

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA
FILHO”**

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Trabalho de conclusão de curso

**DÉBORA DOS SANTOS DE GRANDE
MAÍRA BATISTA DIOGO**

MAKHÍA

Orientador: Prof^a. Dr^a. Maria Angélica Seabra R. Martins
Bauru – SP

2012

DÉBORA DOS SANTOS DE GRANDE
MAÍRA BATISTA DIOGO

MAKHÍA

Projeto experimental apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Radialismo, ao Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista —Júlio de Mesquita Filho”.

Orientador: Prof^a. Dr^a. Maria Angélica Seabra R. Martins
Bauru – SP

2012

DÉBORA DOS SANTOS DE GRANDE
MAÍRA BATISTA DIOGO

MAKHÍA

Projeto experimental apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Radialismo, ao Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista —Júlio de Mesquita Filho”.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Maria Angélica Seabra R. Martins
Orientador (UNESP - Bauru)

Prof. Ms. Glauco Madeira de Toledo
Membro (UNESP - Bauru)

Prof^a. Ms. Sarah Moralejo da Costa
Convidado (a)

Bauru, _____ de _____ de _____

Aos nossos queridos pais.

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais pelo suporte econômico e emocional que possibilitou minha formação (não só acadêmica, mas humana);

À minha irmã e à minha avó que sempre estiveram dispostas a me ajudar

À minha colega de trabalho que enfrentou todas as dificuldades ao meu lado (enfim, sobrevivemos);

À nossa orientadora que acreditou no nosso projeto (mesmo quando ele ainda nem estava formulado)

Ao meu namorado que passou horas e horas corrigindo meus erros de português (e foram muitos);

E as minhas queridas otárias: Thais, Luana e Maíras que me proporcionaram quatro anos incríveis (de amizade, idiotices e boas risadas)

Débora Dos Santos De Grande

Aos meus pais que sacrificaram tanto para me ver formada, minha gratidão e amor incondicional.

À minha companheira de trabalho, pois sem ela este não estaria feito. Conseguimos. À nossa orientadora que nos apoiou, incentivou e acompanhou.

Aos meus queridos amigos que mesmo de longe nunca faltaram e às minhas queridas e eternas: Débora, Luana, Maíra, Mariana, Raísa e Thais, amigas sem as quais esses quatro anos seriam vazios.

Maíra Batista Diogo

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. MITOLOGIA GREGA	12
2.1 Mito e Sonho	13
2.1.1 A Aventura do Herói	17
2.1.2 A Partida	19
2.1.3 A Recusa do Chamado	21
2.1.4 O Auxílio Sobrenatural	21
2.1.5 A Passagem pelo Primeiro Limiar	21
2.1.6 O Ventre da Baleia	22
2.2 A Iniciação	22
2.2.1 O Caminho de Provas	22
2.2.2 O Encontro com a Deusa	23
2.2.3 A Mulher como Tentação	23
2.2.4 A Sintonia com o Pai	23
2.2.5 A Apoteose	24
2.3 O Retorno	24
2.3.1 A Recusa do Retorno	24
2.3.2 A Fuga Mágica	25
2.3.3 O Resgate com Auxílio Externo	25
2.3.4 A Passagem pelo Limiar do Retorno	25
2.3.5 Senhor dos dois Mundos	25
2.3.6 Liberdade para Viver	26
3. INTERTEXTUALIDADE	27
3.1 A Intertextualidade	27
3.2 A Adaptação	30
3.3 Os Símbolos Presentes na Adaptação	31
3.4 Os Principais Pontos de Afastamento da História Original	33
3.5 Outros Produtos que Dialogam com a Mitologia Grega	34
4. CONCEITO DE SÉRIE	39
4.1 Da 2ª Revolução industrial à internet	39
4.2 Narrativas Ficcionalizadas Seriadas	40
4.3 Narrativas Seriadas Televisivas Nos EUA	42
4.4 Narrativas Seriadas Televisivas No Brasil	44
4.5 Webséries	46
5. INTERATIVIDADE	49
5.1 A Interatividade Inserida no Processo	52

5.2 Produtos Audiovisuais Interativos na Internet	53
--	-----------

6 RELATÓRIO TÉCNICO	57
6.1 Processos de Roteirização	57
6.2 Captações de Recursos	59
6.3 Produção Executiva	60
6.4 Procura pelos Atores	61
6.5 Direção	65
6.5.1 Direção Geral	65
6.5.2 Direção de Fotografia	66
6.5.2.1 Opção Estética	66
6.5.2.2 Equipamentos	66
6.5.2.3 Iluminação em cada locação	67
6.6 Direção de Arte	69
6.6.1 Figurino	69
6.6.1.1 Cronos	69
6.6.1.2 Zeus	70
6.6.1.3 Hera	71
6.6.1.4 Métis	73
6.6.1.5 Réia	74
6.6.2 Locações	78
6.6.2.1 Escritório	78
6.6.2.2 Casa	80
6.6.2.3 Externas	81
6.6.2.4 Estúdio	81
6.7 Organização da Gravação	82
6.8 Captação de Áudio	84
6.9 Edição e sonorização	84
6.10 Site	85

7. CONCLUSÃO	86
8. REFERÊNCIAS	87

ANEXOS

Anexo I (Roteiro)	90
Anexo II (Carta de apoio cultural)	106
Anexo III (Planos)	108
Anexo IV (Carta para os atores)	112

1. INTRODUÇÃO

O tema escolhido para o trabalho apresenta de certa forma o cenário atual do audiovisual. A internet, por ser um meio de comunicação aparentemente mais democrático que a televisão, tornou-se uma boa plataforma para trabalhos de assuntos diversos e de públicos segmentados.

Pretende-se estudar então a produção audiovisual para internet enquanto se analisa seu público mais freqüente e quais formatos lhe são mais bem recebidos. A partir desse estudo, será criado um produto que tenha esse formato e que possua um patamar de interatividade com o público. Os conceitos de intertextualidade com as obras são uma forma de manter o texto da *websérie* mais refinado, assim os personagens serão retirados da mitologia grega.

Com os mitos é difícil encontrar uma definição que agrade tanto a eruditos quanto aos não especialistas, mas pode-se dizer que fazem parte da história da humanidade e o resgate desses valores esquecidos ou encarados como fantasiosos é um verdadeiro resgate da essência da humanidade. Freud, Jung e outros pesquisadores da área da psicologia conseguiram provar que os mitos continuam vivos na atualidade. Partindo desse princípio a abordagem deste tema apóia-se, principalmente, em Thomas Bulfinch (2006) e em Joseph Campbell (2007) e seus estudos sobre mitos e heróis, a partir da psicanálise, da literatura, da antropologia etc.

A abordagem metodológica escolhida para se trabalhar as relações discursivas foi a do russo Mikhail Bakhtin, que considera o dialogismo e a polifonia condições fundamentais para o discurso; ou seja, é a associação com símbolos de outros discursos, que possibilita a criação de um enunciado. Incluiu-se também o trabalho dos autores José Luiz Fiorin (1994), de Diana Luz de Barros (1994) e os símbolos de Carl Jung (1964). A intertextualidade é descrita por Fiorin (1994) como “a incorporação de um texto em outro, seja para reproduzir o sentido incorporado, seja para transformá-lo” (p.30). Portanto, a intertextualidade é utilizada retomando-se vários textos, para se produzir outro. A mitologia foi utilizada, ainda, como base para a construção do roteiro.

As religiões, filosofias, artes, formas sociais do homem primitivo e histórico, descobertas fundamentais da ciência e da tecnologia e os próprios sonhos que nos povoam o sono surgem do círculo básico e mágico do mito. (CAMPBELL, 2007, p.15)

O mito grego ainda tem relevância ao explicar o comportamento humano. Os heróis que povoavam essas histórias eram exemplos de conduta para a *pólis* grega. As relações e comportamentos humanos sofreram pouca alteração até os dias de hoje. Sentimentos como ciúme, amor, ódio e inveja continuam atuais e servem de tema para diversos tipos de histórias. Suas influências estão presentes nas obras de escritores distintos como Shakespeare (–Sonhos de uma noite de verão”) e Machado de Assis (–O oráculo”).

Ao contrário disso, a comunicação social vem sofrendo fortes alterações nos últimos anos devido às novas tecnologias de comunicação em massa. Se os temas continuam recorrentes, a forma de contá-los vem se transformando a cada dia. Por isso, nasceu o projeto —*Makhía*” que une a mitologia grega e a ideia de herói a uma das novas formas de comunicar, a *websérie* interativa.

O estudo da origem e desenvolvimento das séries possibilita uma compreensão melhor dessa forma audiovisual, que solidificou seu espaço na televisão brasileira e que, atualmente cresce na internet. A definição de série auxilia na análise e pesquisa sobre *webséries*, já que esta deriva daquela. Outro auxílio foi a análise das seguintes produções já existentes: —*202: A onda zero*”, —*The Cell*”, —*Web Therapy*”, “*Armadilha*” e —*EVC?*”

A interatividade partiu dos livros —*Cultura da Convergência*”, de Henry Jenkins (2009) e —*Interação Mediada por computador*”, de Alex Primo (2008) que realiza uma análise partindo da interação entre os homens até a interação mediada pelos meios de comunicação, que permite ao usuário participar do produto audiovisual.

Partindo então do princípio que a *websérie* —*Makhía*” é um formato que tem potencial para cativar o público jovem (público-alvo deste trabalho) para agradá-lo

reúne dinamismo (capítulos curtos), o gênero da trama (suspense) e a interatividade (participação do público).

2. MITOLOGIA GREGA

Para entendermos melhor sobre a parte da história mitológica que escolhemos é interessante entender como funcionavam as crenças gregas. Os gregos acreditavam que parte setentrional da Terra era habitada por uma raça chamada de hiperbóreos. Aquele país era inacessível por Terra ou por Mar. Desfrutavam de primavera e felicidade eternas, por trás das gigantescas montanhas cujas cavernas lançavam as cortantes lufadas do vento norte que faziam tremer de frio os habitantes da Grécia (Hélade).

Na parte meridional acreditavam viver os etíopes, que os deuses favoreciam tanto a ponto de descerem do Olimpo para participar de seus sacrifícios e banquetes. Na parte ocidental ficava um lugar abençoado, os Campos Elíseos (Campo dos Afortunados ou Ilha dos Abençoados) para onde os mortais favorecidos pelos deuses eram levados sem provar da morte e para desfrutar da imortalidade.

Acreditavam ainda que seu país fosse o centro da Terra (chata e redonda) e que seu ponto central era o Monte Olimpo, residência dos deuses (delfos). Suas crenças contavam que Zeus (Júpiter) embora chamado de pai dos deuses teve um começo. Seu pai era Cronos (Saturno) e sua mãe Ops (Réia). Cronos e Ops eram da raça dos Titãs, filhos da Terra e do Céu, que tiveram origem no Caos. Entretanto, os dois não eram os únicos Titãs. Havia outros: Oceano, Hipérion, Iapeto e Ofíon, do sexo masculino; e Têmis, Mnemósine, Eurgnome, do sexo feminino. Eram os deuses primitivos, mas seus domínios foram depois transferidos para outros. Cronos cedeu lugar a Zeus, Oceano e Netuno; Hipérion cedeu seu lugar a Apolo. Hipérion era o pai do Sol, da Lua e da Aurora. É, portanto, o deus-sol original e apresentavam-no com o esplendor e a beleza mais tarde atribuída a Apolo.

Há mais de uma representação atribuída a Cronos. Em uma versão diz-se que seu reinado constituiu a era de ouro da inocência e da pureza. Por outro lado diz-se que ele era na verdade um monstro que devorava os próprios filhos. E que Zeus teria escapado desse destino quando criança e que quando cresceu desposou Prudência (Métis) e essa deu um medicamento a Cronos, que por causa disso

vomitou seus filhos. Zeus então se uniu aos seus irmãos e irmãs e rebelou-se contra Cronos e seus irmãos, os Titãs, e venceram. Depois de derrotados alguns deles foram aprisionados no Tártaro, enquanto outros receberam penalidades. Atlas, por exemplo, foi condenado a sustentar o céu em seus ombros.

Depois que Cronos foi tirado do poder, Zeus dividiu seus domínios com seus irmãos Poseidon (Netuno) e Dis (Plutão). Zeus ficou com o céu, Netuno, com o oceano, e Plutão com o reino dos mortos. A Terra e o Olimpo eram propriedades comuns. Zeus tornou-se rei dos deuses e dos homens. Sua arma era o raio e ele usava um escudo chamado Égide, feito por Hefesto (Vulcano). Sua ave favorita era a águia, que carregava os raios.

2.1 Mito e Sonho

Joseph Campbell, um professor estudioso da literatura, das artes, da história das religiões e da psicanálise, analisa como as ciências encaram esses estudos. Entre seus exemplos estão estudos de arqueólogos, etnólogos, orientalistas e pesquisadores no campo da psicologia.

Campbell aponta que dentro desse terreno, conhecimentos sobre a mitologia são de extrema relevância para os estudos da psicanálise. O motivo dessa relevância ocorre porque Freud, Jung e seus seguidores conseguiram provar que a lógica, os heróis e os feitos dos mitos continuam vivos até a época moderna. Um exemplo disso é o complexo de Édipo. Jung desenvolve essas pesquisas, em uma área da psique humana que Freud denomina de —certomisticismo”, mas que constituem parte intrínseca do ser humano, segundo Jung, pois se refletem nos sonhos e nas neuroses, por meio de símbolos que necessitam ser analisados e interpretados pela psicanálise.

O que chamamos símbolo é um termo, um nome ou mesmo uma imagem que nos pode ser familiar na vida diária, embora possua conotações especiais além do seu significado evidente e convencional. Implica alguma coisa vaga, desconhecida ou oculta para nós. Muitos monumentos cretenses, por exemplo, trazem o desenho de um duplo enxó. Conhecemos o objeto, mas ignoramos suas implicações simbólicas. (JUNG, 1977. p.18)

Jung afirmava que a mente dos homens possuía um —museu” de lembranças dos seus antepassados, os homens primitivos e que isso se estabelece de forma inconsciente no homem, assim por mais que não saiba explicar o homem entende símbolos de antepassados, presentes na mitologia em seu símbolo mais amplo. Assim esses —arquivos arcaicos” são chamados pelo pesquisador de arquétipos, um exemplo disso é o arquétipo da mãe.

O ser humano é a espécie animal que durante mais tempo mantém uma ligação com a mãe. A espécie que passa mais tempo junto ao seio materno: nasce cedo demais, despreparada para viver sozinha e, por isso, há um prolongamento do período intra-uterino (Campbell, 2007).

Após o nascimento, a mãe é sua proteção contra o mundo; por isso, muitas vezes, o afastamento da mãe, dessa proteção, causa reações agressivas. A mãe, por um lado, ao tentar controlar esse impulso se torna o objeto de agressão. Logo, a mãe é, ao mesmo tempo, objeto de amor e ódio da criança. O pai, por outro lado, é o primeiro intruso na vida dessa criança. Ela deposita na figura paterna todo o ódio pela mãe má ou ausente e concentra nessa mãe as características de mãe boa, presente e protetora.

Segundo Freud:

O rei Édipo, que assassinou o pai, Laio, e desposou a mãe, Jocasta, nos mostra, tão-somente, a realização dos nossos próprios desejos infantis. Todavia, mais afortunados do que ele, fomos bem-sucedidos, na medida em que não nos tornamos psiconeuróticos, ao desvincular nossos impulsos sexuais das nossas [respectivas] mães e ao esquecer nosso ciúme com relação aos nossos [respectivos] pais. (2007, p. 18)

O complexo de Édipo se resume basicamente a uma situação em que a criança atinge o período sexual fálico na segunda infância e começa a perceber a diferença entre os sexos, tendendo a fixar sua atenção libidinosa nas pessoas do sexo oposto do ambiente familiar. Trata-se de um exemplo que se encaixa e ilustra bem o personagem Zeus, neste trabalho. Criado longe dos pais por problemas financeiros volta para casa e vê-se obrigado a proteger a mãe (Métis) e a irmã (Hera) do pai (Cronos). Sente uma ligação muito forte, embora seja importante frisar

que é uma relação não libidinosa e erótica. Apenas de proteção e amor maternal e fraternal.

No mito original, Hera torna-se esposa de Zeus. Como nesta adaptação optou-se por transformar Hera em sua irmã (o que ela também é, no mito grego), procurou-se construir um senso de proteção extrema entre os dois. Uma forte ligação. Zeus frisa que não pode realizar o desejo de sua esposa (Métis) e ir embora, deixando a casa paterna, por causa das mulheres de sua família, que precisam dele e de sua proteção. A esse respeito, Campbell aponta que:

A lamentável situação da esposa cujo marido tem sentimentos que, em lugar de amadurecer, permanecem aprisionados ao romance da infância pode ser avaliada a partir do aparente absurdo presente em outro sonho moderno; e, nesse ponto, começamos a sentir, na realidade, que estamos penetrando no domínio do mito antigo, mas com uma curiosa reviravolta. (CAMPBELL, 2007, p. 27)

A recusa em ir embora causa brigas e desentendimentos entre Zeus e sua esposa, Métis. Ele arrisca seu casamento em favor de sua mãe e irmã, sem pestanejar.

A função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás. (CAMPBELL, 2007, p. 32)

Os ritos de passagem aos quais estão submetidos os seres humanos estão presentes em todas as sociedades, modernas ou históricas. Entre os aborígenes da Austrália, o ritual de passagem é o da circuncisão. No caso de Zeus, neste roteiro, foi o afastamento da mãe pela distância. Entretanto, criado pela avó, ainda esteve em contato com a figura materna, e não se desvincilhou de forma definitiva do passado em direção ao futuro.

Campbell descreve Minos (O rei mandou Dédalo construir um labirinto com uma intenção: esconder o Minotauro, fruto da infidelidade da rainha de Minos, de nome Pasífae) como exemplo —afigura do monstro tirano“ que é comum em mitologias, tradições folclóricas e lendas”. O próprio ego do tirano é sua maldição.

Sua, e a de todos ao seu redor. Pouco importa se ele já está prosperando e se já obteve aquilo que desejava. Dessa forma, surge a necessidade de um herói; ou seja, alguém que irá libertar aqueles que sofrem.

O candidato a herói, seja ele homem ou mulher, deve negligenciar suas limitações históricas e pessoais para alcançar a heroicidade. Ao final, deve retornar transformado ao meio que abandonou no início, para narrar sua lição de vida e o que aprendeu, auxiliando os demais a também aprenderem com seus exemplos, pois ele será um modelo para a *pólis* grega.

A figura do herói clássico e seus mitos surgiram como um padrão de exemplo moral aos cidadãos, uma vez que, ao contrário do que ocorreu no cristianismo, séculos mais tarde, os deuses do Olimpo não constituíam um exemplo de boa conduta, pois eram libidinosos, vingativos, prepotentes, características muito semelhantes às dos humanos, mas que precisariam ser controladas, caso o homem quisesse viver em sociedade.

Ulisses (Odisseu, na versão grega) é um desses heróis. Ele segue em busca de seu destino, deixando para trás esposa, filho recém-nascido e sua casa. Após dez anos, ao fim da Guerra de Tróia, entretanto, sua marca característica, a prepotência, não foi vencida, uma vez que ofende os deuses, que lhe permitiram a vitória, ao negar esse auxílio, considerando-se poderoso, e único responsável pela queda da cidade sitiada, o que desperta a ira de Poseidon. Essa atitude de desmedida (*hybris*) fará com que o deus o castigue e o leve a perder seus navios, seus homens, sua Ítaca diante de seus olhos, e a ficar perdido no mar durante mais dez longos anos, quando finalmente compreende que sem os deuses os homens não eram nada.

Dessa forma, aprendeu a lição da humildade, de reconhecer seus limites e falhas, alcançando, então a *sophrosyne* ou temperança, qualidade máxima a ser alcançada por todo herói grego. Finalmente, ao lhe ser permitido retornar a Ítaca e à esposa Penélope, é um homem transformado, contido, sábio, diferente do jovem que partira vinte anos antes.

O herói clássico é o verdadeiro modelo a ser seguido, pois ainda que lhe custe a vida, ele desempenha seu objetivo moral, que pode ser salvar um povo, uma causa ou uma pessoa. É o caso de Zeus, nesta adaptação do mito grego. Cresce longe, mas retorna disposto a salvar a mãe e a irmã. Entretanto, como um herói não nasce pronto, há todo um caminho a ser percorrido para que ele, então, possa ser reconhecido como verdadeiro herói. (MARTINS, 2011, p.15)

2.1.1 A Aventura do Herói

O caminho do herói foi estudado por várias correntes do pensamento, desde Propp (1984), formalista russo, que analisou 449 contos populares de sua terra, procurando identificar os traços narrativos que se repetiam com regularidade, chegando às 31 funções do personagem, ou seja, situações que se manifestavam constantemente nesses contos. Propp considera não o personagem que executa a ação, mas o substantivo que a designa (proibição, interrogatório, fuga etc.), também recomendando que se deve atentar para o lugar em que ocorre a ação na narrativa e o significado que possui uma dada função no desenrolar do relato.

Embora tenha observado essas funções nos contos populares russos, nos mitos de Hércules e de Ulisses, por exemplo, também aparecem. Ainda que em alguns contos certas funções não apareçam, nem todos apareçam em todos os contos, sua função básica permanece e a ordem é, praticamente, sempre a mesma:

- 1) **Afastamento**: um dos membros da família se afasta (ou morre).
- 2) **Proibição**: recai uma proibição sobre o herói.
- 3) **Transgressão**: a proibição é transgredida.
- 4) **Conhecimento**: o antagonista entra em contacto com o herói.
- 5) **Informação**: o antagonista recebe informação sobre a vítima.
- 6) **Engano**: o antagonista engana o herói para apoderar-se dele ou de seus bens.
- 7) **Cumplicidade**: a vítima é enganada e ajuda assim, involuntariamente, seu agressor.
- 8) **Dano**: o antagonista causa algum prejuízo a um dos membros da família.
- 9) **Mediação**: o dano é tornado público, formula-se ao herói uma petição ou ordem, que ele deve seguir.

- 10) **Aceitação:** o herói decide partir.
- 11) **Partida:** o herói parte.
- 12) **Prova:** o doador submete o herói a uma prova que o prepara para a recepção de uma ajuda mágica.
- 13) **Reação do herói:** o herói supera ou falha na prova.
- 14) **Presente:** o herói recebe um objeto mágico.
- 15) **Viagem:** o herói é conduzido a outro reino, onde encontra o objeto de sua busca.
- 16) **Luta:** o herói e seu antagonista enfrentam-se em combate direto.
- 17) **Marca:** o herói fica marcado.
- 18) **Vitória:** o herói derrota o antagonista.
- 19) **Emenda:** a falta inicial é reparada.
- 20) **Regresso:** o herói volta para casa.
- 21) **Perseguição:** o herói é perseguido.
- 22) **Socorro:** o herói é auxiliado.
- 23) **Regresso incógnito:** o herói regressa a sua casa ou a outro reino, sem ser reconhecido.
- 24) **Fingimento:** um falso herói reivindica os lucros que não lhe correspondem.
- 25) **Tarefa difícil:** propõe-se ao herói uma difícil missão.
- 26) **Cumprimento:** o herói leva a cabo a difícil missão.
- 27) **Reconhecimento:** o herói é reconhecido
- 28) **Desmascaramento:** o falso fica em evidência.
- 29) **Transfiguração:** o herói recebe uma nova aparência.
- 30) **Castigo:** o antagonista é castigado.
- 31) **Casamento:** o herói casa-se e ascende ao trono.

Como a referência para este trabalho tem sido os estudos de Campbell, em seu livro —“O herói de mil faces” (2007) também pode ser encontrada uma estrutura em que o autor analisa a jornada do herói, a partir da simbologia deixada pelos —“olhos mestres” , cuja chave para sua decodificação estaria na psicanálise, uma vez que —“os símbolos da mitologia não são fabricados; não podem ser ordenados, inventados ou permanentemente suprimidos (...) são produções espontâneas da psique e cada um deles traz em si, intacto, o poder criador de sua fonte” (2007,

p.16). Dessa forma, o inconsciente agruparia imagens, consideradas por Jung como modelos primordiais ou arquétipos, que se repetem, segundo Campbell (2007) nos mitos gregos e em muitas estórias folclóricas da tradição oral, que mais tarde serão reunidas, nos chamados —~~contos~~ contos de fadas”, por Perrault (século XVII), pelos Irmãos Grimm (século XIX) e por outros que as registraram na forma escrita.

Se Propp (1984) denominou a essas estruturas, —~~funções~~ funções”, Campbell as chamará de —~~monomitos~~ monomitos”, em que apresenta o herói passando por doze etapas, em torno das quais é constituída a narrativa. O autor também ressalta que a figura do herói, por vezes, poderá ser representada por um grupo de pessoas, um animal ou um ser mitológico, personagem de uma estória que passa por peripécias organizadas segundo o que se segue.

2.1.2 Partida

Uma das formas de iniciar a aventura é através de um erro cometido. Pode ser um ato de destino. No conto de fadas descrito abaixo, o desaparecimento da bola é o primeiro sinal de que algo irá acontecer. O sapo é o segundo e a promessa não cumprida, o terceiro.

Trata-se da história da filha de um rei. Ele possuía muitas filhas, mas a princesa em questão era a mais jovem e também a mais bela. Nas proximidades do castelo do rei havia uma floresta onde ficava uma fonte. A princesinha gostava de brincar lá com seu brinquedo favorito, uma bola dourada. Ela gostava de atirar a bola para cima e a apanhar de novo. Um dia, entretanto, a bola acabou por cair na fonte, que era muito profunda para que ela mesma pegasse.

A princesa começou então a chorar, cada vez mais alto. Eis então que um sapo surge e indaga o que aconteceu. Ela, então, narra-lhe o ocorrido e o sapo se oferece para ajudá-la, mas quer algo em troca. A princesa prontamente lhe oferece jóias, roupas e até sua coroa. O sapo declina, e ao invés disso pede:

Vossas roupas, vossas pérolas e jóias e vossa coroa de ouro eu não quero; mas se cuidardes de mim e me fizerdes vossa companhia e parceiro de folguedos, se me deixardes sentar-me ao vosso lado à

vossa pequena mesa, comer do vosso pequeno prato de ouro, beber de vossa pequena xícara, dormir em vossa pequena cama; se me prometerdes isso, mergulharei já e trarei vossa bola dourada.(CAMPBELL, 2007, p.63)

A princesa concorda e o sapo mergulha atrás da bola. Quando a entrega à princesa, ela se vira e afasta-se, deixando o sapo para trás. O réptil tentou chamá-la de volta, mas de nada adiantou. Ela se apressou e entrou no castelo não lhe dando atenção.

Eis um exemplo de um erro que propicia o início de uma trama. No caso de Ulisses, começou com o chamado do rei Menelau, convocando-o para o resgate da princesa Helena, sua esposa, raptada por Páris, príncipe de Tróia. Ulisses, na verdade, é enviado para sua jornada por sua protetora, a deusa Atena, da sabedoria e da guerra, para que ele alcance a *sophrosyne*. Campbell também esclarece que esse início pode também começar a esmo, quando algo atrai o herói para longe de seu caminho.

Na história original, Réia leva Zeus para a ilha de Creta para protegê-lo do pai, Cronos. Trata-se de uma fuga para proteger o herói. Na história da princesa, o sapo é o arauto. A crise que resultou no seu aparecimento é o chamado da aventura. Ele traz uma mensagem, uma anunciação. Ele marca o despertar do —e”: o encerramento de uma fase e início de outra. A morte de algo velho e o nascimento de algo novo. No caso da princesa foi o nascimento da adolescência.

O sapo rejeitado representa as camadas do inconsciente que são rejeitadas, não admitidas, escondidas e não reconhecidas. A princesa o repudia porque acredita que o sapo, que vivia na fonte com outros de sua espécie, jamais poderia fazer ou servir de companhia para um ser humano. Ela não imaginava que a história estava apenas começando.

Esse exemplo ilustra que o arauto (ou agente que anuncia a aventura) costuma ser obscuro ou medonho ou aterrorizador. Muitas vezes considerado maligno, mas isso pode muitas vezes se provar errado. O arauto pode ser um animal (como o sapo da história), uma figura misteriosa ou um representante da

fecundidade instintiva reprimida que está dentro de cada ser humano, e que deverá ser encarado pelo herói. A partir desse momento, mesmo que o herói negue, tente se concentrar e ocupar com outras tarefas, a convocação para a aventura já não pode ser ignorada.

2.1.3 Recusa do Chamado

A recusa à convocação transforma a aventura em uma negativa. Aprisionado pelo tédio, pelo trabalho duro ou pela "cultura", o sujeito perde o poder da ação afirmativa dotada de significado e se transforma numa vítima a ser salva.

Não há recusa em sua missão. O chamado de Zeus se dá quando a ninfa Almatea revela que seu pai era Cronos e que havia devorado seus irmãos.

2.1.4 O Auxílio Sobrenatural

Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro durante a jornada é com uma figura protetora, geralmente representada na figura de um ancião ou uma anciã. A função deles é fornecer um amuleto que irá proteger o herói durante a aventura.

A figura da fada madrinha é comum nos contos de fada europeus, mas não é incomum encontrar uma figura masculina que represente esse guia. Pode ser um ser que habita a floresta, um pastor ou ferreiro que aparece para auxiliar o herói. Na jornada de Ulisses, após sua partida de Ítaca, Atena aparece a seu lado no barco e o incentiva a cumprir o que lhe é proposto. No caso de Zeus, o auxílio vem na figura dos ciclopes, com os quais se junta para derrotar Cronos. Recebe em troca raios e relâmpagos.

2.1.5 A Passagem pelo Primeiro Limiar

O herói segue então sua aventura até se deparar com o —guardião do limiar—. O guardião em questão podem ser dragões, leões, touros alados, matadores com armas de ataque. É o primeiro passo em direção ao inexplorado, de onde a maioria das pessoas prefere se manter longe, dentro dos limites indicados. Porém, apenas ultrapassando esses limites e seu guardião o herói conhecerá uma nova região de

experiência. Mas a aventura nada mais é do que isso: a passagem do conhecido para o desconhecido. Zeus deixa a ilha de Creta e vai para a Grécia.

2.1.6 O Ventre da Baleia

Ultrapassar o limiar e atingir o desconhecido remete a uma idéia de renascimento, que é simbolizada mundialmente pelo útero materno ou pelo ventre da baleia.

A passagem do limiar significa a morte, sugerindo que o herói morreu. Um exemplo, muito popular, é o da —Capeuzinho Vermelho” que foi engolida pelo lobo mau. O herói vai para dentro, para então nascer de novo (o Caçador tira a menina de lá, juntamente, com a avó, na versão dos Irmãos Grimm). O retorno é a parte importante, pois mostra que o herói permanece —Incriad-Imperecível” e não tem nada a temer. Tanto Ulisses, quanto Hércules descem ao reino de Hades, temido pelos gregos, por ser o mundo dos mortos, de onde ninguém jamais voltara e cumprem sua tarefa, conseguindo sair de lá.

2.2A Iniciação

2.2.1 O Caminho de Provas

Passado o limiar, o herói deve enfrentar provas. É a fase onde o herói deve passar por testes e provações. Ele é auxiliado pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia cruzado seu caminho anteriormente.

Zeus deve passar por três combates pelos quais deve passar a fim de atingir sua hegemonia. Em seu primeiro combate, Zeus enfrenta o Titã Prometeu a fim de separar os humanos das divindades.

O segundo combate de Zeus é a Titanomaquia, em que ele, juntamente com os demais deuses Olímpicos, enfrenta Cronos e os outros Titãs. Já na terceira luta, ele enfrenta sozinho o monstro Tifeu, filho da união entre Gaia e Tártaro.

2.2.2 O Encontro com a Deusa

É a personificação da promessa de perfeição, a figura de mulher que existe na vida do herói: mãe, irmã, amante ou noiva. É a garantia de que ao final da jornada haverá uma benção, uma recompensa, o encontro com a chamada Rainha-deusa do Mundo.

A figura da mulher representa a totalidade daquilo que pode ser conhecido. O herói é aquele que aprende. À medida que avança na iniciação do que é a vida e vence as barreiras de seu desafio ocorre seu encontro com a deusa. Ela pede que confie nela e, assim, o sujeito do conhecimento (deusa) e o objeto do conhecimento (herói) desfazem suas limitações juntos. A figura da mulher é o guia da sua aventura. O herói que a compreende tem potencial de rei ou de deus encarnado.

Zeus conta com apoio de Métis - a Prudência - filha do Titã Oceano. Esta ofereceu a Cronos uma poção mágica, que o fez vomitar os filhos que tinha devorado.

2.2.3 A Mulher como Tentação

O casamento místico com a Rainha-deusa do Mundo representa o domínio total da vida do herói pela mulher. Os desafios que o herói enfrenta simbolizam sua preparação para enfrentar a plena posse de sua noiva inevitável.

2.2.4 A Sintonia com o Pai

O aspecto ogro do pai (no caso de Zeus, Cronos, o engolidor de seus próprios filhos), é um reflexo do ego da própria vítima, reflexo da lembrança de mãe protetora e cuidadosa. Essa visão da mãe acaba impedindo que haja uma visão mais realista do pai, e conseqüentemente, do mundo. Para modificar tal visão torna-se necessário abandonar o próprio ego, uma grande dificuldade.

Quando a criança ultrapassa a fase de seio da mãe e volta-se para o cotidiano e para o mundo adulto, ela passa a assumir o lugar do pai, que para o filho

é o símbolo da sua futura tarefa e, para a filha, representa o futuro marido. O pai é, então, o sacerdote iniciador, pois é através dele que o jovem faz sua passagem para o mundo adulto. E assim como a mãe representou o “bem” e o “mal” o pai assume esse papel, mas com uma complicação: a rivalidade entre pai e filho e entre filha e mãe. O filho fica contra o pai, disputa pelo domínio do mundo, e a filha contra a mãe, no que se refere ao papel de mundo dominado. Partindo-se desses pressupostos, torna-se mais compreensível a relação Zeus versus Cronos. Após derrotar o pai, Zeus o aprisiona no Tártaro.

O pai deve entregar ao filho os símbolos de seu ofício, mas apenas se esse filho deixar para trás os traços infantis e provar que é merecedor, porque passará a exercer o papel de iniciador e de guia. Ulisses, em sua volta, encontra o filho Telêmaco já adulto o qual, tendo empreendido sua própria jornada, está apto a participar com o pai, da retomada de Ítaca dos intrusos, pretendentes de Penélope, que ousaram conspurcar seu reino. Ao contrário do que ocorre entre Zeus e Cronos, Telêmaco tem em Ulisses seu mestre.

2.2.5 A Apoteose

Esta é a fase da glorificação. A agonia que o herói sofre ao ultrapassar suas limitações pessoais é a agonia do crescimento espiritual, que o levará a essa glorificação.

Então Zeus tornou-se senhor do céu e divindade suprema da terceira geração de deuses da Mitologia Grega ao banir os Titãs para o Tártaro e afastou o pai do trono, e segundo as palavras de Homero, prendeu-o com correntes no mundo subterrâneo, onde foi encontrado, após dez anos de luta encarniçada, pelos seus irmãos, os Titãs, que tinham pensado poder reconquistar o poder de Zeus e dos deuses do Olimpo.

2.3 O Retorno

2.3.1 A Recusa do Retorno

Terminada a busca do herói, ele deve retornar para casa com o troféu transmutador da vida (símbolo de sabedoria) e compartilhar seu aprendizado que irá servir de exemplo e renovação para a comunidade que ele deixou para trás.

2.3.2 A Fuga Mágica

Se o herói tiver obtido em seu triunfo a bênção da deusa ou do deus e for designado que retorne ao mundo com algum elixir destinado à restauração da sociedade, ele será apoiado na parte final de sua aventura pelos poderes de seu patrono sobrenatural.

Entretanto, se o triunfo for obtido contra a vontade desse patrono, ou se o desejo do herói de retornar para o mundo não tiver agradado aos deuses ou demônios, o último estágio do ciclo mitológico será uma perseguição. No caso de Zeus, há a necessidade de prender o pai Cronos e os demais Titãs no Tártaro.

2.3.3 O Resgate com Auxílio Externo

O herói pode ser resgatado dessa perseguição por auxílio externo. É como se a força sobrenatural que auxiliou o herói durante todo o percurso continuasse. O herói perde seu ego, mas o encontra novamente.

2.3.4 A Passagem pelo Limiar de Retorno

É a crise final do percurso. É a passagem do herói pelo limiar de retorno, a passagem do reino místico para a terra. Munido do elixir ele irá receber o choque do retorno. No caso de Ulisses foi confrontar os pretendes à mão de sua rainha, na história de Zeus foi a ascensão ao Olimpo.

2.3.5 Senhor dos dois Mundos

A liberdade de ir e vir pela linha que divide os mundos, de passar da perspectiva da aparição no tempo para a perspectiva do profundo causal e vice-versa não costuma se apresentar nos mitos de imediato. Quando se apresentam, o momento é um precioso símbolo, cheio de importância, a ser tratado como um tesouro e contemplado.

Após o fim dos combates Zeus, que se tornou hegemônico, precisa criar uma nova ordem de deuses com os quais ele irá articular e manter o mundo recém-formado. Sorteio e divisão entre Zeus, Hades e Poseion.

2.3.6 Liberdade para Viver

O herói alcançou a sabedoria pretendida, adquiriu a capacidade de compreender o real sentido das coisas e do tempo. No caso de Ulisses, adquiriu a humildade que o tornou capaz de compreender que os homens nada seriam, sem o auxílio dos deuses:

O alvo do mito consiste em dissipar a necessidade dessa ignorância diante da vida por intermédio de uma reconciliação entre consciência individual e vontade universal. E essa reconciliação é realizada através da percepção da verdadeira relação existente entre os passageiros fenômenos do tempo e a vida imperecível que vive e morre em todas as coisas. (CAMPBELL, ANO, p.98)

3. INTERTEXTUALIDADE

3.1 A Intertextualidade

Segundo a Análise do discurso, os textos são construídos de duas formas: uma é a construção interna que apresenta ao leitor o mundo construído pelo autor, e a outra é a da contextualização externa, que apresenta os valores da época em que o texto foi escrito. Dessa forma, as condições de produção refletem-se na obra, direta ou indiretamente, a partir das escolhas semânticas, dos temas abordados e das ideologias que o texto deixa transparecer, na maioria das vezes, à revelia do autor. Assim, todo texto apresenta ao leitor o traço cultural da época e do local em que foi escrito. No capítulo anterior retomou-se o Mito da Teogonia, bem como os estudos desenvolvidos para a análise do mito, a partir de Propp (1984) e Campbell (2007), além da menção aos trabalhos de Jung e Freud no campo da psicanálise. Neste capítulo será apresentada a relação estabelecida com o texto original, em que se observará a opção por se imprimir os valores da atualidade ao Makhía.

O texto é considerado hoje tanto como objeto de significação, ou seja, como um “tecido” organizado e estruturado, quanto como objeto de comunicação, ou melhor, objeto de uma cultura, cujo sentido depende, em suma, do contexto sócio-histórico. (FIORIN, 1999, p. 1)

Bakhtin afirmava que o dialogismo é condição fundamental para a construção de todos os discursos, podendo ser examinado também de duas formas: a primeira, por meio da interação entre o enunciador e o enunciatário; e a segunda, a partir da polifonia no interior do discurso. Kristeva, na década de 60, retomando as idéias de Bakhtin sobre dialogismo, criou o termo intertextualidade, considerando que —é permitido observar-se em qualquer texto ou discurso artístico um diálogo com outros textos e também com o público que o prestigia” (STAM, 2000 apud ZANI, 2003, p.122) Assim,

Um diálogo não ocorre somente em um discurso fechado, mas também com outros discursos e seus receptores, como uma relação intertextual entre um discurso, outros discursos anteriores e com os espectadores que, porventura, já tenham uma prévia noção de como

se realiza uma relação *citacional*, sendo então determinado um diálogo de gêneros ou de vozes. (FIORIN, 1999, p. 4)

Para Barros e Fiorin (1999) há dois fenômenos que descrevem a presença de duas vozes num mesmo texto: a intertextualidade, definida como —“processo de incorporação de um texto em outro, seja para reproduzir o sentido incorporado, seja para transformá-lo”; e a interdiscursividade, que é —“processo em que incorporam percursos temáticos e/ou percursos figurativos, temas e/ou figuras de um discurso em outro”. (BARROS; FIORIN. 1999. p. 30-32).

No texto de Makhía foram utilizados dois dos três processos da intertextualidade: a citação e a alusão (sendo o terceiro a estilização).

Existem três processos de intertextualidade, que é a inserção de um texto em outro na produção de sentido: a estilização, que se configura na reprodução do conjunto de procedimentos do discurso de outrem; a alusão, que consiste na reprodução de construções sintáticas em que certas figuras são substituídas por outras, mas todas relacionadas entre si; e a citação, que pode confirmar ou alterar o sentido do texto citado por meio de elementos em comum. Nota-se que os três processos permitem manter uma relação polêmica ou contratual com o texto citado ou reproduzido. (CURSINO, 2009. p. 3-4)

A citação é frequente no texto de Makhía, quando se utilizam os nomes originais das personagens e seus parentescos. Já a alusão foi construída de forma mais sutil. É comum, por exemplo, a personagem Hera se referir a Métis como —“mosca morta”, fazendo referência ao trecho do conto mitológico em que a deusa Métis se transforma em mosca e acaba engolida por seu marido Zeus. Outro exemplo é o fato de Zeus dizer que seu pai se achava imortal: na mitologia, Cronos engole seus filhos para nunca ser destruído (ser imortal e ter o controle do mundo).

No processo de construção do diálogo com a mitologia foi utilizado o interdiscurso por meio da criação de símbolos para a relação familiar e as relações de poder. Para tanto, procurou-se demonstrar que ainda que sejam deuses e titãs, a relação familiar entre eles se apresenta de forma muito humana, já que eles evidenciam sentimentos humanos, como era comum entre os deuses gregos. Por isso, foram mantidos esses símbolos, ao mesmo tempo em que foram conferidos ao mito valores contemporâneos, como as figuras de opressão e poder da atualidade,

além do choque de gerações que ficou ainda mais acentuado com a rapidez com que as gerações se formam atualmente. Assim, o texto se apresenta como polifônico, sendo composto ao mesmo tempo pelas vozes da mitologia e das questões da contemporaneidade, representados pelas personagens que falam diretamente para o espectador.

Entende-se por polifonia um diálogo entre diversas vozes, não apenas enquanto um elemento de *citação* estático, mas no sentido de constituir um discurso entre duas ou mais vozes que se mostram e interagem em um diálogo intertextual. Um discurso, qualquer que seja, nunca é isolado, nunca é *falado* por uma única voz, é discursado por muitas vozes geradoras de textos, discursos que se intercalam no tempo e no espaço. (ZANI, 2003. p.123)

O mito de Cronos e Zeus evidencia a luta pelo poder, bem como todos os meios que o dominador usa para não perdê-lo. Cronos, amedrontado pela profecia de Urano, e querendo manter a autoridade, engole seus filhos. Entretanto, Zeus volta e luta dez anos contra o pai para conseguir o poder sobre a Terra, que depois é dividido com seus irmãos, Poseidon e Hades, embora ele mantenha o controle da situação, uma vez que disputando em um sorteio de palhinhas (aceito pelos gregos), pegou a maior, obtendo o controle do sobre a Terra (e seus habitantes) e sobre todos os outros deuses. Portanto, a raiz do mito é o poder e essa essência é mantida nesta adaptação.

Hoje, a ideia de poder está associada ao dinheiro e à posição social. Cronos é pai e provedor da família e, ao mesmo tempo, chefe do filho e da nora; ou seja, mantém duas relações diferentes de poder com sua família, ambas hierárquicas e nas duas ocupa o lugar mais alto da cadeia. Pode-se mencionar, como exemplo, as agressões verbais e físicas que aplica a Reia, sua esposa, que se mostra submissa, talvez por ser uma dona de casa que por não trabalhar fora, não tem como se sustentar sem o auxílio do marido.

Nesse ponto já se mostra um dos choques de gerações. A relação de Cronos com sua esposa é uma relação —*moda antiga*” e machista na qual apenas o marido trabalha e pode tomar decisões em casa, enquanto a relação de Zeus e Métis já se mostra diferente, pois o casal discute sobre seu futuro de forma mais igualitária.

Ambos trabalham na empresa de Cronos, na qual ele representa outro papel do opressor: o chefe.

Se no mito Cronos tem o poder total do universo, nesta história ele tem o poder total em sua família, que luta por sua liberdade de escolha. Até mesmo a personagem de Hera que se mostra mais rebelde com o pai, está sob seu domínio.

A opressão é má vista em todos os aspectos sociais na atualidade, como se observa, por exemplo, na luta dos países por democracia e na nova forma de educar menos autoritária. Assim, o autoritarismo de Cronos o torna o grande vilão e todos os outros personagens têm motivos para matá-lo.

3.2 A Adaptação

A história é contemporânea e o diálogo estabelecido com o texto original ocorre, principalmente, na personalidade dos personagens. Os simbolismos foram utilizados para que se pudesse perceber que seus poderes de deuses estão impressos em suas vidas e em suas personalidades de forma orgânica, sem nenhum traço sobrenatural.

Cronos, que no mito controla o mundo e os outros titãs, irá ter o poder, pois é o patriarca da família e sustenta a todos com a sua empresa; a forma de ilustrar esse domínio está impressa no jogo de palavras que ele usa para manipular e humilhar o resto da família. O personagem também não hesitará em usar da força física. Se no mito Cronos engole seus filhos para que eles não tirem seu poder, na série a personagem irá, aos poucos, engolir a auto-estima e os sonhos de seus familiares, para continuar mantendo o controle da família.

Zeus foi criado longe de sua família, tanto no mito quanto na série, e o seu papel de libertador, ante a figura paterna, foi mantido. No mito, ele faz com que o pai vomite seus irmãos e, juntos, eles derrotam o tirano. Na série, o rapaz voltará para casa e irá trabalhar com o pai. No início, tentará se adaptar, mas pouco tempo depois conhecerá o lado autoritário do pai e não conseguirá aceitar a forma como ele trata sua mãe e sua irmã. A situação será mantida, até que sua irmã, Hera, irá aos poucos indicando ao irmão a solução para o problema: matar o pai. Ele mesmo

não se mostra tão disposto à execução do ato, mas quando vê sua mulher agindo, concorda, e passa a acobertá-la.

No mito, Réia é esposa de Cronos e reina ao seu lado, porém ao ver o marido engolir todos os filhos se desespera e, com a ajuda de seu pai, consegue salvar seu filho caçula, Zeus. Nesta adaptação, Zeus é criado por deus avós, devido a problemas econômicos (e não por uma armação de Réia), mas será perceptível a tentativa de Reia de proteger seus filhos do domínio do pai.

No mito, Hera é um dos filhos que Cronos engoliu e, por isso, somente surge no final da história durante a batalha. Anos depois, casa-se com Zeus e se mostra uma deusa ciumenta e vingativa. Nesta adaptação, Hera será a única irmã de Zeus e terá uma espécie de idolatria pelo irmão, porque o vê como um salvador, alguém que a tirará do domínio do pai. Hera será uma jovem ácida e irônica e se mostrará importante no assassinato, pois será a pessoa que mostrará o quanto ele é necessário.

Métis, na mitologia, tem um papel importantíssimo, pois além de ser a primeira ajudante de Zeus, é ela quem prepara e lhe oferece a poção que o faz vomitar seus filhos. Nesta adaptação, Métis será a esposa de Zeus e também trabalhará na empresa, evidenciando que não tem interesse em ficar sob o domínio do sogro, e por isso cobra constantemente uma atitude de seu marido. Ao perceber que ele não está tão disposto a matar o pai, ela mesma envenena Cronos, mas é acobertada pelo marido e tentará se livrar da punição, atribuindo a culpa a Hera, a quem odeia.

É importante mencionar que a história será contada de forma não linear, começando pela morte de Cronos, sendo que durante a investigação os personagens revelarão sua personalidade nos depoimentos e nos *flashbacks* que mostrarão o cotidiano da família.

3.2.1 OS Símbolos Presentes na Adaptação

É possível encontrar símbolos que identificam os personagens no mito, pois os deuses têm marcas que os identificam e são utilizadas em suas representações. Neste trabalho, esses símbolos são utilizados para sustentar o processo de alusão ao mito.

Cronos, que em grego significa tempo, apresenta, entre os elementos de seu figurino e acessórios, um relógio marcante no pulso, como os de grandes empresários, além de outros dois colocados sobre sua mesa. Hera, que na mitologia tem o pavão como seu símbolo, utilizará estampas que lembram a ave. Convém ressaltar que o pavão é considerado uma ave bela e orgulhosa, assim como a personagem.



Cronos na sala de depoimento com seu relógio em evidência.

Zeus ganhou seus raios dos ciclopes e utiliza essa arma tanto contra seu pai como contra todos os que deseja punir, marcando sua dominação. Na série, há um acessório que lembra esse símbolo: um prendedor de gravata em forma de raio.



Abotoadura do Zeus com um raio na ponta.



Hera com seu vestido de pavão.

Réia não foi muito representada na mitologia, portanto não existe um símbolo ou algo que possamos citar como sua representação. No entanto, é sempre citada como mãe dos deuses, portanto pretendemos mostrá-la, principalmente, como mãe.

Métis era a deusa da prudência; logo, seu figurino será composto por roupas comuns e sem muita ousadia. Na mitologia, em um ato de imprudência, a deusa aceita se transformar em mosca para ganhar uma aposta; mas acaba engolida por seu marido. Por isso, será comum durante a série Hera referir-se a ela como —~~mosca~~ morta”.

3.2.2 Os Principais Pontos de Afastamento da História Original

Durante o processo de adaptação optou-se por algumas mudanças, para que a história se enquadrasse em episódios curtos (de 4 minutos). A primeira mudança foi diminuir para dois o número de filhos de Cronos e Reia (que na mitologia eram seis), sendo Hera a mais velha e Zeus o mais novo.

Também foi alterada a ordem de seus nascimentos, pois sob a ótica freudiana acredita-se que, sendo Hera a irmã mais nova, seria mais fácil retratar seu encantamento por Zeus. E Zeus, sendo o mais velho, representaria melhor a necessidade de assumir o lugar do pai e cuidar da irmã. Omitiu-se a existência dos outros irmãos, devido à impossibilidade de aprofundamento de todas as personagens durante o decorrer da história.

Na história mitológica original, enquanto Zeus se prepara para enfrentar o pai, os outros filhos estão no ventre do titã. Esse fato é representado por meio das brigas entre Cronos e Hera, que está imersa no controle do pai, embora pareça se rebelar. Já Zeus, que foi criado fora, ainda não sente todo esse controle sobre si.

Por fim, o ponto em que mais houve um distanciamento da história original se refere à morte de Cronos. No mito, Métis prepara uma substância que Zeus oferece ao pai, para que ele vomite os irmãos, os quais se unirão ao irmão mais novo, para colocar um fim à tirania paterna. Nesta adaptação, a ideia do veneno parte de Hera, demonstrando o quanto ela quer se libertar do pai. À primeira vista, Zeus acredita que o veneno é loucura, mas Métis, que também quer se libertar para viver com o marido longe de Hera, resolve jogar o veneno na bebida de Cronos. Nesse momento, Zeus assiste a tudo e concorda, ajudando sua esposa a se livrar da prova do crime: o conhaque envenenado.

3.3 Outros Produtos que Dialogam com a Mitologia Grega

Ao longo dos anos a mitologia grega vem sendo utilizada como fonte para muitas outras realizações audiovisuais, abaixo, alguns exemplos:

Fúria de Titãs (2010): Dirigido por Louis Leterrier, com roteiro elaborado por Travis Beacham. No filme, os homens se revoltam contra os deuses. Zeus, como punição, concorda que Hades liberte o terrível Kraken (monstro marinho). Por isso Perseu, filho de Zeus, é o herói responsável por matar o monstro antes que a princesa Andrômeda seja sacrificada. Existem muitas críticas ao fato de que esse filme se afasta um pouco da mitologia grega, introduzindo elementos de outras culturas, como o monstro Kraken, do mito nórdico.



Imagem promocional do filme “Fúria de Titãs”.

Percy Jackson e o Ladrão de raios (2010): Com direção de Chris Columbus e roteiro de Craig Titley, o filme é baseado em uma série de livros na qual o personagem principal, Percy, descobre que é filho de Poseidon e que existem muitos seres da mitologia grega no mundo atual. Para provar que não roubou o raio de Zeus, o garoto enfrenta vários monstros mitológicos. O filme é uma adaptação livre e bem ao gosto da filmografia adolescente norte-americana, não sendo fiel à mitologia.



Cena do filme “Percy Jackson e o ladrão de raios”.

Tróia (2004): Direção de Wolfgang Petersen e roteiro de David Benioff, baseia-se na Ilíada de Homero. Narra a história da guerra de Tróia, desencadeada pelo rapto de Helena, esposa do rei grego Menelau, por Páris, príncipe de Tróia. Neste filme a linguagem cinematográfica apresentou aos espectadores uma luta mais próxima do realismo do que da poesia, não havendo a presença dos deuses durante o duelo.



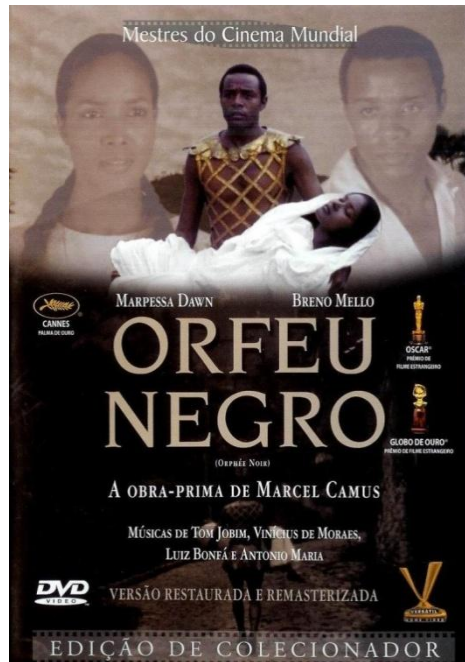
Cena do filme “Tróia”.

Ulysses (1954): Direção de Mário Camerini e sete roteiristas norte-americanos, entre eles, Ben Hecht e Irwin Shawer. Uma das versões da Odisséia mantém apenas alguns elementos da obra original, como o episódio das sereias e o encontro com o rei dos faésios, mas acrescenta dados como o de um Ulisses com amnésia e que fica noivo da filha do rei.

A Odisséia (1997): Direção de Andrei Konchalovsky e roteiro de Considerado um dos filmes que mantém a maior fidelidade com a obra de Homero, apresenta uma sequência linear dos fatos, embora a Odisséia de Homero trabalhe com o sistema de *flashback*. O filme narra a estória de Ulisses, rei de Ítaca, desde sua saída da ilha, até seu retorno, vinte anos depois.

Jasão e o Velo de Ouro (2000): Direção Nick Willing e roteiro de Matthew Faulk e Mark Skeet. Jasão foi criado longe do seu reino, porque Pelias o invadiu. Vinte anos depois, Jasão tenta recuperar seus domínios, mas, para isso, deve encontrar o velocino de ouro e enfrentar a fúria de Zeus.

Orfeu Negro (1959): Direção de Marcel Camus e roteiro de Marcel Camus e Jacques Viot. Filme brasileiro que conta, de forma contemporânea, o mito de Orfeu.



Cartaz do filme “Orfeu Negro”.

O Confronto dos Deuses (2010): A série produzida pelo History Channel em forma de documentário conta as principais histórias da mitologia grega e o episódio —Confronto dos Deuses – Zeus”, narra o mito de Zeus em formato audiovisual. As personagens se apresentam caracterizadas com vestimenta de época, e que constituiu uma boa fonte de inspiração para a composição dos personagens desta adaptação.



Ator interpretando Zeus no Especial do History Channel.

Este ano foi lançado no Brasil o livro –A Deusa, o Herói, o Centauro e a Justa Medida”, de Fabio Tubenchlak que tem como objetivo levar histórias gregas para o público infanto-juvenil e, a partir delas, transmitir ideias de ecologia.

Outra vertente que usa a mitologia grega são os jogos para computador, entre eles destacam-se o *Age of mythology*, no qual os jogadores vão construindo uma civilização, passando pelos períodos clássico, heróico e mítico. E o *God of War*, em que o protagonista precisa sobreviver ao caos na cidade de Atenas, para isso conta com poderes especiais cedido pelos deuses.



Imagem do jogo Age of Mitology.



Imagem do jogo God of War.

4. CONCEITO DE SÉRIE

4.1 Da 2ª Revolução Industrial à Internet

No final do século XIX a economia capitalista sofreu uma grande mudança devido à Revolução Industrial. Sua principal característica é a substituição das máquinas a vapor pelas movidas a energia elétrica ou por derivados do petróleo. Essa simples substituição permitiu que as seguintes alterações fossem possíveis: aumento nos níveis de produção, barateamento nos preços dos produtos, permitindo que mais pessoas entrassem na dinâmica do capitalismo; e a intensificação na divisão do trabalho dentro das fábricas.

Além dessas mudanças no âmbito econômico, a Revolução afetou outros setores da sociedade. Um deles é o campo das artes. A tecnologia passou a auxiliar artistas que queriam inovar, mas que estavam presos aos conceitos fixos impostos por movimentos anteriores e pelas instituições tradicionais que acreditavam ter propriedade em nomear o que era ou não arte. E mais do que isso, o desenvolvimento tecnológico permitiu que o limite entre artista e público se tornasse uma barreira transponível, pois a arte se transformou em matéria mais física e observável. Como exemplo, os avanços no campo da fotografia, do cinema mudo e, posteriormente, do cinema falado, das telecomunicações até a possibilidade da arte digital.

Já na segunda metade do século XX, fim da década de 60 e início da de 70, o computador traçava seu caminho e passava a ser mais do que um instrumento puramente militar. Pôde, finalmente, entrar em contato com alguns estudantes universitários e outros poucos privilegiados consumidores. Durante o período de Guerra Fria (1945-1989) houve muita rejeição em relação aos computadores, pois os mesmos eram encarados como verdadeiras armas de guerra. Passado esse período, e com a inserção da internet, que possibilitava uma conexão entre o mundo inteiro, esse estigma extinguiu-se.

Hoje, o homem interage de maneira quase automática com essa máquina e com outros indivíduos, que também interagem com ela. O foco deste trabalho estará no conceito de comunicação e entretenimento que a internet proporciona, sendo que será tratado, principalmente, o conceito de *webséries*, o produto final.

4.2 Narrativas Ficcionalis Seriadas

Nos últimos anos as narrativas ficcionais seriadas de origem norte-americana têm conquistado uma grande gama de fãs brasileiros. O número ascendente de assinaturas de televisão a cabo (que vem crescendo desde a década de 90) é prova disso. O sucesso de audiência desse formato de programa rendeu-lhe uma vaga no horário nobre dos principais canais pagos (Warner Channel, Sony Entertainment Television, Universal Channel, Fox entre outros), ao contrário de canais abertos, que em sua esmagadora maioria ainda se apóia na telenovela.

É importante notar que a programação televisiva brasileira, antes de se firmar como independente baseou-se em outro meio de comunicação de massa: o rádio, cujo maior trunfo era as radionovelas. O mesmo aconteceu com as séries norte-americanas. O formato americano, entretanto, era derivado do teatro, pois na primeira década de transmissões, os programas eram todos ao vivo, devido às dificuldades técnicas de gravação. Logo, tinham características teatrais porque possuíam um cenário fixo e poucas câmeras durante o processo de gravação.

O formato seriado, porém, não é estranho ao público. No século XIX os folhetins eram muito comuns. As publicações vinham divididas por capítulos em jornais ou revistas, ao longo de um intervalo determinado de tempo. Havia artifícios em se manter o interesse do público, como a ideia de gancho da narrativa.

Nas primeiras décadas do século XX, a forma dominante de narrativas seriadas eram as radionovelas. Nos anos 30, nos EUA elas ficaram conhecidas como *—soap operas—*. Tinham essa nomenclatura devido a seus patrocinadores que, majoritariamente, eram produtos domésticos (daí *—soap—* que significa sabão), já que o tipo de programa era destinado, em sua maioria, às donas de casa. O *—opera—*

deve-se aos temas abordados, pois as histórias contavam com enredos muito dramáticos.

A serialização no cinema, porém, data de muito antes. Em 1913 já se observavam essas características. Na época, os ambientes onde os filmes eram exibidos eram pequenos e com assentos pouco confortáveis, o que incomodava bastante o público, principalmente quando a duração do filme era longa. A solução foi dividir o filme em partes. Nos filmes de faroeste, por exemplo, o conceito de gancho era bastante utilizado com intenção de aguçar a curiosidade de espectador e fazê-lo retornar.

Dessa forma, observa-se que os três principais tipos de serialização ficcional na televisão são os seguintes: telenovela, seriados e séries ou minisséries. Nas três categorias, o estilo dos episódios é semelhante, mas cada episódio conta com uma narrativa diferente. Foi convencionado chamar cada fragmento de episódio e os episódios com um todo formam uma unidade narrativa (temporada) que podem durar semanas, meses e até anos.

As telenovelas (e algumas séries e minisséries) contam com uma ou várias histórias interligadas que perpetuam ao longo de vários capítulos exibidos, diariamente, quando ao final de todos os capítulos será dado o fechamento da história.

No seriado, cada episódio é, geralmente, semanal e conta com um começo, meio e fim. As personagens são sempre fixas e se envolvem em histórias e soluções a cada semana. Nas séries e minisséries, o estilo de cada episódio é semelhante, mas a história sofre alterações e cada episódio funciona de forma independente, diversificando personagens e até mesmo a equipe de produção em cada uma delas. Porém, é importante observar que esse conceito não é fechado. Os três tipos de narrativa seriada podem possuir características em comum e que podem se mesclar.

4.3 Narrativas seriadas televisivas nos EUA

Com o advento do videotape na década de 50, a televisão passou a desenvolver uma linguagem própria. Foi possível captar, guardar e editar programas e, assim, preencher melhor a grade que não dependia mais apenas de programas ao vivo. Foi possível também a utilização de mais câmeras na hora da gravação, o que permitia captar melhor as interpretações dos atores.

O seriado *“Love Lucy”* (CBS, 1951-1960) deu início ao surgimento da serialização na televisão norte-americana. E mais do que isso, deu início ao *sitcom* (abreviação de *situation comedy* – comédia de situação). Apesar de introduzir um novo gênero, a série, assim como outras da década de 50 e 60, não se preocupava em mostrar as mudanças sociais e culturais que estavam acontecendo na época, mas apenas os valores familiares e situações desse cunho. O seriado *“A Feiticeira”* (*Bewitched*, ABC, 1964-1972) é outro exemplo. A série contava sempre com as intervenções cômicas que a família de feiticeiros de Samantha faziam em sua vida de casada.

Esse formato mudou a partir da década de 70. A série *Mary Tyler Moore Show* (CBS, 1970-1977) contava a história de uma mulher de 30 anos, solteira e independente que trabalhava numa produtora de programa jornalístico para televisão. A série conseguiu mudar o foco da casa e das relações familiares para as relações profissionais.

No final da década de 70 as *soap operas* começaram a investir em uma mudança narrativa. A telenovela *“Dias”* (CBS, 1978-1991) começou a adicionar aos temas mais comuns assuntos como a política externa e os crimes nas grandes corporações. Os ganchos passaram a ser mais utilizados para prender o interesse do público. A partir da segunda temporada, os episódios começaram a não ser mais independentes, mas sim histórias que se desenvolviam ao longo de vários capítulos, o que exigia uma fidelização do público.

No começo da década de 80, a popularização do videocassete e do controle

remoto deu ao público o poder de assistir ao que quisesse e quando quisesse. Se o programa não estivesse interessante, bastava apertar um simples botão e mudar de canal. E se ele optasse por não assistir a determinado programa naquele momento, bastava gravar e assistir quando ou quantas vezes quisesse. Esse fato acarretou uma mudança de postura das emissoras, que precisaram amadurecer suas narrativas para manter a atenção do público.

A partir desse momento as emissoras de canais fechados começaram a ganhar destaque. Até então, elas contavam com assinaturas, devido à melhor qualidade de imagem. Mas a partir dos anos 80 canais como a HBO (Home Box Office) passaram a investir na produção de séries ficcionais. E já no início dos anos 90 esse investimento mostrou-se inteligente e bem notável e deu origem a bons programas como *“Oz”* (HBO, 1997-2003), *“Família Soprano”* (*The Sopranos*, HBO, 1999-2007) e *“True Blood”* (HBO, 2008-presente).

Essa inovação nas redes de canais fechados estimulou uma mudança nas redes de canais abertos. A série *“Hill Street Blues”* (NBC, 1981-1987) é um exemplo. A série se passava em um bairro fictício em Nova Iorque e acompanhava a vida de oficiais de uma delegacia de polícia. Ela mesclava os seguintes gêneros: policial, comédia, drama e crítica social. Apostava na filmagem estilo documentário com a câmera trêmula, iluminação natural e enquadramentos despreocupados. Mas a principal contribuição da série foi a inserção da narrativa múltipla, pois acompanhava o cotidiano de mais de 10 personagens, o que nunca havia sido feito antes.

A série começou a se desenvolver em uma narrativa modular. Trata-se de uma história que para desenvolver-se depende de fatos ocorridos em episódios anteriores, mas que não por isso seriam concluídas no episódio atual. Demorariam mais tempo para serem concluídas e precisariam da atenção de episódios futuros para fechar, o que permitia a exploração maior dos personagens, estabelecendo uma relação mais íntima e duradoura com o público, que passa a conhecê-los aos poucos. Essa é uma tática que o cinema não possui e que contribui para o sucesso das séries e seriados. A complexidade das personagens e das narrativas cativa o público e o torna fiel ao programa.

Hill Street Blues iniciou uma onda de amadurecimento das séries. Hoje, quanto mais complexas as séries, mais atraído será o público. Além disso, foi o programa que conseguiu atingir uma larga faixa etária (18- 49 anos). Por todas essas mudanças que ocorreram na época de sua exibição surgiu um novo conceito, o *quality television* (televisão de qualidade). O termo passou a significar uma abordagem diferenciada na televisão e a ser adotado por críticos e estudiosos.

O *quality television* serviu para incentivar a produção de novas séries inovadoras, mas também atraiu nomes do cinema para a televisão. O renomado cineasta americano David Lynch é um exemplo. Ele desenvolveu a série “*Twin Peaks*” (ABC, 1990-1991) que tratava da investigação do agente do FBI Dale Cooper para descobrir o autor do assassinato de Laura Palmer.

A série coincidiu de estar sendo exibida no momento emergente da internet e teve seu sucesso favorecido por ela. Ao final dos episódios, os fãs se encontravam no espaço virtual para discutir hipóteses, teorias e os acontecimentos marcantes do episódio. O problema é que a expectativa cresceu demais nos grupos de discussão da internet e os acontecimentos da série começaram a deixar a desejar. Aliado a isso, a emissora atrasava o anúncio do assassino o que fez com que o público que não frequentava as discussões acabasse se desinteressando. O desfecho da série não agradou os fãs, que tinham altas expectativas.

Era a primeira vez que algo assim acontecia, ou seja, os fãs saírem da frente da televisão e, por meio da internet, continuarem a fomentar a discussão sobre a série. Os criadores da série não sabiam como contar a história de modo a satisfazer esse novo público. A televisão teria que se modernizar para não perder seu público mais fiel e midiaticizado. A solução seria a expansão do universo narrativo televisivo para outras mídias, que Jenkins denomina narrativa transmidiática.

4.4 Narrativas Seriadas Televisivas no Brasil

Os seriados entraram na televisão brasileira de forma discreta. Os primeiros produzidos no país eram baseados na fórmula norte-americana. Por isso,

desenvolviam temáticas próprias do universo ideológico dos EUA, em 1950, que viviam então o *American way of life*. Assim, surgiu o primeiro seriado de aventura produzido no Brasil, o —Capitão 7” exibido pela TV Record na década de 50. Tratava-se de um super-herói que se encaixava nos moldes americanos. Foi produzida também a comédia —Alô, Doçura”, no início dos anos 60, que era uma clara referência ao seriado americano —Love Lucy”. E o seriado de ação e aventura —Vilão Rodoviário”, que teve bons índices de audiência, chegando até mesmo a ultrapassar os pontos de seriados americanos exibidos no Brasil.

No final da década de 70, os seriados se voltaram para a realidade nacional, mas ainda assim foram limitados pela censura militar e seguiam a estrutura norte-americana: duração de um ano ou mais, exibidos uma vez por semana, com gancho na ação original, embora sem compromisso com a continuidade. Desse período destacam-se —A Grande Família”, —Órgão Pesado”, —Platão de Polícia” e —Mulher”.

Nos anos 80, os seriados lançados pela Rede Globo de Televisão tinham uma preocupação maior em discutir os problemas cotidianos do país. Nesse período sobressaem —Amizade Colorida”, —Quem Ama não mata” e —Armação Ilimitada”.

Nos anos 90, a Rede Globo de Televisão investiu em comédias de costumes baseadas nos contos de Luís Fernando Veríssimo (—Comédia da Vida Privada”) e de Nelson Rodrigues (—A vida como ela é”).

No aspecto econômico, os seriados são caros para serem mantidos, mas juntamente com as minisséries são bons para praticar a aproximação com o discurso cinematográfico e com outras formas de experimentação estética. Podem ser laboratório para exploração de novas linguagens, já que não têm o compromisso em apresentar altos índices de audiência em suas exibições.

As minisséries marcaram a década de 80 com suas produções. A primeira minissérie produzida no Brasil foi —Lampião e Maria Bonita”, de 1982, escrita por

Aguinaldo Silva com direção de Paulo Afonso Grisolli. Essa minissérie rompeu com a exibição de apenas séries estrangeiras, geralmente de origem norte-americana.

Na mesma década, em comemoração aos 20 anos da emissora, foi produzida a mini série —“Tempo e o vento” exibida em 1985, com 25 capítulos, cujo roteiro foi baseado na obra homônima de Érico Veríssimo e com direção de Paulo José. —“Grande Sertão: Veredas” também exibida em 1985, baseada na obra homônima de Guimarães Rosa e com roteiro final e direção de Walter Avancini. E por fim —“Tenda dos milagres”, de 1985, dirigida por Paulo Afonso Grisolli e escrita por Aguinaldo Silva, com base na obra homônima de Jorge Amado.

As minisséries passaram a agradar o público e seus enredos históricos auxiliaram na construção de uma identidade nacional. Entretanto, como foram exibidas fora do horário nobre e com um tema mais direcional, passaram a ser destinadas a um público seletivo e a trazer a marca de um produto nobre.

Nesse contexto, as minisséries são produções bem caras, principalmente aquelas que tratam de temática histórica. São produções que contam com figurino e cenário de época, que precisam estar de acordo com o contexto, para gerar a verossimilhança no telespectador.

As minisséries contam com enredos bem escritos e interpretações de alta qualidade. Possuem uma autonomia e uma coerência maior, pois, apesar de cederem às exigências da emissora, geralmente são exibidas apenas após de finalizadas.

4.5 Webséries

A televisão soube aproveitar a linguagem do rádio e do cinema para montar a sua própria linguagem. Com o desenvolvimento das mídias digitais, outras formas de linguagem também foram incorporadas.

A integração da internet com a televisão permite o deslocamento para um mundo narrativo, mudando de foco, perspectiva e ponto de vista da maneira que se desejar. A possibilidade de existência de um roteiro de programa interativo e de produção para TV digital interativa e mídias convergentes é objeto de estudo de pesquisadores, mas também de artistas e produtores do meio audiovisual que passaram a viver essa realidade.

Desde os tempos remotos o homem compartilha histórias. Histórias com começo, meio e fim. E que geralmente contam com um ponto de giro e um desfecho. As histórias são universais, mas o modo de contá-las muda de acordo com o meio que a transmite. E evoluem com os meios que as transmitem também.

A forma tradicional de narrar não foi suficiente para acompanhar as mudanças. A mudança no método de contar as histórias tornou possível transmitir essa mensagem de uma forma não-linear e sim com um ambiente participativo para ao público, que tem meios de fazer uma montagem pessoal da obra.

A produção de *webséries* surgiu com essa necessidade de testar novas narrativas, conteúdos, linguagens e interações com o público, os internautas. Um público com audiência mais difícil de definir, prever e medir. Por se tratar de uma linguagem nova é difícil definir um padrão. Pode-se, entretanto, traçar características comuns que elas geralmente apresentam.

Assim, observa-se que o espectador não se encontra em uma sala escura com todas as atenções voltadas para a tela, como no cinema. Ele está em sua sala, cozinha, quarto, cercado de outras informações e acontecimentos do ambiente caseiro.

Na internet há a possibilidade de pausar, voltar, adiantar. E mais, de interromper a narrativa para buscar mais informações sobre o conteúdo, o que é um alerta para produtores, roteiristas e outros profissionais do audiovisual: a informação pode ser checada e questionada a qualquer momento. Deve haver, portanto, uma adequação maior dos temas e um rigor maior na pesquisa.

A plataforma de distribuição mais forte na internet é, sem dúvida, o site Youtube. Trata-se de um site de hospedagem de vídeos que ficam disponíveis para serem assistidos via *streaming*. Qualquer pessoa pode criar um perfil e começar a compartilhar vídeos. No ano de 2010 mais de 13 milhões de horas de vídeos foram compartilhadas (informações oferecidas no próprio site), o que justifica a escolha dessa plataforma para a divulgação desta *websérie*.

Com o advento do *youtube* e o barateamento das câmeras, computadores e *softwares* de edição tornou-se possível que o telespectador se tornasse videomaker e produzisse muitos vídeos de baixo orçamento, sendo que muitas vezes o custo da produção é inversamente proporcional ao número de visualizações que ela recebe.

É uma escolha de divulgação que pode funcionar para este produto, pois a hospedagem é gratuita e a possibilidade de visualizações, infinita. Pode-se realizar parte da divulgação, que depois passa a ser desenvolvida pelos próprios internautas, pois é costume indicar vídeos aos conhecidos no universo virtual. Outro atrativo será a interatividade, com intenção de atrair um público maior.

5. INTERATIVIDADE

O homem como ser social interage o tempo todo com outros homens e existem vários meios para essa interação:

- 1) O face a face, que se mostra mais completo uma vez que se observem sinais como entonação e expressões faciais;
- 2) As interações mediadas ou conversas por cartas ou telefone, que apesar de não evidenciarem tantas deixas para a presença física, trazem certas particularidades, como mudanças na voz das pessoas, por exemplo;
- 3) A interação por meio da comunicação de massa (televisão e rádio), que até as últimas décadas tem sido monológica.
- 4) A internet, que permite uma interação mais intensa, sendo que o próprio meio muda o fluxo da informação, podendo o usuário decidir onde encontrará a informação, além de possuir ferramentas para enviar suas informações.

Nossa formação de raízes na Teoria da Informação resiste e impregna a reflexão sobre a interação mediada por computador. A tão conhecida fórmula emissor -> mensagem -> meio -> receptor acaba sendo atualizada no seguinte modelo: webdesigner -> site -> internet -> usuário. Os termos são outros, foram “modernizados”, mas se trata da mesma e caduca epistemologia. A diferença é que se destaca que não apenas se recebe o que o pólo emissor transmite, mas também se pode buscar a informação que se quer. O novo modelo então seria: webdesigner -> site -> internet <- usuário. Essa seria a fórmula da chamada “interatividade”. (PRIMO, 2008, p.11)

É perceptível que o avanço tecnológico vem aos poucos propondo que todos os meios se tornem mais interativos; um exemplo é a televisão digital. Teóricos classificam vários níveis e tipos de interação. No livro “Interação mediada por Computador”, de Alex Primo (2008), encontra-se um grande volume dessas categorias. McLuhan já abordava a questão da interatividade, quando classificava os meios em quentes ou frios, dependendo da forma como fossem utilizados pelo usuário.

O surgimento dos meios de comunicação de massa modernos decretou o fim de importantes tradições culturais que floresceram nos

EUA do século XX, o momento atual de transformação midiática está reafirmando o direito que as pessoas comuns têm de contribuir ativamente com sua cultura. (JENKINS, 2009, p.122)

A interatividade evoluiu muito, no caso da televisão. No início, o telespectador só poderia interferir em aspectos simples em seu televisor, como por exemplo, abaixar e aumentar o som ou regular o brilho. Com a chegada da televisão em cores e do controle remoto, a interatividade aumentou, a partir dos aparelhos que se conectaram a ela, como o videocassete (que permitia a escolha do que se pretendia assistir e o momento em que se poderia fazê-lo) e os videogames. Mais tarde surgiram os programas que possibilitavam a interatividade por meio de cartas ou telefonemas, concedendo ao telespectador um canal de retorno, pelo qual conseguiria interferir no conteúdo, como no extinto —**Você Decide**”, exibido pela TV Globo. O próximo passo foi a criação de programas em que se poderia intervir no enquadramento desejado para se assistir à programação. Dessa forma, pode-se considerar a interação de três maneiras: com o equipamento, com o conteúdo e com o fator social.

Quando a interação ocorre pelo computador, observa-se que os mesmos três níveis também existem, mas ainda que se possa escolher entre um conteúdo e outro, os caminhos já estarão pré-programados, havendo sempre um limite de escolhas, tanto na internet, quanto no CD-ROM.

O que acontece, porém, nas interações com discos digitais (videodisco, CD-ROM, DVD) é a apresentação de um estoque de informações previamente definidas. Mas em vez de apresentar-se um fluxo de sequência única, oferece-se uma multisequencialidade. Diferentemente de um canal de televisão, em que as informações se sucedem em uma única sequência possível, o fluxo dos dados gravados em um disco digital pode ser disparado através de diferentes percursos. Contudo, todas as informações já estão contidas na estrutura do disco. E todas essas informações serão as mesmas para qualquer pessoa que acesse o disco. (PRIMO, 2008, p.24)

O surgimento do canal de retorno com as TIC's possibilitou ao receptor interagir nos produtos audiovisuais, a partir disso começaram grandes estudos sobre o roteiro para o audiovisual. A participação do público já aconteceu em vários outros campos na arte, na literatura um exemplo disso seria o livro, *un coup de Dés*,

Stefh ne Mallarm  que apresenta seu livro sem ordena  o de p ginas deixando a escolha da ordem para o leitor. No teatro L szl  Moholy-Nagy integrava v rias linguagem em suas pe as, como fotografia, cinema, escultura na m sica. Outro exemplo seria a fotografia expressionista que incentivava ao p blico a construir qual id ia seria passada.

A interatividade permite destruir a id ia de contar uma hist ria de forma comum, com come o, meio e fim, para que o espectador possa participar do processo   importante que a obra seja aberta em algum dos pontos da narrativa.

O avan o das TICs influencia tamb m a linguagem do audiovisual, onde os g neros e formatos diversos se misturam e j  n o   poss vel falar mais de cinema de autor ou de um programa de TV, mas de um conte do audiovisual, onde   poss vel associar dados e dialogar com o receptor, e que est  acess vel em diferentes m dias. Para Lorenzo Vilches (2003) as mudan as no campo do audiovisual abrem espa o para novas estruturas narrativas, pois modificam “a forma e o conte do dos objetos que produzimos ou recebemos” (VILCHES, 2003, p. 252). Denis Porto Reno (2007), por sua vez, argumenta que o uso combinado de diversos suportes para a narrativa audiovisual permite vislumbrar o surgimento de uma nova forma de representa  o, al m de novas formas de produ  o. (CASTRO, 2010. p.6)

Ainda h  pesquisadores como o professor Dasmaceno Ferreira e a professora Maria Dora Mour o que acreditam que n o existe uma nova linguagem criada pelos novos meios e sim uma reorganiza  o dessa linguagem.

Um sistema interativo deveria dar total autonomia ao espectador e viabilizar a resposta criativa e n o prevista de audi ncia. Por outro lado, nos sistemas reativos “a extens o de escolhas, tanto em detalhe quanto em amplitude,   predeterminada” (Willians, 1990, p. 130). Diante dessa cr tica Machado (1990) acrescenta que muitos dos equipamentos vendidos como “interativos” n o facultam verdadeiras respostas, mas simplesmente escolhas dentro de um conjunto de alternativas preestabelecidas. (PRIMO, 2008. P 22)

Portanto   percept vel o fato de que a interatividade possibilita novas experi ncias no meio audiovisual, mas ainda existe uma forte discord ncia do impacto que essas experi ncias causar o uma vez que ainda existe a limita  o tecnol gica e uma forte discord ncia sobre como isso afeta o modo de contar

histórias, o que se sabe é que o perfil do público está se transformando do mesmo modo que os meios de comunicação.

O público que acessa um programa audiovisual multimídia é diferenciado, mais dispersivo, tem uma relação não-linear com a imagem. Ele está habituado a uma atitude mais ativa, determinada pelo contato com outros meios de comunicação como a internet mediada pelo computador, celulares ou *games*. A informação, para ele, segue um fluxo fragmentado, dividido. (CASTRO, 2010. p 8)

Assim é fundamental que se pense qual o perfil do público que aceita e entende a interatividade, em sua grande maioria são pessoas que já nasceram sobre os efeitos das TIC's, que têm familiaridade com o computador e a internet, meios dinâmicos que utilizam da linguagem não linear.

5.1 A Interatividade Inserida no Processo

Seguindo a tendência lançada pelas novas possibilidades em televisão digital e internet, optou-se por incluir a interatividade neste projeto. Será apresentada uma história narrada de forma não linear, que possibilitará uma multisequencialidade; ou seja, será o espectador quem escolherá qual a ordem em que assistirá aos capítulos.

Quanto ao primeiro aspecto (estrutura não linear), talvez seja mais justo falar de multisequencialidade (Landow, 1997, p. 82) ao se estudar a estrutura interna do hipertexto digital. As sequências ainda estão lá. Elas encontram-se, isso sim, multiplicadas. (PRIMO, 2003, p. 6)

Esta história será contada a partir da morte do personagem Cronos e, então, o usuário será convidado a ser o detetive que deverá descobrir qual dos suspeitos é o verdadeiro culpado, por meio da escolha de qual pergunta fazer aos suspeitos, e cada pergunta, pré-definida pelas autoras deste trabalho, será um episódio. Ao final do episódio, o usuário escolherá entre fazer outra pergunta (ver outro episódio) ou votar em um suspeito. Ao escolher seu culpado, o usuário será convidado a ver o episódio que revela o assassino; isto é, o episódio resposta.

Dessa forma, esclarece-se que este produto utiliza o primeiro dos três níveis de interatividade proposto por Vaughan (1995, p.152) ou a ramificação simples, na qual o usuário poderá ir de uma seção a outra, com uma simples ação como um clique de mouse. Assim possibilita-se, a interatividade de transmissão, medida pelo potencial do meio ao permitir que o —usuário” escolha que fluxo de informações em mão única quer receber (não existe a possibilidade de fazer solicitações) (PRIMO, 2008, p. 33).

Portanto, o receptor será limitado, ao escolher a ordem em que quiser assistir e não lhe será oferecida a oportunidade de mudar o conteúdo da série. No entanto, ele (a) será convidado (a) a se tornar parte da história, no caso, como detetive o que, se espera, possa ampliar a proximidade entre o usuário e a história.

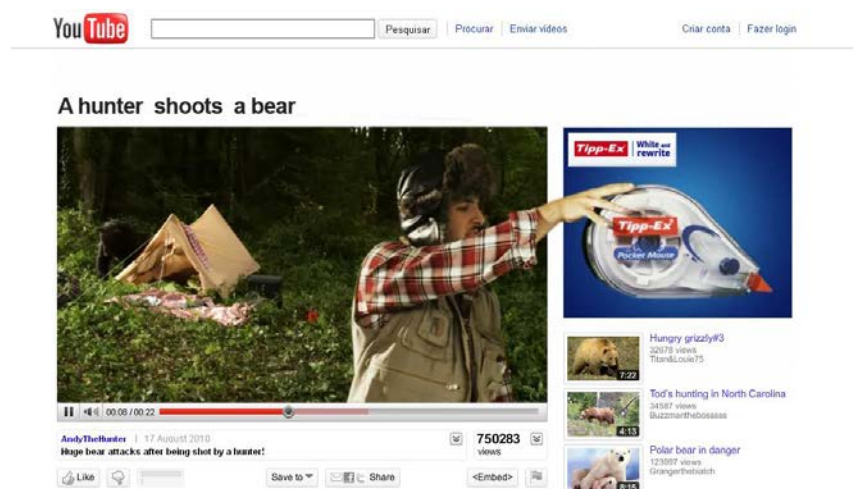
5.2 Produtos Audiovisuais Interativos na Internet

Entre as várias plataformas na internet o site *www.youtube.com* possibilitou grandes mudanças no audiovisual primeiro porque se caracterizou como suporte para que qualquer pessoa pudesse divulgar seus vídeos, rompendo de certa forma com o monopólio das grandes empresas de comunicação, depois se tornou fonte de vídeos interativos, tudo isso porque o site tem permitido que se criem hiperlinks dentro do vídeo que te direcionam para outros vídeos ou para momentos dentro do próprio vídeo. Assim, várias das experiências de vídeos audiovisuais têm sido utilizadas no site.

Esta nova audiência, além de ouvir, ver e se apropriar de um obra por meio de sua vivência e interpretações, pode se manifestar, produzir e ser respondida, por um ou muitos outros emissores. Nessa relação, mantém a mensagem em construção permanente. Nas narrativas midiáticas digitais o público é o sujeito da ação. É a audiência que se apropria de elementos da linguagem das novas mídias para elaborar sua própria narrativa, construir junto uma mensagem, de acordo com seu repertório. (CASTRO, 2010. P. 6)

Os roteiros não lineares ganham espaço para que o público possa interagir. Um primeiro exemplo seria o dos finais alternativos, onde o usuário decide qual final quer ver na história. Na televisão, um exemplo comum a esse tipo de vídeo é o já mencionado programa da Rede Globo, —*Você Decide*”; e na internet, pode-se

menção o comercial dos adesivos Tipp-ex, em que seus idealizadores produziram um vídeo, no qual um caçador encontra um urso, cabendo ao usuário dizer o que ele fará, por meio de um mecanismo que lhe permite escrever, no campo acima do vídeo, um comando em inglês, que direciona o vídeo para um novo vídeo, capaz de conter a escolha do usuário (caso a palavra digitada tenha um vídeo correspondente). O interessante, nesse caso, é que a escolha é aberta e não delimitada por opções, como no —Você Decide”.



Tela inicial da propaganda interativa da Tipp-EX, “Hunter Shoots a Bear”.

Existe também o vídeo no qual o usuário decide todo o caminho a ser percorrido pelo personagem, como no Filme *Interactive Zombie Movie Adventure – Deliver me to Hell – Real Zombies Attack*. Esse filme é construído por meio de vários vídeos pequenos que se juntam, contando a saga do entregador de pizza que tenta fugir de ataques de zumbis, sendo que ao final de cada vídeo o usuário deverá escolher qual caminho percorrer. Caso a escolha seja errada, o personagem morrerá no final.



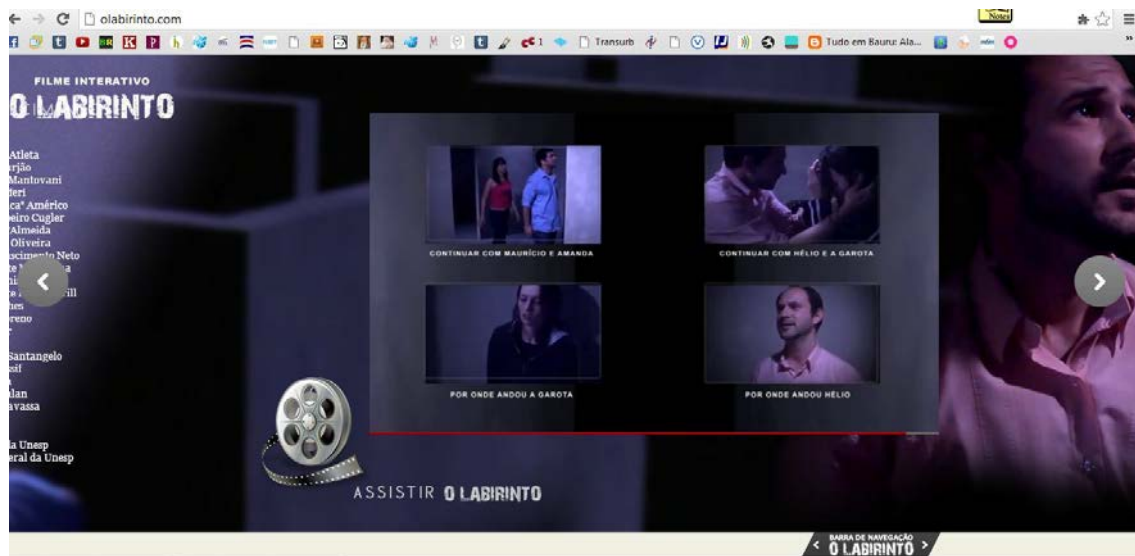
Imagem da tela de escolha do vídeo “Interactive Zombie Movie Adventure – Deliver me to Hell – Real Zombies Attack”.

Há ainda os vídeos que se direcionam para um momento dentro do próprio vídeo, como no caso do *Mystery Guitarman*. Nesse vídeo, o apresentador convida o usuário a tocar uma música com ele. Um teclado aparece do lado esquerdo da tela e dependendo de qual tecla o usuário apertar, um som diferente será produzido.



Interface interativa do “Mystery Guitarman”.

Por fim, o último exemplo é o de um projeto de alunos do curso de Radialismo da UNESP-Bauru, formados em 2010, chamado —*Labirinto*—. Nesse vídeo, vários personagens acordam em um labirinto, sendo que o usuário poderá escolher a história de qual personagem irá acompanhar ao longo do processo.



Tela interativa do “O Labirinto”.

6. RELATÓRIO TÉCNICO

6.1 Processo de Roteirização

O roteiro do projeto Makhía foi escrito em co-autoria. Realizamos uma rápida pesquisa sobre o tema para então definir como seria feita nossa adaptação. Assim, chegamos à conclusão de que se trataria de uma história contemporânea com cinco personagens.

Fizemos uma descrição curta dos cinco personagens definindo seu papel na história e, levando em consideração as personalidades dos deuses mitológicos, chegamos à seguinte conclusão:

- Cronos
É o assassino da história que aparece apenas em cenas de *flashbacks* e na cena em que morre. Pai e marido opressor, não cativava o carinho de ninguém de sua família.
- Réia
Esposa de Cronos. Sente-se completamente oprimida pelo marido e tenta ajudar seus filhos a saírem do controle do pai.
- Zeus
Filho de Cronos e Réia. Foi criado fora de casa e não consegue se adaptar, depois de adulto, aos desmandos do pai.
- Métis
Esposa de Zeus, deusa da Prudência. Suporta a família e Zeus apenas por amá-lo muito.
- Hera
Irmã de Zeus. Foi criada em casa com seus pais. Vive brigando com seu pai e se mostra irônica e sarcástica. Tem uma obsessão pelo irmão.

Com esses dados definidos escrevemos a escaleta (Anexo I) dos quatro episódios estruturados da seguinte forma: a nossa história começa na investigação sobre a morte de Cronos. Assim, o relacionamento da família seria mostrado apenas por *flashbacks*, enquanto os personagens se expressariam nos depoimentos para a polícia.

Com a escaleta pronta cada uma de nós escreveu um roteiro. Posteriormente nos reunimos e fizemos os tratamentos, até que o roteiro final estivesse pronto (Anexo I).

6.2 Captação De Recursos

Após o fechamento da idéia e do primeiro tratamento do roteiro, um dos passos seguintes foi a captação de recursos para a realização do trabalho. Há diferentes formas para se captar recursos: venda de produtos, organização de eventos, produção de materiais, contratos de prestação de serviços e patrocínios. Entre as modalidades citadas, decidiu-se que o patrocínio seria a melhor opção para esta produção.

O patrocínio é a transferência com ou sem fins lucrativos de recursos financeiros para a realização de projetos culturais, com finalidade de publicidade; assim como a cobertura de gastos ou utilização de bens móveis ou imóveis, do patrimônio do patrocinador, sem transferência de domínio, para a realização de projetos culturais, por pessoa física ou jurídica, de natureza cultural, com ou sem fins lucrativos. O patrocínio é uma modalidade de incentivo prevista na Lei nº 8.313/91, conhecida como Lei Rouanet.

Para a obtenção desse auxílio foi escrita uma carta na qual o projeto era explanado e, a seguir, a solicitação. (Anexo II). O resultado foi satisfatório, sendo que também houve colaboração de lojas da cidade. Segue a lista das colaboradoras e dos bens oferecidos a título de empréstimo:

- 1- Loja —~~Ata~~ ~~Corrêa~~ Modas”: quatro peças de roupa (blusa florida, vestido rosa, saia cinza, vestido preto florido), usadas na composição de duas personagens: Métis e Réia.
- 2- —~~Os~~ ~~da~~ Pechincha”: duas cômodas de cabeceira e uma mesa de centro, utilizados na composição do cenário do quarto de Cronos e Réia e da sala de estar da família.
- 3- —~~Os~~ ~~arão~~ Antiguidades”: objetos de cena (relógio e vaso de mesa, relógio de parede, enfeite de mesa, garrafa do conhaque), elementos importantes para a composição do cenário e também das personagens.
- 4- Loja —~~Ex~~ ~~elsior~~ – venda e aluguel de trajes”: dois ternos completos, utilizados na composição das personagens Zeus e Cronos.
- 5- —~~M~~ ~~gazine~~ Ceará”: um conjunto de cama, utilizado na composição do quarto de Cronos e Réia.

6.3 Produção Executiva

A receita para a produção da web-série era de R\$ 1600,00 (R\$ 800,00 de cada pessoa da equipe). O principal modo de reduzir custos foi através de apoio das lojas de bauru, como o empréstimo de roupas, móveis e equipamentos. Organizamos previamente o quanto cada setor da produção poderia gastar como o esperado nosso maior gasto foi com a logística da gravação.

Dessa maneira nosso orçamento ficou da seguinte forma:

Descrição	Gastos
Diretoria de arte	R\$156,00
Objetos	R\$ 28,00
Figurinos	RS128, 00
Direção de Fotografia	R\$192,00
Aluguel de equipamentos	R\$ 150,00
Lâmpadas	R\$ 42,00
Trilha Sonora	R\$300,00
Produção	R\$ 672,10
Gasolina	R\$ 171,00
Celular	R\$ 100,00
Taxis	R\$ 15,00
Supermercado	R\$ 192,10
Marmitas	R\$ 44,00
Dolly	R\$ 60,00
Alianças	R\$ 20,00
Frete dos moveis	R\$ 50,00
Fitas Mini DV – Making off	R\$ 20,00
Pós Produção	R\$ 114,90
Hospedagem do site	R\$14,9
Produção dos DVDs	R\$100,00
TOTAL	R\$ 1435,00

6.4 Procura Pelos Atores

O processo de procura de atores é também conhecido como *casting*. Trata-se, basicamente, de selecionar profissionais para atuar em filmes, comerciais, eventos, festas e demais. Os profissionais podem ser atores/atrizes, modelos, recepcionistas, promotoras, coordenadores, entre outros.

Depois de chegar à conclusão de que se trataria de uma história contemporânea, com cinco personagens, empreendeu-se uma busca pelos cinco atores que os interpretariam, sendo dois homens e três mulheres.

O *casting* foi realizado pelas colaboradoras Paula Costa e Letícia Siqueira (também responsável pela Direção de Atores), também alunas do curso e Rádio e TV da UNESP.

Para lhes facilitar o trabalho, traçou-se um perfil das personagens (Anexo II) que incluía a média de idade e perfil físico, pois como a história narra os acontecimentos trágicos dentro de uma família, era necessário que os atores não apresentassem fenótipos muito destoantes.

A procura do elenco, contato com o mesmo e acerto da participação teve duração de cerca de dois meses (maio/2012 a junho/2012). Os atores contaram, então, com dois meses de ensaio e preparação para as gravações, que aconteceram na primeira semana de setembro/2012. Paula Costa foi responsável pelo *casting* dos atores que interpretariam Zeus e Cronos. Os escolhidos foram, respectivamente, Reinaldo Fusco e Ricardo Fernandes.



Reinaldo Fusco: Zeus.



Ricardo Fernandes: Cronos.

Assim que foi enviado o perfil das personagens, a responsável pelo *casting*, Paula Costa, pensou nos dois e entrou em contato. Ela já havia trabalhado com Ricardo Fernandes em —A Procura de uma Dignidade”, e recebeu a indicação de Renato Fusco por meio do trabalho —Tribulações” (2011), de cujo elenco ele participou.

Letícia Siqueira foi responsável pelo *casting* de Hera, Métis e Réia, representadas, respectivamente, por Andreza Fialho, Isabel Sotero e Dora Silva.



Andreza Fialho: Hera.



Isabel Sotero: Métis.



Dora Silva: Réia.

A atriz Andreza Fialho foi apresentada à Letícia por um amigo em comum, seu colega no curso de Artes Cênicas na Universidade Sagrado Coração. Com Isabel, o contato foi feito devido a seu desempenho em outro trabalho da faculdade, o curta —*Pro Nós Geni*” (2011). O contato com Dora também se deve a outros trabalhos que ela já realizou para outros alunos do curso, como por exemplo, —*A Viúva Montiel*” (2008).

6.5 Direção

6.5.1 Direção Geral

A Direção Geral também foi assumida pelas criadoras do projeto. Depois do segundo tratamento do roteiro, fizeram a decupagem do mesmo. Decupar na linguagem audiovisual significa planejamento da filmagem, dividindo cada cena em planos e a previsão de como estes planos vão se ligar uns aos outros por meio de cortes.

Decidiu-se que todas as cenas teriam um plano sequência de segurança, para que a edição não sofresse, caso algum plano alternativo não alcançasse um resultado satisfatório.

Também se decidiu que todas as cenas de depoimento seriam gravadas em plano médio. Primeiramente de frente, depois de perfil e, por último, utilizando um movimento de câmera chamado *travelling*.

O Plano Próximo confere destaque a apenas um personagem, sendo mais fechado que o Plano Americano. O recurso do *travelling* é todo movimento de câmera em que ela se desloca, ao contrário do movimento de panorâmica, no qual a câmara apenas gira sobre o seu próprio eixo, sem se deslocar. Esse movimento foi realizado com a ajuda de um trilho de borracha e um suporte para a câmera.

Ficou decidido que o Primeiro Plano se encaixaria melhor para as cenas do depoimento, porque a intenção era a de transmitir a ideia de que se tratava, realmente, de um depoimento policial, em que haveria um investigador sentado de frente para o acusado.

Mais abaixo, um anexo (Anexo III) com a decupagem original das cenas

6.5.2 Direção de Fotografia

6.5.2.1 Opção estética

Optamos por uma luz que se assemelhasse a luz natural, sem muitos efeitos. Nas cenas de briga, a luz ficou mais escura, aumentando as sombras e a dramaticidade da cena. Nas cenas de depoimentos, queríamos o destaque apenas nos atores, então fizemos os recortes dos personagens através da iluminação.

6.5.2.2 Equipamentos:

- Câmera Canon T2i com lentes 18 mm e 55mm



- Fresnel 1000W

Miniluz de 1000W

Luz Fria STUDIO



- Difusores:

Gelatinas: âmbar e azul

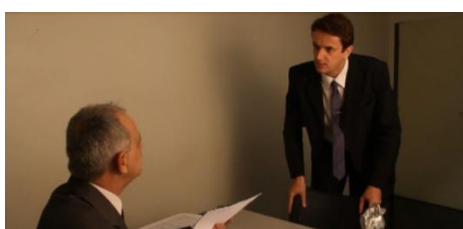
Rebatedor



6.5.2.3 Iluminação em cada locação

Gravamos em um escritório real e o espaço era muito reduzido, logo utilizamos a lente de 18 mm que tem como recurso o zoom. Nas cenas de rotina (dia-a-dia) utilizamos a luz fria para que as sombras não ficassem muito acentuadas e para que a luz não ficasse muito dura nos personagens.

Em cenas de brigas no escritório utilizamos as miniluz para que a cena ficasse mais escura e assim aumentasse a dramaticidade da cena.

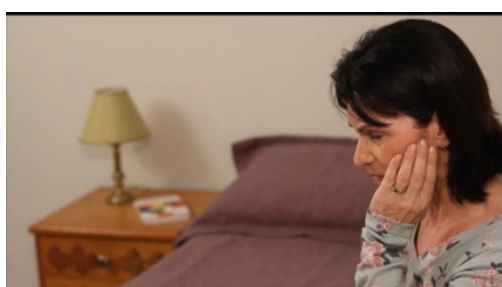


Briga no escritório.



Cotidiano no escritório.

As cenas do quarto foram iluminadas somente com lâmpadas quentes e não foi usada nenhuma gelatina, apenas os difusores. O mesmo aconteceu na cena em que Cronos e Hera estão na sala. O efeito foi de uma luz natural, com efeito de tonalidade marrom.

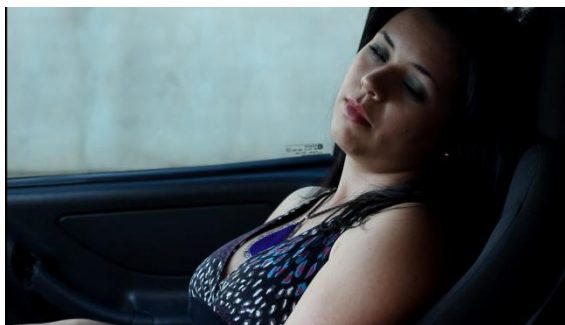


Cena do quarto.



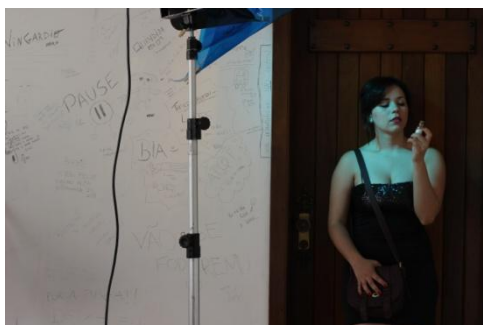
Cena da sala.

As duas cenas externas (no carro) foram filmadas com a iluminação natural já que as lentes de 50 mm permitiram isso.



Cena do carro.

Um dos maiores desafios foi produzir a cena em que Hera está saindo de casa à noite, já que a cena foi gravada às 15h. Então utilizamos Fresnel e gelatina azul para conseguir o efeito desejado.



Cena da Hera saindo à noite.

E por fim os depoimentos, que foram gravados em estúdio. Utilizamos duas luzes uma para clarear o rosto e outra para o recorte dos personagens, a luz principal tinha uma gelatina âmbar e a lente utilizada foi a 50 mm.



Cena de depoimento.

6.6 Direção De Arte

6.6.1 Figurino

O trabalho de direção de arte foi realizado pelas criadoras do projeto. Para tal focou-se nas características mais marcantes das personagens e como seria para representá-las. Como se tratam de personagens baseadas em deuses da mitologia grega é nessa fonte que se buscou inspiração.

Um ponto importante é que se trata de uma adaptação, por isso a inspiração tem as limitações da contemporaneidade e da vontade de deixar em a série com um ar atual.

6.6.1.1 Cronos

A representação de Cronos está ligada a uma figura imponente; entretanto, seu traço mais marcante é o fato de engolir seus filhos vivos, com medo de que algum deles possa um dia tomar seu lugar.

Para retratar essa característica ele foi transformado em um empresário frio, que se preocupa muito com sua empresa e oprime sua família. Ao invés de engolir os filhos, engole seus sonhos e desejos. Para caracterizá-lo, seu vestuário é marcado por ternos formais e impecáveis. Para a maioria das pessoas, o terno é uma extensão do trabalho; mas para Cronos trata-se da busca pela perfeição e também uma ilustração de sua personalidade tradicional, que não gosta e nem aceita mudanças.



Cronos de terno.

6.6.1.2 Zeus

As representações de Zeus, em sua maioria, trazem-no muito imponente, com uma altura gigantesca, grandes músculos e cabelos e barba compridos e brancos. Essa imagem foge totalmente àquela que queríamos retratar, pois em nossa história Zeus tem que transmitir juventude e disposição que serão usados para torná-lo sucessor do pai. O cabelo e barba brancos prejudicariam essa imagem jovem e dinâmica da personagem.

Outro aspecto importante é Zeus ter retornado para cara com o intuito de fazer aquilo que mais assusta Cronos: tomar seu lugar. Vesti-lo de forma parecida com o pai é uma maneira de acentuar esse medo, de não deixar Cronos esquecer que Zeus está por perto e que ele possui mais juventude e mais disposição do que ele mesmo. É uma forma de medir poderes.



Zeus de terno.

6.6.1.3 Hera

A deusa Hera tem como símbolo o pavão, que está sugerido em suas roupas e acessórios; nessa estória ela é desafiadora e rebelde, porque tem o desejo de se libertar do jugo paterno. Essa busca pela liberdade foi retratada em suas roupas por meio de vestidos com estampas alegres e de animais como o pavão, como já foi mencionado. Seu lado rebelde é evidenciado pelas roupas de modelos incomuns e cores contrastantes, como o preto e o vermelho.

O pavão, símbolo associado à deusa Hera, perde as penas durante o inverno para que nasçam outras, e ele recupere seu esplendor durante a primavera. Devido a isso a ave tornou-se símbolo de renovação e mudanças favoráveis, bem como da imortalidade e renascimento.



Hera com brinco e estampa de pavão.

As cores carregam significados. A cor preta vem do latim *pressus* (apertado, denso, comprimido) e também de *premere* (apertar, espremer) porque se acreditava que era a junção de todos os outros pigmentos.

Está associada à idéia de morte e luto. Quando usada em excesso, estimula a melancolia, a depressão, a tristeza, a confusão, a perda e o medo. Mas trata-se também de uma cor que transmite luxo e poder, como o vestido preto usado por Hera em uma das cenas de briga, que transmite essas últimas características (luxo e poder). Na cena em questão ela desafia o pai, Cronos, e sai para se divertir, mesmo após as ameaças que ele lhe faz.



Hera de vestido preto.

A cor vermelha deriva do latim *vermis* (verme pequeno animal). Isso se deve a época em que se fazia a extração de pigmento vermelho de moluscos ou de cochonilhas (pequeno inseto). É a cor da paixão e do sentimento. Simboliza o amor, o desejo, mas também o orgulho, a violência, a agressividade ou o poder. Na cena do depoimento, Hera está com uma blusa vermelha. A intenção foi ilustrar o “renascimento” da personagem, quase como uma fênix que ressurge das cinzas, já que o vermelho é a cor da brasa, do fogo, do entusiasmo e dos impulsos.

6.6.1.4 Métis

Métis é a deusa da prudência. A ideia trabalhada é a de que a personagem esteja sempre procurando aconselhar Zeus e trazê-lo à “razão”, embora, na verdade, sejam suas próprias vontades ocultas. Pretendeu-se construí-la manipuladora e capaz de esconder seus verdadeiros sentimentos. O que funciona com Cronos, para

quem ela finge obediência e simpatia, não tem o mesmo êxito com Hera, de quem ela não esconde desgostar.

Outro ponto importante na história é como Métis e Hera não simpatizam uma com a outra. Logo, as roupas de ambas contrastam da mesma forma. Combinam com esse desagrado de ambas as partes; assim, enquanto Hera abusa de cores mais vivas, Métis usa tons de cinza e rosa.

O cinza deriva do latim *cinis*, que significa material resultante de um processo de combustão, cinzas. Pode simbolizar estabilidade, sucesso e qualidade; mas quando usado em excesso pode transmitir falta de vida. É também símbolo da indecisão e da ausência de energia. Quanto mais sombrio, mais expressará desânimo e monotonia.



Métis de cinza.

O termo rosa deriva do latim *rosa*, que por vez derivou do grego *rhodon*. Culturalmente, o rosa é uma cor que acabou associada ao feminino. Relaciona-se também com o símbolo do coração. Expressa empatia e companheirismo. É a parte de Métis que gosta profundamente de Zeus e toda a devoção que ela tem para com ele.



Métis de vestido rosa.

6.6.1.5 Réia

A personagem é oprimida pelo marido; logo, transmite uma imagem de mulher dependente e delicada. As cores que prevalecem em seu guarda-roupa são o preto único ou em combinação com estampas florais e geométricas.

Apenas o preto, como descrito acima (1.3) representa a ideia de morte e luto. É a cor escolhida para a cena do depoimento, em que Réia está, de fato, enlutada. É a única personagem que sustenta essa cor no depoimento. É como se apenas ela sentisse realmente a morte de Cronos, a quem ela amava, apesar de tratá-la mal.



Réia de preto.

Quanto às estampas geométricas, os círculos estriados estão associados com ritos de primavera e verão, símbolos da centralização e fonte de vida. É a parte de Réia que ainda tem esperança de que o marido mude. E as estampas florais foram colocadas para atribuir um toque de delicadeza à personagem, que é mãe e esposa devotada.



Réia com estampa geométrica.



Réia com estampa floral.

6.6.2 Locações

As locações que serviram de cenário para as gravações já existiam e foram modificadas para adquirirem forma, mas nenhuma foi construída.

6.6.2.1 Escritório

No escritório foram utilizados três cenários. A recepção, onde a personagem Métis trabalha cujo foco está em sua mesa, os principais elementos da mesa são o computador, no qual Métis está sempre focada, quando outros personagens se dirigem a ela, e uma coruja de enfeite. Na mitologia, foi a inteligência de Métis que permitiu a Zeus conquistar o poder de seu pai, Cronos. Para ilustrar essa sabedoria, a coruja, um animal associado à inteligência, sabedoria e conhecimento.



Recepção.

A sala de Cronos é a sala do chefe e a mais importante. Sua mesa está disposta com diversos documentos, que indicam as decisões difíceis do empresário. Há a presença de um relógio, que marca o tempo, já que Cronos é o deus do tempo. Há enfeites de cavalos em sua mesa. Entre outros significados, o cavalo pode ser visto como o símbolo da energia instintiva e animal. Colocando esse símbolo sobre a mesa do escritório, sugere-se que é de uma forma instintiva

e animalesca que Cronos lida com seus negócios, por isso conseguiu alcançar uma posição tão alta em sua carreira. É em sua sala que se localiza também o conhaque que Cronos bebe com o intuito de relaxar, quando as situações fogem do seu controle, sendo nessa bebida que o veneno que tira sua vida é colocado.



Sala de Cronos.

A copa/cozinha do escritório está presente como local de destruição da prova do crime: o conhaque com veneno.

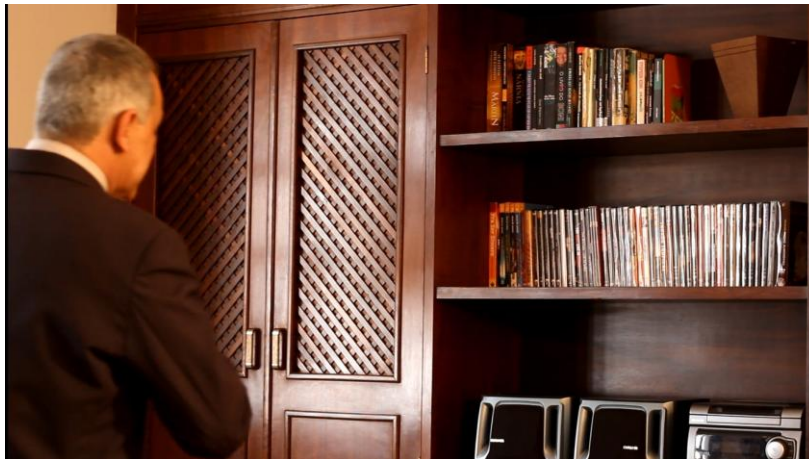


Copa/cozinha do escritório.

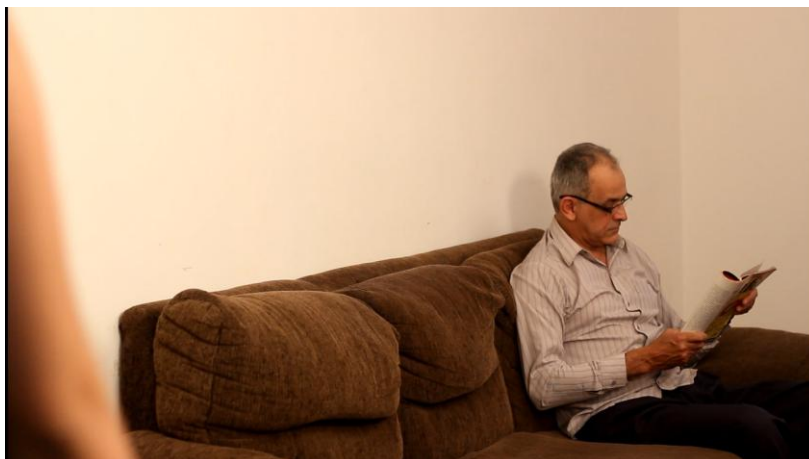
6.6.2.2 Casa

Para retratar a casa da família utilizou-se um quarto, uma sala e uma cozinha. O quarto é o do casal Cronos e Réia. Ao lado da cabaceira de Cronos há outro relógio, para indicar a marcação de tempo.

A sala da casa e a cozinha foram montadas de forma bem simples, aproveitando os elementos que já estavam presentes nas locações. A sala da casa apresenta outra garrafa de conhaque, uma duplicata da que existe no escritório de Cronos.



Sala – Foto 1.



Sala – Foto 2.

6.6.2.3 Externas

As cenas externas foram gravadas dentro de dois carros estacionados na rua. Os carros foram mantidos parados para evitar possíveis desníveis e tremores nas imagens.



Externa.

6.6.2.4 Estúdio

Os depoimentos foram todos gravados em estúdio, onde a iluminação foi trabalhada de forma a manter o foco nas personagens, sendo a câmera usada subjetivamente, para conferir o efeito de sentido de que há, de fato, alguém interrogando os personagens.



Depoimento.

6.7 Organização da Gravação

Nossa maior dificuldade em organizar a gravação foi estabelecer um cronograma viável ao elenco e as equipes, que trabalharam voluntariamente no projeto e na sua grande maioria tinham atividades secundárias em horários diferentes. Em nosso primeiro contato com os atores pedimos que preenchessem um formulário com informações básicas para a equipe da produção (Anexo IV).

Após verificar a disponibilidade de todos os participantes, começávamos a negociar com as locações, assim os dias de gravações foram divididos por locações, foram dois dias gravando no escritório (polvo produtora), um dia gravando as cenas do quarto e da cozinha que ficavam na mesma casa, um dia para cada cena dos carros e por fim um dia para as cenas da sala. Os depoimentos foram todos gravados nos estúdios da UNESP, como cada personagem atuava sozinho nessas cenas foi mais fácil organizar essa parte.

A ordem das cenas também foi compatível com os horários de entrada e saída de cada ator. Assim nosso cronograma ficou dividido em cinco dias, estabelecido da seguinte maneira:

CENAS - ESCRITÓRIO

EP.	CENA	Onde	Quem	Roupas	DATA
01	02	Sala do Cronos	Cronos e Zeus	Cronos (02) Zeus (01)	30/08
01	07	Recepção	Métis Cronos	Métis (01) Cronos (03)	29/08
02	04	Recepção	Zeus e Métis	Zeus (03) e Métis (03)	30/08
03	05	Sala de cronos / corredor	Zeus, Metis, Cronos e Hera	Zeus (03), Metis (03), Cronos (01) e Hera (03)	30/08 02/09
03	09	Recepção	Hera, Metis	Hera (04) e Metis (01)	29/08

03	10	Banheiro	Metis	Metis (03)	29/08
04	01	Sala de cronos	Metis e Zeus	Metis (03) e Zeus (03)	30/08
04	03	Recepção	Metis Cronos	Metis (03) Cronos (01)	29/08

CENAS – CASA

EP.	CENA	ONDE	QUEM	ROUPAS	DATA
01	01	Sala	Cronos	Cronos (01)	06/09
01	04	Cozinha	Réia	Reia (01)	04/09
01	09	Sala	Cronos, Hera	Cronos (02) Hera(01)	06/09
02	07	Quarto	Réia, Hera	Réia (02) e Hera (03)	04/09
03	02	Quarto	Cronos e Reia	Cronos (03) Reia (02)	04/09

CENAS - CARRO

EP.	CENA	ONDE	QUEM	ROUPAS	DATAS
02	02	CARRO	Hera Zeus	Hera (02) Zeus (02)	30/08
03	07	CARRO	Metis Zeus	Metis (02) Zeus (01)	02/09

Não encontramos grandes problemas para seguir o cronograma acima, as gravações ocorreram tranquilamente já que os atores estavam ensaiados e os projetos da direção de fotografia também já estavam elaborados.

6.8 Captação de Áudio

Para a captação de áudio utilizamos um Zoom H4n e um microfone direcional. Em geral não houve problemas, pois as locações que escolhemos para gravar eram isoladas. As cenas do carro, que eram externas, exigiram um melhor tratamento do som.



6.9 Edição e sonorização

Na edição nossa maior preocupação foi manter o ritmo acelerado dos episódios. Os cortes em geral são bruscos de forma que o assunto mude completamente. A cena da morte do Cronos foi editada em duas versões: a primeira mais curta que serve de abertura para os episódios e a outra maior que é mostrada no episódio final.

As cenas de depoimentos têm cortes constantes que dão dinamicidade para elas. Como reconhecemos que a internet é um meio em que tudo acontece muito rápido nosso produto teria que ter uma velocidade compatível com o meio, além disso, os episódios são curtos para manter o interesse de quem assiste. Optamos por editar a web série no Adobe Premiere Pro, podendo assim utilizar os outros softwares na suíte Adobe.

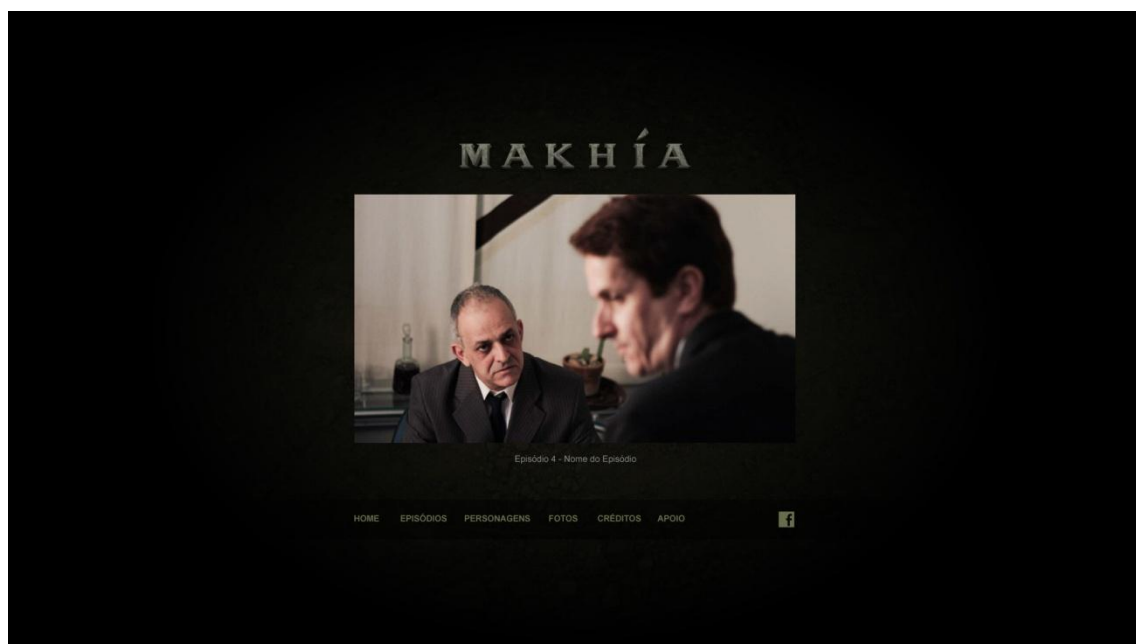
6.10 Site

O site da série é sombrio seguindo a iluminação e o logo da mesma. Em destaque está o *teaser* da série convidando o espectador a assistir os episódios e desvendar o mistério de quem matou o Cronos.

Dividimos os conteúdos em seis abas:

- Home: que apresenta a pagina de abertura do site;
- Episódios: onde o espectador pode assistir os episódios da série;
- Personagens: na qual está localizada a descrição dos personagens e o vídeo de apresentação de cada um deles;
- Fotos: que contém os *stills* das gravações.
- Créditos: na qual está descrita a equipe do Makhía e os contatos de todos;
- Apoio: que contém o logo e endereço de todas as lojas que nos apoiaram de alguma forma;

Além disso, no canto inferior direito há um link para nossa página no *facebook*.



Site do projeto Makhía

7. CONCLUSÃO

Este estudo partiu de quatro elementos: mitologia, intertextualidade, programas seriados e interatividade que, combinados, resultaram na produção da *websérie —Mkhía*”.

Essa combinação deu-se porque a mitologia grega tem histórias que até hoje conseguem retratar os sentimentos humanos; a intertextualidade explica a aplicação de um texto em outro, e por isso se mostra como um embasamento teórico fundamental para uma adaptação. Os programas seriados em geral conquistam públicos de todas as idades, além disso, o programa seriado na internet é um produto relativamente novo que permite experimentações maiores em sua linguagem; Outro ponto importante é que a internet tem sido um bom suporte para filmes interativos (outra proposta desse projeto) na tentativa de aproximar o produto do público.

Sendo assim, a experiência de idealizar o projeto —Mkhía” agregou conhecimento sobre esses elementos que se mostram coerentes com o setor da atual produção audiovisual. A intenção ao produzir a websérie foi seguir esses novos padrões que vem sendo estabelecidos na internet e oferecer um material de qualidade que venha a engrossar a nova categoria.

O resultado foi positivo já que a série se insere na nossa pesquisa, e tem potencial para atingir uma boa parcela do seu público-alvo, jovens que gostem de internet.

8. REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. Marxismo e filosofia da linguagem. 6ª ed. São Paulo: Hucitec, 1992.

BARROS, Diana L. P.; FIORIN, José Luiz. (Org.) Dialogismo, Polifonia, Intertextualidade Em torno de Bakhtin. Editora Universidade de São Paulo, São Paulo. 1999.

BULFINCH, Thomas. O livro de ouro da mitologia: (a idade da fábula): histórias de deuses e heróis. Tradução de David Jardim Júnior — 26a ed. — Rio de Janeiro, 2002.

CAMPBELL, Joseph. O poder do mito. Org. por Betty Sue Flowers; Tradução de Carlos Felipe Moisés. -São Paulo: Palas Athena, 1990.

CANEVACCI, Massimo. Antropologia do Cinema: Do Mito à Indústria Cultural. Título original em italiano: Antropologia Del Cinema. Copyright da tradução brasileira: Editora Brasiliense S.A, 1990.

CASTRO, Cosette. A Indústria de Conteúdos na América Latina, 2008. Pesquisa realizada no âmbito da Sociedade da Informação para a Comissão Econômica para América Latina e Caribe - CEPAL, instituição da UNESCO/Chile. Acessível em: http://www.eclac.cl/socinfo/noticias/noticias/2/32222/GdT_eLAC_meta_13.pdf, 12.09.2012;

CASTRO, Cosette; e FREITAS Cristiana. Narrativa Audiovisual para Multiplataforma - Um estudo Preliminar. Bibliocon - Revista editada pela Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - INTERCOM. Ano 2. Nº 7. Edição bimestral de janeiro a abril de 2010

CURSINO, José F. A INTERTEXTUALIDADE BAKHTINIANA EM AI DE TI, COPACABANA! Letra Magna. Revista Eletrônica de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Lingüística e Literatura. Ano 05 n.11 - 2º Semestre de 2009- ISSN 1807-5193

ELIADE, Mircea. Mito e Realidade. Harper & Row, Publishers, Inc. New York, N.Y. 1963

FRANÇOIS, Jost. Novos Comportamentos Para Antigas Mídias Ou Antigos Comportamentos Para Novas Mídias? Matrizes V.4 N.2. 2011

GERBASE, Carlos. Digitalidade e Narrativa Audiovisual: Uma Relação Complexa. Revista Famecos.Porto Alegre.Nº 14 .Abril 2001 .Quadrimestral Revista Famecos . Porto Alegre. Nº 14. Abril 2001. Quadrimestral 91

GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas. 2003 SP: SENAC, 2ª Ed., 2008.

HESÍODO. Teogonia: A Origem dos Deuses. Estudo e tradução de Jaa Torrano. São Paulo: Iluminuras, 1991

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. Tradução Susana Alexandria. – 2 ed.- São Paulo: Aleph, 2009.

JUNG, Carl G. O Homem e seus símbolos. Imprensa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964.

MARTINS, Maria Angélica Seabra R. A odisséia de Ulisses: o herói grego e a polis. In: MARTINS, M.A.S.R.M. (Org.) O mito e suas repercussões no cinema e na literatura. Bauru: FAAC/Canal6, 2011

PEREIRA, Carlos A. R.; PEREIRA, Suellen D.; RIBEIRO, Glória M.F. O Significado de Zeus na Teogonia de Hesíodo. —~~Existência~~ e Arte”- Revista Eletrônica do Grupo PET - Ciências Humanas, Estética e Artes da Universidade Federal de São João Del-Rei. Ano IV. Número IV janeiro a dezembro de 2008

PRIMO, Alex. Quão interativo é o hipertexto? : Da interface potencial à escrita coletiva. Fronteiras: Estudos Midiáticos, São Leopoldo, v. 5, n. 2, p. 125-142, 2003

PRIMO, Alex. Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição / Alex Primo. Porto Alegre: 2ª Edição, Sulina, 2008.

PROPP, Vladimir Ilich. Morfologia do conto maravilhoso. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1984.

RAFAELLI, S. Interatividade: A partir de novas mídias para comunicação. Em RP Hawkins, Wiemann JM, & Pingree S. (Eds.), Sage Revisão Anual de Pesquisa Comunicação: Avançando Ciências da Comunicação: Fusão Processos de Massa e Interpessoal, 16, 110-134. Beverly Hills: Sage, 1988.

STAM, Robert. A literatura através do cinema: realismo, magia e a arte da adaptação. Tradução de Marie-Anne Kremer e Glaucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008

STAM, Robert. Bakhtin: da teoria literária a cultura de massa; tradução: Heloisa Jahn. - São Paulo: Ática, 1992.

ZANI, Ricardo. "Intertextualidade: considerações em torno do dialogismo." Em Questão, Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 121-132, jan./jun.

Sites visitados:

1- —Interactive Zombie Movie Adventure”:
http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=9p1yBIV7Ges#!—
acesso em 15/05/2012.

- 2- —Mike me play a song”:
http://www.youtube.com/watch?v=OtcpO4vipNU&feature=player_embedded -
acesso em 10/09/2012.
- 3- Série O labirinto: <http://olabirinto.com> - acesso em 01/11/2012.
- 4- —EVC?”: http://www.youtube.com/watch?v=_IDZKhu60YQ - acesso em
20/02/2012.
- 5- —Ond zero”: <http://www.2012ondazero.com.br/> - acesso em 23/09/2011.
- 6- —Armadilha”: http://www.youtube.com/watch?v=2BqEd_jtgtA - acesso em
20/02/2012.
- 7- —Web Therapy”: <http://www.lstudio.com/web-therapy/> - acesso em 15/10/2012.

Anexo I – Roteiro da *Websérie*

EPISÓDIO I

Como era sua relação com o morto?

Abertura - Episódio 1

Cronos entra em casa. Fecha a porta. Começa a afrouxar a gravata. Pára e põe a mão no peito. Deixa alguns documentos em uma mesa. Apóia-se nela por uns instantes. Passa a mão pelo peito, cabeça e nuca. Olha em volta. Chama Réia pela primeira vez. Fecha os olhos por um instante. Começa a respirar pesadamente. Anda até o sofá de forma cambaleante. Dessa vez apóia-se no sofá e cai sob um joelho. Aperta o peito. Grita pela esposa e cai de vez.

CENA 1 - INTERNA - DIA - SALA DE DEPOIMENTO

Zeus está sentado em uma cadeira preta simples de frente para uma mesa de tampo branco. Não há nada em cima dela. Zeus está totalmente recostado na cadeira. As mãos no colo não estão à vista.

ZEUS

É meio complicado de explicar... Na verdade eu não fui criado junto com minha irmã... Minha mãe me deixou com os nossos avôs. Porque na época eles não tinham uma condição melhor de sustentar nós dois. Eu voltei faz pouco tempo e ainda tô me adaptando na família. E eu e meu pai estamos... Estávamos tentando nos entender. Era difícil, mas no geral tava tudo indo bem.

CENA 2 – FLASHBACK – INTERNA – DIA – ESCRITÓRIO

Cronos está sentado à mesa. Zeus está em pé de frente para ele. Os ânimos estão exaltados.

ZEUS

Mas você nem leu minha proposta e já recusou? O que eu penso não importa?

CRONOS

Não é que não importa, é que eu
estou no ramo há mais de trinta anos
e sei mais sobre isso do que você!

ZEUS

E eu não sei nada? A faculdade que
eu fiz, o que eu estudei não vale
nada? Você não respeita ninguém a
não ser você mesmo!

CRONOS

Mais cuidado com o que fala! Você
mora na minha casa e trabalha na
minha empresa! Você depende de
mim então é justo que a palavra final
seja sempre minha.

ZEUS

Ah é? Nem sempre vai ser assim.
Um dia a palavra final não vai ser
mais a sua, porque ninguém vive
para sempre!

CENA 3 – INTERNA – DIA – SALA DE DEPOIMENTO

Réia está sentada na mesma cadeira que Zeus já esteve. Tem os olhos vermelhos e aparenta estar bem nervosa. Suas mãos estão torcidas uma na outra em cima da mesa;

RÉIA

A gente ficou casados por mais de
25 anos. É muita coisa. Não se vê
mais isso hoje em dia, não.
Passamos por muita coisa juntos...O
Cronos sempre foi um marido
exemplar. Quando as crianças
nasceram eu concordei em ficar só
em casa e meu marido trabalhou e
nunca deixou faltar nada em casa.
Ao meu ver foi um casamento

perfeito, a moda antiga. Ele era um ótimo marido.

Cena 4 - FLASHBACK - INTERNA - DIA - COZINHA DA CASA

Réia está lavando a louça. A água está caindo e ela está de costas. Desliga a torneira. A água pára de cair e ouvimos seu choro. Ela vira-se chorando e sai.

CENA 5 - INTERNA - DIA - SALA DE DEPOIMENTO

Réia continua falando sobre o marido.

RÉIA

Foi muito difícil pro Cronos quando a gente teve que deixar o nosso Zeus com meus pais. Ele sempre foi muito orgulhoso. Mas eu consegui fazer ele ver que com a gente o menino ia sofrer mais e ele acabou se convencendo...A Hera ainda era um bebê então resolvemos esperar um pouco mas o tempo foi passando e a nossa situação foi melhorando e por fim ficamos com ela. Eu visitava bastante o Zeus, a gente sentia muita falta dele, mas trazer ele pra cá era complicado. Não dava pra sustentar os dois. O Cronos nem sempre ia junto porque o trabalho não deixava. O Zeus voltou pra casa um homem feito pronto pra assumir o lugar do pai na empresa.

CENA 6 - INTERNA - DIA - SALA DE DEPOIMENTO

Métis está sentada. Dá uma olhada em volta como se tivesse desconfortável. Olha para frente de novo.

MÉTIS

Minha relação com o meu sogro era cordial e pouco íntima. No trabalho ele sempre foi muito exigente e profissional. Era como se nem fôssemos da mesma família.

CENA 7 - FLASHBACK - INTERNA - DIA - ESCRITÓRIO

Cronos passa por Métis e a cumprimenta com um breve aceno. Ela responde da mesma forma.

CENA 8 - INTERNA - DIA - SALA DE DEPOIMENTO

Hera está sentada um pouco inclinada para trás. Pernas cruzadas.

HERA

Meu pai era uma pessoa horrível. Tudo tinha que ser do jeito dele e na hora que ele bem entendesse. Era como se os desejos dos outros fossem engolidos pela sua prepotência. Como se ele fosse o centro do universo, e ninguém mais importasse. Só ele. O engraçado é que de fora parece que ele faz tudo pela família. Mas não é assim.

CENA 9 - INTERNA – NOITE – SALA DA CASA

Cronos e Hera discutem. Ela está com a porta aberta pronta pra sair fumando um cigarro.

CRONOS

Hera! Hera! Já falei pra você parar com essa farra toda! Todo dia você sai e volta de manhã. Todo o dia tem um lugar pra ir! Isso aqui não é hotel não.

HERA

Se você acha que eu vou ficar fechada naquela merda de escritório que nem você, meu irmão e a idiota da Métis você tá maluco mesmo. Eu faço o que quero. Sempre fiz.

Ela se vira para sair, mas Cronos fala.

CRONOS

Exato. Você faz o que quer e não pensa em ninguém, é mesmo um peso morto. Na minha vida e na vida da sua mãe. E quando eu morrer vai ser um peso morto na vida do seu irmão também!

Hera se vira, visivelmente mais nervosa.

HERA

Peso? Você que é um peso na minha vida. Na minha, na da mãe, do Zeus...Até daquela mosca morta da Métis...Finge que cuida de todo mundo, mas o que você quer é dominar as pessoas a sua volta como se fosse o dono do mundo.

Hera sai e bate a porta. Encosta na porta. Fica pensativa. Abre a bolsa, pega o veneno, olha pro vidro e sorri maldosamente. Enquanto isso dentro de casa Cronos afrouxa sua gravata, serve-se um conhaque e toma um gole.

EPISÓDIO II O QUE VOCÊ ESTAVA FAZENDO NO DIA DO CRIME?

ABERTURA

Cronos entra em casa. Fecha a porta. Começa a afrouxar a gravata. Pára e põe a mão no peito. Deixa alguns documentos em uma mesa. Se apóia nela por uns instantes. Passa a mão pelo peito, cabeça e nuca. Olha em volta. Chama Réia pela primeira vez.

CENA 1 - INTERNA - TARDE - SALA DE DEPOIMENTO

Zeus está sentando na cadeira de depoimento. Agora tem os dois cotovelos em cima da mesa.

ZEUS

No dia que ele morreu? Eu tava no trabalho. Foi um dia comum na verdade, eu tava trabalhando em um projeto, não sai da empresa para absolutamente nada. Nem pra almoçar.

CENA 2 – FLASHBACK – EXTERNA – DIA

Hera já está dentro do carro. Está sentada meio caída. Maquiagem desfeita e cabelo bagunçado. Zeus entra. Eles ficam em silêncio um curto tempo. Hera olha para Zeus. Depois de alguns segundos Zeus retorna o olhar. Eles sorriem de leve.

HERA

Você não vai arranjar problema saindo do trabalho assim?

ZEUS

Tô nem aí.

HERA (RINDO DE LEVE)

Sei...

ZEUS

É verdade. Fora que eu não ia te largar aí sozinha.

HERA

Eu ia acabar me virando... Como sempre fiz quando você não tava aqui.

ZEUS

Quando a mãe me visitava ela sempre dizia que ele era difícil... Mas eu nunca imaginei que as coisas eram assim...

HERA

As coisas são como elas são. E só tem um jeito delas mudarem.

ZEUS

Que jeito?

HERA

Ele morrer.

ZEUS (espantado)

Que isso Hera? Também não é assim. Deve ter outro jeito, você é muito extremista. Ele pode mudar.

HERA

Você deve achar que eu sou cruel né? Mas o nosso problema só vai se resolver com ele morrendo, mudar ele num muda mesmo. O engraçado é que ele nem pensa que um dia vai morrer! Já reparou

que é só tocar no assunto que o rosto dele muda?

ZEUS

É. Ele acha que é imortal.

Hera abre a bolsa e tira o vidro.

HERA

É engraçado como o ser humano é frágil.

Zeus encara o vidro.

ZEUS

Você tá ficando louca?

Arranca o vidro da mão dela. Guarda no bolso. Hera fica olhando.

HERA (rindo)

Calma. Não é como se eu tivesse coragem. Cadê seu senso de humor?

Zeus não responde e sai com o carro.

CENA 3 - INTERNA – DIA- SALA DE DEPOIMENTO

Métis está tomando um copo de água. Engole ele inteiro.

MÉTIS

Passei o dia todo no trabalho ajudando o Zeus.

CENA 4- INTERNA – DIA - ESCRITÓRIO

Zeus está de saída e passa por Métis. Aparenta estar nervoso.

MÉTIS

Aconteceu alguma coisa?

ZEUS (responde rapidamente)

Não. Nada.

MÉTIS

Vai sair?

ZEUS

Vou sim.

MÉTIS

É ela não?

ZEUS

Métis, não começa...

MÉTIS

Não, não vou começar. Eu sei que quando se trata dela você não pensa duas vezes antes de largar tudo e sair correndo.

Zeus a interrompe.

ZEUS

Métis...Você sabe que não é assim. E ela é família. É minha irmã. Eu vou e se perguntarem eu tô na minha sala e não quero ser interrompido. Ok?

Métis o olha com ódio. Zeus se vira e sai.

CENA 5 - INTERNA - DIA - SALA DE DEPOIMENTO

Hera está sentada do mesmo jeito do depoimento anterior.

HERA

Então como eu saí na noite anterior, voltei morta. Nem ouvi meu pai chegando em casa.

CENA 6 – INTERNA – DIA – SALA DE DEPOIMENTO

Réia está sentada ainda com as mãos para frente. Ajeita o cabelo e volta as mãos para mesma posição.

RÉIA

Eu tomei café com o meu marido e ele foi trabalhar. Aí eu fiquei fazendo as coisas da casa, ele gosta que eu mesma faça. Ele diz que só eu sei fazer direito, caprichado. Mais tarde eu ouvi ele me chamar, mas quando cheguei na sala ele já estava no chão.

CENA 7 – INTERNA – NOITE - QUARTO

Réia e Hera estão conversando. Hera está tentando maquiagem nos machucados causados pelo Cronos. Ouvem Cronos a chamando a primeira vez. Levam um susto.

HERA

Espera um pouco que eu vou pro meu quarto. Nem quero ver a cara dele hoje.

Hera saí. Cronos chama de novo. Réia se levanta e vai em direção a sala.

RÉIA

Cronos? O que foi?

EPISÓDIO III

QUEM VOCÊ ACHA QUE PODE TER MATADO?

ABERTURA

Cronos entra em casa. Fecha a porta. Começa a afrouxar a gravata. Pára e põe a mão no peito. Deixa alguns documentos em uma mesa. Se apóia nela por uns instantes. Passa a mão pelo peito, cabeça e nuca. Olha em volta. Chama Réia pela primeira vez.

CENA 1 – INTERNA – DIA – SALA DE DEPOIMENTO

RÉIA

Quem eu acho que matou meu marido?
Não faço idéia...Eu até acho que alguém
poderia estar bravo com ele, mas daí a
matá-lo? Sinceramente não acredito.

CENA 2 – FLASHBACH – INTERNA – DIA – QUARTO DA CASA

Cronos dá um tapa em Réia.

CRONOS

Você praticamente me obrigou a fazer
isso...Fica com essas idéias de trabalhar
fora...Pra quê? Eu não te dou tudo?

RÉIA (SUSSURANDO)

Eu só queria poder fazer alguma coisa
também...

CRONOS

E aqui em casa? A gente vai deixar na
mão de uma estranha? Não tem
necessidade nenhuma de você trabalhar.

Ele vai em direção a porta e sai nervoso. Réia passa a mão onde apanhou.

CENA 3 – INTERNA – DIA – SALA DE DEPOIMENTO

ZEUS

Eu não sei dizer quem foi, apesar de não
ser difícil encontrar pessoas que não
gostavam dele, afinal ele não era a
pessoa mais delicada do mundo. Agora
de casa eu acho que não foi ninguém. A
gente é família.

CENA 4 - INTERNA - DIA - SALA DE DEPOIMENTO

MÉTIS

Olha, Deus me livre fazer perjúrio, mas no dia que ele morreu ele teve uma briga muito feia com a filha. Aliás, cansei de ouvir ela dizendo que felicidade só quando ele morresse. Não quero acusar ela...Matar o pai não é uma coisa fácil...Mas jeito que os dois brigavam me assustava às vezes.

CENA 5 - FLASHBACK- INTERNA - DIA - ESCRITÓRIO

Cronos e Hera discutem. Gritando. Zeus observa meio escondido em algum lugar.

CRONOS

Eu avisei Hera! Eu avisei para você parar de se comportar assim. Você não é mais criança, vê se cresce!

HERA

Se eu não sou mais criança então pára de me tratar como uma, caralho! Me deixa!

CRONOS

Deixar? Te deixar? Pra você desandar de vez! Eu nem te reconheço mais, nem parece minha filha!

HERA (RINDO SARCÁSTICAMENTE)

Você também não parece meu pai!

Cronos se aproxima e estapeia Hera. Zeus ameaça se meter. Métis o segura pelo braço e o impede com um olhar. Ele se assusta. Hera olha para Cronos furiosa e sai. Hera passa e se surpreende ao ver Zeus e Métis parados ali. Ela passa esbarrando em Métis mas não fala nada. Cronos passa a mão pelo cabelos frustado. Vai e serve-se de conhaque. Zeus vê tudo e Métis também.

CENA 6 - INTERNA - DIA - SALA DE DEPOIMENTO

MÉTIS

Mas como eu disse...Não quero fazer perjúrio. O senhor pediu minha opinião e eu dei. Se fosse pra acusar alguém eu acusaria a Hera.

CENA 7 – FLASHBACK – EXTERNA - DIA - CARRO

Métis e Zeus estão no carro e ele parece muito nervoso.

ZEUS

Ele é intragável! Como eu tive sorte de não ter sido criado aqui vendo isso.

METIS

Então pra quê continuar aqui em Zeus? A gente não precisa depender dele! Vamos embora! Conseguimos outro emprego e outra casa! Nesse ponto concordo com a Hera, ele não vai mudar nunca! Então melhor a gente se mudar!

ZEUS

Não. Eu não posso deixar a mãe e a Hera aqui. Você sabe disso. A gente só vai embora se ele mudar de atitude com as duas!

METIS

Mudar? É mais fácil ele morrer...

CENA 8 - INTERNA - DIA - SALA DE DEPOIMENTO

HERA

Não é surpresa para ninguém que a gente não se dava bem, mas daí a matar o velho? Não. Ele não foi assim o tempo todo era carinhoso quando eu era criança...no fim das contas ele era meu pai...Eu não teria coragem. Mas se você quer um nome então eu vou te dar. Eu acho que foi a Métis.

CENA 9 – INTERNA – ESCRITÓRIO – DIA

Hera chega ao escritório. Pára na mesa de Métis.

HERA

O Zeus tá aí? Queria falar com ele.

MÉTIS

Boa tarde pra você também Hera. O Zeus
está ocupado.

HERA

Ele tá ocupado mesmo ou é você que não
quer que eu fale com ele?

MÉTIS

Eu? Mas por que que eu não ia querer
que você falasse com ele?

HERA

Porque você não gosta de mim.

MÉTIS

Você se dá importância demais.

HERA

A verdade é essa. Enquanto meu pai for
dono disso aqui eu tô presa a ele. E você,
tá presa a mim.

MÉTIS

Então já que a gente tem que conviver
você podia se esforçar pra ser mais
agradável. Como eu faço.

HERA

Mas eu não sou falsa como você. Coisa
que meu irmão não percebe. Aliás... Tô
indo falar com ele.

Hera vira e sai. Métis faz menção de levantar e se senta.

CENA 10 – INTERNA – DIA - ESCRITÓRIO

Métis joga fora o conhaque. Olha para os lados desconfiada enquanto joga.

**EPISÓDIO IV
O QUE REALMENTE ACONTECEU NO DIA DO CRIME.**

CENA 1 – INTERNA – DIA - ESCRITÓRIO

Métis entra e despeja algo no conhaque de Cronos. Saí.

Episódio 3

CRONOS

Deixar? Te deixar? Pra você desandar de
vez! Eu nem te reconheço mais, nem
parece minha filha!

HERA (RINDO SARCÁSTICAMENTE)

Você também não parece meu pai!

Cronos se aproxima e estapeia Hera. Zeus ameaça se meter. Métis o segura pelo braço e o impede com um olhar. Ele se assusta. Hera olha para Cronos furiosa e saí. Hera passa e se surpreende ao ver Zeus e Métis parados ali. Ela passa esbarrando em Métis mas não fala nada. Cronos passa a mão pelo cabelos frustado. Vai e serve-se de conhaque. Zeus vê tudo e Métis também.

Episódio 2

CENA 2 – INTERNA – DIA - ESCRITÓRIO

Zeus está de saída e passa por Metis. Aparenta estar nervoso.

MÉTIS

Aconteceu alguma coisa?

ZEUS (responde rapidamente)

Não. Nada.

MÉTIS

Vai sair?

ZEUS

Vou sim.

MÉTIS

É ela não?

ZEUS

Métis, não começa...

MÉTIS

Não, não vou começar. Eu sei que quando se trata dela você não pensa duas vezes antes de largar tudo e sair correndo.

Zeus a interrompe.

CENA 3 – INTERNA – DIA – ESCRITÓRIO

Cronos aparece e aparenta desconforto. Mexe na gravata a afrouxando.

CRONOS

Cadê o Zeus?

MÉTIS

Precisou sair, mas não disse o por quê.

CRONOS

Quando ele chegar, avisa que eu fui embora porque eu não tô me sentindo muito bem...

Dizendo isso começa a passar a mão pelo peito, pescoço e nuca. Métis se levanta.

MÉTIS

O senhor precisa de alguma coisa? Quer que eu te acompanhe?

CRONOS

Não...Não precisa dessas frescuras. Não deve ser nada. Fica aí e termina seu trabalho.

MÉTIS

Sim, senhor.

Cronos se vira pra sair.

MÉTIS

Melhoras.

Métis levanta-se. Vai até garrafa e joga fora o conhaque.

Episódio 3

CENA 4 – INTERNA – DIA – QUARTO DA CASA

Réia e Hera estão conversando. Hera está tentando maquiar os machucados causados pelo Cronos. Ouvem Cronos a chamando a primeira vez. Levam um susto.

HERA

Espera um pouco que eu vou pro meu quarto. Nem quero ver a cara dele hoje.

Hera saí. Cronos chama de novo. Réia se levanta e vai em direção a sala.

RÉIA

Cronos? O que foi?

CENA DE ABERTURA

Cronos entra em casa. Fecha a porta. Começa a afrouxar a gravata. Pára e põe a mão no peito. Deixa alguns documentos em uma mesa. Apóia-se nela por uns instantes. Passa a mão pelo peito, cabeça e nuca. Olha em volta. Chama Réia pela primeira vez. Fecha os olhos por um instante. Começa a respirar pesadamente. Anda até o sofá de forma cambaleante. Dessa vez apóia-se no sofá e cai sob um joelho. Aperta o peito. Grita pela esposa e cai de vez.

CENA 5 – INTERNA – DIA – SALA DE DEPOIMENTO

HERA

Seja lá quem foi tem minha gratidão pro resto da vida.

Anexo II – Carta de Patrocínio

CARTA DE PATROCÍNIO E APOIO CULTURAL

Bauru, 9 de julho de 2012.

Caro Comerciante/Empresário,

Viemos, através desta, apresentar-lhe nosso projeto audiovisual e solicitar de Vossa Senhoria possível apoio financeiro à produção pretendida, conforme explicamos abaixo:

Como parte integrante do currículo do curso de graduação de Comunicação Social – Habilitação em Radialismo, pela UNESP (Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho), temos que realizar um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), sob a orientação de um professor doutor da universidade.

—~~Al~~khía” é o nome escolhido para o projeto, que será uma web-série baseada na mitologia grega. Como conceito de web-série será exposta em um site que levará em suas páginas o logotipo/slogan dos patrocinadores e apoiadores.

Contamos com uma equipe de 5 atores e 15 alunos responsáveis pelas funções técnicas, totalizando uma equipe de 20 pessoas. Para que esse projeto cultural audiovisual seja possível, pedimos a sua ajuda, que pode ser feita através de duas maneiras:

1. APOIO CULTURAL

Procuramos apoio para: alimentação da equipe, combustível do transporte, roupas do figurino, móveis e objetos para o cenário e locais para servirem de cenário para gravação. Com o apoio garantimos a presença na marca no espaço destinado aos apoiadores no site.

2. PATROCÍNIO

Cota Básica - R\$100,00: presença no espaço destinado aos patrocinadores e 3 segundos de exibição no início da série.

Cota Premium - R\$200,00: além da presença no espaço destinado aos patrocinadores, presença em todas as páginas do site e 5 segundos de exibição da marca no início da série.

BENEFÍCIOS À MARCA

- Ser valorizada como empresa inovadora e preocupada com o desenvolvimento cultural, agregando à sua imagem valores de cidadania, contribuindo para estimular a criatividade, a sensibilidade e o conhecimento.
- Abrangência geográfica: além da exibição na internet a produção será enviada para diversos festivais em todo o Brasil.

Mariana Buglia
Produtora
marianabuglia@hotmail.com
(14) 8809.9192 / (14) 3208.0249

Maíra Diogo
Assistente de Produção
eu.radialista@gmail.com
(14) 8806.6446

Débora De Grande
Assistente de Produção
deboradsdg@hotmail.com
(14) 9683.3668

Anexo III - Planos

EPISÓDIO 1

Abertura

- Plano seqüência de toda a cena. Enquadramento em plano conjunto;
- Subjetiva de Cronos. Às vezes desfocado;
- Plano Próximo dele caindo.

Cena 1

- Plano Médio;
- Plano Próximo

Cena 2

- Plano conjunto dos dois (Zeus em pé e Cronos sentado);
- Subjetiva de Cronos. Enquadramento em plano americano;
- Subjetiva de Zeus. Enquadramento em plano americano.

Cena 3

- Plano Médio;
- Plano Próximo;
- Plano Detalhe das mãos torcidas (Travelling In).

Cena 4

- Plano Americano;
- Plano Próximo.

Cena 5

- Plano Médio;
- Plano Próximo.

Cena 6

- Plano Médio (Panorâmica Horizontal);
- Plano Próximo.

Cena 7

- Plano Conjunto;
- Plano Próximo de Métis.

Cena 8

- Plano Médio;
- Plano Próximo.

Cena 9

- Subjetiva da Hera (enquanto Cronos fala);
- Subjetiva do Cronos (enquanto Hera fala);
- Plano médio dos dois;
- Plano Conjunto da porta;
- Plano próximo de Hera lá fora;

- Plano Detalhe da mão na bolsa;
- Plano Próximo de Cronos afrouxando a gravata.

EPISÓDIO 2

Cena 1

- Plano Médio;
- Plano Próximo.

Cena 2

- Plano Conjunto dos dois através da janela do carro;
- Subjetiva de Hera;
- Subjetiva de Zeus;
- Plano Próximo de Hera;
- Plano Próximo de Zeus.

Cena 3

- Plano Médio;
- Plano Próximo.

Cena 4

- Plano Médio de Métis na mesa;
- Pan Horizontal Invertida de Métis;
- Plano Próximo de Zeus.

Cena 5

- Plano Médio;
- Plano Próximo.

Cena 6

- Plano Médio;
- Plano Próximo;
- Plano Detalhe das mãos no cabelo.

Cena 7

- Plano Conjunto das duas. Réia sentada e Hera em pé;
- Plano Próximo de Hera quando ela fala;
- Plano Conjunto do restante da cena.

EPISÓDIO 3

Cena 1

- Plano Médio;
- Plano Próximo.

Cena 2

- Plano Americano do tapa visto das costas de Cronos;
- Plano Médio de Cronos;
- Plongee de Réia sentada na cama;
- Ao bater a porta há um corte seco para Réia em Close da mão no rosto;

Cena 3

- Plano Médio;
- Plano Próximo.

Cena 4

- Plano Médio;
- Plano Próximo.

Cena 5

- Plano Médio;
- Plano Próximo.

Cena 6

- Plano Médio
- Plano Próximo.

Cena 7

- Plano Conjunto dos dois através da janela do carro;
- Subjetiva de Métis;
- Subjetiva de Zeus;
- Plano Próximo de Métis;
- Plano Próximo de Zeus.

Cena 8

- Plano Médio;
- Plano Próximo.

Cena 9

- Pan Vertical de Hera;
- Plano Médio de Métis;
- Plano Médio de Hera;
- Plongee de Hera;
- Contra-plongee de Métis.

Cena 10

- Plano Médio de Métis;
- Plano Detalhe do conhaque na pia;
- Pan.

EPISÓDIO 4

Cena 1

- Plano Médio de Zeus;
- Plano Detalhe dele despejando algo no conhaque.

Cena 2: repetição;

Cena 3

- Plano próximo de Cronos;
- Plano Médio de Métis;
- Subjetiva de Cronos vendo Métis levemente desfocada;
- Plano Detalhe da mão de Cronos na nuca;
- Pan de Métis se levantando;
- Câmera segue Métis acompanhando-a pelos ombros.

Cena 4: repetição;

Cena 5

- Plano Médio;
- Close.

Anexo IV – Carta para os atores

Carta de Compromisso entre atores e produção

Nome:

Telefones:

Endereço:

Medidas de roupas:

Camisa:

Calça:

Sapatos:

Sobre a Produção:

Vai precisar de condução:

Tem alguma limitação alimentar:

Disponibilidade da gravação:

Dia	Manhã	Tarde	Noite
Segunda-feira			
Terça-feira			
Quarta-feira			
Quinta-feira			
Sexta-feira			
Sábado			
Domingo			

1. O Período no nosso trabalho será do dia 28/07 ao dia 06/08.
2. É responsabilidade da produção o transporte e a alimentação.
3. A produção se compromete a entregar o trabalho finalizado para todos os atores, no máximo até a primeira semana de dezembro.
4. O trabalho ficara disponível na internet durante um ano.
5. Pedimos aos atores que nos avise com antecedência quando não puder ir a uma gravação.