>Caminho de volta: oculto.</p> <p>Ressurreição: ocorre como exame de consciência dos heróis. A responsabilidade de ser um publicitário e de assumir o job pesou em relação ao desapareço por parte de Bel e Dani para com a proposta do trabalho. Eles tiveram que de certo modo deixar o seu eu de lado e assumir a responsabilidade de realizar o trabalho.</p> | |
| <p>INT - ESTÚDIO 21 - DIA</p> <p>CENA 3</p> <p>CRÉDITOS Imagem dos dois dirigindo o garoto propaganda de uma peça audiovisual.</p> <p>GAROTO PROPAGANDA: dedetizadora de morcegos. Mas só em casos extremos, afinal, todo mundo gostaria de ter uma batcaverna em casa.</p> | <p>Retorno com o elixir: Toda a cena 3, marca o retorno do herói, depois de uma jornada cheia de testes e histórias. Pois, somente a característica do ser herói, permitirá passar ao telespectador o aprendizado adquirido.</p> | <p>A realização da equipe, expressa pelos personagens, demonstra o aprendizado que se teve diante da provação.</p> |

| | | |
|---|--|--|
| Bel e Dani se olham, muito satisfeitos. | | |
|---|--|--|

Tabela 5: Roteiro e análise do episódio “Bichinhos”.

A lenda:

Este episódio é reflexo da lenda “A Loira do Banheiro”. Representa a suposta falsa dificuldade de adentrar na Facos Agência. Anaê, decepcionada com a perda da seletiva para agência, em meio aos murmúrios, encontra Fabi. Que logo se prontifica a consolá-la, dizendo que na Facos Agência existe uma lenda que se você cumprir as etapas irá conseguir a sua vaga. Anaê, desacreditada, busca na tal lenda a sua última esperança. Após realizar as etapas sugeridas pela colega, Anaê consegue a tão sonhada vaga. Mas o que ela não sabe é que a lenda foi apenas uma distração. Pois, naquele momento Fabi estava indo se desligar da Facos Agência. Abrindo vaga para mais uma integrante.

| Roteiro 5 - EP. “A LENDA” | ANÁLISE - as etapas da história segundo Vogler e Campbell | Subjetividade dos roteiros - compreendendo qualitativamente a análise |
|---|---|--|
| <p>INT - FACOS AGÊNCIA - DIA</p> <p>CENA 1</p> <p>Anaê sai da sala do professor com aspecto de decepcionada.</p> <p>Fabi Que cara é essa menina? O que aconteceu?</p> <p>Anaê Aaaah eu acabei de falar com o professor, pra ver se a Facos Agência já tinha aberto seleção e eu fiquei sabendo que o processo rolou mês passado...</p> | <p>Mundo comum: é retratado no ambiente da Facos Agência.</p> <p>Chamado a aventura: inicia de modo latente. Já ocorre desde o início da narrativa. Com o interesse de Anaê adentrar na Facos Agência.</p> <p>Recusa do chamado: oculta.</p> | <p>A ambientação da cena inicia-se com um ângulo aberto, mostrando parte da agência e ao fundo a sala de reunião. A medida que Anaê sai da sala a câmera foca em sua reação.</p> <p>O chamado à aventura pode ser consolidado mediante a expressão de decepção da personagem que luta para conquistar a sua vaga na agência.</p> |

| | | |
|---|---|---|
| <p>Fabi Mas.. tu não conhece o segredo pra entrar na agência?</p> <p>Anaê Hã... Como assim... Segredo? Sai dali agora e o professor falou que nã...</p> <p>Fabi É assim, presta atenção, vai no banheiro, fala Facos Agência três vezes e daí puxa a descarga.</p> <p>Fabi vai entrando rapidamente na sala do professor.</p> <p>Fabi É tiro e queda eim.</p> | <p>Encontro com o mentor: Fabi exerce o papel de mentor, que encoraja o herói a prosseguir em sua jornada com uma espécie de feitiço.</p> | <p>Fabi tem aspecto de ser uma suposta formanda, com característica de mais maduras, seguro de si. Ela tem domínio no que fala. Tem autoridade em seu tom de voz.</p> |
| <p>Anaê confusa olha pra porta do banheiro e começa a se interessar.</p> <p>Anaê Misericórdia o que a gente não faz por um estágio, vamos lá né, a tentiada é livre...</p> | <p>Passagem sobre o limiar: é classificada pelo momento em que Anaê decide realizar o feitiço. O enfrentamento frente ao primeiro obstáculo em seu percurso.</p> <p>Teste, aliados e inimigos: o feitiço marca a primeira prova de Anaê em sua jornada.</p> | <p>A passagem sobre limiar é marcada pela transição de cena. Anê sai da Facos Agência, que representa o mundo comum e adentrando em outro ambiente, o banheiro.</p> |
| <p>CENA 2</p> <p>Abre a porta da cabine do banheiro e vai até o vaso.</p> <p>Anaê Facos Agência, Facos Agência, Facos Agência. Puxa a descarga.</p> | <p>Provação: é marcada pela luta do herói em conquistar a sua vaga na Facos Agência. Embora tenha recebido um não ele busca no suposto feitiço a última esperança em poder desfrutar de sua vaga.</p> | |
| <p>EXT - FACOS AGÊNCIA - FIM DE TARDE</p> <p>CENA 3</p> | <p>Caminho de volta: Anaê, desacreditada retorna ao seu posto inicial da história.</p> | <p>Cena de anaê deixando o banheiro com aspecto de decepção. Retornando as redondezas da</p> |

| | | |
|---|--|-----------------|
| <p>Anaê triste anda em direção a Facos Agência e o professor a encontra.</p> | | <p>agência.</p> |
| <p>PROFESSOR <i>Oi, menina! Tava te procurando. Nós temos vaga sim. É só deixar seu contato aqui e depois eu te ligo.</i> Anaê fica em choque.</p> | <p>Recompensa: ocorre quando Anaê encontra o professor e pode tomar posse da sua tão sonhada vaga.</p> | |
| <p>CRÉDITOS INT - FACOS AGÊNCIA - FIM DE TARDE CENA 4 Despedida da Fabi da agência. Fabi <i>Oi, professor! Tu já tem o documento de saída da Facos Agência pra eu assinar?</i></p> | <p>Ressurreição: oculta. Retorno com o elixir: oculta. Observação: podemos caracterizar o final dessa história como um conceito aberto. Não demonstramos os aprendizados finais do herói, deixamos a mercê telespectador.</p> | |

Tabela 6: Roteiro e análise do episódio “A lenda”.

5 PROPOSTA DE ROTEIRO

Agora conhecedor da “A Jornada do Herói”, para a construção de roteiros, posso colocar em prática essas estruturas na minha nova propostas de roteiro para a Websérie “Eu brifo, tu brifas”. Somente ao desenvolver o novo formato de roteiro tive conhecimento mais amplo da dificuldade de integrar toda a estrutura da jornada em uma única história. Parte das etapas se encaixam perfeitamente e auxilia no direcionamento criativo. Mas, quando chegamos no ato final, encontrei a minha maior dificuldade. Acredito que devido a Websérie ser de gênero cômico, as etapas finais não se encaixam com a proposta da história. Induzindo uma perda de humor na narrativa. Diferente das análises anteriores, devido a estrutura da história ser desenvolvida mediante as etapas da “A Jornada do Herói”, não houve a necessidade de uma explicação subjetiva do roteiro.

5.1 Argumentos dos roteiros e análises

Alteração:

Alteração conta a história de Bel, um estudante de Comunicação que está iniciando os seus estudos práticos na Facos agência. Em sua segunda semana de trabalho ele encontra dificuldade em ter aprovação em um dos seus jobs. Estimulado pelo professor e sua colega, Bel em meio aos seu cansaço busca dar o seu melhor. Após horas de dedicação o estudante encontra-se muito satisfeito com o resultado final da sua arte. O que ele não sabia era que devido tempo o Cliente, sem avisar, já havia postado na página o primeiro formato enviado por ele.

| | |
|--------------------------------|---|
| Roteiro 5 - EP. "ALTERAÇÃO" | ANÁLISE - as etapas da história segundo Vogler e Campbell |
| INT - FACOS AGÊNCIA - DIA | Mundo comum: O mundo especial é retratado pela |

| | |
|---|---|
| <p>CENA 1</p> <p>Bel está sentada na ilha dos computadores, de frente para Adriel. Sua expressão é de concentração.</p> <p>Adriel Eai amiga, o que você está achando da segunda semana de trabalho na Facos agência?</p> | <p>Facos Agência. Já o mundo comum só conseguimos visualizar no fim do roteiro. Somente enquanto bel organiza a sua mochila podemos ter a noção que o mundo comum é a sua casa.</p> |
| <p>Professor se aproxima da mesa</p> <p>Professor Gurias, desculpa atrapalhar a conversa, mas Bel, tu já finalizou o job para o cliente X, Ele anda sem muita paciência?</p> | <p>Chamado à aventura: Acontece quando o professor pede sobre o andamento com a entrega do job para o cliente X.</p> |
| <p>Adriel e bel param de conversar. E se viram em direção ao professor, Bel fica de costas para a ilha do computador.</p> <p>Bel Então professor eu fiz mils modelos de arte e ele não aprovou nenhum. Eu não sei mais o que fazer. Na realidade to desacreditada.</p> <p>Professor É assim mesmo, com o tempo tu pega o jeito. Confia em teu potencial que vai dar certo.</p> <p>Enquanto o professor fala Bel torce os olhos, descrente do seu suposto "potencial".</p> <p>Bel A não sei não prof!</p> <p>Adriel Miga relaxa e se precisar eu to aqui para te ajudar.</p> | <p>Recusa do chamado: Claramente vemos bel cansada, relutando sobre o seu chamado. Descrente em seu potencial com expressões de negação ele procura justificar o seu desinteresse.</p> <p>Encontro com o mentor: O professor, como figura sábia e orientador da Facos Agência assume papel de Mentor e estimula o herói a prosseguir com a sua jornada.</p> |
| <p>Bel Vamos lá! Tentar maaaais uma vez.</p> <p>Bel se volta para o computador e retoma a sua atividade.</p> | <p>Passagem sobre o limiar: A barreira do limiar é quebrada a partir do momento que Bel se vira sobre a mesa do computador e afirmar tentar novamente.</p> |
| <p>INT - FACOS AGÊNCIA - DIA</p> <p>Cena 2</p> <p>O tempo passa e Bel se mantém</p> | <p>Teste, aliados e inimigos: Adriel assume papel de aliado de Bel, proporcionando ajuda,</p> |

| | |
|---|---|
| <p>concentrada.</p> <p>Bel Amiga estou com um problema, qual tonalidade de azul tu acha que combina com marrom?</p> <p>Adriel More tenta turquesa.</p> <p>Bel Thanks!</p> <p>Bel tensa continua a lidar com seu job.</p> | <p>quando necessário para o herói.</p> <p>Os teste ocorrem ao longo da execução do trabalho. A dúvida com relação a tonalidade da cor é um exemplo eminente.</p> |
| <p>Bel Nossa amiga estou quase finalizando, não to acreditando, só mais alguns ajustes.</p> <p>Adriel do outro lado da ilha sorri com a realização da amiga.</p> | <p>Aproximação da caverna oculta: A aproximação ocorre na fala do herói que está prestes a finalizar o seu objetivo.</p> |
| <p>Bel Acabeeeeeeeeei gente, acabei!!! Venhão ver.</p> <p>Adriel e professor levantam e vão em direção ao computador de Bel.</p> | <p>Provação: A provação de Bel consiste em lutar contra o cansaço e dar o melhor de si, em sua proposta de arte. Mesmo tendo seus trabalhos recusados por várias vezes, ele tem de lutar contra si mesmo.</p> |
| <p>Adriel Nossa bel, ficou muito lindo, eu adorei.</p> <p>Professor Viu só eu não disse que tu iria conseguir. Ficou muito bonito. Me manda que eu envio para o cliente.</p> <p>Bel Ok, professor estou te encaminhando por email. Ai gente eu nem to acreditando, to realizada, sem dúvidas foi o meu melhor trabalho. Valeu a pena, agora posso ir para casa tranquila.</p> | <p>Recompensa: Todos comemoram inclusive Bel, o seu desempenho na proposta do job.</p> <p>Ressurreição: Ocorre ao longo da luta entre Ego versus o Eu. O herói precisou silenciar a sua vontade e se questionar. Só assim, conseguiu obter êxito em seu objetivo. Apresentando a melhor proposta já desenvolvida por ele.</p> |
| <p>Bel envia o material para o email do professor e com um sorriso no rosto e organiza a sua mochila para ir embora.</p> | <p>Caminho de volta: Não é retratado de forma direta, mas enquanto Bel organiza a sua mochila é dado a entender que o herói irá voltar para o seu mundo comum.</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>Retomando o seu caminho de volta.</p> <p>Retorno com o elixir: O elixir do herói está estampado em sua expressão, que caracteriza vitória e realização pessoal.</p> |
| <p>INT - ESCRITÓRIO - FIM DE TARDE</p> <p>CENA 3</p> <p>Cliente X recebe o email, e faz um telefonema.</p> <p>Cliente x</p> <p>Fala professor, recebi a arte da Bel, muito bonito o trabalho. Mas devido a pressa eu já postei a primeira arte.</p> | |

Tabela 7: Roteiro e análise do episódio “Alteração”.

Observações:

Ao desenvolver este formato, executei a história sobre uma estrutura de tabela, muito parecida com as tabelas das análises dos roteiros da Websérie. A estrutura apresentava todas as 12 etapas da jornada em uma coluna, de modo numerado. Assim, após desenvolver o núcleo da história fui preenchendo a tabela tentando encaixar os detalhes da trama com as partes da “A Jornada do Herói”. O primeiro e segundo ato da história eu não encontrei dificuldade em desenvolver a estrutura, pelo contrário o modelo me ajudou a direcionar o meu roteiro para um fim. Mas, quando adentrei no terceiro ato, por ter um carácter explicativo e de reflexão, senti grande dificuldade em inserir as 3 etapas finais em meu roteiro. A estrutura não harmonizava com o final cômico sugerido nas propostas anteriores da Websérie “Eu brifo, tu brifas”.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisando os roteiros desenvolvidos em equipe e editados por mim e pela Francine, podemos notar que mesmo sem termos conhecimentos sobre o formato “A Jornada do Herói”, durante a fase de construção dos referidos roteiros, as estruturas de Vogler e Campbell se mostram presentes em todos os roteiros. Parte desta afirmação pode ser defendida quando analisamos o princípio do surgimento do termo a jornada do Herói. Campbell ao descrever a ideia do seu livro, deixa claro os padrões que os mitos sofrem ao longo da sua trajetória. Sua análise se dá em cunho dos estudos da psicanálise, adentrando no imaginário humano e tentando decifrar, em histórias antigas, os formatos que estão em constante repetição. Assim, este padrão de contar histórias acabou também se repetindo em nossas narrativas, mesmo que de forma inconsciente, endossando as expectativas dos dois autores base deste trabalho.

Campbell e Vogler estruturam a suas etapas em 3 partes. Nomeadas de Atos por Vogler ou partidas, iniciação e retorno, de acordo com Campbell. Podemos classificar de modo genérico como: início, meio e fim. Ao analisar os roteiros apresentados no capítulo 4, o gráfico abaixo apresenta a incidência dos usos das 12 etapas nos 5 roteiros desenvolvidos.

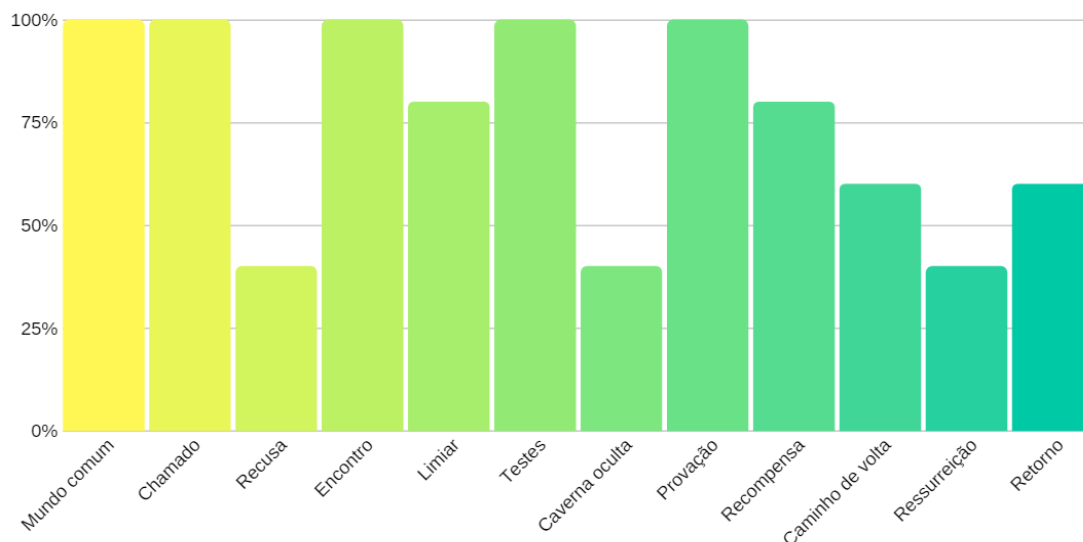


Figura 1: Gráfico representando os usos das 12 etapas ao longo dos 5 roteiros da Websérie.

Através do gráfico pude perceber que todos os roteiros obedecem a grande parte das estruturas previstas pelos autores. Etapas como Mundo comum, Chamado à aventura, Encontro com o mentor, Testes, aliados e inimigos e Provação ocorrem nos 5 roteiros. Ponderando que 3 dessas etapas pertencem ao primeiro ato da história, logo devemos considerar a importância da contextualização introdutória no roteiro. Com relação ao ato inicial por mais que seu uso seja bastante incidente eu observo que devido o tempo, as etapas são menos desenvolvidos e trabalhados, ficando a cargo da análise subjetiva do roteiro. Noto o quanto a partida ou primeiro ato, é importante para construirmos uma boa introdução. Ela é desenvolvida com a finalidade de conhecer mais do herói e do seu mundo. A fim de, levar representatividade para o público. Neste primeiro ato, verifico as etapas como: mundo comum, chamado à aventura e encontro com o mentor em todos os roteiros. Mesmo que estruturadas de forma muito rápida ou indireta, essas etapas sempre se fazem presente. Diferente do 3 ato, que em dois dos roteiros não há uma finalização esperada. Logo, entendemos que uma introdução a uma história sempre terá uma grande importância para consolidar as primeiras impressões e influenciar nas interpretações finais da história.

Continuando a discorrer sobre o primeiro ato, por exemplo: ao estudarmos a jornada do herói entendemos que o mundo comum, dificilmente será o mundo onde o herói irá enfrentar a sua provação. Acontece que por se tratar de um formato digital e com uma pequena duração, as adaptações das histórias acabam refletindo uma quebra de padrão. Em todos os roteiros o chamado à aventura do herói já ocorre dentro do mundo comum. Ou seja, não há um desmembramento que se espera pela estrutura da jornada. Outro exemplo ligado ao tempo está nas cenas finais dos roteiros, a maioria delas o conceito da história é finalizado de forma aberta, levando o público a refletir sobre a recompensa, ressurreição e o retorno com o elixir do herói. Grande parte do terceiro ato acaba ficando à reconhecimento e imaginação do telespectador. Parte dessa assertiva se torna verdadeira quando paramos para analisar o gráfico da figura 1. Nele consta quantitativamente a aplicação do terceiro ato ao longo dos 5 roteiros. Onde apresenta uma porcentagem máxima de 60% de uso, bem abaixo da média das etapas restantes no primeiro e segundo ato.

Parte dessa reflexão do público também se faz presente devido a Websérie

ser do gênero cômico. Logo, entende-se que é necessário que o público faça considerações sobre o final da história, pois é nessa reflexão individual que também iremos encontrar a reviravolta da graça, conhecida como *Plot twist*. Em virtude também a característica de “reflexão cômica”, posso perceber que o terceiro ato não é muito bem desenvolvido. Ficando para responsabilidade do público.

Outro apontamento que pude verificar diante das análises é que etapas que envolve de certo modo uma pausa ou transição, como: recusa do chamado, passagem sobre o limiar, recompensa e caminho de volta, não é muito explorada em todos os roteiros. Elas acontecem em alguns deles, mas de modo muito brusco e intrínseco.

Com relação ao personagem “Mentor”, podemos perceber que a sua figura, em alguns roteiros, acaba desenvolvendo o mesmo papel do aliado. Como estudado e abordado pelos autores, o mentor apresenta a característica de sábio, mestre, ele domina o conhecimento sobre algo e dificilmente irá se aventurar com o herói. Mas, os roteiros por serem curtos e necessitar da agilidade acaba por atrelando a figura do mestre, o cargo também de se encarregar de auxiliar o herói na sua jornada, se tornando aliado em sua trajetória.

Outro registro muito importante que percebi diante das análises qualitativas é que em todas as histórias observei que a provação foi a principal etapa dos roteiros. Diferente do que Vogler vem a chamar de crise, pude verificar que nessas construções a provação toma lugar de clímax da história. Pois, devido o tempo e a aplicação do conceito aberto, não conseguimos aplicar o clímax em seu lugar de costume. Consequentemente, a provação recebe lugar de maior destaque e graças a ela obtemos o auge cômico do final.

Em suma, é comum pensarmos que parte dessas estrutura é algo básico e devido a isso podemos ver várias de suas etapas nas construções audiovisuais. Tanto cinematográficas como publicitárias. São estruturas que já estão inseridas em nosso cotidiano e que não seria diferente nesses meios. Afinal, busca-se com esses mecanismos retratar a realidade da vida humana. Sendo assim, percebo que a aplicabilidade da “A Jornada do Herói” acontece de forma bastante eficaz na Websérie “Eu brifo, tu brifas”. A estrutura da jornada é capaz de servir de embasamento teórico para auxiliar em formatos audiovisuais de Websérie.

BIBLIOGRAFIA

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

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 1997.

CHION, Michel. **O roteiro de cinema**. 1947. São Paulo, Martins Fontes, 1989.

M M DE OLIVEIRA, Marília Lara; CRESCITELLI, Edson. **O efeito do advertainment no consumidor: um estudo exploratório**. 2010 Disponível em: <<http://docplayer.com.br/3563267-O-efeito-do-advertainment-no-consumidor-um-estudo-exploratorio-the-advertainment-effect-in-the-consumers-an-exploratory-study.html>>. Acesso em: 09 nov. 2018.

RABIGER, Michael. **Direção de cinema**. Tradução de Sabrina Ricci Netto. Rio de Janeiro, Elsevier 2007.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor : estruturas míticas para escritores /Christopher Vogler**; tradução de Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006