



Desprogramado¹

Bruno VITERBO²

Ana Amélia BAZELA³

Beatriz BENATI⁴

Daniel GAMBARO⁵

Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP

RESUMO

DESPROGRAMADO é um roteiro criado para o projeto “Curta Contar”, que utiliza a internet como meio de divulgação e participação dos internautas. O projeto consiste em adaptar histórias contadas por usuários do Twitter, criar um roteiro audiovisual e por fim, a gravação de um curta-metragem. Este roteiro é baseado em quatro histórias diferentes com um mesmo tema: assaltos inusitados e curiosos, postados no *blog* do projeto. O roteiro conta com fatos e personagens verídicos e fictícios, para compor uma estrutura narrativa adequada para um curta-metragem para a web.

PALAVRAS-CHAVE: ficção; curta-metragem; comunicação; roteiro; assalto

INTRODUÇÃO

O roteiro “Desprogramado” foi o segundo criado para o projeto “Curta Contar”. A equipe de roteiristas contou com a ajuda dos internautas para criar as situações e adaptá-las para um produto audiovisual. É baseado em quatro histórias contadas por seguidores do Twitter @curtacontar, principal meio de ligação entre a equipe e os colaboradores. Para chegar a esta história, as mensagens enviadas foram baseadas no tema “assalto”, postado no Twitter e no *blog* criado para o projeto.

A demanda para a criação de mídia é cada vez maior, sobretudo se considerarmos a internet como um meio que a informação se alastra rapidamente e atinge cada vez mais pessoas. Com o projeto, procuramos nos inserir nessa nova mídia crescente, apoiada pelas redes e mídias sociais. O compartilhamento de informações e a troca de experiências pela

¹ Trabalho submetido ao XVIII Prêmio Expocom 2011, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Roteiro (avulso).

² Aluno líder do grupo e recém graduado do Curso de Comunicação Social – Rádio e TV, email: brnchiarelli@hotmail.com.

³ Recém-graduada do Curso de Comunicação Social – Rádio e TV, email: aabg@hotmail.com.

⁴ Recém-graduada do Curso de Comunicação Social – Rádio e TV, email: bia_zinha03@hotmail.com.

⁵ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social – Rádio e TV, email: dgambaro@yahoo.com.br.



internet é um fenômeno que não tem volta e é nesse contexto que os roteiros do projeto “Curta Contar” se inserem. A interação com o internauta é a base do processo.

O projeto não só utiliza a rede como meio de propagação, mas também como meio de produção dos vídeos. O internauta é parte integrante do processo. Através do Twitter ele conta uma história, com tema proposto por nós, e se escolhida, essa história é adaptada em um curta-metragem para internet.

Para interação com o público foi criado o Twitter (@curtacontar), o *blog* (www.curtacontar.wordpress.com) e o *website* (www.curtacontar.com.br). O Twitter é o meio de comunicação direto com o público; no *blog* são postados os temas para discussão e também fotos e vídeos de bastidores, é o diário de produção, já o *website* engloba tudo, colocamos os curtas finalizados e ainda informações extras sobre as gravações e a equipe.

2 OBJETIVO

- Explorar as possibilidades das mídias sociais para criação de roteiros de produções audiovisuais;
- Tratar o fenômeno da colaboração na Web 2.0 como ferramenta de apoio no desenvolvimento de produtos culturais;
- Aproximar a produção do vídeo da interação com o internauta, para deixar o curta-metragem mais realista e fazer com que os espectadores se identifiquem com as histórias.

3 JUSTIFICATIVA

O mundo está voltado para a internet, é um dos meios mais procurados na busca de informação e entretenimento. Praticidade é a palavra chave do mundo moderno, as pessoas podem fazer compras, podem pagar contas e podem se divertir sem sair de casa, usando apenas a internet. Por conta disso que *sites* de hospedagem de vídeo, como por exemplo, o You Tube, tem crescido em número de acessos.



Outra moda desta década são as redes sociais. Principalmente para os jovens, é imprescindível estar inserido em todas elas. Jenkins (2008)⁶ afirma que:

“[...] ninguém conhece toda a informação: ela está despedaçada e espalhada em cada indivíduo. Assim, a convergência não se dá nos equipamentos, e sim na mente de cada pessoa que participa de um processo de comunicação. [...] Nosso conhecimento é compartilhado em rede, nossas interações com os outros indivíduos de nossa comunidade se dá nessa rede. Assim, um processo comunicacional nestes tempos acaba se completando por meio desses diálogos simultâneos/posteriores à emissão da informação.”

Portanto estar nas redes sociais é participar do mundo, estar atualizado sobre as notícias e também atualizar o outro.

A troca de informações e experiências na internet ficou mais fácil depois do surgimento dessas redes e também de ferramentas como o Twitter, que promovem a interação entre os internautas. Esses mesmos internautas também buscam entretenimento *online*. Vídeos de qualidade, descontraídos, rápidos e de fácil acesso são bastante procurados.

Unindo esses dois fenômenos, elaboramos o projeto “Curta Contar” que aproveita a demanda da internet juntamente com a popularização do Twitter para criar curtas-metragens.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Os vídeos do “Curta Contar” tem um espectador ativo que ajuda a compor a peça audiovisual, nos contando suas histórias via web. Essa interação é a base principal do projeto. É quase um vídeo sob encomenda, em que as pessoas podem se enxergar na tela, deixando de ser apenas espectador para se tornar colaborador. Conforme Viana e Pernisa Jr. – “As novas tecnologias da informação não são simplesmente ferramentas a serem aplicadas, mas processos a serem desenvolvidos. Usuários e criadores podem tornar-se a mesma pessoa”.⁷

⁶ JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008

⁷ VIANA, Fernanda; JUNIOR, Carlos Pernisa. **Conteúdo Digital: as potencialidades e a aplicabilidade de linguagens nos novos meios**. In: XXXIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2010. Caxias do Sul. Anais... São Paulo: Intercom, 2010. CD-ROM.



A ideia é produzir conteúdo coletivamente, através da interação e socialização dos internautas. Os próprios usuários participam, colaboram, compartilham informações, movimentam e dão vida a ideia. “As narrativas colaborativas, de caráter multimídia, englobam recursos variados que dão liberdade ao interator (usuário) e o convidam a criar e participar do processo de elaboração do roteiro”.⁸ No caso do projeto, recebemos desde histórias mais comuns até as mais inusitadas, e foram essas que decidimos transformar em roteiro.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Para este curta, decidimos escolher não somente uma história e sim, quatro. Todas as histórias são baseadas no tema assalto. Escolhemos quatro histórias, pois todas eram muito peculiares. Assaltos improváveis, absurdos e engraçados. O roteiro é baseado nos seguintes *tweets*:

@AlePacini: estava saindo de carro do shopping paulista, já ter gasto todo meu \$\$! Veio um cara na minha janela e anunciou o assalto...

@AlePacini: eu peguei na mão do cara, e disse chorando: mas eu acabei de gastar meu último real! E ele: ah, mas vc deve ter umas moedas aí.

@AlePacini: ai, falei pra minha irmã: pega o meu macaco de moedas! Eh, pq meu porta moedas era um macaquinho de pelúcia! =)

@AlePacini: falei pro cara: pode levar o macaco. E ele: o qq eu vou fazer com esse macaco? =D já tinha nem um real em moedas lá dentro!

@AlePacini: mas o cara pegou as moedas mesmo assim e disse: agora vai com calma, e fecha o vidro! So faltou me dar um beijo na testa!

@ladylestrange: tava na patriarca com um colega, ele disse p/ não entrarmos numa rua lá perigosa, e acabamos nela, um motoqueiro chegou e antes

@ladylestrange: do bandido perguntar, já tirei o celular do bolso, disse “toma”, ele olhou o cel do meu colega e olhou com aquela cara de “q podre” 4:17 PM May 3rd via web

@sheilaalmendros: um garoto de, no máximo 13 anos encostou e pediu pra ele passar a carteira, pois estava com um pote de canjica quente...

⁸ Idem 7



@sheilaalmendros: e jogaria na cara dele se ele não desse. É mole? O sinal abriu, meu tio riu e foi embora!

@sheilaalmendros: uma vez, um amigo estava voltando da balada a pé pois estava sem dinheiro. O ladrão pediu a BERMUDA dele

@sheilaalmendros: pra não voltar nu, o ladrão ainda sugeriu que eles trocassem de bermuda, e pasme, tinha 5 REAIS no bolso da bermuda do ladrão!

@sheilaalmendros: acho que o ladrão nem lembrava dos 5 reais. Meu amigo só se tocou do dinheiro quando chegou em casa, assustado, é claro.

Inicialmente faríamos os roteiros dos quatro assaltos, isoladamente. Seria um curta e dentro dele teriam outros quatro. Porém, a ideia foi abortada por uma solução dada pela integrante Ana Amélia Bazela: ao invés de quatro histórias, amarramos todas, tendo apenas um assaltante praticando todos os delitos. Criamos o personagem, Valdecir, um jovem que precisa de dinheiro e emprego, pois acaba de descobrir que a namorada está grávida. A partir daí, ele se desespera e começa a praticar os assaltos. Elaboramos outro personagem, Damião que é amigo de Valdecir e dá dicas de como assaltar, já que é experiente. Ficamos em dúvida sobre o final da história. Alguns queriam que Valdecir seguisse o rumo do bem, que conseguisse um emprego, por exemplo. Outros, um final diferente, que não o deixasse tão bonzinho. Fizemos a segunda opção: Valdecir supostamente torna-se garoto de programa, já que aceita o pedido de Eleonora, outra personagem criada. Supostamente, pois o final é aberto, não mostramos se ele aceitou apenas essa proposta ou se vai continuar com essa profissão, cabe ao público imaginar o que acontece.

6 CONSIDERAÇÕES

Este roteiro é parte de um projeto e foi concebido de maneira diferente dos demais roteiros integrantes do “Curta Contar”. A proposta diferenciada na construção da história permitiu maiores conflitos, novos personagens e situações que deixaram o curta-metragem mais dinâmico e que mais atrativo para o espectador. Um espectador de internet, que quer um conteúdo ágil e rápido, sem perda de tempo, mas que possa absorver todo tipo de informação ou entretenimento.

Acreditamos também que a colaboração por meio da internet é algo cada vez mais presente na vida das pessoas. Seja por meio textual ou audiovisual, os internautas gostam de



participar, ter voz ativa, ver-se envolvido. É nesse novo contexto midiático que construímos essas histórias, com a ajuda de pessoas desconhecidas, mas com a nossa visão

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

JENKINS, Henry. *CULTURA DA CONVERGÊNCIA*. São Paulo: Aleph, 2008.

VIANA, Fernanda; JUNIOR, Carlos Pernisa. *Conteúdo Digital: as potencialidades e a aplicabilidade de linguagens nos novos meios*. In: XXXIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2010. Caxias do Sul. Anais... São Paulo: Intercom, 2010. CD-ROM.