



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação

NAYARA CRISTINNE PINTO BARCELLOS

“ESTER”: uma *websérie* experimental para o *Instagram*

Brasília
Junho de 2017



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação

NAYARA CRISTINNE PINTO BARCELLOS

“ESTER”: uma *websérie* experimental para o *Instagram*

Memória apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Comunicação Organizacional pela Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, sob a orientação da Profa. Dra. Gabriela Freitas

Brasília
junho de 2017

NAYARA CRISTINNE PINTO BARCELLOS

“ESTER”: uma *websérie* experimental para o *Instagram*

Projeto Experimental aprovado em ____/____/____ para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, com habilitação em Comunicação Organizacional.

BANCA EXAMINADORA:

Professora Gabriela Freitas
Orientadora

Professor Luciano Mendes
Examinador

Professora Denise Moraes
Examinadora

Professora Rose May Carneiro
Suplente

*Dedico esta memória ao meu pai, Evandro
Barcellos e ao meu avô, José Pereira da
Silva, que não puderam estar aqui para
presenciar este momento.*

AGRADECIMENTOS

À minha família, minha base de tudo. Minha mãe, Vera Barcellos, que sempre acredita em mim e incentiva tudo o que eu faço. À minha tia, Vânia Silva, que me carrega para todos os lados e está sempre comigo. À minha vó, Terezinha Silva, que me defende de tudo e de todos, e à minha irmã, Nathalia Barcellos, que foi fundamental para a realização deste trabalho e sempre me empresta seus “dotes artísticos” e me ajuda quando eu preciso.

Agradeço imensamente à minha equipe, responsável por tornar este projeto possível: às minhas amigas, Ana Luíza Alves, minha dupla favorita que sempre me incentiva e compra as minhas ideias malucas, e Júlia Mundim, que está sempre disposta a embarcar nos nossos “projetinhos” e torna nossos sets bem mais divertidos. Às minhas atrizes, Lohany e Joara que toparam participar do projeto e fizeram deste algo diferente e único. A participação de vocês foi o que tornou possível nessa jornada.

Aos meus melhores amigos, os melhores que eu poderia ter, que acompanharam esse trabalho e o apoiaram desde o início. Agradeço também às minhas amigas, companheiras de UnB, Fabiana Andrade, Anna Albernaz, Camila Sant’anna e Letícia Alves, que tornaram os meus anos aqui os melhores possíveis.

À minha orientadora Gabriela Freitas, por compartilhar sua experiência comigo, sempre me levando aos mais interessantes temas de pesquisa e, por último, aos professores Luciano Mendes, Denise Moraes e Rose May Carneiro, por acreditarem no projeto e aceitarem fazer parte desta banca.

RESUMO

“Ester” consiste em um projeto experimental de produção de *websérie* ficcional para mídias virtuais efêmeras, como no caso escolhido, a ferramenta *Stories* do *Instagram*. O objetivo foi criar uma *websérie* que se adaptasse a rede social virtual proposta, pensando numa mistura de linguagens e formatos, além investigar se esse tipo de produto audiovisual pode ser adequado para essas novas ferramentas, que estão surgindo desde a criação do *Snapchat*. O projeto foi divulgado através de um perfil próprio no *Instagram* e a mensuração dos resultados foi realizada através de ferramentas fornecidas pela rede e de um questionário de opinião divulgado para avaliação do público.

Palavras-chave: *Audiovisual, websérie, efêmero, Instagram, Redes Sociais*

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	7
2. OBJETIVOS	9
2.1. GERAL	9
2.2. ESPECÍFICOS	9
3. JUSTIFICATIVA	10
4. QUADRO TEÓRICO	12
4.1. O EFÊMERO	12
4.2. WEBSÉRIES	13
4.3. AS REDES SOCIAIS	15
4.4. SNAPCHAT, INSTAGRAM E INSTA STORIES	18
5. METODOLOGIA DE PESQUISA	20
5.1. O PROJETO	20
5.2. PRÉ-PRODUÇÃO	23
5.3. PRODUÇÃO	24
5.4. PÓS-PRODUÇÃO	27
5.5. DIVULGAÇÃO	28
6. MENSURAÇÃO E RESULTADOS	32
6.1. ETAPA 1	32
6.2. ETAPA 2	39
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45
APÊNDICE	46

1. APRESENTAÇÃO

Vivemos imersos em um universo tecnológico no qual as pessoas estão sempre conectadas, através de seus celulares e internet móvel. A todo tempo compartilhamos nesse meio virtual: sejam opiniões, informações ou momentos, que se constroem por meio de composições imagéticas, formando uma característica própria das redes sociais: as narrativas visuais contadas pelos seus usuários, que compartilham o seu cotidiano, e nos torna espectadores e personagens da vida real.

A novidade é busca constante da nossa geração, em que novas ferramentas surgem a todo instante nesse espaço, trazendo sempre inovações numa velocidade efêmera de renovação, onde o que importa é o momento vivido naquele instante. Essa efemeridade está cada vez mais presente no espaço midiático, refletindo na criação de novas ferramentas que compõem esse espaço, como o caso da *Stories*¹, recentemente criada pelo *Instagram*², que seguem os princípios de compartilhar imagens momentâneas por até 24 horas.

Além disso, há uma produção cada vez maior de produtos audiovisuais para esse espaço midiático. Por isso, surge atualmente uma dedicação maior ao ambiente online, que cada vez se expande mais, através de meios narrativos ou estratégias de marketing. Esse espaço permite um vasto campo para a experimentação, devido à liberdade de se produzir um conteúdo sob demanda, no qual o usuário escolhe aquilo que deseja consumir, que já reina através das plataformas pensadas para esses produtos audiovisuais em vários formatos: dos mais tradicionais aos específicos para a web, como o caso das *webséries*³, que também agrega produções menores e independentes, através da comunicação mediada por computador e graças à facilidade de acesso a recursos que permitem tal dinâmica.

Todo este contexto deu origem ao problema apresentado para esta pesquisa, composto da seguinte inquietação:

¹ Nova ferramenta do Instagram que permite o compartilhamento de imagens por apenas 24 horas. É uma adaptação para a rede do conceito criado pelo *Snapchat*, rede social de caráter efêmero, que originou tais atributos.

² Rede Social Online que permite o compartilhamento de imagens através de fotos e vídeos.

³ [...] A *websérie* é a união da narrativa seriada televisiva com a plataforma digital como segmento de veiculação e transmissão do conteúdo audiovisual. (RAMOS; NEVES, 2016 P.88)

Considerando o atual investimento em novas mídias efêmeras, é possível adaptar conteúdos audiovisuais fictícios para esses meios?

A partir de tal questionamento, foi proposto um experimento através da *websérie* “Ester”, criada a partir da adaptação de um roteiro original para o formato de narrativa seriada, a fim de testar uma linguagem híbrida entre a usada na dinâmica desse meio e o que já conhecemos em ficções tradicionais. O maior desafio proposto foi analisar, a partir ferramenta *Stories* do *Instagram*, se a efemeridade que caracteriza essa rede pode se aplicar a outros tipos de produtos narrativos, que já aparecem em outras redes mais tradicionais, como os que vemos no *Youtube*. Reforçando essa ideia, foram produzidos episódios que ficam disponíveis por apenas 24 horas, tempo máximo permitido pela rede social para permanência de um vídeo postado. O formato foi pensado a partir de vídeos curtíssimos, divididos em blocos de 15 segundos (tempo máximo permitido para vídeos no *Stories*), compondo episódios com uma média de 1 minuto.

Os resultados desse experimento foram analisados através de um teste de recepção baseado na audiência, mensurada através de recursos disponibilizados pela própria rede social, além da aplicação de um questionário disponibilizado para o público, com o objetivo de coletar dados relevantes sobre o formato proposto. O projeto obteve resultados positivos, tanto pela aceitação do público atingido, quanto pela a possibilidade da experimentação que a *websérie* proporcionou através da mistura entre linguagens próprias do audiovisual mais tradicional e o que vemos atualmente na internet, abrindo caminhos para novas possibilidades em ambos os formatos.

2. OBJETIVOS

2.1. GERAL

O objetivo é criar uma *websérie* que possa ser veiculada em uma nova opção de plataforma, como o caso do *Stories* do *Instagram*, adaptando a linguagem do audiovisual para a mídia em questão.

2.2. ESPECÍFICOS

- Propor um novo formato de produto audiovisual
- Adaptar a linguagem da rede social em questão para um produto ficcional voltado para o mesmo.
- Analisar a recepção da audiência para este tipo de formato por meio de visualizações e comentários disponíveis na rede social em questão
- Analisar, por meio de um questionário, os dados referentes à opinião do público sobre o experimento.

3. JUSTIFICATIVA

Desde que a revolução industrial finalmente possibilitou a produção em massa, o mundo se tornou muito mais veloz, comparado ao que se tinha antes. Com o surgimento da globalização esse cenário ganha ainda mais força, trazendo mais produtividade e criatividade na transição da sociedade industrial para uma sociedade da informação, da qual os canais midiáticos são as suas principais ferramentas – desde o rádio e a televisão, à internet.

De acordo com Lipovetsky (1989), estamos em uma época movida pela velocidade, na qual vivemos em função do presente, nunca antes tão valorizado. Há uma renovação constante de ideias, causando uma fome de inovação suprida por meio de aplicativos e plataformas presentes na nova tecnologia. Esse ritmo atual causa uma efemeridade na sociedade contemporânea, que faz seu próprio tempo. Outra possibilidade que ganhamos com o avanço da tecnologia, foi a capacidade de produção própria que adquirimos através delas. A produção em massa permitiu o barateamento de equipamentos, tornando-os mais acessíveis, assim como a própria internet, que se apresenta como um espaço abrangente de comunicação que permite que a mensagem vá além da relação emissor-receptor, possibilitando uma troca de papéis dentro dessas relações.

Tal dinâmica revolucionou a forma como fazemos comunicação, valorizando cada vez mais o usuário, que ganha maior influência, ao ser capaz de produzir conteúdo. Essa influência se dá através do espaço de fala que se concentra em maioria nas redes sociais. Tais espaços, porém, não são somente um espaço de opinião: essas redes sociais reconfiguram a definição do espaço público, trazendo um ambiente de sociabilidade, no qual somos atores sociais da nossa própria vida. O momento é ressaltado nas redes sociais, onde se apresentam imagens que, ao serem compartilhadas, estabelecem laços entre os seus usuários, através da comunicação mediada por computador (CMC). Passamos a compartilhar nossas histórias através de narrativas imagéticas que nos remetem ao cotidiano.

As *webséries* são fruto desse conjunto de inovações, permitindo novos tipos de produções que ganham personalidade única, diferindo-se dos produtos que conhecíamos até então. Também se adequam a essa necessidade do efêmero, devido ao que chamamos de conteúdo produzido sob demanda, que comanda o

universo de séries atuais. Mas não somente por isso, essa linguagem tem se estendido às mídias tradicionais, ao causar um hibridismo entre a produção e o ambiente virtual, muitas vezes provocados intencionalmente através de estratégias de marketing.

Porém, diferente das séries de TV, as *webséries* não têm obrigação de ser necessariamente comerciais, pois sua audiência se baseia a partir da escolha, de acordo com os interesses desses usuários, agora independentes para escolher o conteúdo que desejam, quando querem e onde querem, nos permitindo maior espaço para a experimentação de recursos artísticos e de linguagem.

O hibridismo citado anteriormente entre séries ficcionais e as redes sociais, como a criação de sites e perfis reais, criando uma narrativa *transmídia*⁴, por exemplo, são recursos usados em ambos os espaços e aparecem com as finalidades tanto ajudar a complementar as narrativas apresentadas, tanto como uma ferramenta de marketing para divulgação promocional em torno do produto principal. A publicidade já conquistou espaço nessas plataformas, mostrando que é possível expandi-la para outras finalidades. O objetivo maior é conquistar o público voltado para esse ambiente, ao despertar maior interesse através desses mecanismos.

Ao relacionar esse espaço de experimentação com a cultura do efêmero, que cada vez cresce mais dentro das redes sociais, proponho, nesse projeto uma experiência onde juntamos uma linguagem e estilo narrativo, com inspiração no que é atribuído a esses meios, como no caso do *Stories*, e elevamos ao máximo da efemeridade proposta por meio dessa plataforma: Criar uma *websérie* feita especificamente para este formato, no qual seus episódios ficam disponíveis por apenas 24 horas. Se contamos narrativas cotidianas todo o tempo por esse meio, a fim de entreter e conquistar um público de seguidores, por que não tentar criar histórias ficcionais para a mesma finalidade?

⁴ “Uma história *transmídia* desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo”. (JENKINS, 2009, p.138).

4. QUADRO TEÓRICO

4.1. O EFÊMERO

Com a facilidade de produção em massa que a tecnologia nos proporciona, estamos produzindo muito de maneira muito mais rápida os mesmos produtos que antes demoravam um período de tempo muito maior. Esse fenômeno desencadeou para a sociedade atual uma necessidade de constante inovação e renovação acelerada que comanda toda uma cultura mass-midiática. Essa cultura de massa costuma ser baseada no consumo, a qual é pensada para um prazer imediato focado principalmente no presente, em que a principal característica se dá pela sua linguagem e simplicidade. Lipovetsky (1989) afirma que, como consequência disso, somos seduzidos pelo sucesso efêmero dentro de um consumo instável reinado pela inconstância: O tempo que um produto, como um filme ou um hit musical, consegue se manter na euforia do topo das paradas de sucesso é bem menor do comparado a antigamente, devido à quantidade de lançamentos a todo instante que traz uma sensação de instabilidade, responsável pelo impulso desta renovação constante.

[...] a cultura industrial, ao contrário, instala-se em pé de igualdade com o perecível; esgota-se na busca obstinada do sucesso imediato, tendo por critério último a curva das vendas e a massa da audiência. Isso não impede a realização de obras "imortais", mas a tendência global é outra, caminha para a obsolescência integrada, para a vertigem do presente sem olhar para o amanhã. (LIPOVETSKY, 1989, p. 211)

Esses lançamentos caminham para duas vertentes: a primeira não significa necessariamente que precise ser algo novo. Tratando-se de cultura de massa, essa renovação muitas vezes se dá em meio da reciclagem do que já é conhecido, mesmo que se tenha uma identidade própria. Porém, nunca se experimentou tanto como atualmente, pois com diversificação e a renovação acelerada em que se dão esses lançamentos, não há espaço para aqueles que não são aceitos pelo seu público alvo. As séries são exemplos disso, visto que são mantidas ou canceladas a partir dos níveis de audiência, assim como essa mesma aceitação do público é testada através de episódios piloto, produzidos a todo instante, limitando os riscos.

Em contrapartida, esses mesmos produtos culturais, principalmente quando vindos do audiovisual, têm um aumento de vida gerado pela facilidade de acesso que a

internet proporciona. Não dependemos mais do espaço físico das salas de cinema ou até mesmo da programação da TV para termos acesso aos produtos que nos interessam, visto que eles estão presentes na internet por meio de sites e aplicativos que os disponibilizam para serem vistos a qualquer momento de nossa escolha. De todas as mudanças que vieram junto com a internet, a mais importante, segundo Recuero (2008), foi a Comunicação Mediada pelo Computador (CMC) e, com isso, as inúmeras possibilidades que seus atores sociais têm de se expressar, comunicar, interagir e construir-se nessa rede de sociabilidade, criando uma nova maneira de se fazer ser visto perante o mundo.

4.2. WEBSÉRIES

A narrativa sempre esteve presente na comunicação, pois tornou-se base de alguns de seus meios como o cinema, a televisão e também através da produção de discursos. A linguagem narrativa vai além de apenas texto e palavras, estende-se principalmente ao audiovisual, que através da mídia usada ajuda a contar a história e possibilita a transferência da carga de sentimentos e ideias que se pretende ali.

Uma série consiste em uma narrativa contada através da linguagem audiovisual, que tem o seu enredo fragmentado em blocos. Esses fragmentos são o que chamamos de episódios. Arlindo Machado (2000, p. 83) define a serialidade como uma “apresentação descontínua e fragmentada do sintagma televisual”. No caso da *websérie*, temos uma estrutura parecida, porém esse produto tem como finalidade a circulação em meio cibernético, podendo ter ou não fins comerciais. A *websérie* possui uma série de características próprias, que a difere da série produzida para a televisão através de uma linguagem e enquadramentos diferenciados que formam uma estética distinta dos conteúdos televisivos e cinematográficos, adequando-se para essa nova mídia.

O conteúdo sob demanda só foi possível com o surgimento das plataformas virtuais que os disponibilizam para os usuários e permitem que sejam acessados quando e onde o usuário desejar, abrindo um leque de possibilidades e tornando-os independentes. Essas novas formas de consumo adicionadas ao comportamento próprio dos usuários, que são possibilitados a manejarem esse conteúdo de acordo com as suas necessidades pessoais, influenciaram em como as técnicas, até então

presentes no mercado, deveriam ser repensadas para que o consumidor não perca o interesse diante das limitações existentes.

Além disso, outro motivo que possibilita esse tipo de conteúdo é o fato de que as novas tecnologias também permitiram que esse mesmo usuário fosse, ao mesmo tempo, consumidor e criador, ocasionando uma audiência mais participativa nessas narrativas. Por consequência dessa participação muito mais efetiva do público, surge também um hibridismo entre as mídias, possibilitando essa narrativa de se constituir tanto de uma forma *transmídia*, quanto *hipermídia*, visto que ela depende do relacionamento entre seus conteúdos e seu usuário.

A websérie, portanto, é uma narrativa audiovisual seriada em difusão na hipermídia; há a possibilidade de identificá-la como narrativa hipermidiática, pois “está mais para um produto com um nível de navegabilidade, de interatividade e de volume de documentos maior do que a multimídia e com mais intensidade em conteúdos audiovisuais do que o hipertexto” (GOSCIOLA, 2008, p. 34) dado que ela se completa com a interação de hiperlinks, cria hiperlinks para vídeos relacionados e páginas afins e ainda permite o relacionamento entre autor/leitor. (HERGESEL apud GOSCIOLA, 2016, p.152)

Esses mecanismos permitem maneiras muito mais complexas de se contar uma história, podendo criar vários pontos de vista, histórias paralelas, interferências na narrativa, aumentando as possibilidades de experimentação.

A produção dessas *webséries* acaba indo por várias vertentes: desde superproduções através de grandes empresas a produções mais simples e amadoras. Muitas vezes, se dá por demanda, conforme a *websérie* vai ganhando ou perdendo audiência ao longo da sua exibição. Geralmente essas são produções com orçamentos menores de episódios mais curtos. A média de duração de cada episódio varia entre 3 e 10 minutos, conseguindo manter a atenção do espectador. Também há um trabalho focado na identificação do espectador pelo produto, como meio de conquistar uma audiência que cada vez fica mais específica diante das inúmeras possibilidades.

Assim, formamos uma geração de espectadores cada vez mais interessados por consumir esse tipo de produto através dos meios disponibilizados pela internet. Não somente as produções voltadas para esse meio, as séries tradicionais também acabam por ganhar certo espaço na rede através das plataformas que as

disponibilizam, do hibridismo pensado pelas produtoras por meio de *easter eggs*⁵, *teasers*⁶ e extras, e pelo conteúdo relacionado que é gerado espontaneamente nas redes sociais. O crescimento desse tipo de plataforma surgiu a partir do interesse provocado por uma cultura do imediato em que vivemos atualmente, consequência de uma sociedade cada vez mais efêmera.

4.3. AS REDES SOCIAIS

A narrativa como forma de comunicação também se faz presente no dia-a-dia através das redes sociais virtuais. As novas tecnologias possibilitaram novas maneiras de contar histórias, criando novas narrativas do cotidiano.

As redes sociais virtuais se constroem através de laços sociais, conexões perceptíveis pelos rastros que são deixados pelos usuários, como forma de se inserir naquele âmbito virtual. Essa interação ocorre por um fluxo comunicativo mediado pela CMC, através de atores sociais, que na web podem ser, tanto o indivíduo quanto o espaço virtual, “espaços de expressão e de construção de impressões” (RECUERO, 2008 p. 29), ferramentas de si mesmo como parte dos papéis sociais. Elas mudam conforme o tempo e sua dinâmica se dá a partir das interações presentes, que influenciam na sua estrutura. Isso parte de uma necessidade de adaptação ao que venha a ser novidade daquele momento.

Tais redes são compostas de valores nos quais a visibilidade, que decorre da presença do ator na rede social, está relacionada à manutenção da própria rede em si, que pode ser usada para manter laços sociais. Os usuários utilizam de artifícios para aumentar sua visibilidade, como por exemplo o número de seguidores, em busca de se popularizar. A partir disso, surgem outros valores, como a reputação, que “o implica diretamente no fato de que há informações sobre quem somos e o que pensamos, que auxiliam outros a construir, por sua vez, suas impressões sobre nós” (RECUERO 2008, p. 109). Já a popularidade trata-se do alcance de usuários que determinado canal está proporcionando pela audiência gerada, devido ao número de conexões feitas naquela interação. Por fim, há ainda a construção da autoridade,

⁵ Pistas deixadas para o espectador, que ligam a narrativa a outros produtos e meios.

⁶ Vídeos curtos usados para promoção do filme.

relacionada ao poder de influência ali exercido por determinado ator social. É uma medida de influência, da qual se depreende a reputação (RECUERO, 2008 p.113). Esses valores podem manter uma rede social, mas para que se possa aprofundar os laços dessa rede, segundo Recuero (2008), é preciso a participação ativa dos atores sociais envolvidos.

O que seduz é entrar em relação permanecendo livre e anônimo, fazer troca rapidamente e sem cerimonial com desconhecidos, multiplicar e renovar frequentemente os contatos, comunicar por intermédio de tecnologia. A comunicação contemporânea requer relés, sofisticação tecnológica; ela entrou no ciclo moda das redes “descoladas”. (LIPOVETSKY 1989)

O efêmero se vincula às plataformas virtuais. A estética engendrada nesse âmbito ajuda a enfatizar o foco no momento no qual, apesar da capacidade de armazenamento, o “agora” é reforçado por *timelines* que se organizam por ordem decrescente de postagens, por frases como “o que está acontecendo” (característica da plataforma twitter⁷, por exemplo) e, recentemente, por recursos de autodestruição que permitem o desaparecimento da imagem após certo período de tempo. As imagens são outra forma constante de interação: ao compartilhar imagens, estabelecemos laços, tornando-as uma dimensão que nos permite estabelecer os vínculos que buscamos nesse meio.

Com o compartilhamento de imagens através de dispositivos móveis, também surge o fenômeno da persistência, causando certa dualidade: ao mesmo tempo em que temos nessas plataformas de compartilhamento esses recursos já citados, que reforçam a ideia do presente, o conteúdo postado fica armazenado e pode ser consultado a qualquer hora, contrariando essa ideia do efêmero. O conceito de persistência, apresentado no artigo “*Sharing the small moments: ephemeral social interaction on Snapchat*” diz que:

Persistência refere-se a uma categoria de reconhecimentos temporais que podem influenciar as experiências dos utilizadores nas plataformas sociais, acessibilidade da informação social (Boyd, 2011; Treem & Leonardi, 2012). Recursos temporais das mídias sociais moldam os usos e as percepções de um dado meio (Kaun & Stiernstedt, 2014), e pesquisas mostram que as mídias sociais são valorizadas em parte pela sua capacidade de arquivamento (Zhao & Lindley, 2014). Assim, a persistência da mídia social e móvel permite às pessoas organizar, documentar e lembrar experiências pessoalmente significativas do passado (Ozkul & Humphreys, 2015). (BAYER et. All., 2015, p. 1 e 2)

Essa persistência influencia o conteúdo do que é compartilhado, causando um zelo maior por aquilo que é permanente. O fato se dá pela preocupação em agradar

⁷ <https://twitter.com/>

ao público em potencial que o usuário possa ou pretende conquistar. Já as mídias que são assumidamente efêmeras, como o *Snapchat*, (que funciona de maneira semelhante), por exemplo, surgem como uma certa resposta à persistência, na qual percebemos que há maior tranquilidade em relação a isto, pois o efêmero permite o não-comprometimento com estas questões. Há maior privacidade e pessoalidade vindas desse meio, influenciando no comportamento do usuário em relação ao espaço e ao tempo. Quando o conteúdo tem caráter permanente, o usuário se preocupa com questões estéticas, visando sempre buscar aquilo que se encaixa em um perfil que se adeque a um padrão agradável para os demais usuários da rede. A partir do momento que essa permanência se torna temporária, há uma certa liberdade para se desligar dessa obrigação estética, deixando o usuário mais à vontade para não se preocupar em demasia com este padrão. Assim, ele não tem medo de parecer feio ou ridículo, visto que é uma imagem que durará pouco tempo.

4.4. SNAPCHAT, INSTAGRAM e STORIES

São exemplos de redes sociais virtuais o *Instagram* e o *Snapchat*. Ambos possuem semelhanças, por seu conteúdo ser produzido com base em uma construção imagética. Essa construção estreita laços sociais por meio de compartilhamento de imagens, além de criar narrativas de nós mesmos, contadas através dos momentos que são compartilhados através de imagens.

O *Snapchat*, lançado em 2011, traz uma novidade que até então não havia sido explorada pelas demais redes. Seu principal recurso, a imagem, é passageiro. Permite fazer fotos e vídeos de até 10 segundos que permanecem ali por um tempo finito, até 10 segundos. Essa postagem pode ser realizada por uma maneira direta de interação, em que o conteúdo é enviado diretamente ao destinatário e só pode ser vista uma única vez, ou pelo seu recurso mais famoso: por meio de um *feed*, chamado de “histórias” onde a imagem fica disponível para os seguidores por 24 horas.

Com seu caráter narrativo, o *Snapchat* abre espaço para uma nova construção de atores sociais. Traz novas maneiras de criar narrativas, com um caráter mais intimista do que o formato que já conhecíamos no *Youtube*. O objetivo inicial proposto pela rede é que se poste imagens que sejam criadas no instante (ou em tempo próximo) em que é compartilhada, valorizando o momento e tornando-se uma rede completamente efêmera. O aplicativo permite que qualquer imagem postada possa ser armazenada a partir de um “*Print Screen*”, ou seja, uma espécie de retrato da tela naquele momento. Qualquer imagem que for capturada da tela é avisada imediatamente ao usuário que a postou, reforçando a ideia do não armazenamento. O limite de tempo na visualização de imagens e vídeos nos remete à interação fluida entre os usuários. Porém, atualizações mais recentes do aplicativo passaram a permitir que fossem postadas fotos já armazenadas posteriormente. Essa falta de persistência garante certa privacidade ao usuário, afetando o comportamento de costume do usuário para esse tipo de rede social, em que ele se sente mais à vontade em relação ao conteúdo postado, visto que uma hora (ou, na mesma hora) ele irá desaparecer. Como consequência, temos imagens com estéticas mais simples e despreocupadas.

Outra característica é que o público seja conhecido, visto que para visualizar a ação era preciso tanto ter um perfil na rede, como seguir o perfil de interesse. Isso traz

uma personalidade mais intimista para a rede. Muitas celebridades e demais influenciadores de opinião adotaram essa rede social como uma forma de conversar diretamente com o seu público, causando uma certa migração desses seguidores para acompanhá-los, proporcionando uma sensação de maior proximidade entre ambos. Isto chamou a atenção das organizações comerciais que utilizam de métodos de distribuição de seus produtos entre *webcelebridades* para divulgação nessas redes sociais, visto que muitas delas utilizam o espaço para fazer essa divulgação. Os chamados *posts* publicitários, famosos em blogs e perfis principalmente do *Instagram*, têm ganhado uma extensão também no *Snapchat*. Assim, ganha-se um espaço publicitário onde anúncios curtíssimos passam a fazer parte da rede. Além disso, as próprias organizações também estão se inserindo nesse meio ao criar contas na rede, que vem apresentando formas diferentes de mediação, comparado às outras redes sociais virtuais. É um instrumento que está numa fase de descoberta referente a sua usabilidade como instrumento de comunicação, mas que já teve seu modelo expandido por outras redes sociais.

O *Instagram* inicialmente apresentou-se com artifícios parecidos com os que já vinham sendo usados em redes como o *Facebook* ou o *Youtube*, em que possui um perfil no qual a imagem ali postada permanece por um tempo indeterminado, permitindo outros usuários darem curtidas ou fazerem comentários. Apresenta um perfil com um *feed*, onde permanecem todas as fotos já postadas em formato de grade. Há também uma *timeline* na qual aparecem as postagens dos seguidores por ordem cronológica. Nas postagens é possível curtir, fazer comentários e enviar mensagens, via mensagem direta, no privado. A plataforma permite realizar fotos e vídeos, que podem ser modificados através de filtros pré-estabelecidos e oferecidos pelo aplicativo, ou a gosto do usuário pelas configurações disponibilizadas.

Recentemente foi acrescentada a função *Stories*, cuja finalidade se assemelha ao Snapchat. Desde sua criação em 2016 vem ganhando bastante popularidade. Além do conteúdo audiovisual de curta duração, que se disponibiliza por apenas 24 horas, tal como no Snapchat, a ferramenta ainda traz atrativos como grafismos e filtros próprios que podem ser aplicados aos vídeos. Há também a opção “ao vivo” que permite uma transmissão momentânea, além de efeitos de vídeo. Outro diferencial é a praticidade para os usuários já presentes na rede, visto que não precisam utilizar de

outra plataforma, além de que não há necessidade de seguir o perfil que se deseja visualizar o conteúdo.

5. METODOLOGIA DE PESQUISA

5.1. O PROJETO

O projeto foi dividido em duas partes: a primeira foi a criação e realização da *websérie* “Ester”, que foi pensada especialmente para a concretização desta experiência. Em seguida, foi criado um perfil⁸ específico no *Instagram* para que a *websérie* pudesse ser exibida.

A divulgação da *websérie* foi feita através de posts no próprio feed desse perfil e no *Facebook*, afim de realizar um teste de recepção da série, por meio dos comentários e curtidas na própria plataforma, visualizações do conteúdo postado, além de um teste voltado para a opinião da audiência — realizado por meio da aplicação de um questionário, com o objetivo de coletar dados para averiguar se os objetivos propostos foram alcançados. Então, pela facilidade de postagem e visualização do conteúdo, apresentada aqui, foi escolhido o *Stories* como plataforma para exibição do produto em questão.

A narrativa surgiu a partir do roteiro “Pesadelo⁹”, escrito por Ana Luíza Alves, cuja ideia original partiu do que pode ter sido um caso de paralisia do sono, a mim relatado. Surgiu então a ideia de escrever um roteiro fictício inspirado neste, para a realização de um curta de aproximadamente 1 minuto de duração. Assim, ao pensar em um meio para que essa narrativa pudesse se desdobrar para um roteiro de *websérie*, vi a oportunidade de finalmente poder filmar essa estória, que ao meu ver é simples de ser realizada e ao mesmo tempo interessante.

O gênero terror, proposto pelo roteiro, também agrega muito à experiência, trazendo muitas possibilidades para trabalhar a estética. Ao pensar nessa proposta para criação, possibilitamos o uso criativo de recursos para a composição da linguagem narrativa, trabalhando com o som através de ruídos e trilha sonora, a fotografia que ambienta a estória e climatiza o ambiente, e principalmente a direção

⁸ https://www.instagram.com/projeto_ester/

⁹ Roteiro disponível no Apêndice A desta memória

de arte, que junto com as decisões de montagem apresentadas causam a sensação de veracidade e trazem o suspense presente na série, envolvendo o espectador à narrativa contada.

5.1.1. ARGUMENTOS

Após escolhida a temática, entrei numa fase de adaptação de roteiro. O primeiro passo foi pensar na protagonista, criando todo um universo através de sua personalidade, seus gostos e seu contexto social. A partir disso, construí um perfil¹⁰ para ela, que serviu de base para a reestruturação da narrativa. A partir dessa descrição da personagem, foi possível complementar a história original, aumentando o conteúdo narrativo necessário para possibilitar a serialidade da estória. Essa junção de conteúdos deu origem a um argumento geral¹¹, que guiou todo o processo de criação dos episódios.

O segundo desafio foi decidir como dividir a narrativa em episódios. Arlindo Machado (2000) apresenta essa divisão de duas maneiras: primeiro por meio de capítulos ou episódios, cada um exibido em dias ou horários diferentes. Há também uma subdivisão em blocos menores, geralmente separados por intervalos (*breaks*), nos quais há sempre um gancho de tensão que mantém o interesse do espectador. Na proposta da *websérie* “Ester”, esses blocos se fazem necessários devido ao tempo de vídeo permitido pela mídia. Considerando isto, foi pensado em pelo menos um ponto de virada para cada episódio, criando atmosfera para o episódio seguinte.

Outro fato importante a se considerar nesta etapa é o tempo que teria cada episódio. Como já destacado anteriormente, uma *websérie* possui uma duração ideal estabelecida pela atenção do espectador aos vídeos, geralmente em torno de 3 a 10 minutos, da qual se consegue também um envolvimento maior através da identificação do espectador ao conteúdo. Por se tratar de uma mídia que importa vídeos de até 15 segundos, apenas uma fração do que seria o tempo normal de um episódio, decidi por um tempo total, para a série toda, de aproximadamente 6 minutos, ficando entre o tempo mínimo e máximo da média de um episódio para uma *websérie* usual.

¹⁰ Perfil da personagem disponível no Apêndice B desta memória

¹¹ Argumento geral da série disponível no Apêndice C desta memória

Ao observar a dinâmica presente na rede, onde a maioria dos usuários, quando vão contar uma narrativa, utilizam-se de mais de um vídeo, percebi que se fizesse apenas um vídeo de 15 segundos por episódio poderia comprometer a narrativa. Por isso, cada episódio ganhou a quantidade mínima de blocos que fosse necessária para o melhor entendimento da estória. Só após esse processo que foi possível extrair os argumentos¹² de cada episódio, para que enfim pudessem ser desenvolvidos em roteiros.

Ao final, foi pensado um argumento¹³ para uma próxima temporada, de modo a pensar na viabilidade de continuação da *webserie*. Porém esta continuação depende da recepção do público, atendendo ao conceito de conteúdo sob demanda, já apresentado neste trabalho.

5.1.2. O ROTEIRO

O roteiro¹⁴ final, dividido por cenas que categorizaram os episódios, foi escrito a partir dos argumentos e formatado através da plataforma do *celtx*¹⁵. O foco para a construção era que houvesse uma mistura de linguagens entre o universo audiovisual e a linguagem usada pela rede. Isso se deu através da mistura entre pontos de vista do espectador e da personagem. Também foi experimentado artifícios de linguagens através de fotos com comentários da personagem que complementam a narrativa e traz uma intimidade entre a ferramenta usada e a própria personagem.

Num primeiro momento, a narrativa foi desenvolvida de uma maneira a pensar no episódio de forma geral, para além da divisão imposta pelos 15 segundos de cada bloco. Isso ajudou a ambientar mais a história e possibilitou maiores opções de montagem no final.

Tiveram algumas versões antes do roteiro definitivo, que precisou de uma última adaptação¹⁶ na fase de produção, mais focada no que seria de fato exibido no *Stories*.

¹² Argumentos de cada episódio disponíveis no Apêndice D desta memória

¹³ Argumento da próxima temporada disponível no Apêndice E desta memória

¹⁴ Roteiro final disponível no Apêndice F desta memória

¹⁵ Software que disponibiliza ferramentas interessantes para facilitar a criação de roteiros

¹⁶ Roteiro para o Instagram disponível no Apêndice G dessa memória.

5.2. PRÉ-PRODUÇÃO

O primeiro passo para planejar o período de produção foi a formação da equipe. Tivemos um número reduzido de pessoas, devido problemas de disponibilidade. Portanto, cada membro acabou assumindo mais de uma função. A escolha das atrizes foi feita por meio de indicação, através de contatos de produções anteriores.

Não tivemos maneiras para captar recursos, portanto os custos de produção foram todos por conta própria¹⁷. Os gastos se destinaram à alimentação e ao aluguel de dois dias de uma máquina de fumaça, que proporcionou a ambientação no cenário das cenas de pesadelo, além da aquisição de um microfone de lapela para celular, um tripé para celular e alguns materiais que compõem a direção de arte. Os desenhos de criança, usados como elemento narrativo, foram feitos especialmente para a *websérie*, por Nathália Barcellos, que também emprestou as demais ilustrações de seu portfólio pessoal para compor parte das imagens que aparecem no cenário do vídeo.

As locações foram decididas de acordo com o roteiro e não representaram custos, o que facilitou bastante a filmagem, devido à falta de orçamento. Os demais objetos e figurinos necessários para compor o *set* foram emprestados pela equipe e os equipamentos de filmagem foram alugados na técnica da Faculdade de Comunicação da UnB.

Também foi realizada uma decupagem de produção e de arte¹⁸, assim como um cronograma¹⁹ com uma ordem de filmagem para facilitar a realização das gravações.

¹⁷ Orçamento disponível no Apêndice H desta memória

¹⁸ Decupagem de Arte disponível no Apêndice I desta memória

¹⁹ Cronograma de filmagens disponível no Apêndice J desta memória

5.3. PRODUÇÃO

5.3.1. GRAVAÇÕES

As gravações se iniciaram na manhã do dia 21 de abril. As primeiras cenas escolhidas para filmagem foram as da clínica, devido à disponibilidade da gravação. Tivemos alguns problemas devido à falta de tempo e atrasos, que impossibilitou a realização de todos os *takes* que havíamos planejado. No dia seguinte, fizemos alguns testes de luz e cenário, e iniciamos as gravações das cenas ambientadas no quarto. Porém acabamos por descartar as cenas realizadas após um último tratamento nos roteiros, realizado durante o período de filmagens. No dia 27 de abril fomos para o estúdio pela primeira vez, a fim de também realizar alguns testes naquele cenário.

Tivemos uma pausa nas gravações, devido à falta de disponibilidade das atrizes. Retornamos no dia 07 de maio, focando nas cenas do pesadelo que se passam dentro do quarto. Por serem cenas com uma carga emocional mais tensa, resolvemos priorizá-las na ordem das gravações, para que fossem executadas com qualidade. No dia 13 de maio, continuamos nessa locação, finalizando as demais cenas ambientadas nesse cenário.

Na segunda feira do dia 15 de maio, foi a vez das filmagens ambientadas na sala de estar. Realizamos testes um dia antes para otimizar o tempo em set e assim poder concluir todas as cenas deste ambiente em um único dia de gravação. No último dia de filmagem, realizado no dia 18 de maio em estúdio, foram filmadas as cenas referentes ao pesadelo, finalizando as gravações.

5.3.2. DIREÇÃO

A direção foi realizada pensando na mistura de linguagens, já citada anteriormente. Os planos são mais fechados, para se adequar à estética de uma gravação feita pelo celular, além de causar uma leve sensação de opressão, condizente com os sentimentos da personagem.

Para a mesma finalidade, vários pontos de vista aparecem na narrativa, divididos em uma câmera que mostra uma visão geral do espectador, que se assemelha ao que vemos nos filmes tradicionais, e uma segunda câmera comandada pela própria

personagem, que se assemelha aos vídeos pessoais feitos para as redes sociais, como no caso do *Stories*. Outra característica desse estilo são imagens mais estáticas, em uma estética de “selfies”.

A direção de atores também segue o mesmo caminho. A personagem Ester, quando assume a câmera, também assume essa postura mais “blogueira”, na qual conversa com o celular, como se fosse uma espécie de diário. Já a personagem da criatura tem uma proximidade com Ester, criando uma relação íntima, quase de carinho, apesar do tom assustador dado, diante do aparente desconhecimento da criatura por Ester.

5.3.3. DIREÇÃO DE ARTE

A direção de arte foi pensada de acordo com as seguintes vertentes: o universo da personagem, a situação vivida naquele momento e os recursos que tínhamos disponíveis. Para o cenário do quarto, maior investimento, queríamos um ambiente que fosse bem pessoal e aconchegante, reforçando a ideia de que a personagem passa a maior parte de seu tempo ali. Escolhemos três hobbies para compor a personagem: a sua paixão por desenhar, como foco principal e elemento narrativo. O seu gosto pelo cinema é algo secundário e ajuda para compor o ambiente. O terceiro hobby, seu gosto por narrativas literárias, entra para ajudar a compor, além do cenário, a personalidade da personagem, além de *easter eggs* de algumas referências. As luzes que ajudam a compor esse cenário ganham caráter narrativo, fazendo referência à proximidade da criatura, numa referência simples à série *Stranger Things* (2016) da Netflix.

Nas cenas de pesadelo, escolhemos um ambiente escuro e sem artefatos. A única composição de cenário é a neblina usada para causar uma atmosfera de suspense. A clínica ganha um ambiente mais vazio, com apenas uns objetos pessoais, casando com os sentimentos vividos pela personagem naquele momento, com uma iluminação mais superexposta, estourando os tons brancos e inundando o ambiente com luz. Já a sala de estar ganha um caráter mais impessoal, com iluminação subexposta, com pouca iluminação e criando um distanciamento com qualquer personagem que habita ali.

Os figurinos cotidianos da Ester são básicos, e condizem com as situações em que a personagem se encontra. As cores se alternam entre claras e escuras, refletindo os sentimentos da personagem. Já o escolhido para a criatura se explica apenas no final, relacionando a loucura da Ester, internada na clínica, à imagem da criatura, que usa uma camisola de hospital. A maquiagem da Ester é quase nula, mostrando que ela tem preocupações mais introspectivas e prefere estar à vontade. Já a criatura ganha um aspecto mais fantasmagórico, com uma estética mais clichê, com o visual semelhante ao da personagem Samara, do filme “O Chamado (2003) e maquiagem com uma sutil inspiração expressionista, que caracteriza os olhos marcados da personagem.

O cabelo claro da personagem de Ester e de textura trançada foi pensado, para além de uma característica mais própria, como um elemento narrativo na cena final, em que se mistura com mechas de cabelo escuros e lisos da criatura, dando a entender que uma vive dentro da outra — o que se reforça pela cena final, em que ambas andam de mãos dadas.

5.3.4. FOTOGRAFIA

A fotografia foi pensada de maneira bem simples, característica da estética do ambiente virtual e, principalmente, da rede social em questão, como afirmamos anteriormente. A qualidade da imagem também compõe essa estética. O grão também aparece em algumas ocasiões denotando uma espécie de interferência, que denuncia a proximidade da presença da criatura.

A luz presente nos ambientes é uma luz suave, mas artificial, indicando a luz característica dos ambientes mais fechados. À medida que a personagem vai se angustiado, esses ambientes vão escurecendo. As cenas de pesadelo também têm essa característica, iluminando apenas os personagens em questão. Contudo, no último episódio temos um ambiente bem claro, composto por uma luz natural mais estourada, que reforça o sentimento de renovação que a clínica propõe para a Ester.

Em algumas ocasiões, a luz também é usada como elemento narrativo, ajudando a compor a história, como explicado previamente.

5.3.5. SOM

Seguindo essa estética voltada para web, pensamos em gravar o som ambiente e as falas por meio de celular, em alguns casos, com o auxílio de um microfone de lapela para celular.

A trilha, composta por músicas disponibilizadas na internet, foi fundamental para ajudar a contar a narrativa, criando momentos de tensão e ajudando a caracterizar os momentos em que a criatura está presente, mesmo não estando visível em cena. O som de ruído ou interferência, também característico da presença da criatura, foi fabricado na pós-produção, tendo como base ruídos captados durante as gravações.

Na última cena temos o som do aparelho hospitalar, que ajuda a compor a narrativa. O barulho do ar condicionado do ambiente foi mantido como parte do *background* sonoro causando certo incômodo de fundo, intensificando a angústia vivida pela personagem e que ela tenta ignorar enquanto está na clínica.

5.4. PÓS-PRODUÇÃO

A pós-produção, realizada por mim, foi pensada com o objetivo de compactar a ideia central das filmagens, adaptando as gravações para o tempo proposto no roteiro. Foi necessário a mudança de formato dos vídeos, para que fosse possível a postagem no *Stories*.

A montagem mescla vídeos e fotos, como uma escolha de linguagem. Alguns vídeos apresentam três visões de uma mesma cena: a visão geral do espectador, o ponto de vista das personagens e a gravação da própria personagem Ester, adaptando uma linguagem usual do *Stories* para a ficção. As fotos também seguem essa mesma linguagem, mostrando a perspectiva da personagem, como se fossem capturadas naquele momento, acrescentadas de comentários sobre os pensamentos da personagem.

Os cortes foram feitos pensando nos pontos de virada, que ajudaram no ritmo da narrativa, que precisava ser rápido para adaptar-se ao tempo permitido pela rede. As transições foram inseridas para garantir a continuidade do filme, além de acrescentar alguns *inserts* que ilustram os pensamentos e as alucinações da personagem.

Os efeitos sonoros foram produzidos na pós-produção para complementar a

narrativa e ambientar o clima de suspense. Algumas cenas do pesadelo são em silêncio, causando certo incômodo e passando a ideia de que as personagens estão em outro universo. A trilha sonora inserida também tem esse papel e compõe os sentimentos transmitidos nos momentos vividos pelas personagens na cena. A personagem da criatura ganha um ruído característico, que indica a sua presença no ambiente.

5.5. DIVULGAÇÃO

Para que a *websérie* fosse divulgada, o primeiro passo foi criar um perfil no *Instagram*..

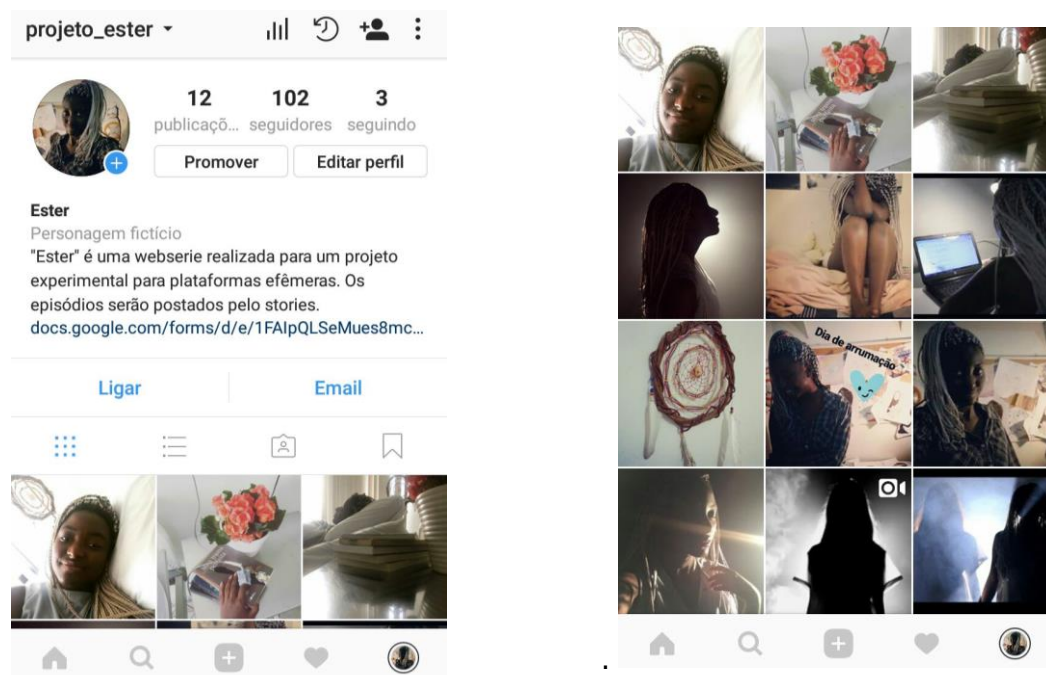


Figura 1: Perfil da websérie no Instagram

A primeira postagem de divulgação, realizada no dia 05 de junho com o objetivo de atrair seguidores, foi feita no *feed* do *Instagram* e compartilhada no *Facebook*, através do meu perfil pessoal, para que pudesse ser divulgada na rede e nos grupos de comunicação da UnB. Essa postagem teve o maior engajamento²¹ da série.

²¹ Mensurado através do *Iconosquare*: aplicativo projetado para tal função.



Figura 2 Primeira postagem de divulgação

Uma segunda postagem de divulgação foi publicada no *feed* dia 07 de junho, desta vez através de um vídeo que mesclava a imagem das duas personagens em um efeito de *looping*, semelhante ao que vemos na ferramenta *Boomerang*²², criada pelo *Instagram*. Essa postagem indicava a hora da estreia da *websérie*, que começou a ser exibida no mesmo dia.

Antes da estreia, o perfil era seguido por 60 pessoas, já no final do primeiro dia atingimos um número de 101 seguidores. Esse número se manteve na maior parte da exibição, alterando-se apenas nos últimos dias para 103 seguidores.



Figura 3: Chamada de estreia

²² Ferramenta com efeito em *looping*. É bastante usada como linguagem no *Stories* e no *feed*.

Os episódios foram ao ar em dias intercalados, seguindo um cronograma de postagens²³, para que houvesse tempo de completar as 24 horas, além de permitir a experimentação da dinâmica da rede. As fotos tiradas para a série ao longo da produção foram usadas de duas maneiras: como chamadas para os episódios e como canal de comunicação com o público, para que pudessem fazer comentários sobre os episódios.



Figura 4: Chamada para o 2º episódio

²³ Cronograma de Postagens disponível no Apêndice K desta memória.

Também foi pensada a divulgação de um Questionário²⁴, criado para ser veiculado durante a exibição dos dois últimos episódios, com o objetivo de criar mais um canal para coletar dados para análise de opinião da audiência. Foram adicionados lembretes sobre esse questionário, também divulgado pelo *Stories*, durante as postagens finais, a fim de alcançar o maior número de pessoas possíveis para obter uma boa amostra para pesquisa.



Figura 5: Chamada para o questionário

²⁴ Questionário disponível no Apêndice L desta memória

6.0. MENSURAÇÃO E RESULTADOS

Os dados referentes a recepção da *websérie* foram coletados em duas etapas:

6.1. Etapa 1

A primeira etapa consiste na mensuração da participação da audiência. Num primeiro momento, foi pensado em um monitoramento das visualizações em cada bloco do episódio, junto com as curtidas e comentários nas postagens no *feed* para cada episódio.

O primeiro episódio, postado as 23h30 do dia 07 de junho, seguiu este modelo, gerando os dados representados nos gráficos abaixo, que foram coletados através do volume de visualizações ao decorrer do dia. Percebemos que os horários de picos de visualização da audiência durante o primeiro episódio ocorreram em torno das 21h do dia seguinte à postagem, aumentando gradualmente a medida que o número de seguidores também crescia.

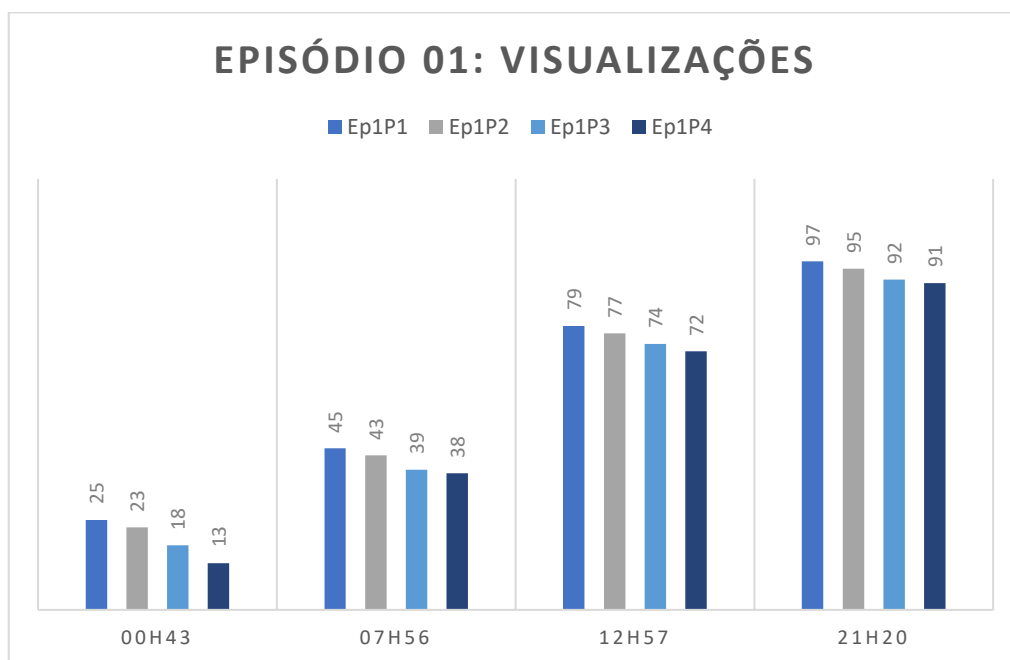


Figura 6: Gráfico de visualizações por horário do primeiro episódio²⁵

²⁵ Os horários foram escolhidos aleatoriamente durante o dia.

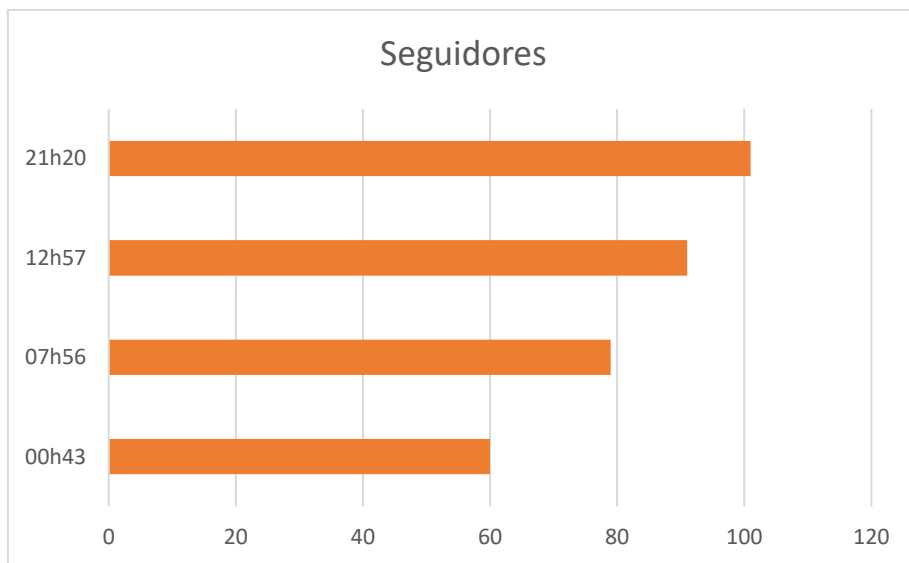


Figura 7: Gráfico de aumento dos seguidores por horário

Essas informações contribuíram para analisar o primeiro contato da audiência do projeto. Contudo, se basear apenas em tais dados não seria o suficiente para analisar o progresso de toda a *websérie*. Por isso, a opção foi buscar algum aplicativo que contribuísse com mais recursos para realizar essa mensuração. O aplicativo inicialmente escolhido foi o *Iconosquare*, que fornece dados quantitativos sobre os seguidores do perfil e as postagens. Porém, ainda era uma ferramenta que se limitava apenas as postagens que eram realizadas pelo *feed*, restringindo os dados referentes ao objetivo maior do projeto.

Descobri depois que o próprio *Instagram* fornecia essas informações de maneira mais completa, bastando apenas transformar o perfil da *websérie* em um perfil comercial. Foi decidido então que esta seria a melhor forma para mensurar esses dados.

6.1.1. FERRAMENTAS DE MENSURAÇÃO

Stories

A mensuração do *Stories* foi realizada por meio da análise do número de Impressões (número de vezes que a imagem foi vista no *Stories*²⁶) e do número de Alcances (número de contas únicas que viram essa imagem no *Stories*²⁷). Os gráficos foram divididos por episódio²⁸ e permitiram observar o ritmo da audiência em relação a cada bloco de episódio, assim como a quantidade de vezes que os espectadores assistiram ao mesmo. O gráfico geral do desenvolvimento da *websérie*, apresentado abaixo, foi construído baseado na média de impressões e alcances que cada episódio teve, gerou um balanço total de cada episódio completo.

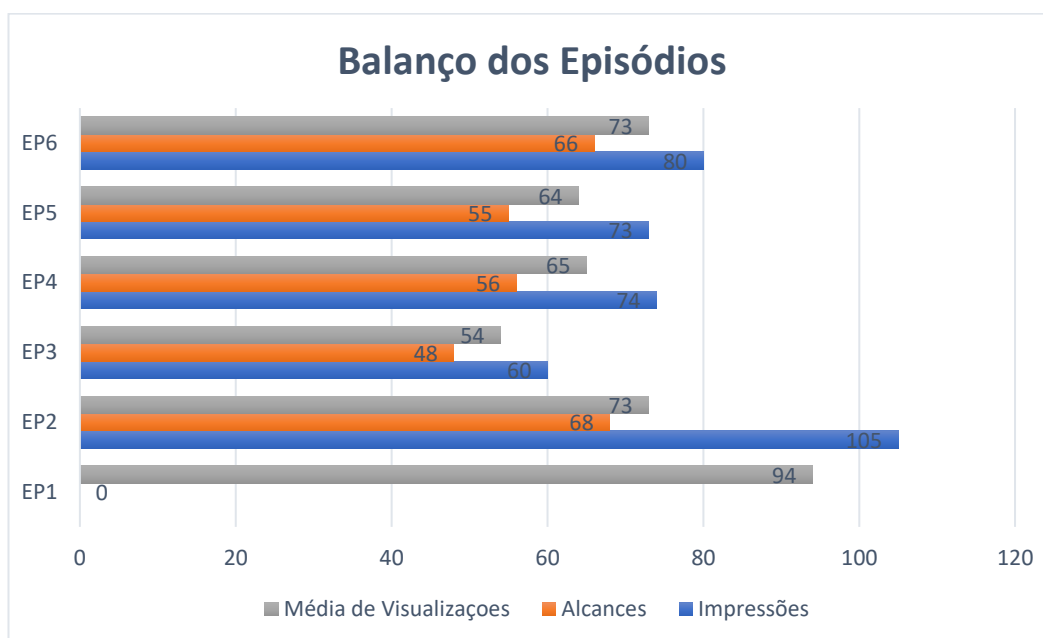


Figura 8: Gráfico de Impressões e Alcance

O segundo episódio obteve o maior número de visualizações (impressões e alcance), seguido pelo último episódio da *websérie*, que apresentou números bem próximos. Os dois episódios coincidentemente possuem características semelhantes, como o mesmo número de blocos (6 *Stories* cada), a variação de linguagem, que mescla fotos e vídeos, e o fato de que foram postados em horários muito próximos,

²⁶ Fonte: *Instagram*

²⁷ Fonte: *Instagram*

²⁸ Todos os gráficos por episódio disponíveis no Apêndice M desta memória.

ficando por volta de meio dia, horário que costuma ser mais livre para muitas pessoas. Porém se diferem na discrepância entre o número de impressões e o alcance do episódio, bem maior no segundo episódio. Isto pode caracterizar uma certa dificuldade de entendimento da narrativa pelo público, que precisou voltar o vídeo algumas vezes antes de prosseguir com a estória.

O terceiro episódio teve a menor audiência de todas, alcançando menos de 50% do público do perfil. O horário que o episódio foi postado, ao final da noite, pode ter influenciado para esta queda, assim como a baixa qualidade das imagens, que foi comprometida durante a conversão dos vídeos de *.mov* para *.mp4*, necessária para que o episódio fosse postado. Os demais episódios (terceiro e quarto), que também se assemelham em alguns pontos, como formato, linguagem escolhida e quantidade de blocos, tiveram números próximos de visualizações, permanecendo numa média de 56% do público do perfil.

A audiência total da *websérie*, considerando visualizações em geral (alcance e impressões) permaneceu em torno de 69% dos seguidores do perfil.

6.1.2.POSTAGENS

Os dados, referentes às postagens, também foram fornecidos através do aplicativo do *Instagram*. Seguindo a mesma logística das ferramentas do *Stories*, foram mensurados as impressões e o alcance (já citados anteriormente), além de uma nova vertente, que fornece os dados relativos ao engajamento²⁹ de cada postagem. As curtidas e comentários foram categorizadas dentro do envolvimento (engajamento) do usuário com a postagem em questão, já que individualmente os números foram baixos.

²⁹ Número de contas únicas que curtiram e/ou comentaram em cada publicação.



Figura 9: Print sobre o Alcance das Publicações

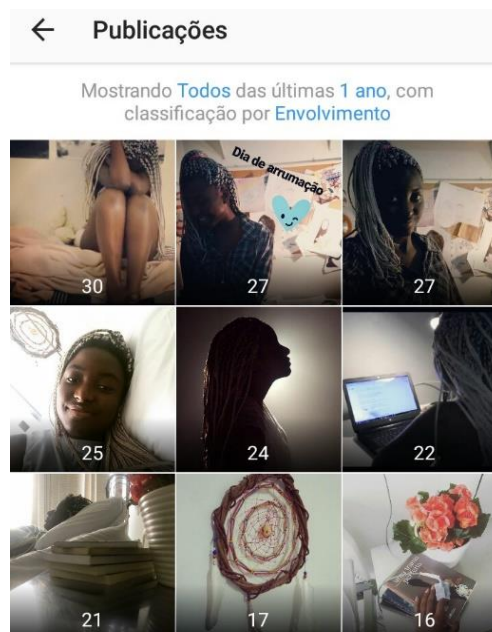


Figura 10: Print sobre o Envolvimento das Publicações



Figura 121: Print sobre o Envolvimento das Publicações

A chamada para o segundo episódio ganha posição de destaque. Isso se justifica pelo fato do episódio em questão, como já citado anteriormente, ser o mais assistido. Há também uma interação com o público, através de comentários postados. Porém, diferente do que acontece no *Stories*, esse fenômeno não se repete com as postagens do último episódio, que apresentam números mais baixos.

Podemos destacar também a postagem feita para chamada do episódio cinco, que concentra o maior volume de tensão da *websérie*. A postagem no *feed* desse episódio teve resultados mais positivos do que o que foi mensurado pelo *Stories*. Comentários de incentivo do público, como “Achei muito interessante a ideia”, aparecem nesta postagem. Outros demonstram interesse pela narrativa, como no comentário: “Que suspense! Tô curiosa”. Vale destacar também que a postagem em questão foi usada como lembrete para reforçar a divulgação do questionário proposto na etapa 2.

As postagens, tanto no *feed* quanto no *Stories*, de divulgação e do primeiro episódio não puderam ser mensuradas por este meio, pois foram feitas antes do perfil se tornar comercial.

6.1.3. SEGUIDORES

Outros dados³⁰ importantes disponibilizados pelo *Instagram* foram relativos aos seguidores do projeto, possibilitando traçar um perfil do público em questão. De acordo com os dados fornecidos, o público conquistado pela *websérie* é em sua maioria feminino (65%), numa faixa etária jovem que se distribui entre 18 e 24 anos. Esse fenômeno já era esperado, levando em consideração que os usuários deste tipo de rede social geralmente seguem este perfil.

A dinâmica de usabilidade da rede também pode ser analisada, de acordo com os gráficos de atividade dos seguidores, disponibilizado por horários e dias da semana, pelo *Instagram*. Esse tipo de informação é muito importante para pensar em um plano de postagens, levando em consideração os dias em que a rede é mais acessada e os horários de pico, garantindo assim maior visibilidade para as postagens. Isto foi perceptível em refletiu alguns episódios da série, que tiveram consequentemente menos visualizações do que outros postados em horários com maior atividade na rede.

De acordo com os gráficos, os melhores dias para exibir os episódios são no meio da semana (quarta, quinta e sexta). O horário de pico seria às 12 horas, dado comprovado pelo número de visualizações dos episódios, citado anteriormente.

³⁰ Gráficos disponíveis no Apêndice M desta memória.

Seguidores

Horas

Dias

< Sábados >



Figura 132: Gráfico de atividade dos seguidores por dia

:

O projeto conseguiu, através das postagens de divulgação, 60 seguidores, número que aumentou cerca de 69% após a estreia da *websérie*, chegando ao número de 101 seguidores. Esse número se manteve até o quinto episódio. Durante a exibição do sexto e último episódio, o perfil ganhou mais dois seguidores, chegando ao total de 103 seguidores no final.

Seguidores

Horas

Dias

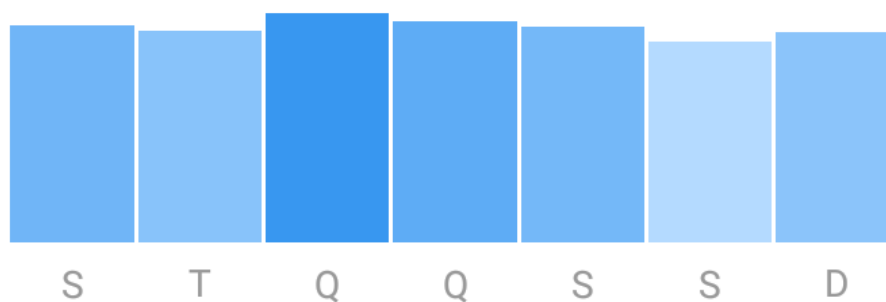


Figura 143: Gráfico de atividade dos seguidores por dia

6.2. ETAPA 2:

6.2.1. QUESTIONÁRIO

Para uma análise de opinião dos espectadores da série, foi pensado em um questionário com perguntas, a maioria fechadas, voltadas para esta questão. As perguntas destacaram questões relativas ao formato da *websérie* e a linguagem proposta, bem como o interesse gerado nos espectadores. O objetivo é ter uma noção mais clara sobre a opinião do público a respeito das escolhas de formato e linguagem apresentadas ao longo da série.

O questionário foi lançado entre a exibição dos últimos episódios, visando os espectadores que acompanharam a narrativa ao longo da *websérie*, para que pudessem ter uma opinião mais complexa do que foi proposto. Resultou em um total de 24 respostas, totalizando cerca de 23% dos seguidores da *websérie*.

6.2.2. RESULTADOS

Os resultados³¹ gerados a partir do questionário foram bastantes satisfatórios, ampliando as possibilidades para a criação deste tipo de produto audiovisual. As perguntas a respeito do formato proposto no projeto se destacaram. Logo de cara foi perguntado se esse tipo de formato funcionava para o espectador, obtendo um saldo positivo de 75% de aprovação.

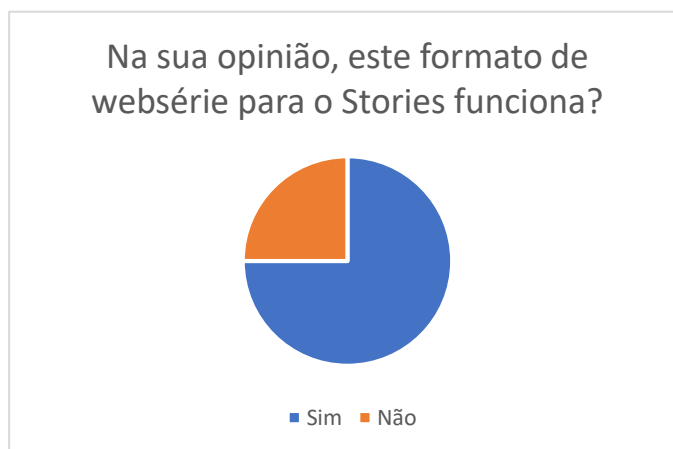


Figura 14: Gráfico produzido de acordo com as respostas do questionário

³¹ Todos os gráficos de respostas estão disponíveis no Apêndice O desta memória

Outro fator positivo foi a disposição dos espectadores em acompanharem a narrativa, mesmo durando apenas 24h, totalizando 66,7% das respostas positivas. O formato mostrou-se interessante para o público, do qual 70,8% das respostas revelaram-se positivas a esta questão. Por outro lado, 87,5 % dos espectadores sentiram-se incomodados pelo fato dos episódios serem divulgados em horários diferentes, preferindo que houvesse um padrão de postagem.

A opinião do público acerca da quantidade de vídeos e fotos postadas para compor a narrativa (de 4 a 6 blocos por episódios), ficou dividida, totalizando um saldo positivo de 54%. São percentuais muito próximos, causando certa dúvida se de fato essa quantidade funciona. Assim, essa questão torna-se algo a se relevar, podendo ser melhor trabalhada em futuras produções.

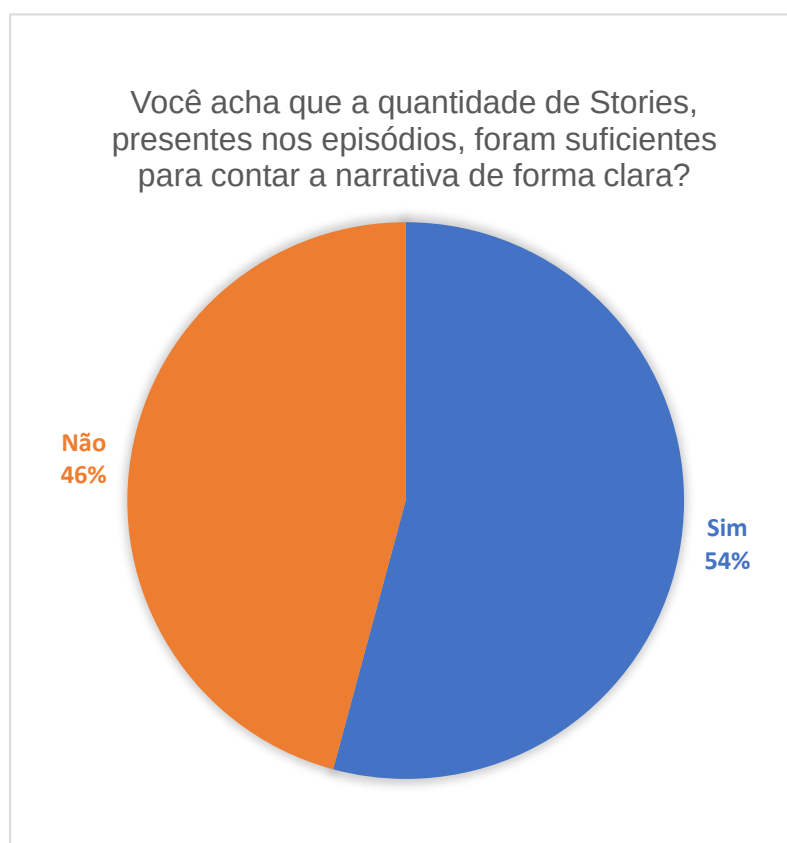


Figura 15: Gráfico produzido de acordo com as respostas do questionário

Outro elemento que vale a pena ser testado novamente, com potencial para trazer um retorno positivo, é a produção de uma quantidade maior de vídeos postados no estilo “*selfie*” no qual a personagem fala com a câmera, trazendo uma dinâmica comum na rede que causa um maior efeito de realidade. Podemos destacar a única resposta diferente acerca desta questão, que diz:

“O modelo “*selfie*” me pareceu mais natural durante a visualização dos *Stories*, uma vez que a largura e orientação da tela de celular (dispositivo que usei para acompanhar a série) não permitiam muitas variações de plano e tornavam os ambientes filmados menores. Por outro lado, não acho que seria possível contar a narrativa tão bem como foi feito utilizando os dois formatos.”.³²

Porém, a mistura entre uma câmera subjetiva, mais ficcional com este formato não deve ser desconsiderado, visto que obteve a aprovação de 62,5% das respostas. A mistura entre fotos (que pareciam ser tiradas pela própria personagem) e vídeos também agradou, atingindo um total de 70,8% de aprovação.

Por fim, propus duas questões abertas: a primeira perguntava se o espectador sentiu falta de algo que pudesse compor melhor a narrativa, na qual se destacou novamente a necessidade de mais blocos por episódio, para que a narrativa ficasse mais clara. A segunda pedia alguma crítica, opinião ou sugestão sobre a série, que levantou questões sobre a execução a respeito do que seria uma *websérie* ideal para este meio, assim como a melhor maneira de executar a sua exibição na rede. Alguns incômodos na edição foram apontados, porém já era algo esperado devido a amplitude da experimentação do formato proposto.

No geral o projeto trouxe resultados positivos, concretizando a possibilidade de criação para este tipo de mídia, cada vez mais presente no nosso cotidiano. O formato desperta o interesse das pessoas, fornecendo um bom espaço para a experimentação do audiovisual construído na efemeridade do cotidiano.

Outra alternativa para o uso desse formato é transformá-lo em um meio de *transmídia* ou *hipermídia*, citado anteriormente, ao ser usado como uma maneira de expandir alguma narrativa pensada para meios mais tradicionais, como já foi feito em outras redes, além de fornecer a sensação de proximidade com o espectador, sendo uma maneira eficaz de público.

³² Retirado das respostas do questionário na íntegra

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao pensarmos em tecnologia nos dias de hoje, não podemos ignorar o fato de que a todo tempo estamos em busca de inovações. Isso reflete no conteúdo que consumimos, através da internet e do espaço. De acordo com as teorias apresentadas de Lipovetsky (1989), acerca da efemeridade da nossa sociedade atual, como já citado anteriormente, o consumo desenfreado, característico da nossa geração, nos faz desejar novidades constantes, buscando sempre obter o melhor que podemos adquirir, num mercado que cresce cada dia mais. O prazer imediato envolto nesse consumo vai além do material, devido a possibilidade de consumirmos e produzirmos os conteúdos mais diversos, marcados pela sua linguagem própria e simplicidade, disponíveis a qualquer momento que desejarmos. Esse fenômeno cria toda uma atmosfera característica do nosso presente, na qual a cultura da convergência, debatida por Jenkins (2009), nunca se fez tão justificável. Nada mais lógico então do que pensarmos em novas formas de produção audiovisual e de nos aproveitarmos daquilo que essas ferramentas nos proporcionam.

Com as redes sociais, o audiovisual ganha ainda mais força, visto que trabalhamos com imagens o tempo todo, de maneira ágil, trazendo a efemeridade do momento, presente na nossa geração. Esse é um espaço que precisa ser explorado, pois permite que haja novas possibilidades cada vez mais criativas. Pensar em novos produtos, derivados dessas questões, torna-se cada vez mais necessário para contribuímos com esse avanço tecnológico e com os questionamentos da área, que diz respeito às relações com a Comunicação, diretamente ligada a essas inovações e às consequências que podem trazer consigo. O virtual atualmente é um dos principais contribuintes para este cenário, e torna-se parte essencial da Comunicação, potencializando essa capacidade de inovação como nunca feito antes. Por isso, nada mais justo do que fazer do meio acadêmico uma oportunidade para experimentar novas maneiras de se fazer comunicação, como proposto no projeto apresentado por meio desta memória.

O Projeto Ester foi realizado com esse intuito, pensando em uma nova maneira de realizar-se produtos audiovisuais, que conquistam seu espaço na internet. A aceitação da audiência em questão pelo formato apresentado concretiza o problema de pesquisa proposto para guiar o projeto, de modo que o produto se mostrou

interessante para o público que o acompanhou. Os resultados obtidos com a experiência são positivos, concretizando a ideia da possibilidade de criar narrativas ficcionais, para fins de entretenimento, adaptadas às novas plataformas de caráter efêmero, levando em consideração que estamos constantemente contando e seguindo histórias dentro de uma realidade virtual, expondo nossas próprias narrativas pessoais nesse ambiente.

O teste de recepção foi bastante satisfatório, visto que chegou aos seus objetivos e concretizou a ideia pretendida. Alguns pontos importantes surgem, como um cuidado maior com as decisões de direção, que poderia trazer elementos mais interessantes para compor a narrativa, como uma preocupação maior com a *mise-en-scene*, que causa mais sensação de veracidade para o espectador. Uma investigação mais profunda acerca do gênero proposto também agregaria bastante tanto para o roteiro, como para a direção, trazendo elementos característicos desse universo, que ajudam a compor melhor a narrativa, assim como uma edição mais preparada para esse tipo de material. Maiores referências sobre o universo do audiovisual também ajudam nessa questão.

A própria exibição do material também trouxe dados relevantes, que podem contribuir para maior sucesso da *websérie*, como a padronização de horários, maior reclamação do público. A aceitação da mistura de formatos é interessante e permite um espaço maior para experimentar ainda mais, como por exemplo trazer uma estética mais engendrada na câmera do celular, principal instrumento das redes efêmeras, tanto para a câmera da personagem como para uma câmera subjetiva. O formato da *websérie* permite experimentações que não são muito usuais para narrativas ficcionais, como por exemplo filmar direto do próprio telefone ou já fazer o registro no formato vertical. A câmera subjetiva é uma alternativa para não perdemos ao que chamamos de quarta parede, nos mostrando as sensações e emoções da personagem.

Para uma segunda temporada, cujo argumento está presente no apêndice dessa memória, traria novos caminhos estéticos para a *websérie*, afim de tentar explorar novamente a linguagem híbrida proposta e concorrendo a mais uma experimentação sob novas perspectivas. O efêmero também poderia ser melhor explorado, indo além da plataforma e inserindo-se na própria história. A captação de recursos se tornaria essencial para uma segunda etapa, ampliando os recursos para a produção da série,

o que permite maior liberdade criativa e aumenta a qualidade do projeto, possibilitando o crescimento do mesmo, assim como uma construção narrativa mais elaborada, afim de conquistar o espectador de forma mais envolvente. Um roteiro mais direcionado para a plataforma, como a última versão de roteiro apresentada, traz um foco maior sobre o que está sendo pretendido, fazendo-se necessário para a produção. Uma outra questão que também poderia ser explorada é a mistura entre o *Stories* e o próprio *feed* do *Instagram*, fazendo com que ambos estejam mais interligados.

O projeto trouxe uma primeira versão do potencial que um produto, geralmente pensado para durar para sempre, ao se adaptar para uma linha efêmera característica do nosso momento atual pode adquirir, principalmente se pensarmos em alcance e engajamento para com o seu público. Além de conteúdos inéditos, pensados para esses formatos, há inúmeras outras possibilidades de criação para novos produtos audiovisuais, que surgem a todo instante, podendo partir desde objetivos voltados para a divulgação de algo, como até mesmo como expansão de outras grandes produções. Por esse motivo, estudos como este são importantes para conhecermos a fundo novos trajetos relacionados a esses meios que a Comunicação Mediada por Computador (CMC), que nos permite cada vez mais autonomia e espaço criativo dentro do ambiente virtual, nos adaptando a novas formas de comunicação que surgem com o avançar da tecnologia.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GOSCIOLA, V. Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas. São Paulo: SENAC, 2008.

HERGESEL, J. P. As webséries enquanto campo de estudo da Narratologia. Cadernos de Comunicação (UFSM), v. 20, p. 147-159, 2016. Disponível em < <http://https://periodicos.ufsm.br/ccomunicacao/article/view/16241>> ; Série: 3; ISSN/ISBN: 2316882X

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

Joseph B. Bayer, Nicole B. Ellison, Sarita Y. Schoenebeck & Emily B. Falk (2015): Sharing the small moments: ephemeral social interaction on Snapchat, Information, Communication & Society. Disponível em <http://dx.doi.org/10.1080/1369118X.2015.1084349>

LIPOVETSKY, Gilles. O Império do Efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

MACHADO, Arlindo. A televisão levada a sério. Comunicação & Inovação, v. 1, n. 2, 2011.

NEVES, Dorneles Daniel Barros; RAMOS, Eutália Silva. Estrutura Narrativa Seriada para Web a partir da Análise da Websérie Elemento Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, volume XVII, 1-15, 2015.

PRIMO, Alex. Crítica da Cultura Da Convergência: participação ou cooptação? In: Elizabeth Bastos Duarte e Maria Lilia Dias de Castro (Orgs). Convergências Midiáticas: produção ficcional - RBS TV Porto Alegre: Editora Sulina, 2010.

RECUERO, Raquel. Redes sociais na internet. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SILVA, M. V. B. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. Galaxia (São Paulo, Online), n. 27, p. 241-252, jun. 2014. <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014115810>.

APÊNDICE

APÊNDICE A – Roteiro Original

1. EXT - NOITE - RUA

Mulher caminha sozinha, a passos largos, por uma rua escura e silenciosa. Usa um sobretudo vermelho e tem os cabelos loiros presos em um rabo de cavalo. A noite está nublada. Ester caminha por alguns instantes sozinha, com os braços em volta do corpo, como uma espécie de proteção. Vez ou outra, ela olha para trás e caminha com um pouco mais de pressa, insegura por estar sozinha em um lugar tão isolado.

No meio do seu caminho, a personagem vê a figura de uma mulher parada. Ela está um pouco à sua frente, é mais alta e veste uma camisola de hospital. Está descalça e seus longos cabelos pretos e ligeiramente despenteados chegam até a cintura. Ester caminha em direção à mulher com passos contidos, hesitantes.

ESTER

OLÁ?

Ester não obtém resposta. Ela para e espera por alguns instantes, apreensiva. A figura, então, começa a se virar devagar. Ela fica de frente para Ester. Seu rosto está coberto pelos mesmos cabelos pretos e despenteados. Ela estende a mão para Ester, que caminha em sua direção. Ela segura a mão da figura e ambas continuam caminhando de mãos dadas pela rua escura e silenciosa, sumindo em meio a neblina.

2. INT - DIA - QUARTO

Ester abre os olhos de repente. Está deitada em uma cama. Ainda está escuro e não é possível ver quase nada no quarto. Ela olha para o teto, respirando aliviada. Seus olhos são a única parte de seu corpo que ela consegue mexer.

A personagem olha para os próprios pés, tentando mexê-los. Faz isso por alguns segundos até perceber a figura que está parada, de costas, a alguns passos de sua cama. É a mesma figura de seu sonho. A figura traja a mesma camisola de hospital e está de costas para a personagem, que se desespera e tenta chamar por ajuda.

A figura fica de frente para Ester, que ainda tenta pedir por

ajuda sem sucesso. A figura, então, caminha em sua direção. Ao chegar ao pé da cama, ela investe contra Ester, e se arrasta por cima dela até que seus rostos fiquem próximos. Quando isso acontece, a figura começa a retirar o cabelo do próprio rosto, como se abrisse uma cortina. Ester fecha os olhos, com medo.

CORTA PARA

3. INT - DIA - QUARTO

A luz do quarto se acende. As paredes são brancas, assim como todos os móveis, incluindo a cama. O único ponto de cor são as flores murchas em um pequeno jarro em cima da cômoda.

Uma mulher trajando um uniforme branco e com cabelos presos em um coque entra no quarto, com um pequeno copinho de plástico em mãos contendo alguns comprimidos e um copo de água. Ester, por sua vez, ainda se encontra de olhos fechados, embora a figura que a atormentava tenha sumido completamente.

A enfermeira coloca o pequeno copo de plástico e o copo de água na cabeceira da cama e se caminha para as cortinas, que abre com um movimento rápido.

ENFERMEIRA

ESTÁ NA HORA DO SEU REMÉDIO, ESTER.

Ester abre os olhos, confusa. Aos poucos, ela se dá conta de que tudo não passou de um pesadelo. Ela senta na cama, revelando a camisola branca de hospital que está vestindo e toma o remédio. Ao terminar, dá um sorriso para a enfermeira, que retribui e sai do quarto logo em seguida, deixando Ester sozinha.

Ester se deita novamente e vira para o lado. Puxa a coberta quase até a orelha e fecha os olhos. Seus cabelos loiros estão soltos e se espalham pelo travesseiro branco. Ela suspira, tranquila, enquanto volta a pegar no sono. Em sua coberta, um fio longo e preto se destaca em meio aos inúmeros tons de branco.

FIM.

APÊNDICE B – Perfil da personagem

Ester

Ester é uma jovem mulher de 20 e poucos anos, cabelos claros e aparência comum. Gosta de se vestir sempre com roupas básicas e é um pouco tímida. Possui uma condição social boa, o que lhe proporcionou muitas oportunidades na vida, como uma boa casa, embora nunca tenha se encaixado naquele ambiente.

Apesar de passar a maior parte do tempo sozinha, odeia a solidão. Quando criança, inventava amigos para não se sentir só. Mora com os pais, mas não tem muita ligação com eles, que estão ocupados demais. Sente um carinho especial pela avó, sempre presente em sua vida.

Encontrou no ambiente virtual uma maneira de se expressar, usando as redes sociais como um diário no qual ela se sente livre para desabafar seus anseios. Ao compartilhar suas histórias, ela ganha companhia, já que não tinha muitos amigos.

Ester tem três hobbies que sempre foram presentes em sua vida. O primeiro é a paixão por livros: Ela sempre está lendo, o que lhe proporcionou uma imaginação muito fértil para criar narrativas. Esse gosto desencadeou um segundo hobby: O cinema. Ester adora filmes e cultura pop, além de coisas pontuais como o universo otaku. Por fim, todos esses gostos estão representados

em seu terceiro e maior hobby: desenhar, uma paixão que a acompanha desde criança.

Apesar de não deixar transparecer por conta de sua personalidade amável, Ester é muito inquieta, e tem pesadelos frequentes, tão reais que abalam o seu psicológico, trazendo-lhe crises de ansiedade e as vezes, dificultando a distinção do que é realidade.

APÊNDICE C – Argumento Geral

Websérie - Ester

Storyline:

Ester é uma jovem solitária que costuma compartilhar seu dia-a-dia nas redes sociais. Começa a ter pesadelos constantes que a deixam abalada. Porém, ao longo do caminho, seus pesadelos vão além de apenas sonhos, passando a integrar-se a sua realidade.

Argumento:

Ester é uma jovem estudante, aparentemente comum, de classe média alta que vive constantemente sozinha. Ela se sente deslocada nos ambientes que frequenta e não possui muitos amigos, apesar de não gostar da solidão. Descobriu nas redes sociais uma sensação de companhia, como uma espécie de escape da sua realidade. Neste universo, ela se sente segura para ser ela mesma, sem precisar ter que se esconder ou guardar seus sentimentos.

Ester começa a ter pesadelos frequentes, que abalam o seu psicológico. Resolve compartilhar seus medos em suas redes sociais, a fim de tentar se livrar de suas angústias. Porém a medida que ela conta sua história, fenômenos estranhos relacionados aos seus sonhos passam a acompanhá-la, misturando-se com a sua realidade. A princípio, Ester encontra desenhos

antigos relacionados ao seu sonho, nos quais aparecem a criatura misteriosa que a intriga. Descobre, após uma conversa com a sua avó, que esta mesma criatura já estava presente anteriormente em sua vida, o que a deixa assustada.

Fenômenos estranhos se juntam as coincidências e vão se intensificando à medida que Ester se deixa levar pelo sonho. A criatura misteriosa que a acompanhava quando criança passa a ser cada vez mais real, materializando-se na sua vida e até mesmo em seus vídeos, levando-a até o seu limite.

Ester acaba precisando de ajuda profissional e vai para uma clínica médica, lugar onde ela acredita que poderá finalmente ter paz consigo mesma. O que ela não espera é que na verdade essa criatura faz parte da sua própria essência.

APÊNDICE D – Argumento por Episódio

Episódio Piloto

Storyline:

Ester se impressiona com pesadelo que teve e decide compartilhar a história nas redes sociais.

Argumento:

Ester acorda em seu quarto no meio da noite após ter tido um pesadelo. Está assustada, pois não foi um sonho comum. Nervosa, ela olha a sua volta à procura de algo que possa distrair seus pensamentos.

Resolve desabafar fazendo vídeos para o *Stories*, no *Instagram*. Ferramenta que ela costuma usar como uma espécie de diário, uma maneira de falar consigo mesma. Nesses vídeos ela fala sobre o seu sonho.

Ela se assusta com um barulho vindo do corredor, mas acha que é apenas coisa da sua cabeça. Decidida a esquecer esses pensamentos ela resolve finalmente ir dormir.

Episódio 2

Storyline:

Ester encontra um desenho de quando era criança contendo a criatura de seu sonho.

Argumento:

Ester resolve organizar no mural de seu quarto. Enquanto arruma, encontra alguns desenhos antigos de quando era criança e resolve compartilhá-los nas redes sociais.

Percebe que em alguns há uma figura muito parecida com a criatura de seu sonho. Analisa as imagens por alguns instantes, pensando sobre aquilo. Alguém a observa de longe.

Episódio 3

Storyline:

Ester sonha novamente com a criatura, dessa vez o sonho é mais nítido. Descobre que sonha com a criatura desde criança, o que a deixa perplexa.

Argumento:

Ester tem outro sonho com criatura, dessa vez ela consegue vê-la mais claramente. Recebe uma ligação de sua avó. Ao contar

sobre o pesadelo, descobre que quando criança costumava falar sobre essa mesma criatura misteriosa.

Intrigada com as coincidências que vem acontecendo, resolve comprar um filtro dos sonhos para se proteger.

Episódio 4

Storyline:

Ester fica cismada com os seus pesadelos e resolve procurar significados para seu sonho na internet.

Argumento:

Ester não consegue dormir pensando no sonho, que fica cada vez mais intenso. Começa a achar que aquilo pode realmente ter algum significado. Volta a procurar significados de sonhos na internet, passa o dia pesquisando algum significado que encaixe em seus sentimentos. Entra em conflito consigo mesma.

A energia da sua casa cai, deixando-a amedrontada. Liga o flash frontal da câmera e continua fazendo vídeos, para tentar se distrair do medo. A luz volta e ela vê um vulto.

Episódio 5

Storyline:

Ester entra em crise após viver o pior pesadelo até o momento.

Argumento:

Ester sonha que encontra a criatura novamente. Acorda no meio da noite, porém não consegue se mexer. Enxerga a criatura como se estivesse em seu quarto, porém em um instante ela desaparece.

Impressionada, ela tem certeza de que a mulher de seu sonho é real e que está presente. Começa a ter flashes do sonho a todo momento e entra em crise.

Episódio 6

Storyline: Ester vai para uma clínica médica a fim de obter ajuda. Ao final descobrimos que a criatura ainda está nela.

Argumento:

Após surtar com o último sonho, Ester chega ao seu limite e finalmente procura ajuda. Os médicos recomendam que ela fique de repouso numa clínica por uns dias.

Enquanto fala sobre o seu progresso nas redes sociais, aparecem flashes, relacionados a criatura, sobre a sua estadia lá.

Ao final, há vestígios da criatura nela, indicando que as duas ainda permanecem juntas.

APÊNDICE E – Argumento para uma próxima temporada

Storyline: Ester finalmente toma coragem para confrontar os seus fantasmas. Descobre que não tem como fugir de si mesma.

Argumento:

Após passar um tempo na clínica, Ester parece ter se recuperado e finalmente pode voltar para casa. Porém, ao voltar para vida real, as coisas não saem tão bem quanto havia planejado: Ela não consegue se livrar de seus fantasmas, que tomam conta de sua mente a cada dia.

Ao sentir que a criatura está cada vez mais presente, resolve finalmente confrontá-la, a fim de acabar com a sua angústia. Com os segredos que descobre, percebe que não há como se livrar de parte dela mesma.

APÊNDICE F – Roteiro Final

ESTER

Baseado em um caso de paralisia do sono

Por: Nayara Barcellos

Coautora: Ana Luíza Alves

1. ESTER. EP1P1. ESTÚDIO. NOITE.

1

FADE IN

ESTER chega sozinha numa RUA ESCURA e silenciosa. Usa roupas escuras, que contrastam com o seu cabelo. A noite está coberta de neblina. Ester está insegura, com os braços em volta do corpo, como uma espécie de proteção.

Ester vê o que parece ser uma mulher parada de costas. Ela está um pouco à sua frente, é mais alta e veste uma camisola branca de hospital. Tem longos cabelos pretos, despenteados, que chegam até a cintura. ESTER caminha devagar em direção à CRIATURA com passos contidos, hesitantes. Está com um pouco de medo, mas sente que precisa estar ali.

ESTER

- Olá?

Ester não obtém resposta. Ela para e espera por alguns instantes, apreensiva. A Criatura, então, começa a se virar devagar e fica de frente para Ester. Seu rosto está semicoberto pelos mesmos cabelos pretos e despenteados.

CORTA PARA

2. ESTER. EP1P2. INT. QUARTO

2

Ester acorda em seu quarto no meio da noite após ter tido um pesadelo. O ambiente é iluminado apenas pela luz da televisão, que está com o volume bem baixo. Ester tenta mudar de posição algumas vezes a fim de voltar a dormir. Não conseguindo, ajeita-se nos travesseiros, encostando-se na cabeceira. Respira fundo e pega o celular, mexe nele por um tempo, até que resolve fazer um vídeo. Conversa com a câmera.

CAM. ESTER - 1

ESTER

Acabei de ter um sonho bizarro. Tava tudo escuro tinha uma mulher estranha. Não entendi muito bem, será que significa algo? ...

CAM. ESTER - 2

ESTER

Eu não conhecia a mulher, mas tinha alguma coisa nela que me parecia meio que familiar...

(BARULHO DISTANTE.)

Enquanto faz o vídeo, ela escuta um barulho vindo do corredor. Dá um pequeno pulo de susto e olha para a porta, que estava entreaberta.

ESTER

Eu heim...enfim, foi só um Pesadelo.

Melhor ir dormir. Boa Noite!

Ester desliga a câmera e coloca o celular de lado. Vira-se para a parede evitando olhar para a porta do quarto. Puxa a coberta se ajeitando na cama e volta a dormir.

FIM DO EPSÓDIO.FADE OUT.

1. ESTER. EP2P1. INT. DIA. QUARTO

1

FADE IN

ESTER está em seu quarto vasculhando alguns desenhos antigos. Veste short jeans e camiseta e seus cabelos estão presos em um coque no topo da cabeça, devido ao calor. Há alguns desenhos pendurados em seu mural, outros estão espalhados pela cômoda. Seu computador está ligado na escrivaninha ao lado. Ouve música por ele. O ambiente está claro, iluminado pela lâmpada do quarto.

Resolve olhar dentro do armário da cômoda, onde guarda livros e algumas pastas antigas. Encontra uma pasta com mais alguns desenhos, entre eles alguns de sua infância. Tira itens de dentro da pasta e espalha-os por cima dos outros, sobrepondo os que já estavam ali.

CAM. ESTER - 1

Posta fotos de seus desenhos em suas redes sociais. Ao observá-los, ela percebe que há uma figura semelhante a CRIATURA de seu sonho da noite anterior em alguns dos desenhos antigos. Procura os desenhos com a mesma temática e os coloca por cima dos outros. Ela fica em silêncio por alguns instantes. Só se escuta uma música baixinha vinda do computador. Demonstra inquietação.

CAM. ESTER - 2

Fotografa e posta no instagram.

Comentário: Que bizarro, parece com a mulher esquisita do meu sonho!

CAM. ESTER - 3

Separa os desenhos do seu pesadelo em um canto e arruma todo o resto em silêncio. Alguém a observa de longe.

FIM DO EPISÓDIO. FADE OUT.

1. ESTER. EP3P1. INT. ESTUDIO.

1.

FADE IN. FLASH DO SONHO

ESTER está de pé em frente à CRIATURA, que está de costas para ela. Chama por ela, mas não obtém resposta imediata. A Criatura vira-se lentamente em direção à Ester, que desta vez consegue vê-la um pouco mais nitidamente do que no sonho anterior. A Criatura estende a mão para Ester.

CORTA PARA

2. ESTER. EP3P2. INT. DIA. QUARTO.

2

ESTER acorda no meio da sala com o barulho do telefone. Atende imediatamente. No outro lado da linha está a sua vó. Ela senta no sofá e começa a contar de seu sonho.

CORTA PARA

3.ESTER.EP3PARTE3.INT.FIM DE TARDE.SALA

3

ESTER abre a porta de casa e entra. Veste roupas mais escuras, carrega uma bolsa pequena e um filtro dos sonhos, joga tudo no sofá e sai. Volta com a pasta de desenhos. Senta no sofá e os espalha pela mesa de centro. Os observa por alguns segundos, segurando a cabeça com uma das mãos. Mexe nos cabelos, mostrando inquietação. Tira o celular da bolsa.

CAM.ESTER - 2

Liga a câmera e começa o vídeo.

ESTER

Falei com a minha vó hj! Ela me disse que quando eu era criança vivia falando sobre uma mulher bem parecida com a do sonho..., mas porque eu sonharia com isso depois de tanto tempo?

CAM.ESTER - 3

ESTER

Comprei um filtro dos sonhos.
Não sou muito supersticiosa, mas vai que né.

Ester termina o vídeo e volta a olhar para os desenhos, procurando algum tipo de resposta.

CAM.ESTER - 4

Posta nas redes sociais:

Comentário: Será que esse sonho é algum aviso, ou algo do tipo?
Achei que não tinha como essa história ficar mais estranha...

ESTER pega suas coisas e vai para o ... QUARTO

Ascende a luz e coloca tudo em cima da cômoda. Pega o filtro dos sonhos e pendura em sua cama.

FADE OUT.FIM DO EPSÓDIO.

1.ESTER.EP4P1.INT.MADRUGADA.QUARTO

1

FADE IN

Ester não consegue dormir pensando nos pesadelos das noites anteriores e nas coisas que descobriu. Está de pijama, sentada

na cama, virada pra TV que está ligada em algum canal de desenho, porém não presta atenção.

INSERT

Cena do pesadelo em que ela encontra a mulher.

VOLTA PARA

Está inquieta. Pega um livro e tenta ler, mas desiste rápido. Deita-se e tenta dormir, mas não consegue.

INSERT

Cena do pesadelo em que a mulher se vira.

VOLTA PARA

Ela se levanta e vai até o seu notebook, que está na sua escrivaninha. Ascende a luz da luminária e começa a procurar significados de sonhos.

RACCORD

2. ESTER. EP4P2. INT. QUARTO

2

Horas se passam e ESTER continua pesquisando no computador. O ambiente está mais claro e desta vez ela está em seu sofá, com o notebook em cima dela. Está inquieta. Põe o notebook de lado, faz uma pausa e resolve gravar um vídeo.

CAM. ESTER - 1

Pega o celular e liga a câmera.

ESTER

Ainda tô obcecada com essa estória de sonho. Achei algumas coisas que talvez possam ter alguma ligação...

CAM. ESTER - 2

ESTER posta os prints nas redes. ("CAM.FIC": tela do computador)

Texto: "Sonhar com monstros pode sinalizar conflito entre os vários aspectos da sua personalidade, medos e ansiedades do tipo indefinido e existencial. Simbolizam a nossa consciência..."

ESTER inicia mais um vídeo.

CAM. ESTER - 3

Direciona a câmera para si.

ESTER

Mas... não sei, não acho que ela é um
tipo de monstro... E por que justo ela
seria...

A luz pisca e ESTER interrompe sua fala, olhando para a lâmpada
no teto. Logo em seguida a energia cai. A tela fica escura.

ESTER fica com medo da escuridão. Liga a câmera novamente junto
com o flash e segue até o interruptor. Tenta ligar a luz, sem
sucesso.

CAM. ESTER - 4

No caminho, conversa com a câmera.

ESTER (v.o)

Que merda, fiquei sem luz! Justo
agora! Eu não gosto de ficar no
escuro, não quero ficar
sozinha...por favor fiquem comigo.

Ela tenta ligar a luz novamente. A luz acende. Ela vai em direção
a cadeira do computador e senta. Ao mudar a direção da câmera
para a frontal, tem a sensação de ter visto um vulto.

ESTER Vocês

viram isso?

FLASH DO PESADELO. FIM DO EPISÓDIO

1.ESTER.EP5PARTE1.ESTÚDIO

1

FADE IN

ESTER chega sozinha numa RUA ESCURA e silenciosa. Usa roupas
escuras, que contrastam com o seu cabelo. A noite está coberta
de neblina. Ester está insegura, com os braços em volta do corpo,
como uma espécie de proteção.

Ester vê o que parece ser uma mulher parada de costas. Ela está
um pouco à sua frente, é mais alta e veste uma camisola branca
de hospital. Tem longos cabelos pretos, despenteados, que chegam
até a cintura. ESTER caminha devagar em direção à CRIATURA com
passos contidos, hesitantes. Está com um pouco de medo, mas
sente que precisa estar ali.

ESTER

OLÁ?

ESTER não obtém resposta. Ela pára e espera por alguns instantes, apreensiva. A CRIATURA, então, começa a se virar devagar e fica de frente para ESTER. Seu rosto está semi coberto pelos mesmos cabelos pretos e despenteados.

Ela estende a mão para ESTER, que caminha em sua direção. Ela segura a mão da figura e ambas continuam caminhando de mãos dadas pela rua escura e silenciosa, sumindo em meio a neblina.

CORTA PARA

2. ESTER. EP5 PARTE 2. INT. MADRUGADA. QUARTO

2

ESTER abre os olhos. Não consegue se mexer. Olha para os próprios pés, tentando mexê-los. Faz isso por alguns segundos até perceber a CRIATURA que está parada a alguns passos de sua cama. É a mesma figura de seu sonho. A Criatura traja uma camisola de hospital e olha para a Ester, que se desespera e tenta pedir por ajuda sem sucesso. A Criatura, então, arrasta-se devagar por cima de ESTER até que seus rostos fiquem próximos. Ela fica parada por alguns segundos, em seguida, aproxima a sua mão em direção ao rosto de Ester, que ainda não consegue se mexer. Ester fecha os olhos, com medo.

CORTA PARA

ESTER abre os olhos. A CRIATURA não está mais lá. Ela levanta rapidamente da cama. E acende a luz. Pega o celular.

CAM. ESTER - 1

Liga a câmera frontal e começa a gravar. Está confusa e meio desorientada.

ESTER

Ela tava bem aqui, eu vi! Não
consegua me mexer, mas eu a vi...
Eu senti!
Meu Deus... foi muito real!

CORTA PARA

3. ESTER. EP5 P3. INT. QUARTO. NOITE

3

ESTER está sentada em sua cama encostada na parede, encolhida. Abraça seus joelhos, como se quisesse se proteger. A luz da sua luminária e da sua TV são as únicas no quarto. A Tv está ligada, porém ela não assiste, apenas olha para o nada apática. Fica alguns segundos nessa posição.

ESTER
(Grita)

FADE OUT. FIM DO EPSÓDIO.

1.ESTER.EP6P2.INT.CLÍNICA

1

Fotos e fragmentos da clínica (roteiro "Pesadelo")

FIM.

APÊNDICE G – Roteiro para o Stories

Ester - Uma *websérie* experimental para plataformas efêmeras

Baseado no roteiro "Pesadelo", de Ana Luíza Alves

Por Nayara Barcellos

1.EP1.ESTUDIO.NOITE.

1

BLOCO 1:

Ester vê a criatura de costas, caminha devagar em direção a ela com passos contidos, hesitantes...

ESTER
OLÁ?

Não obtém resposta. A CRIATURA, então, começa a se virar devagar e fica de frente para ESTER. Escuta-se o barulho da criatura

CORTA PARA

2.INT.QUARTO.NOITE.

2

ESTER acorda assustada.

BLOCO 2:

CAM. ESTER - 1

ESTER
Acabei de ter um sonho
bizarro. Tava tudo escuro
tinha uma mulher estranha.
Não entendi muito bem, será
que significa algo?

BLOCO 3:

CAM. ESTER - 2

ESTER
Eu não conhecia a mulher,
Mas tinha alguma coisa
nela que me parecia meio
que familiar...
(BARULHO DISTANTE.)

Escuta-se um barulho vindo do corredor. Ester olha em direção a porta. BLOCO 4:

CAM. ESTER - 3

Ainda segurando o celular, Ester olha para o nada, com medo. Liga novamente a câmera.

ESTER
Eu heim... enfim, foi só um
pesadelo. Melhor ir dormir.
Boa Noite!

FIM DO EPISÓDIO.

3.EP2.QUARTO.DIA

3

BLOCO 1:

Fotos do mural da ESTER sem os desenhos de criança.

Comentário: Hoje é dia de arrumação

BLOCO 2:

ESTER está pendurando seus desenhos no mural. Abaixa e abre o armário. Procura por algo, encontra uma pasta e olha distraída seu conteúdo.

BLOCO 3:

Foto da pasta.

Comentário: Achei desenhos de criança

BLOCO 4:

ESTER espalha o conteúdo pela cômoda. Pendura um desenho no mural e fica a observar os outros. Sai de quadro. Desenho com a criatura.

BLOCO 5:

Foto do desenho da criatura

Comentário: Parece com a criatura do meu sonho!

Bloco 6:

VOLTA PARA:

Ester tira foto do desenho para postar

CORTA PARA:

Algo a observa pelo vidro da janela.

FIM DO EPISÓDIO.

4.EP3.ESTUDIO

4

BLOCO 1:

ETER vê a CRIATURA na sua frente. Está de costas. Chama por ela, que se vira lentamente para a ESTER e estende a mão.

CORTA PARA

5. INT. SALA. TARDE.

5

Ester acorda na sala no susto com o barulho do telefone. Ela o atende.

BLOCO 2:

Ester ao telefone:

ESTER
Oi vó. Tudo bem. Essa
noite tive um sonho
estranho...

CORTA PARA

6. INT. SALA. NOITE

6

BLOCO 3:

Ester abre a porta, carrega uma bolsa média, o celular e um filtro dos sonhos. Coloca tudo no sofá e sai de quadro, volta com a pasta dos desenhos de criança.

Ester se senta, tira os desenhos de dentro da pasta, espalha sob e a mesa e os observa.

BLOCO 4:

Foto dos desenhos espalhados.

Comentário: Minha vó disse que não é de hoje que sonho com essa criatura. Mas porque ela voltou depois de tanto tempo?

BLOCO 5:

Ester mostra o filtro dos sonhos.

ESTER
Comprei esse filtro dos
sonhos hoje, não sou
supersticiosa, mas vai
que ajuda né

CORTA PARA

7. EP3. QUARTO. NOITE.

7

BLOCO 6:

Ester pendura o filtro na parede.

FIM DO EPISÓDIO.

8.EP4.QUARTO.MADRUGADA

8

BLOCO 1:

Ester procurando algo na tv

CORTA PARA

Pesadelo: ela encontra a mulher.

VOLTA PARA

ESTER Pega um livro e tenta ler, mas desiste rápido. Deita-se e tenta dormir, mas não consegue.

CORTA PARA

Pesadelo: Cena do pesadelo em que a mulher se vira.

VOLTA PARA

Ester levanta da cama e vai para o computador.

RACCORD

9.EP4.INT.SALA

9

BLOCO 2:

Print

BLOCO 3:

CAM.ESTER-1

ESTER

Talvez isso possa ter alguma
ligação. Mas... não sei, não acho
que ela é um monstro.E por que
justo ela seria...

(Luz apaga)

Enquanto Ester faz o vídeo, a luz pisca e ESTER interrompe sua fala, olhando para a lâmpada no teto. Logo em seguida a energia cai. A tela fica escura.

BLOCO 4:

CAM.ESTER-3

Ester fica com medo da escuridão. Liga a câmera novamente junto com o flash e segue até o interruptor. Tenta ligar a luz, sem sucesso. No caminho fala:

ESTER (O.S)
Que merda, fiquei sem luz! Justo
agora! Eu odeio escuro!

BLOCO 5:

Ela tenta ligar a luz novamente. A luz acende. Ela liga a
câmera frontal e se assusta.

CAM. ESTER-4

ESTER
Vocês viram isso?

FLASH.FIM DO EPISÓDIO.

10.EP5.QUARTO.MADRUGADA

10

BLOCO 1:

Ester chama pela criatura. Ela se vira e estende a mão. De mãos
dadas, elas se viram.

CORTA PARA

BLOCO 2:

Ester abre os olhos. Não consegue se mexer. Olha para os próprios
pés, tentando mexê-los. A Criatura está parada a alguns passos
de sua cama. Ester se desespera e tenta pedir por ajuda sem
sucesso. A Criatura, então, arrasta-se por cima de Ester até que
seus rostos fiquem próximos. Aproxima a sua mão em direção ao
rosto de Ester, que fecha os olhos com medo.

CORTA PARA

BLOCO 3:

Cam.Ester-1

ESTER
Ela tava bem aqui, eu vi!
Não conseguia me mexer, mas
eu a vi... Eu senti!Meu
Deus... Foi muito real!

CORTA PARA

BLOCO 4:

ESTER está sentada em sua cama encostada na parede, encolhida.

CORTA PARA

Cena do pesadelo

VOLTA PARA

Abraça seus joelhos, como se quisesse se proteger.

CORTA PARA

Cena do pesadelo

VOLTA PARA

ESTER
(GRITA)

FIM DO EPISÓDIO.

11.EP6.CLINICA

11

BLOCO 1:

Foto da Ester na clínica

Comentário: Me disseram que eu precisava de uns dias por aqui, que assim eu me sentiria melhor...

BLOCO 2:

Foto da Ester na clínica

Comentário: Ela sumiu! Tem dias que não a vejo. Disseram que era tudo minha imaginação..., mas ainda não tenho muita certeza.

BLOCO 3:

A Criatura investe contra Ester. Ester acorda com uma batida na porta. A enfermeira entra, entrega os remédios e sai.

BLOCO 4:

Foto da Ester na clínica

Comentário: Enfim, é bom estar de volta!

BLOCO 5:

Ester puxa um livro e começa a ler. Seus cabelos se espalham pelo travesseiro, revelando mechas de cabelos escuros em meio aos seus cabelos claros.

FLASH.FIM.

APÊNDICE H – Orçamento

ITEM	VALOR
SOM	
Microfone de lapela para celular	R\$ 50,00
Tripé de celular	R\$ 50,00
Pau de Selfie	-
Aplicativo de Gravação	R\$ 3,99
Celular	-
Adaptador entrada para fone e microfone	R\$ 10,00
FOTOGRAFIA	
Aluguel de Fresnel 650 + tripé x 5 dias	-
Câmera nikon 3000	-
Lente 55-18	-
Lente 60 mm	-
Lente 50 mm	-
Tripé de Câmera x 7 dias	-
Luminária	-
Difusor	-
Rebatedor (isopor) x 2U	R\$ 8,00
Cartões de memória x 4	-
Celular	-
ARTE	
Aluguel de Máquina de Fumaça x2	R\$ 160,00
Figurino Ester	-
Figurino Criatura	-
Maquiagem	-
<i>Poster</i>	-
Livros	-
Desenhos	-
Luzes	-

Flores	R\$ 13,00	
PRODUÇÃO		
Alimentação	R\$ 170,00	
	TOTAL	R\$ 464,99

APÊNDICE I – DECUPAGEM DE ARTE

Episódio	Cenário	Elementos de Cena	Figurino e Maquiagem
1,3,5	Pesadelo	1) Máquina de Fumaça (neblina)	Ester: Calça jeans, blusa branca, casaco escuro, coque, make básica Criatura: Camisola da clínica, cabelos soltos, pele pálida, olheiras. (não esquecer das tattoos)
1	Quarto	1) Cama 2) Travesseiros 3) Cobertor 4) Celular 5) Porta entreaberta	Ester: Pijama, cabelos soltos, sem maquiagem.
2	Quarto	1) Mural 2) Desenhos pendurados e mesa 3) armário (coisas dentro) 4) Pasta 5) Desenhos de criança 7) Celular 8) Vidro – Varanda	Ester: Blusa básica escura, short jeans, coque, maquiagem neutra.
3	Sala	1) Sofá 2) Telefone fixo	Ester: Roupa confortável de ficar em casa (blusa clara e short jeans). Sem maquiagem
3	Sala	1) Chave 2) Porta 3) Bolsa 4) Filtro dos sonhos 5) sofá 6) mesa de centro 7) pasta 8) Desenhos de criança 9) Celular	Ester: Roupa escura (blusa xadrez e saia)
3	Quarto	1) Cama 2) Filtro 3) Porta – bolsas 4) Pertences da cena anterior	Ester: Cena anterior
4	Quarto	1) Cama 2) Travesseiros 3) Coberta 4) Celular 3) Posterres na parede 4) Televisão (som e luz) 5) Livro 6) Escrivaninha	Ester: Pijama, sem maquiagem

		7) Computador 8) Luminária	
Episódio	Cenário	Elementos de Cena	Figurino e Maquiagem
4	Sala	1) Sofá 2) Computador 3) Celular – flash 4) “Caminho)	Ester: Bermuda, blusa neutra, sem maquiagem
5	Quarto	1) Cama 2) Travesseiros 3) Cobertor 4) Celular 6) Posteres 7) Pisca-pisca 8) Varanda 9) Cortina 10) Penteadeira 11) Filtro dos sonhos	Ester: Pijama, sem maquiagem, cabelos soltos. Criatura: Camisola da clínica, cabelos soltos, pele pálida, olheiras. (Não esquecer das tattoos)
6	Cínica	1) Elementos da clínica 2) livros 3) Remédio, copo, bandeja 4) Maca 5) Mesinha 6) Flores 7) Mechas de cabelo preto 8) coberta 9) travesseiro	Ester: Camisola da clínica, cabelos soltos, olheiras. Criatura: Camisola da clínica, cabelos soltos, pele pálida, olheiras. (Não esquecer das tattoos)

APÊNDICE J – CRONOGRAMA DE FILMAGENS

Cronograma de Filmagens inicial

Dia	Horário	Cena
21/04	09h – 12h	Clínica
22/04	16h – 20h	Cenas internas: quarto e sala
27/04	18h – 22h	Estúdio + externa
01/05	14h – 22h	Cenas internas: quarto e sala
02/05 – 06/05	–	Edição

Cronograma de Filmagens executado

Dia	Horário	Cenas
21/04	10h30 – 12h	Clínica
22/04	16h – 20h	Testes de luz e ensaio – Quarto
27/04	18h – 22h	Testes de luz e ensaio – Estúdio
01/05	14h – 22h	Cenas internas – quarto (cancelado por problemas na locação)
06/05	17h – 23h	Pesadelo – Quarto
08/05	18h – 22h30	Cenas internas: Sala
13/05	09h – 17h30	Interna: Quarto
15/05	18h – 21h30	Pesadelo: Estúdio
17/05	17h – 19h	Cena externa (cancelada por problemas de execução)
20/05 – 03/06	–	Edição

APÊNDICE K – CRONOGRAMA DE POSTAGENS

<i>STORIES</i>				
EPISÓDIO	DIA DE POSTAGEM	HORA DE INÍCIO	DIA DE TÉRMINO	HORA DE TÉRMINO
EP1	07/06	23H30	08/06	23H30
EP2	09/06	12H30	10/06	12H30
EP3	10/06	21H30	11/6	21H30
EP4	12/06	11H40	13/06	11H40
EP5	14/06	22H30	15/06	22H30
EP6	16/06	11H	17/06	11H

TIPO DE POSTAGEM	DIA	HORÁRIO
Chamada de divulgação	05/06	17h20
Chamada de Estreia	07/06	21h00
Chamada para episódio 1	08/06	13h22
Chamada para episódio 2	09/06	08h55
Chamada para episódio 2	09/06	12h30
Chamada para episódio 3	10/06	21h30
Chamada para episódio 4	12/06	11h30
Chamada para episódio 5	14/06	22h30
Chamada para o questionário	15/06	22h
Chamada para episódio 6	16/06	10h
2ª Chamada para o questionário	16/06	15h
Postagem de agradecimento e postagem dos episódios completos	03/07	18h

APÊNDICE L – QUESTIONÁRIO

Questionário de opinião sobre a Webserie "Ester"

"Ester" é uma *webserie* experimental pensada para plataformas efêmeras. Este questionário busca investigar a opinião da audiência sobre o formato proposto.

1. Na sua opinião, este formato de websérie para o Stories funciona?

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
☐ Não

2. Você se disponibilizou a acompanhar todos os episódios, levando em conta que eles só podem ser assistidos por 24 horas?

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
☐ Não
☐ Talvez

3. Este formato te desperta:

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Mais vontade de acompanhar os episódios durante a exibição da série
☐ Menos vontade de acompanhar os episódios durante a exibição da série

4. Você acha que a quantidade de stories, presentes nos episódios, foram suficientes para contar a narrativa de forma clara?

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
☐ Não

5. A mistura entre um formato mais fictício com o modelo "selfie", usualmente utilizado nessa rede, funciona?

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
☐ Preferia somente o ficcional
☐ Preferia somente os vídeos em formato de "selfies"
☐ Outro: _____

6. Você gosta da mistura de linguagens entre fotos e vídeos?

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
☐ Preferia só vídeos
☐ Preferia só fotos

7. É mais interessante:*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ Que os episódios sejam divulgados em horários alternados
- ☐ Que haja um padrão entre os horários

8. Você gostaria que a webserie fosse disponibilizada pelo feed após a divulgação?*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ Sim
- ☐ Não

9. Você sentiu falta de algum elemento que pudesse compor melhor a narrativa?

10. Escreva aqui qualquer opinião, crítica ou sugestão acerca da webserie "Ester"

APÊNDICE M – GRÁFICOS POR EPISÓDIO³³

EPISÓDIO 2

■ Alcance ■ Impressões

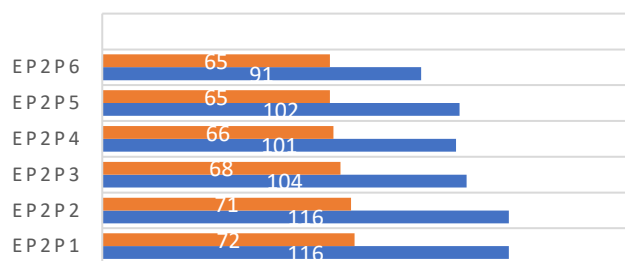


Figura 18: Gráfico de impressões e alcance do episódio 2

EPISÓDIO 3

■ Alcance ■ Impressões

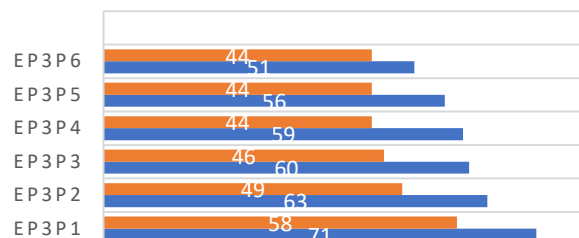


Figura 16: Gráfico de impressões e alcance do episódio 3

EPISÓDIO 4

■ Alcance ■ Impressões

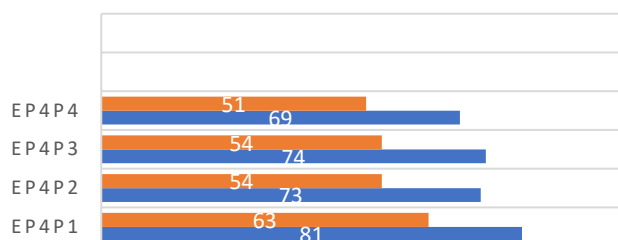


Figura 18: Gráfico de impressões e alcance do episódio 4

EPISÓDIO 5

■ Alcance ■ Impressões

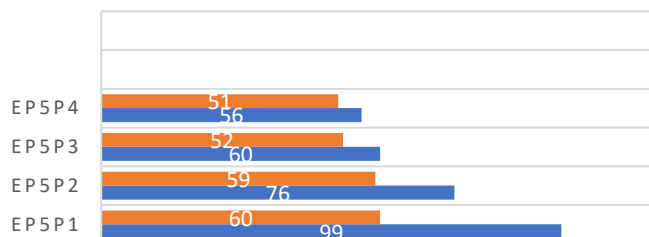


Figura 19: Gráfico de impressões e alcance do episódio 5

EPISÓDIO 6

■ Alcance ■ Impressões

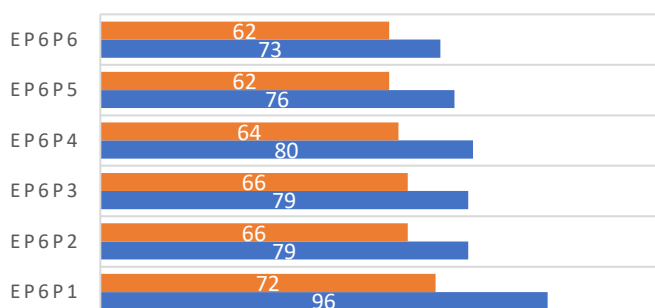


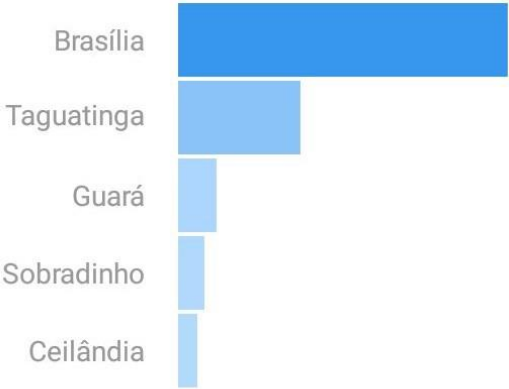
Figura 17: Gráfico de impressões e alcance do episódio 6

³³ Não foi possível mensurar o primeiro episódio

APÊNDICE N – GRÁFICOS DE SEGUIDORES

Principais localizações

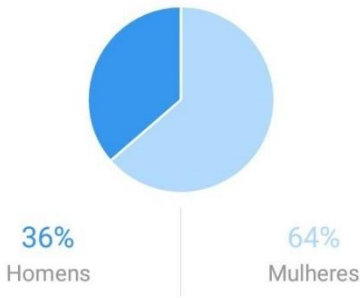
Cidades Países



104 seguidores

+3 em relação à semana anterior

Gênero



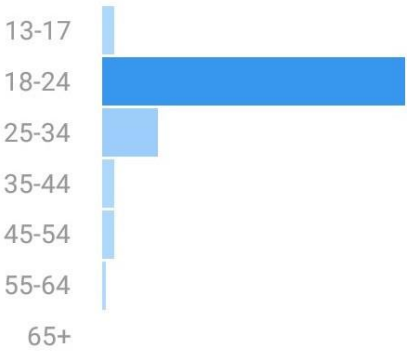
Seguidores

Horas Dias



Faixa etária

Tudo Homens Mulheres



APÊNDICE O – RESULTADOS

Na sua opinião, este formato de websérie para o Stories funciona?

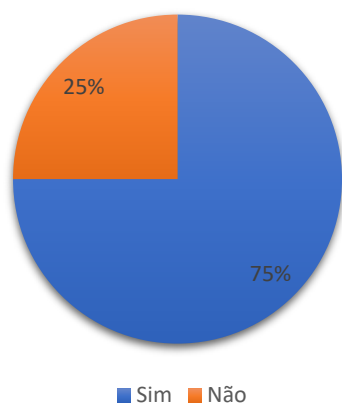


Figura 21: Questão 1

Você se disponibilizou a acompanhar todos os episódios, levando em conta que eles só podem ser assistidos por 24 horas?

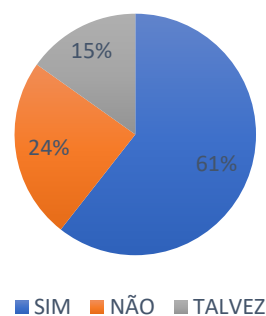


Figura 212: Questão 2

Este formato te desperta:

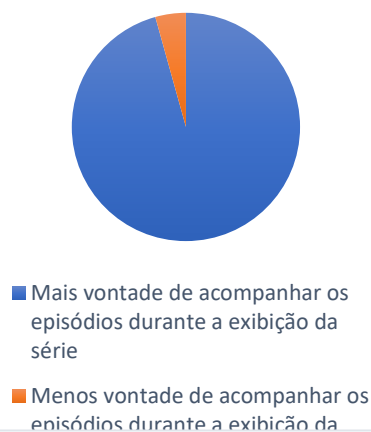


Figura 23: Questão 3

Você acha que a quantidade de Stories, presentes nos episódios, foram suficientes para contar a narrativa de forma clara?

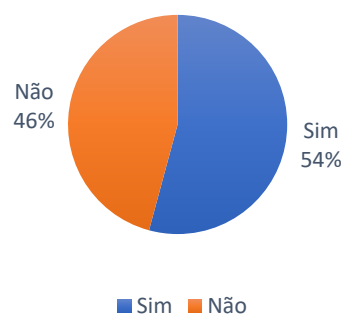


Figura 224: Questão 4

A mistura entre um formato mais fictício com o modelo "selfie", usualmente utilizado nessa rede, funciona?

24 respostas

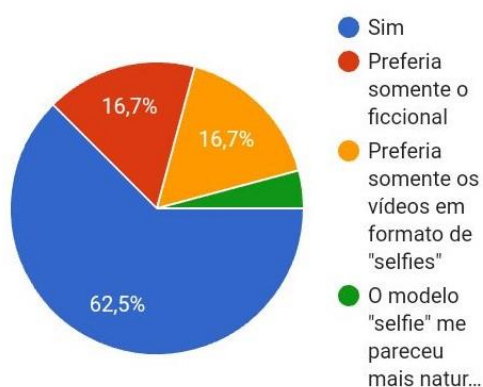


Figura 2523: Questão 5

Você gosta da mistura de linguagens entre fotos e vídeos?

24 respostas

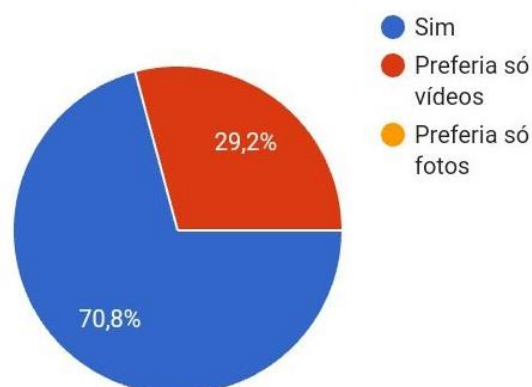


Figura 26: Questão 6

É mais interessante:

24 respostas



Figura 27: Questão 7

Você gostaria que a webserie fosse disponibilizada pelo feed após a divulgação?

24 respostas

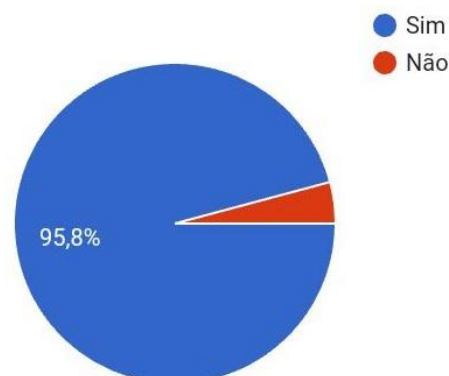


Figura 28: Questão 8