

UNESP – Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Comunicação Social

Segunda Chance

*As etapas da construção de roteiro de narrativa seriada com
colaboração temática*

Orientados

CAROLINA NISHIKUBO LOPES DA SILVA

CASIMIRO PEREZ HERNANDEZ NETTO

JULIANA NEUSCHWANDER RENZI

Orientador:

Prof^{fa}. Dr^a. ANA SÍLVIA LOPES DAVI MÉDOLA

Banca examinadora:

Prof. Dr. JOÃO CARLOS MASSAROLO

Prof. GLAUCO MADEIRA DE TOLEDO

Bauru – SP

2 0 1 0

UNESP – Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Comunicação Social

Segunda Chance

*As etapas da construção de roteiro de narrativa seriada com
colaboração temática*

Carolina Nishikubo Lopes da Silva
731366

Casimiro Perez Hernandez Netto
731391

Juliana Neuschwander Renzi
733598

Projeto Experimental apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Rádio e Televisão, ao Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, atendendo à resolução de número 02/84 do Conselho Federal de Educação.

Bauru – SP
2 0 1 0

Dedicamos esse projeto a todos os nossos colaboradores. Tudo isso foi feito por vocês e para vocês.

Agradecimentos

Às nossas famílias, que muito abdicaram de nos ver em prol desse projeto, e também por todo o apoio durante todas as nossas vidas.

À nossa orientadora, Ana Sílvia, por todo o conhecimento que nos transmitiu durante esses quatro anos, e pela confiança em nosso potencial.

Finalmente, agradecemos aos nossos amigos. Vocês sabem tudo o que passamos nesses quatro anos.

Sumário

1. Introdução.....	7
2. O Projeto	8
2.1. “Segunda Chance”	9
3. Referencial Teórico	9
3.1. Narrativas e técnicas de roteiro	9
3.2. Séries e Sitcom: Conceitos e características.....	9
3.3. Técnicas para construção de roteiro	11
3.4. Interatividade	13
3.5. Convergência de mídias	16
3.6. Web 2.0	17
3.7. <i>Branded Entertainment</i>	18
3.8. Narrativas Transmídia.....	19
3.9. Narrativas colaborativas	20
3.9.1. Produção colaborativa como um novo modelo	21
4. Estudo das séries.....	22
5. Criação da Série	24
5.1. <i>Brainstorm</i>	24
5.2. Criação dos personagens	25
5.2.1. Sara Dias Ferreira	25
5.2.2. Andréa Machado	26
5.2.3. Cauê Fernandes	26
5.2.4. Giovana Giovanonni	27
5.2.5. Personagens Secundários	27
5.2.5.1. Giovanni Giovanonni	28
5.2.5.2. Vera Furtado	28
5.2.5.3. Santiago Fernandes	28
6. Roteiros Não-Colaborativos	29
6.1. <i>Brainstorm</i>	29
6.2. Desenvolvimento	29
6.2.1. <i>Storyline</i>	30
6.2.2. Sinopse	30
6.2.3. Argumento	31

6.2.4.	Fluxograma	32
6.2.5.	<i>Beat Sheet</i>	32
6.2.6.	Tratamento	33
6.2.7.	Roteiro	33
7.	<i>Site</i>	34
8.	Divulgação	35
9.	Roteiro Colaborativo	35
9.1.	Primeira Etapa de Colaboração	35
9.2.	Segunda Etapa de Colaboração	38
10.	Conclusão	40
11.	Bibliografia.....	43
12.	Anexos.....	45

1. Introdução

Devido à facilidade que o jovem possui de entrar em contato com produtos audiovisuais de toda parte do mundo através da internet, é mais difícil transformar esse público em telespectadores fiéis, uma vez que o produto precisa atender especificamente aos seus interesses. Observamos um maior interesse dos jovens nas séries americanas que nas nacionais, haja vista o número de páginas em português (sites, blogs, fóruns, comunidades) na internet, uma vez que tais páginas sobre seriados brasileiros são raras. Além disso, sites que disponibilizam downloads de séries raramente disponibilizam séries nacionais, na sua grande maioria são de séries norte-americanas. Mesmo nos sites nos quais se encontram séries nacionais e americanas a procura pelas séries americanas é significativamente maior. Pegamos como exemplo o site “vm séries” e comparamos o número de visitas em tópicos relativos às séries “*Os Normais*” e “*Friends*” (através de média aritmética; número total de visitas dividido pelo número total de temporadas), ambas séries conhecidas e de sucesso que já foram encerradas e também foram disponibilizadas no site no mesmo período (março de 2010). “*Os Normais*” apresentou uma média de 1.789 visitas por temporada; já “*Friends*” teve uma média de 4.037.

Não obstante, os níveis da produção de narrativa seriada no país vêm sofrendo alterações que, junto com a diminuição de horas de ficção produzida no país “poderia indicar tendência ao enfraquecimento da produção denominada “de longa serialidade” (telenovela) em relação à curta serialidade (séries, minisséries, unitários, etc.)” (LOPES, et al., 2010, pp.141-142), o que pode ser visto também como um indício de que o engessamento do modelo de produção de conteúdo nacional está deixando de atrair o interesse da audiência.

Quem perde com tudo isso é a criatividade e, conseqüentemente, o público, obrigado a consumir uma produção que se repete há anos, sem nenhuma novidade. Em médio prazo perde também a emissora, que vai se afastando cada vez mais do público. Por tudo isso, é necessária uma urgente oxigenação da produção e dos talentos que fazem televisão no Brasil. (CANNITO, 2010, p. 235)

Podemos observar também que o volume de produção de séries nos Estados Unidos é extremamente maior que no Brasil. Entre as emissoras abertas dos EUA (ABC, NBC, CBS, FOX e CW) são exibidas em média 60 temporadas de séries por ano, que são produzidas por várias produtoras. Já no Brasil, diferentemente dos Estados Unidos, a própria emissora é responsável por todas as etapas na produção das séries e a única emissora aberta que as produz atualmente em uma escala considerável é a Rede Globo, além de importar séries americanas para preencher sua grade de programação. As outras emissoras brasileiras geralmente apenas importam séries que, em sua maioria, contribuem para um aumento de audiência em seu horário de exibição. Nos anos de 2008 e 2009, séries como “*House M.D.*” e “*CSI Miami*” conseguiram para a Rede Record o primeiro lugar de audiência contra programas consagrados como “*Jornal da Globo*” e “*Programa do Jô*”. No caso do SBT, a série “*Supernatural*” fez à emissora voltar ao segundo lugar no horário nobre.

Só fica na televisão quem não tem outra saída. O público A e B em geral e os jovens em particular vêm migrando para os programas de televisão paga, em especial as séries americanas, produtos que estão na vanguarda da inovação em audiovisual internacional. Esses programas, invés de concorrer com a internet, acabam por catalisar o uso cruzado de várias mídias. (CANNITO, 2010, p. 224)

Tendo em vista esse panorama, visamos no projeto fazer um trabalho atrativo através da *cross-media* na produção do conteúdo, sob a forma de colaborações temáticas durante a construção do roteiro. Além disso, o uso da internet e a aproximação da linguagem de nossa série com a da série norte-americana, são elementos que possuem potencial para recuperar essa audiência, majoritariamente composta das classes A, B e jovens, que estão fartos do modelo de produção monolítico e monótono, que tem como foco os anunciantes, em detrimento da audiência.

2. O Projeto

Para o projeto criou-se um seriado brasileiro de comédia (“*Segunda Chance*”) e seus dois primeiros roteiros, (o piloto e sua sequência – “*Daphne*”).

Love”), inspirados nas *sitcoms* americanas. Depois de prontos, esses roteiros foram disponibilizados no *site* da série (<http://segundachance.co.cc>), no qual pessoas enviaram sugestões temáticas e narrativas que serviram como base para a produção de um terceiro roteiro (“*Não é tão ruim quanto parece*”).

2.1. “Segunda Chance”

É um seriado de comédia, com temporadas de treze episódios, cerca de vinte minutos de duração e três pausas para intervalos comerciais, totalizando um programa de meia-hora. Teria exibição semanal na televisão e o processo de criação colaborativo ocorreria através da internet. O público-alvo da série seria composto pelas classes A e B, majoritariamente jovens. A temática da série sugere um público-alvo predominantemente feminino.

3. Referencial Teórico

3.1. Narrativas e técnicas de roteiro

A narrativa seriada televisiva norte-americana é um produto bastante popular no mundo inteiro nos dias de hoje, seja por causa da internet ou dos canais a cabo de TV. Nos Estados Unidos, os canais abertos exibem em torno de 10 séries cada, todas semanais, durante o que eles chamam de *Fall season* (“temporada de outono”, período que tem início de exibição em setembro e outubro e termina em maio ou junho), temporada que apresenta as séries mais famosas e que, normalmente, possuem em média 22 episódios. Dentro das categorias de seriados de ficção, que o *Emmy Awards*, principal prêmio de televisão dos Estados Unidos, divide em duas, comédia e drama, existem diversos gêneros, mas focaremos na *sitcom*, gênero escolhido para o projeto experimental.

3.2. Séries e Sitcom: Conceitos e características

As séries são um formato de programa que deriva dos folhetins que surgiram na França em no século XIX e que foi adotado por diversos jornais ao longo das décadas seguintes.

A estrutura em capítulos já era padrão em romances, mas, na medida em que nela se acentua a temporalidade, com a entrega de segredos ao leitor de forma regular, se consolida uma fidelidade à base de manipulação da tensão e da atenção. (CARLOS, 2006, p.9)

O cinema adota então o formato para conquistar e manter o público, usando-se de personagens cativantes, como Chaplin, e ganchos para uma continuação, que atraía pessoas a voltar ao cinema na continuação da série.

Passando pelo rádio, a ficção seriada ficou conhecida nos Estados Unidos por *Soap Opera* enquanto no Brasil tínhamos as rádionovelas. Mas foi apenas quando a TV se popularizou nos Estados Unidos que os estúdios californianos viram potencial de audiência para começarem a produzir programas que, graças ao formato, tinham duração indeterminada.

Surge em 1951 a primeira série televisiva dos Estados Unidos, a *sitcom* “*I Love Lucy*”, que transformava situações cotidianas de uma família e suas relações em comédia. “O *sitcom* é o gênero mais enraizado na cultura americana – um tipo de humor que utiliza teledramaturgia para apresentar em situações cômicas os costumes dos cidadãos comuns.” (SOUZA, 2004, p 133)

O termo *sitcom* provém da abreviação de *situation comedy*, ou comédia de situação. Antigamente, a maior parte dos programas desse gênero focava no contexto da família tradicional: a mulher que cuida dos filhos e o marido que trabalha. Hoje em dia, esse padrão familiar não está mais tão presente e por isso vemos diversos casos em que as relações familiares são transferidas para o ambiente de trabalho (como no caso de “*The Office*”) ou para os amigos (como acontece em “*Friends*”).

Apesar do nome, Marc Blake afirma em seu livro “*How to be a sitcom writer*” que “A *sitcom* não é sobre a situação, mas sobre o personagem” (BLAKE, 2005, p. 11). A situação em si pode até ser engraçada, mas o que causa o riso é a forma como os personagens chegam a essa situação e a ela reagem, por isso os personagens de uma *sitcom* acabam carregando características expressas sempre com exagero, são caricaturais. Em questão

de aprofundamento psicológico, os personagens são desenvolvidos a ponto de serem verossímeis, mas não tão aprofundados a ponto de torná-los únicos. Isso se dá para que o público acredite na trama e também se identifique.

As *sitcoms* tem duração de meia-hora quando exibidas na TV, com comerciais inclusos e por volta de 20 minutos bruto. Isso se deve ao ritmo acelerado que é característico do gênero: As ações acontecem mais rapidamente (não há um aprofundamento das situações) e os diálogos são mais rápidos, já que por se tratar de uma comédia a carga dramática é baixa.

3.3. Técnicas para construção de roteiro

O roteiro é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática. O roteiro é como um substantivo – é sobre uma pessoa, ou pessoas, num lugar, ou lugares, vivendo sua “coisa”. Todos os roteiros cumprem essa premissa básica. A pessoa é o personagem, e viver sua coisa é a ação. (FIELD, 2001, p. 2)

O roteiro é o elemento primordial em todas as obras audiovisuais: é ele que dá todo o rumo da história – é no roteiro que as personagens que participarão da trama recebem suas características relevantes, que se define a relação entre diversas personagens, que toda a trama precisa ser (bem) planejada. Enfim, é necessário que se tenha um enorme cuidado na produção do roteiro, pois, uma vez que esse esteja comprometido, toda a obra audiovisual também estará. Para que um roteiro seja bem escrito, é necessário ter conhecimento sobre todas as partes que o estruturam, como também das técnicas para construir cada uma dessas partes.

O diagrama (figura 1) apresentado no livro “*Narrative strategies in television series*” (ALLRRATH & GYMNICH, 2005, p. 215) descreve bem como deve ser a narrativa de um episódio de *sitcom* e sua característica fundamental: As coisas não mudam. A *sitcom* deve manter seu núcleo e seu fundamento praticamente inalterado enquanto a série perdurar, isso se ela agradar ao público. Mudanças drásticas, quando acontecem, ocorrem nos primeiros episódios, que apresentam a premissa, os personagens e como eles chegaram àquele ponto. A partir disso, pequenas mudanças podem acontecer (como um casamento, um emprego), mas nada que altere a premissa inicial.

Depois de introduzidos na situação em que permanecerão, os episódios resumem-se a criar uma situação ou problema que gire em torno do personagem principal e que este resolverá até o fim do episódio.

Após a criação de uma história condizente com os parâmetros do formato a ser criado, segue-se para a criação do roteiro, ou seja, escrever a narrativa em forma de ações e diálogos da maneira mais visual possível. Não existem na verdade regras fixas sobre como escrever o roteiro, mas existem dicas e processos para que ele seja bem escrito, transmita de forma adequada a história a ser contada e seja um bom guia para a hora em que for gravado.

Existem diversos livros sobre como escrever roteiros, tanto para cinema, TV ou mesmo animações e vídeo-games. Optamos pelo livro “*Guia prático do roteirista de TV*” (SANDLER, 2008) para orientar a criação de nossos roteiros, já que ele foca não só no roteiro de TV, mas também no gênero da sitcom, já que a autora Ellen Sandler é escritora de *sitcoms*, tendo escrito para “*Everybody loves Raymond*”, por exemplo, série vencedora de dois prêmios *Emmy*. Falaremos mais sobre as técnicas por ela descritas durante o relatório.

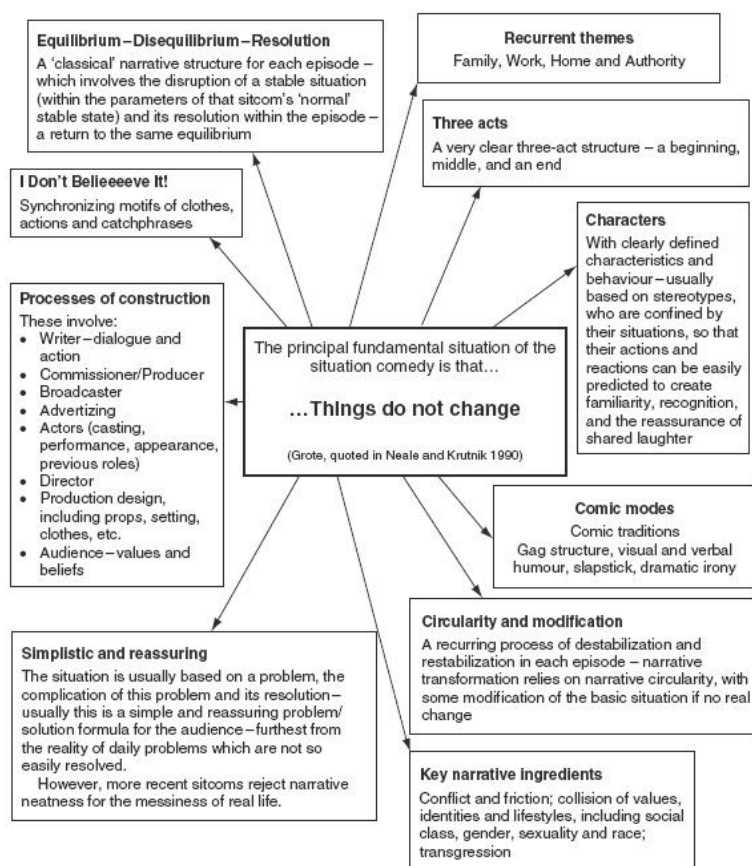


Figura 1 - Estrutura narrativa da sitcom televisiva

3.4. Interatividade

A interatividade não surgiu com a difusão da TV digital. Desde os primórdios procura a interação com o público [...]. A participação do espectador por meio de votações [...] sempre foi requerida a longo desses mais de sessenta anos de história da televisão. [...] Essa interferência direta causa no espectador a impressão que está no comando de um jogo. (CANNITO, 2010, p. 144)

Uma das primeiras tentativas de interatividade na TV surgiu em 1953 quando um programa da CBS, *“Winky Dink And You”*, fazia com que as crianças interagissem com a história e os personagens através de um kit comprado previamente, que vinha com uma película de plástico para ser colocada na frente da TV e a criança poderia desenhar nessa película, complementando o programa e ajudando os personagens a realizarem algumas tarefas. Com o passar do tempo, mais emissoras tentavam inserir algum tipo de interatividade em seus programas, mas foi com o lançamento dos videocassetes que o público pode pela primeira vez interromper o fluxo da televisão e possibilitou a gravação de programas. A TV a cabo também contribuiu para uma maior participação do público na TV com os serviços de venda de filmes, informações adicionais que poderiam ser acessadas com o menu do controle remoto e algumas pesquisas sobre filmes que o público preferiria assistir. No entanto, foi a internet a plataforma que veio revolucionar a interatividade do público com as obras audiovisuais. Com essa nova ferramenta, os telespectadores/usuários, encontraram um canal de retorno para conversar com os emissores de conteúdo. Surgiram, assim, inúmeras novas maneiras surgidas de se produzir uma narrativa. Além disso, o receptor não mais deseja o papel passivo que era forçado a assumir até então, de apenas “sentar e assistir” o tempo todo.

A interatividade pode ser classificada em vários níveis. Segundo Crocomo (2007) existem três níveis de interatividade: O nível 1 (um), ou interatividade local, é quando o usuário apenas acessa os dados inseridos anteriormente pelos produtores; no nível 2 (dois), o usuário tem um canal de retorno com os produtores, mas esse retorno não é em tempo real; já no nível 3 (três), o retorno passa a ser em tempo real e o usuário tem a possibilidade de

participar do que está acontecendo no momento, como por exemplo de um jogo.

Não é difícil perceber como a internet deu chance a milhões de pessoas de produzirem seu próprio conteúdo. O sucesso dos *blogs*, fóruns de discussão, *fanfics*, comunidades, *YouTube*, jogos de RPG, entre outros, mostra que o público de hoje quer ser ouvido e quer participar da criação de conteúdo das mídias.

Observe: *blogs*, *mash-ups*, *sites* e serviços de colaboração on-line, redes sociais, compartilhamento on-line de fotos e vídeos, arquivos do *Google Maps*, o enorme crescimento de *Wikipedia*, *Ourmedia.org* e *Internet Archive*, transmissão pela web (P2P), compartilhamento de *playlists* colaborativas, e as infinitas novas ferramentas de criação de *ringtones*... a lista de *sites* movidos à participação e o explosão dos serviços de “mídia pessoal” aumenta cada vez mais, enquanto dezenas de milhões de pessoas estão se inscrevendo [nestes serviços] apenas para fazer parte de alguma coisa. (LEONHARD, 2008, *tradução nossa*, p. 56)

Blog é uma abreviação de *web* (internet) mais *log* (diário). Neles, milhões de pessoas expressam suas opiniões sobre diversos assuntos. Segundo Cannito (2010), “a tendência principal é a personalização e exposição individual, seja de confissões (na forma de diário), seja de opiniões e gostos. Os fóruns de discussão são lugares em que as pessoas podem discutir abertamente sobre qualquer assunto e normalmente são divididos por temas, qualquer dúvida pode ser esclarecida ali. Os *fanfics*, segundo Jenkins (2008) são histórias fictícias originais escritas por fãs de filmes, programas e séries de TV ou livros. As *fanfics* dão continuidade às histórias lançadas pelas mídias e nelas personagens são desenvolvidas e passam por experiências nunca vividas antes. Essa nova audiência vem sendo chamada de “audiência interativa”. As comunidades são grupos de pessoas de interesse comum que tem como objetivo formar uma inteligência coletiva. Nessas comunidades, cada membro vai adicionando informações de determinado assunto para que os outros possam saber cada vez mais sobre o assunto referente, elas compartilham idéias e preferências comuns, segundo Cannito (2010). Pierre Lévy acredita que o conhecimento está na humanidade, ou seja, que cada um sabe um pouco e que juntos todos sabem muito. O *YouTube* é um site que aloja vídeos de seus usuários. Fez grande sucesso por optar ser uma

ferramenta que disponibiliza vídeos. Ali, o usuário pode exibir suas próprias produções para que qualquer um conectado à rede tenha acesso. Nos jogos de RPG cada jogador é um personagem e juntos constroem as histórias pelas quais estão jogando.

A forma mais ativa de engajamento do público é a dos clubes de Jogos de Representação – JdR (*Role-Playing Games* – RPG). Fãs da literatura fantástica, de Tolkien às aventuras de ficção científica, reúnem-se para um jogo de representação com ação ao vivo (*Live-Action Role-Playing* – LARP) em que, partindo das características dos protagonistas das histórias originais, novos personagens são compostos dentro do mesmo universo. (MURRAY, 2003, p.53)

Produtos audiovisuais de grande sucesso como, por exemplo, *Star Wars* (1977), *Lost* (2004) e *Matrix* (1999) apontaram uma nova tendência na criação de narrativas. Criar apenas uma história não é mais suficiente para prender o público. Ao invés disso, o roteirista precisa criar um universo, capaz de penetrar em diversas mídias e de promover uma constante e progressiva descoberta, ou seja, novos elementos precisam ser adicionados ou disponíveis para serem “descobertos”. Esse universo precisa aguçar a curiosidade do público de uma forma que este seja atraído a pesquisar, entrar naquele universo. O universo ideal é capaz de, por exemplo, suscitar tópicos para discussão filosófica sobre certo acontecimento da trama, possuir personagens secundários independentes a ponto de ter suas próprias tramas ou até mesmo compreender *backgrounds* de personagens que possam ser subitamente reveladas (mesmo que não sejam de vital importância para a trama).

Isso indica que, ao contrário do que se esperava inicialmente (o surgimento do digital contribuiria para o desaparecimento da narrativa), a narrativa torna-se cada vez mais complexa, para garantir o consumo de massa e, logo, mantendo a atenção dos espectadores. Da mesma forma que o cinema após, por exemplo, Méliès e Griffith, o surgimento do vídeo e das câmeras de vídeo “caseiras” teve de, progressivamente, alterar sua linguagem para continuar capaz de provocar a ilusão de realidade nos espectadores. O digital abre uma necessidade de reformulação da linguagem sem precedentes de praticamente qualquer produto audiovisual.

A mídia digital, tal como aconteceu com o vídeo analógico, possibilita a democratização da produção audiovisual. O barateamento dos custos da tecnologia de captação e finalização, bem como a possibilidade de criar o próprio canal de exibição na web, popularizou essa prática, inserindo novos realizadores e novas perspectivas. (CANNITO, 2010, p. 181)

A interatividade, apesar de ser um enorme atrativo, precisa ser dosada no que diz respeito a como deve ser usada. Caso se opte por utilizar alguma a interatividade, é ainda indispensável escolher a forma correta. Por exemplo, um espectador assistindo a um programa de notícias provavelmente não vai querer “clique” nas roupas do jornalista, abrir uma segunda janela (que vai concorrer com a transmissão original) e efetuar uma compra on-line; mas poderia se interessar em acessar maiores detalhes de uma notícia específica. Por vezes, de acordo com o programa, o público ainda pode não estar disposto a interagir de nenhuma forma; é importante estar atento a diferentes comportamentos da audiência.

A interatividade não fará com que o espectador deseje fazer uso dela o tempo todo, eliminando assim, a “maneira tradicional” de assistir televisão. O surgimento de uma nova mídia jamais causa o desaparecimento de outra. Assim como o cinema não eliminou a fotografia e a televisão não eliminou o rádio, a internet e a televisão digital não eliminarão a TV tradicional.

Estou convencido de que a televisão continuará tendo grande importância e de que entender suas especificidades será um grande diferencial na construção de conteúdos transmidiáticos. A televisão sempre atuará como a programação de massa, feita para público genérico, e continuará sendo a catalisadora das outras mídias. (CANNITO, 2010, p. 72)

3.5. Convergência de mídias

A internet é um meio em constante expansão e melhoria. Enquanto em seus primórdios o que mais as pessoas faziam era ler textos, e mesmo assim algumas páginas com figuras ainda abriam tão lentamente que alguns desistiam de visualizá-la, hoje em dia podemos assistir ao vivo transmissões que muitas vezes não encontramos na TV. Com esses avanços tecnológicos e a popularidade que a internet adquiriu, muitos meios de comunicação, como TVs, jornais, revistas e rádios, migraram para essa plataforma para

complementar o meio usual ou transferiram por completo seu serviço para a rede, alguns até mesmo extinguindo o original. Por exemplo, o dono do *New York Times*, Arthur Sulzberger, declarou em 2007 que tem como meta promover uma transição do conteúdo impresso do jornal para a internet, exclusivamente: "Eu realmente não sei se estaremos imprimindo o Times em cinco anos, e quer saber? Eu também não me importo. *(tradução nossa)*"

Dentre as emissoras de TV que passaram a ter conteúdo que é transmitido na TV e o disponibilizaram online temos como destaque a rede Bandeirantes que publica em seu site alguns de seus programas na íntegra para serem vistos *on demand*. A mesma emissora criou agora uma extensão do programa CQC feito para a internet, o qual chamaram de CQC 3.0. O programa é apresentado pelos mesmos apresentadores do CQC, tem duração de meia hora e traz o conteúdo do CQC para um debate online e ao vivo contanto também com a interatividade do usuário para fazer perguntas e comentários. O CQC 3.0 é um bom exemplo do que chamamos de narrativa transmídia, ou seja, quando um programa apresenta ramificações em outras plataformas.

3.6. Web 2.0

Esse termo, cunhado por Tim O'Reilly, diz respeito ao surgimento na internet de comunidades, ou seja, pessoas que se associam com um objetivo comum. Pode ser um desejo genérico, tal como o de entrar em contato com outras pessoas de todo o mundo, como em redes sociais, como o *Facebook*, bem como algo mais específico, como o *Survivor Sucks*, uma comunidade que se especializou em desvendar segredos do programa *Survivor* ainda antes do próprio programa entrar no ar. O grande diferencial é que essas comunidades procuram tirar proveito da "inteligência coletiva", ou seja, aliar as especialidades de várias pessoas com o intuito de obter resultados que, de outra forma, dificilmente seriam atingidos (ou exigiriam muito mais esforço) caso essas pessoas optassem por trabalhar individualmente. Segundo o próprio O'Reilly:

Web 2.0 é uma revolução nos negócios da indústria de computadores provocada pela conversão da internet em plataforma, e uma tentativa de entender a chave do sucesso de sua plataforma. A mais importante de todas as regras é desenvolver aplicativos que aproveitem os efeitos de rede para se tornar melhores quanto mais são usados pelas pessoas. (O que chamei anteriormente de “inteligência coletiva”) (O'REILLY, 2006 *apud* CANNITO, 2010, p. 157)

A internet permite a comunicação em duas vias, ou seja, aquele que recebe também pode emitir conteúdo. Por exemplo, no caso de *Lost*, temos inúmeras comunidades na internet que se preocupavam em, após o episódio, discutir o significado de acontecimentos na trama do seriado e em “prever” o que aconteceria nos episódios futuros (*spoilers*). Sites como o *Dude, We Are Lost!*, disponibilizavam *podcasts* discutindo os episódios que passavam na TV; vários espectadores da série ouviam esses *podcasts* e depois tiravam suas próprias conclusões, baseado no que viram na TV e o que pesquisaram na internet. Criou-se uma grande expectativa sobre o final da série, cuja última temporada foi transmitida em 2010. Havia diversas teorias sobre o que aconteceria com os personagens, e qual era a real resposta para vários mistérios, que surgiram ao longo das seis temporadas da série. O final, obviamente agradou alguns espectadores e decepcionou outros, uma vez que cada fã da série tinha sua visão de como seria o último capítulo do programa. Algumas das previsões dos espectadores não faziam o menor sentido; outras eram perfeitamente dotadas de lógica. No fim, os fãs tinham um conhecimento tão grande da série que não é absurdo afirmar que muitos deles seriam capazes de escrever um roteiro para o final de *Lost* tão bom ou talvez melhor que o criado pelos roteiristas da série.

3.7. Branded Entertainment

Criar um universo, ao invés de uma simples história, apesar de aparentemente custoso em alguns aspectos, também representa uma oportunidade de mercado: diversos produtos que levam o nome do produto audiovisual podem ser comercializados, outras empresas podem vincular o seu nome ao do produto, com o intuito de conquistar novos consumidores; no caso, os fãs de certa série ou filme, por exemplo. Além disso, o modelo de negócios

em televisão (fim dos intervalos comerciais com a TV digital) sofre sérias ameaças de entrar em colapso. Observa-se que modelos de negócio de *branding entertainment*, ou seja, programas com seus nomes vinculados a marcas patrocinadoras – algo que acontecia nos primórdios da televisão – como, por exemplo, no *Repórter Esso* (1941-1968) tornar-se-ão cada vez mais frequentes, como já se pôde observar, por exemplo, na associação entre Nestlé e o *Show do Milhão* em 2002 (CANNITO, 2010).

3.8. Narrativas Transmídia

Com todas essas possibilidades de interação, as narrativas acharam vários meios para se desenvolver. As narrativas transmídia são aquelas histórias que são contadas em diferentes plataformas. Ou seja, essa história pode se passar no cinema, mas algumas coisas não são explicadas no filme e sim em outra mídia como, por exemplo, em um jogo de vídeo-game ou em um site na internet. Se assistirmos uma narrativa em só uma plataforma, não significa que não entenderíamos a história, mas aqueles que acompanharem a narrativa em outras mídias terão um entendimento maior do todo.

Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. (JENKINS, 2009, p. 138)

Nessas narrativas, universos são construídos para fazer com que o usuário mergulhe e lá procure por informações e resposta que o façam juntar todas as peças do quebra-cabeça, gerando a produção de muitos produtos desde peças audiovisuais até artigos de vestiário, decoração, brinquedos e qualquer outro produto que você possa imaginar que se reverta em lucros.

Com essa grande variedade de narrativas multiformes demonstra, as histórias impressas e nos filmes estão pressionando os formatos lineares do passado, não por mera diversão, mas num esforço para exprimir uma percepção que caracteriza o séc XX, ou seja, a vida enquanto composição de

possibilidades paralelas. A narrativa multiforme procura dar uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas. (MURRAY, 2003, p. 49)

Programas de televisão enraizados no modelo de negócio tradicional, como as telenovelas brasileiras tentam de alguma maneira se adaptar a esse novo paradigma. Por exemplo, Luciana, uma das personagens da novela *Viver a Vida* (2009), possuía um blog na internet, no qual a personagem se comunicava com o público da novela, compartilhando sua vida como uma pessoa real, borrando as fronteiras entre o real e o ficcional.

Todas essas experiências mostram que cada vez mais pessoas querem participar da criação de um produto e fazer parte do novo jeito de se contar histórias.

3.9. Narrativas colaborativas

Toda essa vontade de participar dá origem às narrativas colaborativas. Elas são histórias criadas com colaborações voluntárias daqueles que apreciam certo produto e juntos com os produtores formam um novo produto mais atrativo. Para Gerd Leonhard (2008), a empresa que não der voz ao público vai ficar para trás. “Uma palavra de advertência às empresas neuróticas com gestão de direitos digitais: Em algum lugar lá fora existe um concorrente que irá roubar seus clientes com produtos mais livres.” (LEONHARD, 2008, p. 46, *tradução nossa*).

Algumas experiências de narrativas colaborativas já vêm sendo feitas. É o caso da *FIZ TV*, no site eles recebiam vídeos dos usuários e os mais votados eram transmitidos no canal de TV. A *All TV*, lançou em 2005, a novela “Umas e Outras”, uma novela interativa, o qual os usuários podiam mudar a trama e o rumo das personagens. A Rede Globo lançou em 2009 a série “Norma”, que fazia com que internautas e platéia interagissem no programa mudando os rumos da série. Um blog também foi feito com algumas discussões referentes a temas do programa para que o público pudesse participar e assim os roteiristas tivessem acesso às opiniões e histórias dos usuários. No cinema nacional, o longa-metragem *As Melhores Coisas do Mundo* (2010) teve seu roteiro escrito

com a participação de vários adolescentes, alguns dos quais inclusive atuaram no próprio filme.

Apesar das experiências já realizadas na TV e na internet, a colaboração é diferente nessas duas mídias. A internet é uma mídia com retorno imediato e a TV não. A colaboração na TV pode acontecer pela internet como canal de retorno, mas o conteúdo que irá para o ar é pré-selecionado, pois a TV é dividida por faixas de audiência além de ser um fluxo contínuo e não suportar todo conteúdo que é produzido na internet. Na internet, na maioria das vezes, essa seleção não ocorre, o que você quiser postar estará público e ficará disponível até quando você quiser.

A audiência, ou usuário, vem cada vez mais participando da parte de criação dos produtos e cada vez mais se confunde quem é o produtor e quem é o espectador. A autoria não é mais individual e o espectador passa a ser chamado de usuário colaborativo.

Assim, com as possibilidades do digital efetiva-se a democracia audiovisual, resultante da descentralização da produção e da criação de redes de produtores organizadas de forma não hierárquica. (CANNITO, 2010, p. 183)

No entanto, mesmo o usuário participando da elaboração dos conteúdos a decisão do que vai para a obra final é ainda de um profissional, um produtor, editor, diretor, etc. Segundo Cannito (2010), “o poder de decisão continua centrado em um profissional, ou equipe, que estabelece o que deve ser feito e como, ou decide sobre o que se encaixa nos padrões preestabelecidos”.

3.9.1. Produção colaborativa como um novo modelo

“Seja na internet, seja na televisão, a produção colaborativa de conteúdo será um tendência”. (CANNITO, 2010, p. 190).

A produção colaborativa insere e dá voz ao público que não quer apenas só receber as informações, mas também participar delas ajudando com novas idéias e novos conteúdos. Colaborar passa a ser uma nova forma de contar histórias promovendo uma participação de todos e tornando o produto mais interessante e mais atrativo.

Afinal, com a evolução das tecnologias, as histórias vão passar a ser contatadas em diversas mídias e muito mais gente terá acesso a elas, além disso, essa nova tecnologia proporcionará que mais e mais conteúdo seja produzido. E o que vai mesmo segurar a atenção do público será a qualidade do conteúdo.

Quem fará os sucessos do futuro serão os “talentos criativos” (CANNITO, 2010) que conseguirão usar a tecnologia como ferramenta, usando a criatividade sem se esquecer do conteúdo.

4. Estudo das séries

Para criarmos o seriado, decidimos antes estudar quatro *sitcoms* americanas de sucesso: *Sex and the City*, *Seinfeld*, *The Office* e *30 Rock*. O objetivo desse estudo foi o de identificar padrões estruturais no roteiro dessas séries a fim de criar familiaridade com a estrutura do roteiro de uma *sitcom* norte-americana, para assim embasar a criação do nosso seriado. A escolha das séries foi feita a partir de alguns critérios: a relevância da série, os temas abordados e o público-alvo.

A série *Sex and The City* (1998) foi escolhida por ter sido um marco entre as *sitcoms*, pois foi a primeira série voltada especificamente para o público feminino e tratando abertamente de sexo. Além disso, seguindo uma tendência, assim como em *Seinfeld* e *Friends*, de transferir o foco das relações familiares da família para os amigos. Ainda há uma importância dos temas abordados na série para os dias de hoje:

Numa época em que a estabilidade dos relacionamentos foi extinta, mas não levou consigo a necessidade de afeto, *Sex and the City* serve como um mapa, ajuda a entender que o estar sozinho não é mais nem privilégio nem desvantagem. Tornou-se condição universal. (CARLOS, 2006, p.56)

A série *Seinfeld* (1989), além do que já foi citado anteriormente, foi escolhida por possuir um formato inovador, já que inclui o *stand-up* dentro de uma *sitcom*. Além disso, segundo Carlos (2006), a série introduziu personagens mais complexas voltadas ao público adulto e tratava de problemas aparentemente banais no cotidiano de personagens solteiros e

urbanos, mas que poderiam adquirir súbita relevância no decorrer da trama. Esse tipo de personagem foi muito explorado em séries posteriores.

A versão americana de *The Office* (2005) foi escolhida por ser uma comédia diferenciada: foi baseada na série homônima produzida no Reino Unido entre 2001 e 2003, e apresenta um humor cínico, ácido, “politicamente incorreto”, e sem inserção de trilha sonora e das famosas risadinhas típicas da *sitcom* americana. Mesmo com todos esses elementos, é um sucesso de crítica e público. Além disso, foi uma das primeiras a seguir o formato de “mocumentário”, formato no qual tramas ficcionais são apresentadas seguindo o formato de um documentário.

Finalmente, *30 Rock* (2006) foi escolhida por ser a *sitcom* mais premiada da década (três *Emmy Awards* consecutivos de melhor comédia, além de ter sido indicada em 2009 para 22 categorias – o maior número de indicações de uma série em um ano), além de possuir um dinamismo muito maior nas cenas e de ser uma série “metalinguística”, ou seja, trata do tema de fazer televisão na própria televisão. Apesar de ser um sucesso de crítica, a série não consegue ter o mesmo sucesso no que diz respeito aos níveis de audiência.

Foram estudados três episódios da primeira temporada (exceto *Seinfeld*) de cada série, sendo um deles sempre o piloto e outros dois episódios escolhidos aleatoriamente. Os padrões identificados são relativos à temática do episódio, estrutura das cenas, contextualização temporal, cenas específicas, cenários e elementos de roteiro. Em todos os casos, foram identificados padrões narrativos na construção do roteiro, como por exemplo, número de cenas (sempre 10 sequências em *Seinfeld*), frequência de personagens (Michael Scott, o protagonista de *The Office* está presente em todas as sequências nos episódios) e cenários recorrentes (o apartamento de Carrie em *Sex and the City* apareceu em todos os episódios estudados). Tais padrões são necessários, pois familiarizam o tele-espectador com o seriado, evitando estranhamentos, sendo assim um artifício para ajudar a manter os níveis de audiência constantes (e de preferência elevados). Além disso, o uso de padrões fixos também ajuda a equipe de roteiristas, que podem adaptar qualquer história ao estilo e ao ritmo da série, o que permite que diferentes

roteiristas escrevam diferentes episódios, como normalmente acontece nos Estados Unidos, sem lesar a identidade do seriado.

5. Criação da Série

5.1. *Brainstorm*

Segundo a Wikipedia, denomina-se *brainstorm* “uma técnica de criatividade em grupo desenvolvida para gerar um grande número de ideias para solucionar um problema”. Como não existiam ideias pré-existentes sobre a criação da série, o *brainstorm* foi utilizado para levantar diferentes opções sobre a mesma. A técnica também foi utilizada para a criação de personagens e das situações iniciais dos roteiros. Por se tratar de um seriado de comédia, o ponto de partida do *brainstorm* foi pensar em situações inusitadas e cômicas que alguém poderia passar e, a partir daí, criar um objetivo para a personagem principal. É importante que as situações criadas tenham uma ligação pessoal com os roteiristas. Segundo Ellen Sandler:

[...] o que você realmente precisa de um conteúdo emocional. É isso que conecta você, pessoalmente, a uma história. É por isso que você dá importância a essa história. E isso é crucial, pois se você não der importância, lá no fundo terá uma história sem paixão, sem alma. (SANDLER, 2008, p. 61)

Primeiramente, foi necessário determinar sobre qual seria o tema da série. Foi feita uma lista de inúmeras *sitcoms* americanas de sucesso. A partir desta lista, percebemos que o contexto no qual os personagens dessas séries estão inseridos podem ser classificados, na maioria das vezes, em três diferentes categorias: família, amizade e amor. Como já se sabia de antemão que a série usaria colaboração através da internet, o público-alvo deveria ser predominantemente jovem. Portanto, foi escolhido o contexto da amizade, que parecia mais atrativo para essa audiência. Depois de algumas reuniões, chegamos à premissa da série: uma mulher que foi casada por mais de dez anos é trocada por uma mulher mais velha e de repente se vê separada do marido, do qual era dependente; após o divórcio, ela decide fazer as coisas das quais abdicou para manter seu casamento.

5.2. Criação dos personagens

Inicialmente, a série contaria com três personagens principais, sendo duas mulheres e um homem, que acabaram por se transformar nos personagens Sara, Andréa e Cauê. A quarta personagem central, Giovana, foi adicionada posteriormente. Após definir as características básicas de cada personagem, houve um processo de aprofundamento dos personagens, que levou em conta fatores como: a *backstory* dos personagens (acontecimentos de suas vidas anteriores ao momento em que se passa a série), consistência (garantir que o personagem jamais agirá de uma maneira alheia à sua personalidade – para isso, precisamos trabalhar a personalidade de cada um), paradoxos (ações ou emoções que não são esperadas das personagens, mas que, por outro lado, não são impossíveis de acontecer – ajuda a evitar um personagem estereotipado) e, por fim, o relacionamento entre os personagens, ou seja, o que cada um significa para o outro. É importante lembrar que esses elementos são dinâmicos, e podem ser adicionados a qualquer momento, não apenas durante a concepção inicial da série.

5.2.1. Sara Dias Ferreira

Trata-se da protagonista da série. Inicialmente caracterizada como uma mulher divorciada, com aproximadamente 25 anos, casada com o primeiro homem de sua vida (e posteriormente trocada por uma mulher mais velha) e tem como objetivo principal aproveitar a vida. Faz faculdade de jornalismo e trabalha como uma estagiária numa revista de fofocas. Durante o processo de desenvolvimento, tornou-se uma mulher mais velha (30 anos), que foi durante todo o casamento extremamente dependente do marido; portanto, após o divórcio, encontra-se desorientada, sem ter nenhum outro objetivo para sua vida. Só então percebe que possui uma nova chance para ser, desta vez, uma mulher independente. Devido à sua *backstory*, sua faculdade eventualmente tornou-se de publicidade (pois enquanto era casada, trabalhava na empresa do sogro como assistente de vendas e achamos melhor que sua faculdade tivesse

pelo menos alguma característica em comum com suas experiências profissionais), e está desempregada, já que pensamos ser mais interessante mostrá-la conquistando seus objetivos, como um bom emprego, por exemplo. Também, devido “ao tempo perdido” que ela considera ter sido seu casamento, por vezes esconde sua idade e toma atitudes infantis, um produto inconsciente de seu desejo de ser mais nova. Mora com Giovana, a irmã de seu ex-marido e Andréa, amiga de Giovana. Características: determinada, otimista, auto-confiante, alegre, emotiva, vaidosa, ciumenta e não quer relacionamentos sérios.

5.2.2. Andréa Machado

Inicialmente pensada como uma mulher bissexual, cínica, cética em relação às pessoas e, por isso, egocêntrica. É psicóloga, e possui uma carência afetiva oculta. Considerou-se a ideia de ser ela a protagonista, o que alteraria toda a premissa inicial e a própria temática da série. Com o tempo, a personagem, apesar de não ter passado por grandes mudanças, adquiriu novas características que deram a ela mais consistência. Como psiquiatra, trabalha no hospital junto com Giovana, de quem é amiga de faculdade. Possui 28 anos e um desejo forte de abrir sua própria clínica. Devido à sua profissão, é extremamente racional, o que eventualmente causa conflitos com as outras pessoas. Também é capaz de facilmente julgar o caráter das pessoas e usa isso a seu favor. No entanto, essa característica faz com que ela não deixe qualquer pessoa se aproximar dela de uma maneira mais íntima; contudo, é extremamente protetora com qualquer um que conquiste sua confiança. Características: racional, inteligente, perceptiva, realista, sincera, orgulhosa, protetora e pessimista em relação às pessoas.

5.2.3. Cauê Fernandes

Inicialmente pensado como um jovem ator pornô e morador do apartamento do andar de baixo das meninas. Teria problemas mal-resolvidos com a mãe e, por isso, seria muito sentimental. Banaliza o sexo e tem

problemas em assumir um compromisso com alguém. Seria como um “faz-tudo”, ajudando as meninas sempre que necessário. É o personagem que mais passou por transformações. Ao invés disso, tornou-se um jovem de 26 anos que busca sua realização profissional, de família rica (o que possibilita uma mudança constante de empregos), e que já foi um modelo amador. Assumiu o papel do “*dream guy*”, ou seja, o “homem perfeito”. Tornou-se o maior confidente de Sara, e a relação entre os dois passou a ser ambígua, entre amizade e interesse amoroso. Ao invés de ser o vizinho de baixo, passou a ser o vizinho de cima. Características: “*dream guy*” (carismático, sociável, bonito, inteligente, atencioso, bem-humorado, companheiro, bom de cama e um ótimo cozinheiro), distraído, desprendido, origem rica e mulherengo.

5.2.4. Giovana Giovanonni

No começo, uma personagem inexistente na trama, mas devido à necessidade de se criar um vínculo familiar da protagonista com um personagem central (o que seria impossível com Andréa, tendo em vista sua personalidade), adicionamos Giovana como irmã de Giovanni, ex-marido de Sara. Portanto Giovana passou a ser a pessoa que acolheria Sara no momento em que ela se divorcia, tornando-se seu porto seguro. É uma cirurgiã plástica de 29 anos, amiga de longa data de Andréa (fizeram medicina juntas). Tomou o partido de Sara no divórcio e inicialmente teria problemas com a nova mulher de seu irmão. Contudo, com as mudanças sofridas na concepção dessa personagem (Vera), Giovana passou a encará-la com normalidade. É naturalmente bondosa (exageradamente algumas vezes, para tentar fazer com que todos gostem dela) e procura encontrar um grande amor. Ingênua, não vê maldade nas pessoas e possui problemas de auto-estima. Características: generosa, companheira, sonhadora, emotiva, ingênua, infantil, neurótica e insegura.

5.2.5. Personagens Secundários

Os personagens secundários são elementos extremamente importantes numa série, uma vez que permitem um conjunto muito maior de acontecimentos possíveis, o que ajuda a diminuir a repetição e, por consequência, a monotonia no enredo. Um grupo maior de personagens também permite a criação de histórias paralelas à trama principal. Além disso, ajudam a transmitir uma sensação de verossimilhança maior, já que normalmente a vida das pessoas não se resume exclusivamente a um pequeno grupo de, por exemplo, quatro ou cinco pessoas. Contudo, as personagens secundárias não precisam necessariamente ser tão complexas quanto as principais; por também se tratar de uma pessoa, precisa ter características, personalidade e objetivos próprios. Listamos abaixo os três personagens secundários mais recorrentes; contudo, na série, existem outros personagens de menor relevância.

5.2.5.1. Giovanni Giovanonni

Tem 32 anos e é o ex-marido de Sara. Trabalha como gerente na empresa de seu pai e está apaixonado por uma mulher quase vinte anos mais velha que ele, Vera. É filho de um imigrante italiano com uma mulher brasileira. Mesmo divorciado, se esforça para manter um bom relacionamento com Sara. Características: zen, objetivo, pacífico, acomodado, egocêntrico e preguiçoso.

5.2.5.2. Vera Furtado

Vera, 49 anos, foi amante de Giovanni e o pivô da separação entre ele e Sara. É a namorada de Giovanni atualmente. É uma socialite rica que não tem pudores. É rainha da bateria, gosta de esportes radicais, andar de moto e publica suas aventuras em seu blog. Ama a vida e faz de tudo para aproveitá-la. Características: “awesome” (demais), rica, feliz, ativa, despreocupada, inconsequente e desinibida.

5.2.5.3. Santiago Fernandes

Foi pensado no começo como um companheiro de apartamento gaúcho do ator pornô. Contudo, também foi posteriormente re-elaborado. Tem 22 anos, é primo de Cauê e veio do Rio Grande do Sul para fazer faculdade de administração em São Paulo. Possui um bom trabalho em uma empresa de logística. Características: leal, esforçado, auto-confiante, imaturo, folgado e não assume responsabilidade pelos erros que comete.

6. Roteiros Não-Colaborativos

Após a criação da série e dos personagens, passamos para os dois primeiros roteiros, feitos de forma não-colaborativa, com o intuito de apresentar a história da série para o público, fornecendo uma base para possibilitar a colaboração no terceiro roteiro. Para a elaboração desses roteiros, foram usadas as técnicas de desenvolvimento do roteiro e *brainstorm* descritas por Ellen Sandler no livro *Guia Prático do Roteirista de TV* (2008).

6.1. *Brainstorm*

Para estimular o *brainstorm*, foram feitos exercícios de associação de ideias. Um dos exercícios escolhidos foi o de partir de um dos sete pecados (no nosso caso, escolhemos a luxúria) e associar experiências pessoais (as mais vergonhosas possíveis) a algum desses pecados. Em seguida, uma dessas experiências foi escolhida e resumida a uma palavra. A partir dessa palavra, foi feita uma associação livre de idéias, sobre o que pudesse vir em mente com a palavra escolhida (novamente experiências pessoais). As situações escolhidas foram posteriormente incorporadas a algum personagem na construção do roteiro. O resto do processo, já com ideias bem definidas ocorreu sem a necessidade de demais técnicas, até chegar ao começo de uma ideia para a história. O resto da história é moldado constantemente através das etapas seguintes de desenvolvimento do roteiro.

6.2. Desenvolvimento

Foram várias as etapas de desenvolvimento empregadas na construção do roteiro: *storyline*, sinopse, argumento, *beat sheet*, fluxograma, tratamento e o roteiro propriamente dito.

6.2.1. Storyline

Segundo Sandler (2008), a *storyline* (ou premissa) é “onde se encontra o tema (aquilo sobre o que a história trata) e o enredo (aquilo que acontece na história).” A *storyline* é subdivida em: situação inicial, ponto de virada e consequência resultante.

No caso do piloto, a *storyline* é basicamente o tema da série, uma vez que esse episódio precisa apresentar o que é a série e quem são os personagens. A *storyline* do piloto foi a seguinte: “Após assinar o divórcio, Sara decide que isso é um motivo para ser comemorado. Depois de passar um tempo no bar, fica bêbada e acaba entrando em crise quando percebe que seu futuro é incerto.”

Já no segundo episódio, partimos da seguinte premissa: “Quando Sara é chamada para se apresentar no campeonato de karaokê ela esconde o fato de suas amigas. Contudo, Andréa descobre seu segredo e convida todos os amigos de Sara para comemorar seu aniversário no local da competição. Assim que Sara nota a presença de todos seus amigos, ela fica nervosa e perde a competição.” A *storyline* precisou ser reescrita várias vezes, pois foi necessária a revisão das idéias, para que somente os elementos vitais à trama estivessem presentes na mesma.

6.2.2. Sinopse

A sinopse é uma breve narrativa de sua história. Tem cerca de meia página(em espaço simples) para um programa de meia hora [...]. Sua sinopse deve conter pontos de virada do enredo mais específicos do que as da premissa. Também deve dar indicações sobre as motivações dos personagens. O que ela não deve conter é uma porção de detalhes. (SANDLER, 2008, p. 77)

Trata-se de um detalhamento da história contada na *storyline*. Contém apenas a trama principal do roteiro e deve sempre ser contada sobre o ponto de vista do protagonista. Não pode conter detalhes de cena, diálogos ou piadas. Apresenta os dados específicos que fazem com que o protagonista tenha um conflito e tente resolvê-lo no decorrer da história, ou seja, contém apenas os dados indispensáveis para o desenvolvimento da trama. No caso do piloto, por exemplo, precisávamos partir do divórcio de Sara, e fazer com que esse fato provocasse um conflito, para que ela desejasse uma mudança em sua vida, o que, na verdade, é o ponto de partida da série. O segundo episódio, que possuía como tema central “segredos”, precisávamos então criar algo que Sara desejasse esconder de todos, o que ela teria que enfrentar para manter esse segredo e qual seria sua reação quando ele fosse finalmente revelado. As sinopses completas dos episódios podem ser encontradas na seção de anexos, nas páginas 46 e 47.

6.2.3. Argumento

O argumento é a sua história escrita sob a forma de simples prosa narrativa, contando aquilo que acontece, do começo ao fim. Não há cenas. Não há diálogos. Não há longas descrições. Apenas a história em si. O argumento deve ser breve: deve ter cerca de duas páginas para um episódio de meia hora, ou cerca de quatro páginas para uma hora. Em espaço duplo. (SANDLER, 2008, p. 93)

Assim como a sinopse é um detalhamento da *storyline*, o argumento é um detalhamento dos dois. Contém todas as ações que irão ocorrer na história, é como contar detalhadamente a história de um filme para alguém, sem envolver diálogos ou dados extremamente minuciosos. Novamente, possui apenas o “enredo A”, ou seja, a parte da trama que envolve o conflito do protagonista da história e, logo, a trama central do episódio. Precisa conter claramente o objetivo do personagem, suas motivações, um antagonista definido, as possíveis consequências decorrentes de suas escolhas e, por fim, o que mudou no protagonista após o conflito ser resolvido.

É preciso reescrever o argumento (e todas as etapas seguintes) quantas vezes forem necessárias para aproximar a narrativa da história com a

linguagem de um roteiro; ou seja, a partir do argumento, qualquer traço subjetivo da trama deve ser ou eliminado, ou traduzido em ações carregadas de emoção e sentido. A partir daqui, a história precisa ficar o mais visual possível, o que facilitará a construção posterior do roteiro (por exemplo, verbos como ser, estar, contar, dizer etc. não possuem carga emocional e precisam ser substituídas por outros verbos que traduzam as motivações dos personagens por trás daquela determinada ação como, por exemplo, insinuar, atacar, enganar etc.). O tempo usado para descrever os acontecimentos deve *sempre* ser o presente. Os argumentos completos dos episódios podem ser encontrados na seção de anexos, entre as páginas 48 e 55.

6.2.4. Fluxograma

Segundo a Wikipedia, o fluxograma é “uma representação esquemática de um processo, feita através de gráficos que ilustram de forma descomplicada a transição de informações entre os elementos que o compõem”. Foi utilizado para ter uma melhor visualização da história, tornando mais fácil identificar possíveis incoerências na trama (por exemplo, um buraco na trama ou um personagem estar em dois lugares ao mesmo tempo). Também foi muito útil para poder integrar o enredo A e o enredo B (aquele do qual o protagonista não participa diretamente). Os fluxogramas completos dos episódios podem ser encontrados na seção de anexos, entre as páginas 77 e 82.

6.2.5. *Beat Sheet*

Segundo Sandler (2008), “não se trata de uma narrativa, mas sim de uma lista dos acontecimentos mais importantes do enredo, redigida de forma sintética”. A *beat sheet* é feita durante o processo de elaboração do argumento, tem que conter uma lista de todas as ações que ocorrem na história, e sempre do ponto de vista do protagonista. Por exemplo, no segundo episódio, tínhamos uma situação na qual Andréa atende um telefonema, originalmente para Sara e acaba descobrindo o segredo da amiga. Na *beat sheet*, precisou ser alterado para: “Sara recebe um telefonema, mas é Andréa quem atende e descobre seu

segredo.” Durante a fase de tratamento, também fizemos uma *beat sheet* do “enredo B”. Na *beat sheet* do enredo B, os acontecimentos não precisam estar sob um ponto de vista de um personagem específico, mas todos fazem parte dela. A *beat sheet* possui como objetivo organizar todas as ações relevantes que ocorrem na história. As *beat sheets* completas dos episódios podem ser encontradas na seção de anexos, entre as páginas 83 e 87.

6.2.6. Tratamento

O tratamento contém a subdivisão em cenas, e é mais longo que o argumento. [...] No tratamento você será mais específico sobre *como* a história acontece. Neste ponto você está, na verdade, construindo seu roteiro. (SANDLER, 2008, p. 119)

O tratamento contém um cabeçalho com informações específicas da cena, ou seja, a que horas do dia a cena se passa, se é externa ou interna e qual será o cenário/locação a ser utilizado e também descreve exatamente o que vai acontecer na cena; contudo, ainda não é permitida a criação dos diálogos. É também nesse passo que o enredo B passa a ser incorporado de forma escrita dentro do roteiro. Em cada cena, precisa haver um acontecimento inicial, um conflito e um estado final, que servirá como elemento de ligação para a cena seguinte. Deve haver uma mudança de estado ou transferência de poder durante cada cena, ou seja, se o personagem está feliz ou “por cima”, até o fim da cena, algo deve acontecer para mudar esse estado. Isso é importante para criar um maior efeito de dinamismo no roteiro; caso, isso não ocorra, pode ser um indicativo de que, na verdade, nada está ocorrendo na história. No caso de roteiros de comédia, o argumento também não deve incluir piadas. O tratamento também deve ser reescrito com foco nos mesmos elementos relativos às reformulações do argumento. Os tratamentos completos dos episódios podem ser encontrados na seção de anexos, entre as páginas 56 e 76.

6.2.7. Roteiro

Finalmente, chegamos à etapa de criação do roteiro propriamente dito. Agora todos os elementos da história devem estar presentes, incluindo diálogos, piadas e descrições detalhadas de lugares, ações, personagens e emoções. São poucas as regras imutáveis sobre a formatação de um roteiro; tudo dependente do estilo e do ritmo do produto (por exemplo, um roteiro de meia hora pode ter trinta ou pode ter cinquenta páginas, tudo depende da maneira como a história se desenvolve e como é escrita). Também precisa ser reescrito até se tornar o mais visual possível, tomando-se agora, cuidado para que os diálogos sejam verossímeis e capazes de transmitir as emoções e intenções dos personagens. Em nosso caso, foi feita uma leitura em voz alta com o objetivo de calcular o tempo da história para que se encaixe ao formato do programa (seriado de comédia, com trinta minutos de duração). No caso do segundo episódio, por exemplo, foi necessária a inclusão de cenas para atender às exigências de tempo. A releitura do roteiro também corrige imperfeições e incoerências na história, e ajuda a tornar diálogos, ações e emoções mais convincentes.

7. Site

Como o projeto consiste em uma série colaborativa, o meio estabelecido para contato com o público foi uma página na internet (<http://segundachance.co.cc>). É através dele que fornecemos informações sobre a série, os roteiros já escritos, bem como possibilitamos o público de participar na construção do roteiro do terceiro episódio.

Para construir o *site*, utilizamos um servidor e um domínio gratuito, além de utilizarmos a plataforma do *Wordpress* (segundo o próprio site, é uma “plataforma semântica de vanguarda para publicação pessoal, com foco na estética, nos Padrões Web e na usabilidade”) para gerenciá-lo. Também contamos com a ajuda de um estudante do terceiro ano de Bacharelado em Ciências da Computação da UNESP/Bauru para consultoria e suporte técnico.

Nosso domínio possui no total seis páginas e um tipo de *blog*, no qual foi feito a colaboração. As seis páginas (home, a série, personagens, quem somos, contato e estudo induzido) foram criadas para organizar o conteúdo do

domínio, de acordo com categorias específicas e fornecer informações sobre a série, a colaboração, os personagens, o projeto, os elaboradores do projeto e as atividades realizadas. No nosso “*blog*” (colabore), fornecemos notícias em geral sobre nossas atividades, as perguntas criadas para direcionar as sugestões temáticas e narrativas e também as votações das ideias escolhidas. Além disso, em qualquer página do domínio, pode-se acessar o arquivo de postagens e os roteiros para *download*. Planeja-se também uma mudança futura no *design* do *website*, com o intuito de melhorar a estética e a funcionalidade do domínio. Essa mudança ocorrerá apenas no final do projeto, pois uma das integrantes do grupo está concluindo agora o curso de *webdesign*, e só agora estará apta a realizar essas mudanças.

8. Divulgação

Assim que o site ficou pronto, começou a ser feita a divulgação. Esta se deu através da internet, em comunidades de roteiristas *blogs* de séries, *Twitter*, comunidades de cursos de rádio e TV no *Orkut*, *Facebook*, *e-mail*, *MSN* (*messenger*) e contato pessoal com amigos, familiares e conhecidos. Essa divulgação era feita com maior intensidade nas datas que precediam as etapas de colaboração e votação. Contamos também com a ajuda de outras pessoas que possuem contas em *blogs* e no *Twitter*, que também fizeram a divulgação de nosso projeto.

9. Roteiro Colaborativo

9.1. Primeira Etapa de Colaboração

Estabelecemos no *site* diretrizes para a colaboração, sob a forma de sugestões temáticas e narrativas. Essas diretrizes tinham como objetivo manter a coerência da história e dos personagens, e foram empregadas posteriormente como base para a seleção das melhores ideias. Depois disso, a colaboração foi direcionada para cinco perguntas que podiam ser respondidas

em nossa página na internet, e todas diziam respeito ao enredo A. As perguntas foram:

- O que acontecerá na história?
- Qual será o tema do episódio?
- Qual será o conflito inicial?
- Quem ficará contra Sara?
- Sara vai começar a trabalhar nesse episódio. Qual será o emprego dela?

A primeira pergunta é mais abrangente. Nela, o colaborador poderia escrever o que quisesse sobre o rumo da história, desde detalhes até simples sugestões. As três perguntas seguintes tiveram como objetivo direcionar a estrutura da história, remetendo a um modelo básico de estruturação e desenvolvimento do roteiro. Por fim, a última pergunta foi mais específica e um acontecimento pré-estabelecido, com o objetivo de trazer maior coerência para os objetivos da protagonista e para a história da própria série como um todo; Sara, inevitavelmente, iria precisar de um novo emprego.

As perguntas estavam abertas à colaboração no *site* inicialmente no período entre 10 e 19 de setembro de 2010; contudo, foram prorrogadas para até 24 de setembro. Essa prorrogação já estava prevista no calendário e tinha como intuito incitar um maior número de colaborações ao estabelecer duas “datas-limite”, o que de fato ocorreu.

No dia 19 de setembro, foi realizado um estudo induzido com voluntários da área de comunicação a fim de comparar as colaborações feitas pelos usuários através do site e das colaborações feitas pessoalmente. No grupo de estudo foi realizada uma leitura dos roteiros e em seguida os voluntários receberam um questionário, que incluía, também, as mesmas perguntas para colaboração feitas no *site*. Nas colaborações do estudo induzido, as pessoas puderam tirar dúvidas na hora sobre a trama e o que responder nas perguntas, o que resultou em um índice menor de perguntas respondidas fora de seu tópico específico, e também, todos os voluntários responderam a todas as perguntas, o que não ocorreu na colaboração pela internet. Contudo, no critério de qualidade das colaborações, não houve grandes diferenças em relação à colaboração virtual. Em troca, foi realizado um workshop de roteiro, com foco

em séries televisivas, baseado no que estudamos e aplicamos na construção dos roteiros da série. As colaborações do estudo induzido contaram também como ideias válidas para a construção do próximo roteiro.

Ao todo, foram feitas 91 colaborações (51 pela internet e 40 por estudo induzido). Dentre essas, foram escolhidas três colaborações de cada pergunta para entrar em votação, seguindo critérios de coerência com a trama e a premissa da série, coerência com os personagens, possibilidade de realização de gravação, acontecimentos relacionáveis entre si. As colaborações foram classificadas em três listas: A (idéias coerentes e engraçadas), B (coerentes) e C (incoerentes). Deu-se preferência para a lista A; contudo, em alguns casos, ideias da pilha B precisaram ser utilizadas.

A votação ocorreu entre os dias 25 e 27 de setembro de 2010, não havendo prorrogação. Cada pergunta teve entre 18 e 20 votos. As sugestões temáticas e narrativas escolhidas para votação foram:

- **O que acontecerá na história?**

Sara rouba uma cesta de trufas batizadas. Ela e suas amigas ficam doidonas. (45%, 9 Votos)

Sara inventa previsões de horóscopo que, estranhamente, começam a se concretizar. (40%, 8 Votos)

Sara tenta escrever um livro e atormenta as amigas com suas ideias, visivelmente ruins. (15%, 3 Votos)

- **Qual será o tema do episódio?**

Situações indesejadas (50%, 10 Votos)

Sorte (45%, 9 Votos)

Consumismo (5%, 1 Voto)

- **Qual será o conflito inicial?**

Sara, Andréa e Giovana ficam de TPM. Ao mesmo tempo. (68%, 13 Votos)

Sara vai à depiladora e recebe a notícia de que tem um pelo branco nas suas "partes" íntimas. (26%, 5 Votos)

Sara tenta comprar alguma coisa, mas não tem dinheiro. (6%, 1 Voto)

- **Quem ficará contra Sara?**

A própria Sara (50%, 9 Votos)

Andréa (28%, 5 Votos)

Cauê (22%, 4 Votos)

- **Sara vai começar a trabalhar nesse episódio. Qual será o emprego dela?**

Atendente de um "disk-sexo" (42%, 8 Votos)

Funcionária da agência de encontros "Só no Love" (32%, 6 Votos)

Atendente em uma livraria (26%, 5 Votos)

Obviamente, as ideias que passaram a integrar o terceiro roteiro foram as mais votadas de cada categoria. A partir daí, foram criadas a sinopse, o argumento e a *beat sheet* do enredo A. A sinopse foi prontamente disponibilizada no *site* e serviu como base para a segunda etapa de colaboração, voltada para o enredo B.

9.2. Segunda Etapa de Colaboração

Entre os dias 30 de setembro e 06 de outubro de 2010 (com prorrogação até o dia 13 de outubro, seguindo a mesma lógica da primeira etapa), foi realizada a segunda etapa de colaborações para o roteiro que, como já foi dito anteriormente, teve como ponto de partida a sinopse do terceiro episódio disponibilizada no *site* e teve suas perguntas focadas no enredo B da história. As perguntas foram:

- O que Cauê pede para Giovana fazer?
- Como será o par de Giovana no encontro?
- Onde Santiago está quando liga para o disk-sexo?
- O que Andréa fez?
- Qual a piada do pintinho que Giovana fará para Cauê?

A primeira pergunta se refere a um acontecimento da história no qual Giovana faria com que Cauê fosse demitido de seu novo emprego. Para se redimir, ela se dispõe a fazer qualquer coisa que ele pedisse. A segunda pergunta diz respeito ao encontro de Giovana, no restaurante no qual Cauê trabalha. A terceira pergunta se refere ao trabalho de Sara no disk-sexo, que seria desmascarada por Santiago. A quarta pergunta trata do fato de todos estarem tratando bem Andréa no hospital e ela não se lembrar do que fez para agradar a todos. A última pergunta é baseada num gancho do segundo roteiro,

no qual Giovana diz que fica devendo uma piada de pintinho para Cauê. Dessa vez, não foi realizado um novo estudo induzido.

Ao todo foram recebidas 50 colaborações. Considerando-se que a última pergunta teve apenas quatro colaborações (o que nos levou à conclusão de que perguntas relativas a diálogos específicos dos personagens não devem ser perguntados no processo colaborativo), a média das perguntas (por internet) que obtiveram aceitação foi ligeiramente maior do que as da primeira etapa (na qual não houve perguntas que não foram aceitas pelos colaboradores), o que pode significar que há tendências para uma maior adesão ao longo do tempo. A seleção das sugestões temáticas e narrativas para votação seguiu o mesmo critério da primeira etapa. A votação ocorreu entre os dias 13 e 16 de outubro de 2010. As sugestões selecionadas foram:

- **O que Cauê pede para Giovana fazer?**

Se vestir de "Galinha Robusta" (40%, 6 Votos)

Fazer um strip via MSN para Santiago e seu amigo. (33%, 5 Votos)

Encontro duplo com Santiago como par. (27%, 4 Votos)

- **Como será o par de Giovana no encontro?**

Tudo o que ela odeia, pois está participando sem saber de um game show ("Disaster Date"). (47%, 7 Votos)

Outra mulher, mas por causa do efeito das trufas, Giovana acha que é um homem. (26,5%, 4 Votos)

Um muambeiro. Ele e Giovana começam a vender as muambas para os outros clientes do restaurante. (26,5%, 4 Votos)

- **Onde está Santiago quando liga para o disk-sexo?**

No banheiro da faculdade. Alguém escuta a conversa e tira conclusões precipitadas. (53%, 8 Votos)

No mesmo restaurante onde está Giovana, que acaba escutando a conversa. (40%, 6 Votos)

Em sua casa, numa reunião familiar. (7%, 1 Voto)

- **O que Andréa fez?**

Strip na ala geriátrica. Alguns velhinhos apresentam melhoras, outros morrem felizes. (60%, 9 Votos)

Andréa fica zen e faz uma terapia grupal sobre o amor. (27%, 4 Votos)

Convence o diretor do hospital a tomar Viagra e traçar a recepcionista, o que o deixa de melhor humor. (13%, 2 Votos)

- **Qual a piada do pintinho que Giovana fará para Cauê?**

Coletânea de piadas (I: O que aconteceu com o Pintinho que não tinha cu? Foi peidar e explodiu. / II: O pintinho tinha o cu torto... foi peidar, deu um cavalo de pau, etc.) (50%, 7 Votos)

"Era uma vez um pintinho que chama Relam. Toda vez que chovia, Relam piava." (36%, 5 Votos)

"Moço, me vê uma porção de Frango à pintinho. Ou melhor, à passarinho." (14%, 2 Votos)

Novamente, as sugestões mais votadas foram as escolhidas e as etapas seguintes de desenvolvimento do roteiro (*beat sheet B*, fluxograma, tratamento e roteiro) puderam ser realizadas da mesma forma que os dois primeiros roteiros.

10. Conclusão

Em primeiro lugar, notamos que o processo de colaboração potencializou o *brainstorm*, o que tornou o processo de criação do roteiro mais rico e dinâmico e aumentou o número de ideias surgidas durante a construção do roteiro. Além disso, as ideias sugeridas, em sua maioria, fugiram da normalidade, sendo as ideias mais "inusitadas" as que geralmente venceram as votações. Notamos, também, um forte desejo por parte dos colaboradores por um romance: foram várias as sugestões que pretendiam orientar a trama para um vínculo amoroso entre os personagens Sara e Cauê, e até mesmo entre Giovana e Cauê. A única pergunta sugerida que não obteve aceitação dos colaboradores foi a que envolvia elementos demasiadamente específicos do roteiro, no caso, uma piada que seria usada em um diálogo.

O estudo induzido realizado, além de trazer sugestões e levantar questões úteis para o desenvolvimento da trama, deu-nos um *feedback* positivo quanto ao roteiro: a leitura em voz alta dos dois primeiros roteiros fez com que pudéssemos perceber que os primeiros roteiros mantiveram o objetivo de entreter, sendo aceitos e elogiados por pessoas que representam, não só a área de comunicação, mas também parte de nosso público-alvo.

Acreditamos que um possível empecilho para um maior número de colaborações tenha sido o fato de que não houve tempo e recursos para que um produto audiovisual fosse produzido em cima dos roteiros escritos, ou seja, para contribuir, os internautas tiveram que ler os roteiros e imaginar as situações e os personagens, o que obviamente torna o processo mais cansativo e, por isso, menos pessoas acabaram colaborando. Também muitas pessoas declararam ter lido os roteiros e o conteúdo do *site*, mas não sentiram vontade de colaborar, o que comprova a afirmação de Tancer (2009) sobre a quantidade de participações em comunidades virtuais.

De acordo com Jakob Nielsen, 90% dos usuários on-line são espreitadores, ou usuários que visitam comunidades on-line mas não contribuem; 9% contribuem de vez em quando; e apenas 1% contribui de maneira ativa e consciente. (TANCER, 2009, p. 164 *apud* CANNITO, 2010, p. 176)

De qualquer maneira, o número de colaborações recebidas no *site* foi mais que suficiente e satisfatória para escrever o terceiro roteiro.

Para o projeto ser aplicado, foi preciso um estudo sobre roteiro, séries, novas mídias e o contexto do panorama audiovisual atual, o que nos forneceu uma grande base teórica, permitindo que aplicássemos nosso projeto com maior eficiência e facilidade na prática. Certamente, novas tendências surgem a todo o tempo, ainda há muito material a ser estudado e o processo de experimentação proposto nesse projeto de conclusão de curso ainda pode ser ampliado para outros produtos audiovisuais e projetos, e esperamos que tenha sido de algum valor para a pesquisa nessa área.

Para finalizar, todo o processo, desde a análise de séries até a conclusão do terceiro roteiro foi um processo trabalhoso, exigiu muito tempo, dedicação e planejamento, além de paciência até podermos contemplar o

produto final. Contudo, o resultado foi extremamente satisfatório, pois conseguimos atingir nossos objetivos – o produto que nós desejamos feito da maneira planejada – tanto que pretendemos ir além desse projeto, já com planos para, em breve, começar a criação do quarto roteiro, seguindo os mesmos parâmetros aqui descritos.

11. Bibliografia

ANDERSON, C. *A Cauda Longa: do mercado de massa para o mercado de nicho*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

ALLRATH, G.; GYMNICH, M. (ed.). *Narrative strategies in television series*. Nova York: Palgrave, 2005.

BLAKE, M. *How to be a comedy writer*. Chichester: Summersdale, 2005.

BLAKE, M. *How to be a sitcom writer*. Chichester: Summersdale, 2005.

CANNITO, N. *A Televisão na era digital – interatividade, convergência e novos modelos de negócio*. São Paulo: Summus, 2010.

CARLOS, C. S. *Em tempo real*. São Paulo: Alameda, 2006.

CARTER, J. *The comedy bible: from stand-up to sitcom - the comedy writer's ultimate "how to" guide*. Nova York: Fireside, 2001.

CROCOMO, F. *TV digital e produção interativa: a comunidade manda notícias*. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2007.

FIELD, S. *Screenplay: the foundations of screenwriting*. Nova Iorque: Bantam Dell, 2005.

Futuro da comunicação e da mídia social. Roda Viva. São Paulo: Tv Cultura, 26 de abril de 2010. Programa de TV.

HAARETZ.COM. NY Times publisher: Our goal is to manage the transition from print to internet. Disponível em: < <http://www.haaretz.com/print-edition/business/ny-times-publisher-our-goal-is-to-manage-the-transition-from-print-to-internet-1.212256>>. Acesso em: 08 de novembro de 2010.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2006.

JOHNSON, S. *Everything bad is good for you: how today's popular culture is actually making us smarter*. Londres: Penguin Group, 2005.

LEONHARD, G. *Music 2.0: essays by Gerd Leonhard*. Hämeenlinna: Mediafuturist, 2008.

LOPES, M. I. V. et al. *Brasil – novos modos de fazer e de ver ficção televisiva*. In: LOPES, M. I. V., GOMEZ, G. O. (coord.) *Convergências e transmidiação da ficção televisiva*. São Paulo: Globo, 2010.

MÉDOLA, A. S. L. D. *A influência das relações interculturais na produção da ficção televisiva brasileira*. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/_esp/autor.php?codautor=1270>. Acesso em: 03 de junho de 2010.

MURRAY, J. *Hamlet no holodeck - o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

SANDLER, E. *Guia prático do roteirista de TV: estratégias criativas para roteiros de televisão*. Tradução. Isa Mara Lando. São Paulo: Bossa Nova, 2008. Original em inglês.

SCOLLARI, C. *Ecología de la hipertelevisión. Complejidad narrativa, simulación y transmedialidad em la television contempóranea*. In: SQUIRRA, S; FECHINE, Y. (Org.). *Televisão digital – desafios para a comunicação*. Livro da COMPÓS Porto Alegre: Sulina, 2009.

SEGER, L. *Como criar personagens inesquecíveis*. São Paulo: Bossa Nova, 2006.

SONHOS DE LUCIANA. *É hora de dizer adeus!*. Disponível em: <<http://especial.viveravida.globo.com/sonhos-de-luciana>>. Acesso em: 01 de novembro de 2010.

UOL CINEMA. *Adolescentes comuns participam do roteiro e atuam no terceiro longa de Laís Bodanzky*. Disponível em: <<http://cinema.uol.com.br/ultnot/2009/04/16/ult4332u1064.jhtm>>. Acesso em: 01 de novembro de 2010.

VM SÉRIES. *“Friends”*. Disponível em: <<http://www.vmseries.com/serie/series-canceladas/friends/>>. Acesso em: 17 de junho de 2010.

VM SÉRIES. *“Os Normais”*. Disponível em: <<http://www.vmseries.com/serie/nacionais/os-normais/>>. Acesso em: 17 de junho de 2010.

WIKIPEDIA. *Brainstorming*. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Brainstorming>>. Acesso em: 05 de novembro de 2010.

WIKIPEDIA. *Fluxograma*. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Fluxograma>>. Acesso em: 07 de novembro de 2010.

WORDPRESS BRASIL. *Wordpress*. Disponível em: <<http://br.wordpress.org>>. Acesso em: 08 de novembro de 2010.

ANEXOS

12.1.	Premissas	46
12.2.	Sinopses	46
12.3.	Argumentos	48
12.4.	Tratamentos	56
12.5.	Imagens	77
12.6.	Site da Série	91
12.7.	Novo Layout do <i>Site</i>	111

12. Anexos

12.1. Premissas

1x01 Piloto

Após assinar o divórcio, Sara decide que isso é um motivo para ser comemorado. Depois de passar um tempo no bar, fica bêbada e acaba entrando em crise quando percebe que seu futuro é incerto.

1x02 Daphne Love

Quando Sara é chamada para se apresentar no campeonato de karaokê ela esconde o fato de suas amigas. Contudo, Andréa descobre seu segredo e convida todos os amigos de Sara para comemorar seu aniversário no local da competição. Assim que Sara nota a presença de todos seus amigos, ela fica nervosa e perde a competição

1x03 Não é tão ruim quanto parece

Sara, Andréa e Giovana comem trufas “batizadas” quando estão de TPM e se encontram em situações indesejadas. No dia seguinte, a “ressaca moral” bate e elas tomam atitudes para consertar o estrago.

12.2. Sinopses

1x01 Piloto

Sara assina oficialmente seu divórcio e então decide ir comemorar em um bar junto com Giovana e Andréa. Quando as duas precisam voltar ao trabalho, Sara resolve continuar no local. Depois de bêbada, começa a lamentar o divórcio e sua atual situação. Quando volta para o apartamento, descobre que está sem a chave e Cauê tenta ajudá-la abrir a porta, mas não consegue. Sara acaba dormindo na casa de Cauê. No dia seguinte, conhece Santiago, que também mora no apartamento, e percebe que ele, com apenas 22 anos, possui melhor perspectiva de vida que ela aos 31 anos. A partir de então, decide entrar na faculdade e começar uma vida nova.

1x02 Daphne Love

Sara tenta esconder de todo mundo que está participando de uma competição de karaokê para ganhar o prêmio de R\$1000,00. No entanto, Andréa descobre que a competição será na sexta, no dia de seu aniversário e marca sua festa para esse mesmo dia. Sara protesta contra a data da festa, mas ao ser questionada por Andréa, cede. No dia do aniversário, Sara sai escondida de casa para sua apresentação enquanto Andréa chama todos seus convidados para ir comemorar seu aniversário no bar, local da competição. Ao entrar no palco, Sara vê todos seus amigos presentes, fica nervosa, não consegue cantar e perde a competição. Sara briga com Andréa por revelar seu segredo na frente de todos e todos são expulsos do bar. Todos voltam para o apartamento e a briga continua, mas Giovana tenta apartar a briga dando um discurso moral sobre segredos. Contudo, Giovani revela o segredo da irmã e todos tiram sarro dela, principalmente o Cauê. Para se vingar, Giovana revela o segredo dele. Que revela um segredo de Santiago, que revela o segredo da Vera e que revela um segredo de Giovani. Assim todos se esquecem da briga e a festa continua.

1x03 Não é Tão Ruim Quanto Parece

Sara, Andréa e Giovana estão surtadas por causa da TPM. Sara sai de casa irritada e vai para a faculdade. Lá, encontra um rapaz vendendo trufas. O rapaz foge ao ouvir uma sirene, deixando a cesta com os chocolates. Sara, sem saber que as trufas continham drogas e com muito desejo de chocolate, furta a cesta. Em casa, divide as trufas com as amigas e todas saem para seus compromissos. As três começam a ficar alteradas. Sara erra o endereço e acaba numa empresa de "disk-sexo". Giovana vai para um encontro num restaurante no qual Cauê trabalha e faz com que ele seja demitido. Andréa tem que atender uma paciente, mas na hora da consulta, os papéis se invertem. No dia seguinte, as três acordam arrependidas dos acontecimentos da noite anterior. Giovana se desculpa com Cauê, que pede um favor em troca. Várias pessoas no hospital começam a agradecer Andréa por algo que ela não se lembra. E Sara decide sair do seu novo emprego e aceitar um estágio indicado por Vera.

12.3. Argumentos

1x01 Piloto

Sara sai do quarto seminua e descabelada, coloca um pedaço de pão na boca, pega uma garrafa de leite e sai correndo. Tromba com Giovana, que a repreende por estar atrasada para a audiência de divórcio. As duas combinam de comemorar mais tarde.

Entre gestos altamente obscenos, o divórcio é assinado. Sara bate as portas quando entra em casa indignada por não ter ficado com nenhum bem e desabafa com Andréa, que a humilha. As duas e Giovana entram no bar, pedem bebidas e brindam à separação. No bar elas fofocam sobre Cauê, o vizinho que mora no apartamento de cima. Alguns sucos depois, Giovana e Andréa despedem-se e Sara pede mais bebida e vai em direção ao karaoke. Trançando as pernas e trocando as letras, inicialmente, vira uma “uhhh-girl”, mas depois deprime-se e liga para Giovani, mas quem atende na verdade é a “cinquentona”. Age como uma piranha bêbada, dando em cima de todos os homens que encontra. Rejeitada, volta para casa gastando as solas do sapato.

Chegando no prédio, não encontra as chaves, quebra um cartão de crédito e um grampo de cabelo, senta e chora. Sobe no apartamento de Cauê e pede sensualmente para usar seu telefone, como pretexto para conhecê-lo. Cauê oferece ajuda, pois já foi chaveiro por um tempo. Outro cartão de

crédito e outro grampo quebrado depois, voltam para o apartamento de Cauê, de onde Sara liga para Giovana informando onde está e que está sem as chaves. Sara desabafa com Cauê sobre sua vida e sua crise, mas ao mesmo tempo joga o cabelo para o lado, esfrega os peitos e coloca a mão na perna dele. No entanto, ela dorme no meio da conversa. Por sua vez, ele a coloca para dormir em sua cama, enquanto dorme na sala. Sara acorda com medo da luz e com nojo até de água e não encontra Cauê. Entretanto, é surpreendida quando vê outro homem no apartamento, Santiago. Ele se gaba de seus feitos já que, aos 22 anos, está se formando na faculdade, acabou de ser efetivado e é independente. Quando ele se mostra curioso com o que Sara faz, ela se envergonha ao reconhecer que não tem perspectiva de vida, pois, aos 31 anos de idade, é divorciada, não fez faculdade, está desempregada e depende dos pais. Cauê ilumina o recinto chegando com presunto, queijo e pão francês para o café-da-manhã, mas Sara continua com nojo de comida e sai andando porta afora. Ele a acompanha. Quando Giovana abre a porta e admira o projeto de estátua grega que está a sua frente acompanhando sua amiga, dá uma de foca com retardo, e Andréa, aparece parecendo um coronel do agreste. Sara vai tomar banho, enquanto Andréa provoca Cauê associando-o aos barulhos vindos do andar de cima. Giovana agradece por ele ter

cuidado de sua amiga e o convida para sair com elas. Andréa pára na porta impedindo a passagem de Cauê e o intimida.

Mais tarde no bar, os quatro estão reunidos e Sara anuncia que vai fazer faculdade. Uma mulher entrega um papel a Cauê, supostamente com seu número, que Andréa destrói, em prol de seu sono.

Dias depois Sara bate no vidro de Andréa durante um pedágio, que fecha o vidro de novo em sua cara.

1x02 Daphne Love

Sara canta no Bar Quitéria em uma competição de karaokê e se classifica para a final. Ela abraça o apresentador e agradece a platéia sob uma chuva de papel laminado. Cauê e Santiago assistem a um vídeo no computador que mostra uma velha nua surfando. Tiram sarro e Cauê sai para trabalhar vestido de galo. Giovana recebe uma ligação de seus pais que a informam sobre uma reforma na casa e que suas coisas de infância serão jogadas fora se ela não buscar. Ela liga para Giovanni e implora a ele que busque suas coisas. Giovana desliga o telefone e presenteia Andréa com um convite para o show da Sandy. Andréa recusa e sai da sala. Giovana deixa o convite em cima da mesa e se esconde. O telefone toca e Andréa volta para atendê-lo e é informada da competição de Sara na sexta-feira. Ao desligar o telefone, pega o convite sorrateiramente e é surpreendida

por Giovana. Sara chega em casa e Andréa comunica ironicamente que sua festa de aniversário será na sexta-feira. Sara opõe-se, mas ao ser indagada pelo motivo, cede. Sara e Giovana entram na loja Galo Robusto para comprar um presente para Andréa. Na frente da loja, Cauê vestido de galo entrega panfletos às pessoas. Sara indaga Giovana sobre o presente que a ela comprou para Andréa e depois de muito insistir Giovana revela o que comprou. Sara compra um sapato para Andréa e um scarpin dourado para si mesma e vai embora sozinha. Ao notar uma etiqueta amarela no sapato, Giovana intriga-se e persegue Cauê pelos corredores da loja em busca de informação. Quando ela o alcança, finalmente o reconhece.

De volta ao apartamento, Sara provoca Andréa para que ela confesse seu segredo e é provocada de volta com a mesma intenção por parte de Andréa. Ninguém confessa e Sara vai tomar banho. De volta ao “Galo Robusto”, Cauê explica o porquê trabalha na loja à Giovana. No dia seguinte, Sara sai do apartamento furtivamente e vai para o bar Quitéria. Chegando lá, o apresentador anuncia o começo da competição. Sara tira o casaco, revelando sua roupa. No apartamento a festa já começou. Andréa convida a todos para continuar a festa no Bar Quitéria. A campainha soa e Giovana abre a porta. Ao ver uma caixa nas mãos de Giovanni, toma a caixa das mãos dele e sai correndo para escondê-la. Enquanto

isso, Andréa convida Giovanni para se juntar a todos no Bar Quitéria. Todos chegam ao bar e sentam-se numa mesa ao fundo. Sara é anunciada pelo apresentador e entra no palco. Todos seus amigos a aplaudem e gritam seu nome. Sara notando-os fica muda em cima do palco e sai cabisbaixa.

As luzes se acendem e Santiago e Cauê reconhecem Vera do vídeo e a abordam. Sara anda em direção à Andréa para tirar satisfação. Sara e Andréa gritam uma com a outra e Sara revela o segredo de Andréa. A briga se intensifica e Cauê interfere, puxando a Sara para um canto para acalmá-la. Ele a convence a se desculpar com Andréa e as duas fazem as pazes. De volta no apartamento, Giovana repreende a todos e critica as conseqüências de se guardar um segredo. Giovanni a interrompe revelando que sua irmã já foi bi-miss festa do Ovo em Bastos. Todos riem e para se defender Giovana revela que Cauê é o galo robusto. Por sua vez, Cauê revela que Santiago é um cantor sertanejo cover. E por fim, ele revela que a Vera é a velha surfista pelada. Todos se divertem e a festa continua.

Giovana está em cima do palco esperando pela decisão dos jurados do concurso de miss. O apresentador anuncia o nome de Giovana e ela pula e grita freneticamente. O apresentador a convida para dançar.

1x03 Não é Tão Ruim Quanto Parece

Andréa sai endemoniada do banheiro, pois não tem papel. Cauê chega com o café da manhã. Giovana chora porque seu pedido foi trocado. Sara argumenta com as amigas para acalmá-las, mas também se irrita e sai para a faculdade. Lá, encontra um rapaz vendendo trufas e outras coisas. É abordada por Vera, que lhe oferece um emprego. Orgulhosa, rejeita a proposta. Enquanto isso, o rapaz foge, deixando a cesta de trufas. Sara a rouba e leva-a para casa. Ao chegar, desculpa-se com suas amigas e oferece as trufas. As três comem e vão para seus compromissos: Andréa vai para o hospital atender uma paciente, Giovana vai para um encontro no restaurante no qual Cauê é garçom. Esse encontro é uma armação de um programa de TV, e Sara (que foi encontrar a equipe do programa) está por trás disso.

Sara encontra a equipe do programa e orienta o que o ator que está com Giovana deve fazer. Ela, constrangida, faz caras e bocas, desaprovando as atitudes do ator. O mundo fica diferente para as amigas. Sara sai para procurar comida, enquanto Giovana assedia o pobre ator, que foge assustado para o banheiro. Giovana então coloca pimenta no prato do rapaz. Ele volta, tem uma crise alérgica ao comer seu prato, e é hospitalizado. Giovana culpa Cauê, que é demitido. Sara, ao voltar, entra na porta errada, e acaba em uma empresa de disk-sexo. Ela é entrevistada e contratada. Santiago liga para a empresa e reconhece a voz

de Sara. Ele e o amigo estão no banheiro da faculdade. Vera ouve a conversa deles, e faz uma cara irônica. Sara se sai muito bem no trabalho e é promovida.

Enquanto isso, Andréa se encontra com uma paciente, se identifica com os problemas que ouve e revela sua carência. A paciente sugere a Andréa que faça boas ações. Quando a mulher vai embora, Andréa entra em conflito e discute consigo mesma. Sai de sua sala e se encontra com uma família de um paciente, que implora por ajuda. Ela entra na ala geriátrica e sensualiza com os velhinhos.

No dia seguinte, Sara encontra Andréa jogada na sala, que não se lembra de nada que fez na noite anterior. Cauê chega com o café da manhã, e aconselha Sara a deixar de trabalhar no disk-sexo. Assim que Giovana acorda, é abordada por Cauê, que a repreende. Ela se desculpa e ele, para perdoá-la, exige que ela passe um dia fantasiada de galinha sarada. Sara liga para Vera e, com o rabo entre as pernas, aceita o emprego.

No hospital, algumas famílias de pacientes agradecem a Andréa, que, confusa, agradece de volta. Enquanto isso, Giovana passeia fantasiada pelo hospital, entregando panfletos.

Sara, no emprego, passa por uma entrevista constrangedora, mas é contratada. Mais tarde, no Barcelona, ouvem a notícia

de que um homem foi preso por vender chocolates com drogas,
e todos comemoram o novo emprego de Sara.

12.4. Tratamentos

1x01 Piloto

CENA A – INT. DIA – APARTAMENTO DE SARA

Sara sai do quarto seminua e descabelada, vai para a cozinha, coloca um pedaço de pão na boca, pega uma garrafa de leite e sai correndo. No caminho, tromba com Giovana, que a repreende por estar atrasada para a audiência de divórcio. As duas combinam de comemorar mais tarde, por conta de Sara. Sara sai da casa.

CENA B – INT. DIA – SALA X

Sara gesticula nervosamente, (contando através dos gestos o que aconteceu no fim do seu casamento), assina o divórcio, manda Giovani enfiar o papel no rabo e sai bufando.

CENA C – INT. DIA – SALA DE ANDRÉA

Andréa atende um paciente recém-divorciado, acalmando-o.

CENA D – INT. DIA – APARTAMENTO DE SARA

Andréa está fazendo uma posição incomum de yoga. Sara chega em casa, batendo a porta, e esbarra em Andréa, que perde o equilíbrio, senta no chão e olha para Sara. Sara desabafa com Andréa, que a humilha. Givana interrompe e elas saem de casa.

CENA E – INT. DIA – BAR

Sara, Andréa e Giovana entram no bar e sentam-se numa mesa, chamam um garçom e fazem o pedido. Elas fofocam sobre Cauê, o vizinho que mora no apartamento de cima.

CENA H – INT. DIA - BAR

Um almoço e alguns sucos depois, Giovana e Andréa despedem-se e Sara, que pede mais bebida e vai em direção ao karaoke.(intervalo)

CENA J – INT. TARDE – BAR – (algumas horas depois...)

Sara, visivelmente bêbada, trançando as pernas e trocando as letras, demonstra animação, enquanto canta uma música positiva no karaoke.

CENA K – INT. TARDE – RECEPÇÃO DO HOSPITAL

Um cara gato sai da recepção em direção ao corredor. Giovana cruza com ele no meio do corredor e joga suas fichas no chão para que ele possa ajudá-la. Ele a ajuda. Andréa observa tudo de longe. Giovana anda em direção à Andréa animada, que está também na bancada da recepção, mas ela insinua que o cara é gay. Giovana não acredita e demonstra-se ofendida.

CENA L – INT. TARDE - BAR

Sara no karaokê termina de cantar uma música fossa e liga para Giovani, mas quem atende na verdade é a “cinquentona”.

Age como uma piranha bêbada, joga o cabelo, apóia os braços no balcão, com o objetivo de seduzir um cara bonito, que está com um amigo bebendo um chopp.

CENA M – INT. TARDE – RECEPÇÃO DO HOSPITAL

Andréa se orgulha de sua capacidade de identificar pessoas gays. Giovana duvida de Andréa, e a desafia a apontar pessoas gays dentro do hospital. Andréa aponta uma enfermeira, entrega seu cartão para ela e a enfermeira, sorrindo, aceita. Andréa se orgulha.

CENA L cont.

Sara senta numa mesa, apóia os braços nela, pega uma batatinha e a come de uma maneira supostamente sensual, chamando a atenção do cara mais ou menos, que está sentado na mesa.

CENA M cont.

Giovana aponta um médico para Andréa, que, confiante, afirma que é hétero. Giovana duvida, mas Andréa revela que já pegou. Giovana surpreende-se.

CENA L cont.

Sara, escorada na parede em frente ao banheiro masculino, observa um cara feio saindo. Ela o aborda, joga o cabelo e

ajeita os peitos. Ele a segura, tirando-a da frente de seu caminho e volta para sua mesa. Sara volta pra casa gastando as solas do sapato.

CENA P – INT. NOITE – HALL DO ANDAR

Chegando no prédio, Sara procura suas chaves, mas não as encontra, quebra um cartão do bilhete-único e um grampo de cabelo na porta, senta e desiste, irritada. Fecha os olhos, mas repentinamente, arregala-os, e olha para cima.

CENA S – INT. NOITE - APARTAMENTO DE CAUÊ

Sara sobe no apartamento de Cauê e pede sensualmente para usar seu telefone, como pretexto para conhecê-lo. Cauê oferece ajuda para abrir a porta do apartamento de Sara.

CENA T – INT. NOITE - REFEITÓRIO

Giovana e Andréa estão no refeitório observando o cara gato. Ele aponta um suco, desmunhecando, coloca a mão na cintura esperando o troco, volta para a mesa, senta e cruza as pernas de maneira feminina. Andréa aponta para Giovana. Ela discorda de Andréa, e mostra o cara gato fazendo tudo normalmente e com dor nas costas.

CENA U – INT. NOITE – APARTAMENTO DE CAUÊ

Cauê coloca outro cartão e outro grampo de cabelo quebrados em cima da mesa. Sara liga para Giovana informando onde está e que está sem as chaves.

CENA T cont.

Giovana desliga o celular, anda em direção ao cara gato e entrega seu cartão para ele. Ele sorri e agradece. Giovana, orgulhosa, volta para a mesa e provoca Andréa, que desdenha de Giovana.

CENA U cont.

Sara desabafa com Cauê sobre sua vida e sua crise, mas ao mesmo tempo joga o cabelo para o lado, esfrega os peitos e coloca a mão na perna dele. Inclina o corpo para beijá-lo...

(intervalo)

CENA U cont.

Inclina o corpo para beijá-lo, mas dorme. Ele a carrega no colo até seu quarto, colocá-a para dormir em sua cama, pega um cobertor, volta para a sala e deita-se no sofá.

CENA X - INT. DIA - APARTAMENTO DE CAUÊ

Sara acorda com medo da luz e com nojo até de água e não encontra Cauê. Entretanto, é surpreendida quando vê outro homem no apartamento, Santiago. Ele se gaba de seus feitos

já que, aos 22 anos, está se formando na faculdade, acabou de ser efetivado e é independente. Quando ele se mostra curioso com o que Sara faz, ela se envergonha ao reconhecer que não tem perspectiva de vida e mente que tem 25 anos, não fez faculdade, pois foi uma modelo super famosa, e está com a vida feita. Cauê ilumina o recinto chegando com presunto, queijo e pão francês para o café-da-manhã, mas Sara continua com nojo de comida e sai andando porta afora. Ele a acompanha.

CENA Y – INT. DIA – APARTAMENTO DE SARA

Giovana atende o celular e combina um encontro com o cara gato, que estava no outro lado da linha. Giovana desliga o celular, sorri e fica batendo palminhas, abestalhada. A campainha toca, Giovana abre a porta e quando admira o projeto de estátua grega que está a sua frente acompanhando sua amiga, seu sorrisinho e suas palminhas aumentam de intensidade. Andréa, aparece parecendo um coronel do agreste. Sara vai tomar banho, enquanto Andréa provoca Cauê associando-o aos barulhos vindos do andar de cima. Giovana agradece por ele ter cuidado de sua amiga e o convida para sair com elas. Andréa pára na porta impedindo a passagem de Cauê e o intimida.

CENA Z – INT. FIM DA TARDE – SALA DE GIOVANA

Giovana arruma o cabelo, passa batom, dá umas beliscadas na bochecha, passa a língua no dente e se olha no espelho. O cara gato chega para se consultar com Giovana porque quer fazer um preenchimento de lábios e uma plástica no nariz, que se decepçiona.

CENA AA – INT. NOITE - BAR

Sara, Giovana, Andréa e Cauê estão reunidos numa mesa. Giovana admite para Andréa que o cara gato era realmente gay, dando o braço a torcer. Andréa revela para ela que ele tem namorado e a provoca. Sara anuncia que vai fazer faculdade motivada por Santiago e implora cooperação com a mentira. Uma mulher entrega um papel a Cauê, supostamente com seu número, que Andréa destrói, em prol de seu sono.

CENA AB – EXT. DIA – RUA (semanas depois...)

Sara, toda pintada, bate no vidro de Andréa durante o seu trote da faculdade, que fecha o vidro de novo em sua cara.

1x02 Daphne Love

CENA A – INT. NOITE - BAR QUITÉRIA

Sara com um microfone na mão canta os versos finais da música “Catedral” e é ovacionada pelo público. Um fã arremessa uma cueca no palco. Sara pega a cueca e agradece. O apresentador sobe no palco e anuncia as três finalistas

para o prêmio de mil reais. Sara é uma delas. Ela abraça o apresentador e agradece a platéia sob uma chuva de papel laminado.

CENA B – INT. DIA – APARTAMENTO DE CAUÊ

Santiago está assistindo a um vídeo no computador e chama Cauê para assistir também. O vídeo mostra uma cinquentona surfando pelada na praia. Os dois têm um acesso de riso. Cauê olha o relógio, pega uma cabeça de fantasia de galo em cima da mesa, se despede de Santiago e sai para trabalhar.

CENA C – INT. DIA – APARTAMENTO DAS MENINAS

Giovana e Andréa estão na sala quando o telefone toca. Giovana atende e sua mãe do outro lado da linha a informa sobre uma reforma na casa e que suas coisas de infância serão jogadas fora se ela não as buscar. Ela argumenta que está ocupada e não poderá buscar suas coisas. Ao desligar o telefone, Giovana liga para seu irmão e implora para que ele busque suas coisas e as entregue em sua casa.

Giovana desliga o telefone e tira da bolsa um convite para o show da Sandy. Ela entrega para Andréa como um presente de aniversário. Andréa se revolta, recusa o convite e sai sala. Giovana deixa o convite em cima da mesa e se esconde na cozinha. O telefone toca novamente e Andréa volta para a sala para atendê-lo e é informada da competição de Sara na

sexta-feira. Ao desligar o telefone, pega o convite sorrateiramente e é surpreendida por Giovana, que dá um salto atrás do balcão. Andréa confessa que gosta mesmo de Sandy, guarda o convite, enfia o dedo na cara de Giovana e a ameaça de morte, caso ela conte para alguém.

Sabendo do compromisso de Sara, quando ela chega em casa Andréa a comunica ironicamente que sua festa de aniversário será na sexta-feira. Sara opõe-se, mas ao ser indagada pelo motivo, cede. Sara e Giovana combinam de comprar o presente de Andréa sem ela perceber, mas não conseguem. Elas criticam Andréa e saem.

CENA D – EXT. DIA – LOJA “GALO ROBUSTO”

Cauê, vestido de galo robusto, entrega panfletos para as pessoas que passam na rua. Sara e Giovana entram na loja.

CENA E – INT. DIA – LOJA “GALO ROBUSTO”

Sara, enquanto olha alguns sapatos, indaga Giovana sobre o presente que a ela comprou para Andréa. Giovana se nega a contar, mas depois de ser pressionada por Sara, revela o que comprou.

CENA H – INT. NOITE – APARTAMENTO DAS MENINAS – FLASHBACK

Em 2007, Andréa e Giovana estão sentadas no sofá assistindo um programa de fofocas na TV quando o apresentador anuncia a separação da dupla Sandy&Jr. Giovana desdenha sobre a

notícia e Andréa engole o choro e cobre os rosto com as mãos, mas sai da sala aos prantos.

CENA E – INT. DIA – LOJA “GALO ROBUSTO” - CONTINUAÇÃO

Sara, no caixa, compra um sapato para Andréa e um scarpin dourado para si mesma. Após a compra, Sara volta para casa e deixa Giovana na loja comprando mais sapatos. Giovana pega um sapato com uma etiqueta amarela. Intriga-se com a etiqueta e vê o galo robusto entrando na loja, a quem se dirige em busca de informação. Ao ser abordado, o galo sai correndo pelos corredores da loja e Giovana o persegue. Quando ela o alcança no setor de chinelos, finalmente reconhece que se trata de Cauê e se surpreende.

CENA J – INT. DIA – LOJA “GALO ROBUSTO”

Comercial da rede de lojas de sapato “Galo Robusto”. Cauê, com sapatos nas mãos, grita preços e promoções enquanto arremessa sapatos em direção à câmera.

CENA K – INT. DIA – APARTAMENTO DAS MENINAS

Sara chega em casa e encontra Andréa ouvindo e cantando uma música da Sandy no Ipod. Andréa ao perceber que Sara chegou, para de cantar imediatamente. Sara pede o Ipod emprestado e Andréa se recusa. Andréa, para mudar de assunto, alfineta Sara sobre o karaokê. Sara insiste sobre a música e insinua que Andréa guarda um segredo. Andréa

revida e também insinua que Sara está guardando um segredo. Sara desiste e vai tomar banho, pois está atrasada para a faculdade.

CENA E – INT. DIA – LOJA “GALO ROBUSTO” - CONTINUAÇÃO

Cauê explica que seus pais são os donos da rede de lojas de sapato “Galo Robusto” e por isso está trabalhando lá como garoto propaganda. Giovana ri, mas promete guardar segredo.

CENA L – INT. NOITE – APARTAMENTO DAS MENINAS

No outro dia, Andréa anda para a cozinha feliz com um chapéu de aniversário e uma língua-de-sogra. Sara sai do apartamento furtivamente usando um sobretudo e um scarpin dourado e vai para o Bar Quitéria.

CENA M – INT. NOITE – BAR QUITÉRIA

Sara entra no Bar Quitéria e o apresentador anuncia o começo da competição. Sara tira o sobretuto, revelando um vestido extremamente chamativo e brilhante.

CENA P – INT. NOITE – APARTAMENTO DAS MENINAS – AO MESMO TEMPO

O apartamento está cheio de convidados e Andréa chama todos para continuar a festa no Bar Quitéria. A campainha soa e Giovana abre a porta. Ao ver uma caixa nas mãos de Giovanni, toma a caixa das mãos dele e sai correndo para

escondê-la. Enquanto isso, Andréa convida Giovanni e sua namorada Vera para se juntarem a todos no Bar Quitéria.

CENA M – INT. NOITE – BAR QUITÉRIA - CONTINUAÇÃO

Todos chegam ao bar e sentam-se numa mesa ao fundo. Sara é anunciada pelo apresentador e entra no palco. Todos seus amigos a aplaudem e gritam seu nome. Sara, ao notá-los, arregalo os olhos, abre a boca, não consegue cantar e sai do palco cabisbaixa.

As luzes se ascendem e Santiago e Cauê olham para Vera, cochicham entre si e a abordam sobre o vídeo. Vera admite o incidente e mostra-se indiferente.

Sara anda em direção à Andréa para tirar satisfação. Elas gritam uma com a outra e Sara revela o segredo de Andréa. A briga se intensifica e Cauê interfere, puxando a Sara para um canto para acalmá-la. Ele a convence a se desculpar com Andréa e as duas fazem as pazes. Sara chama a todos para continuar a festa no apartamento alegando sentir-se constrangida no Bar Quitéria após todos os acontecimentos.

CENA S – INT. NOITE – APARTAMENTO MENINAS

Giovana discursa a todos e critica as conseqüências de se guardar um segredo. Giovanni encontra a caixa que ele trouxe atrás do sofá, abre e interrompe Giovana, revelando que sua irmã já foi bi-miss festa do Ovo em Bastos,

mostrando duas faixas que estavam dentro da caixa. Todos riem e para se defender Giovana revela que Cauê é o galo robusto. Por sua vez, Cauê revela que Santiago é um cantor sertanejo cover. Santiago envergonhado, muda de assunto mostrando um vídeo no celular que revela que Vera é a velha surfista pelada. Vera mostra-se indiferente de novo. Todos se divertem e a festa continua.

CENA T – EXT. NOITE – FESTA DO OVO

Uma gravação amadora mostra Giovana em cima do palco esperando pela decisão dos jurados do concurso de miss. O apresentador anuncia o nome dela, que pula e grita freneticamente. O apresentador a convida para dançar ao som de “Tic Tic Tac” e Giovana dança.

1x03 Não é Tão Ruim Quanto Parece

CENA A – INT. NOITE – DISQUE DELÍRIO

Sara ao telefone seduz um homem do outro lado da linha usando um palavreado inapropriado para menores de 18 anos, enquanto é observada por uma mulher que aprova sua atuação.

CENA B – INT. NOITE – RESTAURANTE

Em um jantar com um rapaz, Giovana com uma cara sexy, passa a perna em um lugar inapropriado do rapaz por debaixo da mesa que dá um pulo da cadeira e arregala os olhos. Giovana pisca para ele.

CENA C – INT. NOITE – HOSPITAL

Andréa, com dupla personalidade, discute consigo mesma sobre ser ou não uma pessoa melhor.

CENA D – INT. DIA – APARTAMENTO MENINAS

Andréa bate a porta do banheiro e sai marchando com “sangue nos zóio” em direção a Sara. Enfia o dedo na cara dela e a indaga sobre o papel higiênico. Cauê chega trazendo o café da manhã das meninas e Giovana chora ao verificar que seu pedido veio errado. Ela estica o braço para roubar o café de Sara e é interrompida por um tapa de Sara que grita com Andréa e sai batendo a porta da casa deixando Andréa falando sozinha e Giovana chorando. Cauê, muito assustado, observa a situação e comenta que elas estão de TPM. Andréa berra com Cauê negando que está de TPM.

CENA E – EXT. DIA – FACULDADE

Sara andando no pátio da faculdade encontra um hippie vendendo uma cesta de trufas e artesanatos de origem duvidosa. Vera aborda Sara e a oferece um estágio na agência de publicidade de sua amiga. Sara, orgulhosa, discute com Vera e rejeita a proposta.

Enquanto isso, o hippie foge ao ouvir uma sirene deixando a cesta de trufas para trás. Sara furta a cesta e a leva para casa.

CENA H – INT. TARDE – APARTAMENTO MENINAS

Sara chega em casa, se desculpa com as amigas e oferece as trufas para elas. As três comem muitas trufas e comentam sobre o encontro que Giovana terá mais tarde. Andréa comenta com Giovana que a pimenta é um tempero afrodisíaco. Após algum tempo, as três saem para seus compromissos.

CENA J – INT. NOITE– FUNDOS DO RESTAURANTE

Sara apresenta o programa “Encontro Infernal” descrevendo sua amiga Giovana e tudo que ela odeia em um homem.

CENA B – INT. NOITE – RESTAURANTE

Giovana chega no restaurante e encontra Marcelo, o ator do “Encontro Infernal”. Ela espera ele se levantar para cumprimentá-la, mas ele não o faz, então ela se senta à mesa. Marcelo critica a roupa de Giovana e revela que é membro do “Tarados Anônimos”. Giovana abre a boca e arregala os olhos horrorizada.

CENA J – INT. NOITE– FUNDOS DO RESTAURANTE

Sara ri freneticamente da situação.

CENA C – INT. NOITE – HOSPITAL

Andréa atende uma paciente em seu consultório e se identifica com os mesmos problemas dela.

CENA J – INT. NOITE– FUNDOS DO RESTAURANTE

Sara continua rindo freneticamente da situação, se distrai com o ventilador de teto e começa a rodar com a cadeira.

CENA B – INT. NOITE – RESTAURANTE

Marcelo grita com Cauê por trazer o pedido errado e Giovana grita junto. Cauê abaixa a cabeça e Giovana o chama de volta para contar uma piada de pintinho. Cauê acha estranho a atitude da amiga, mas sai.

CENA C – INT. NOITE – HOSPITAL

Andréa chorando no colo da paciente reclama de sua solidão e a paciente passa a mão na cabeça dela consolando-a, no entanto, Andréa continua chorando.

CENA J – INT. NOITE– FUNDOS DO RESTAURANTE

Sara para de rodar com a cadeira e avisa a produção do programa que vai sair para comer. A produção protesta, mas Sara os ignora e sai.

CENA B – INT. NOITE – RESTAURANTE

Giovana vai se soltando cada vez mais e mostrando o seu lado sensual. Passa a perna em um lugar inapropriado do Marcelo, que dá um pulo da cadeira e arregala os olhos. Giovana pisca para ele.

CENA C – INT. NOITE – HOSPITAL

A paciente vai embora aconselhando Andréa a fazer o bem para as pessoas. Andréa não consegue convencê-la a ficar mais e implora para que ela volte na semana seguinte.

CENA B – INT. NOITE – RESTAURANTE

Giovana desabotoa a blusa e mostra tudo para Marcelo, que assustado foge para o banheiro. Cauê veste Giovana e a repreende, enquanto Giovana faz mais uma piada sobre pintinhos. Logo depois, Giovana pega a pimenta e despeja no prato de Marcelo.

CENA K – EXT. NOITE – RUA

Sara se confunde e ao invés de entrar nos fundos do restaurante entra no prédio ao lado, onde funciona o Disque Delírio, um disk-sexo.

CENA A – INT. NOITE – DISQUE DELÍRIO

Uma mulher indaga Sara sobre a entrevista de emprego. Sara nega, mas ao descobrir o salário aceita a oportunidade.

CENA C – INT. NOITE – HOSPITAL

Andréa, sozinha em seu consultório, desenvolve uma segunda personalidade e argumenta consigo mesma sobre fazer o bem ou não às pessoas. No final, Andréa boazinha vence a disputa e sai.

CENA B – INT. NOITE – RESTAURANTE

Marcelo volta do banheiro e come um pouco de sua comida. Ao sentir o gosto da pimenta, arregala os olhos e pede por uma ambulância entregando-lhe seu celular. Giovana, assustada, ignora o celular e grita freneticamente por uma ambulância no meio do restaurante.

CENA A – INT. NOITE – DISQUE DELÍRIO

Sara se despede de um cliente no telefone e logo depois já recebe outra ligação. Ao se apresentar como Daphne Love, a pessoa na outra linha a identifica.

CENA C – INT. NOITE – HOSPITAL

Andréa encontra algumas famílias de pacientes que estão no hospital e pedem para que ela ajude seus entes queridos. Andréa escuta com muita atenção e entra na sala geriátrica.

CENA B – INT. NOITE – RESTAURANTE

Uma maca retira o ator enquanto o chefe de Cauê tira satisfações com o rapaz que nega que tenha sido sua culpa. Giovana para piorar a situação coloca toda a culpa em Cauê que é demitido imediatamente. Cauê vai tirar satisfações com Giovana que o interrompe e conta outra piada de pintinho.

CENA L – INT. NOITE – CORREDOR DA FACULDADE

Vera avista uma fila enorme no banheiro feminino e entra no banheiro masculino.

CENA M – INT. NOITE – BANHEIRO MASCULINO

Santiago e um amigo estão na cabine do banheiro ao telefone com Sara, insinuando obscenidades. Vera ouve tudo, faz uma cara irônica e entra numa cabine.

CENA A – INT. NOITE – DISQUE DELÍRIO

Sara, mesmo sendo descoberta, continua a conversa sexy com Santiago. Usa um palavreado inapropriado para menores de 18 anos, enquanto é observada por uma mulher que aprova sua atuação. Quando desliga o telefone, é aplaudida por todos, e é promovida por sua chefe.

CENA M – INT. NOITE – BANHEIRO MASCULINO

Vera sai da cabine subindo o zíper de suas calças, e ao lavar as mãos, vê Santiago e o amigo saindo da cabine. Santiago, ao vê-la, cumprimenta-a e sai. Vera comenta sozinha sobre a orientação sexual de Santiago.

CENA P – INT. DIA – APARTAMENTO MENINAS

Sara chega em casa e encontra Andréa estirada metade no sofá, metade no chão da sala. Ela a acorda e comenta sobre a noite anterior. Andréa afirma não se lembrar de nada, e

Sara mente alegando o mesmo. Sara vai para seu quarto, e Cauê chega com o café da manhã, procurando por Sara.

CENA S – INT. DIA – QUARTO SARA

Cauê entra no quarto inconformado e exigindo explicações sobre o novo emprego de Sara. Ela indaga sobre como ele descobriu e argumenta que foi pelo dinheiro. Cauê a repreende, sugerindo que ela deixe o emprego. Sara reluta um pouco, mas aceita a sugestão. Ela pega o telefone e Cauê sai do quarto.

CENA P – INT. DIA – APARTAMENTO MENINAS

Giovana, que acordou, comenta com Andréa sobre a noite passada. Cauê a vê e pede explicações. Ela, envergonhada, implora por perdão e ele exige um favor em troca.

CENA T – INT. DIA – HOSPITAL

Giovana, vestida de “Galinha Sarada”, com panfletos na mão, entra no hospital junto com Andréa. Várias pessoas passam sorrindo para Andréa, e algumas agradecem pela melhora de seus entes queridos. Uma senhora aborda Andréa e comenta sobre a noite anterior, mas ela não entende nada e termina o assunto rapidamente. Giovana indaga Andréa sobre o que ela fez na noite anterior, mas Andréa alega não se lembrar de nada e ordena a Giovana que distribua os panfletos.

CENA U – INT. DIA – AGÊNCIA DE PUBLICIDADE

Sara, numa entrevista de emprego, responde a perguntas constrangedoras sobre como conheceu Vera.

CENA X – INT. DIA – BARCELONA

Todos reunidos numa mesa vêem a notícia de que um homem foi preso na faculdade de Sara vendendo chocolate com drogas. Sara reconhece a foto do homem na TV, mas muda de assunto e anuncia sobre seu estágio. Todos brindam e comemoram.

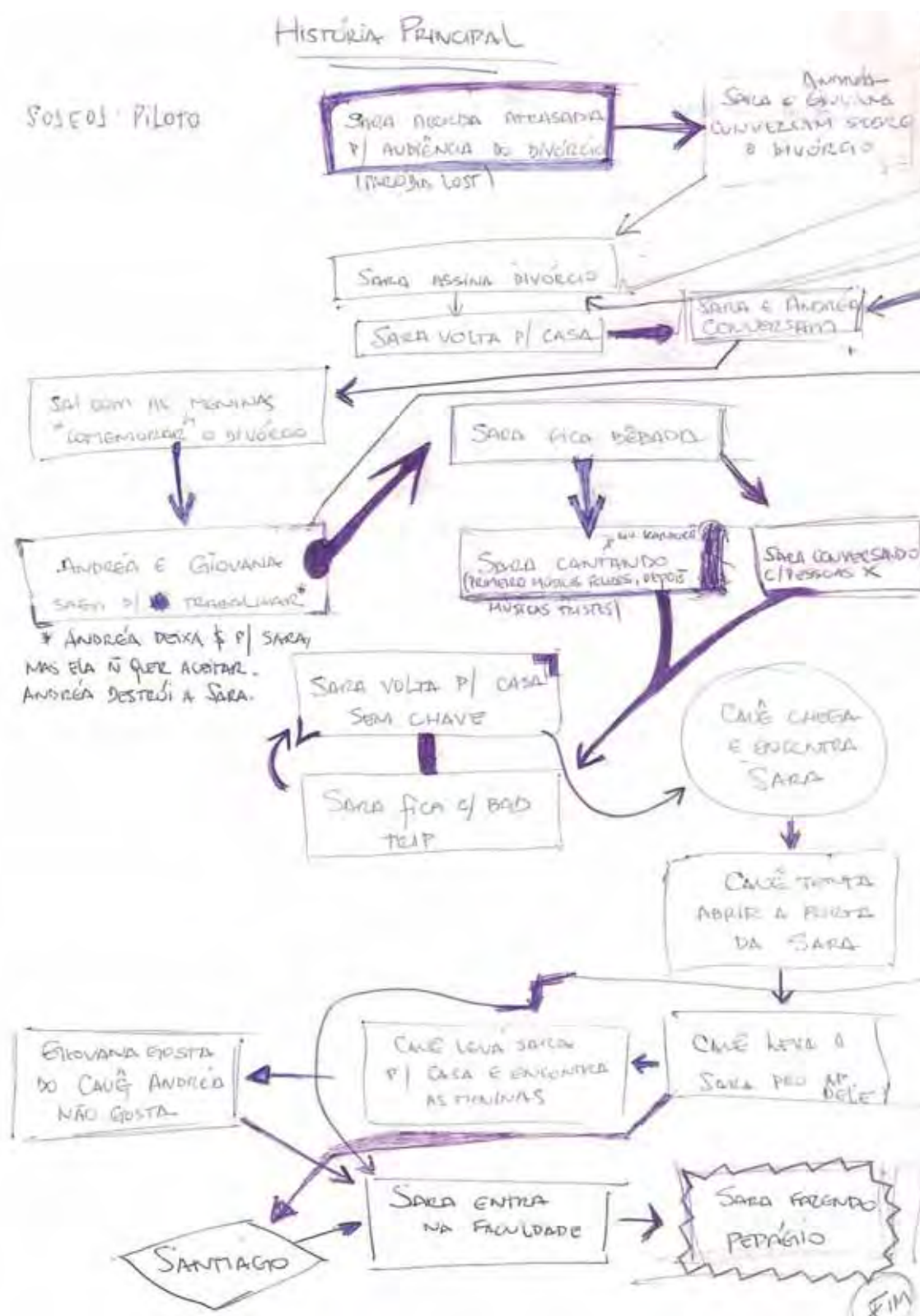
CENA Y – INT. NOITE – HOSPITAL

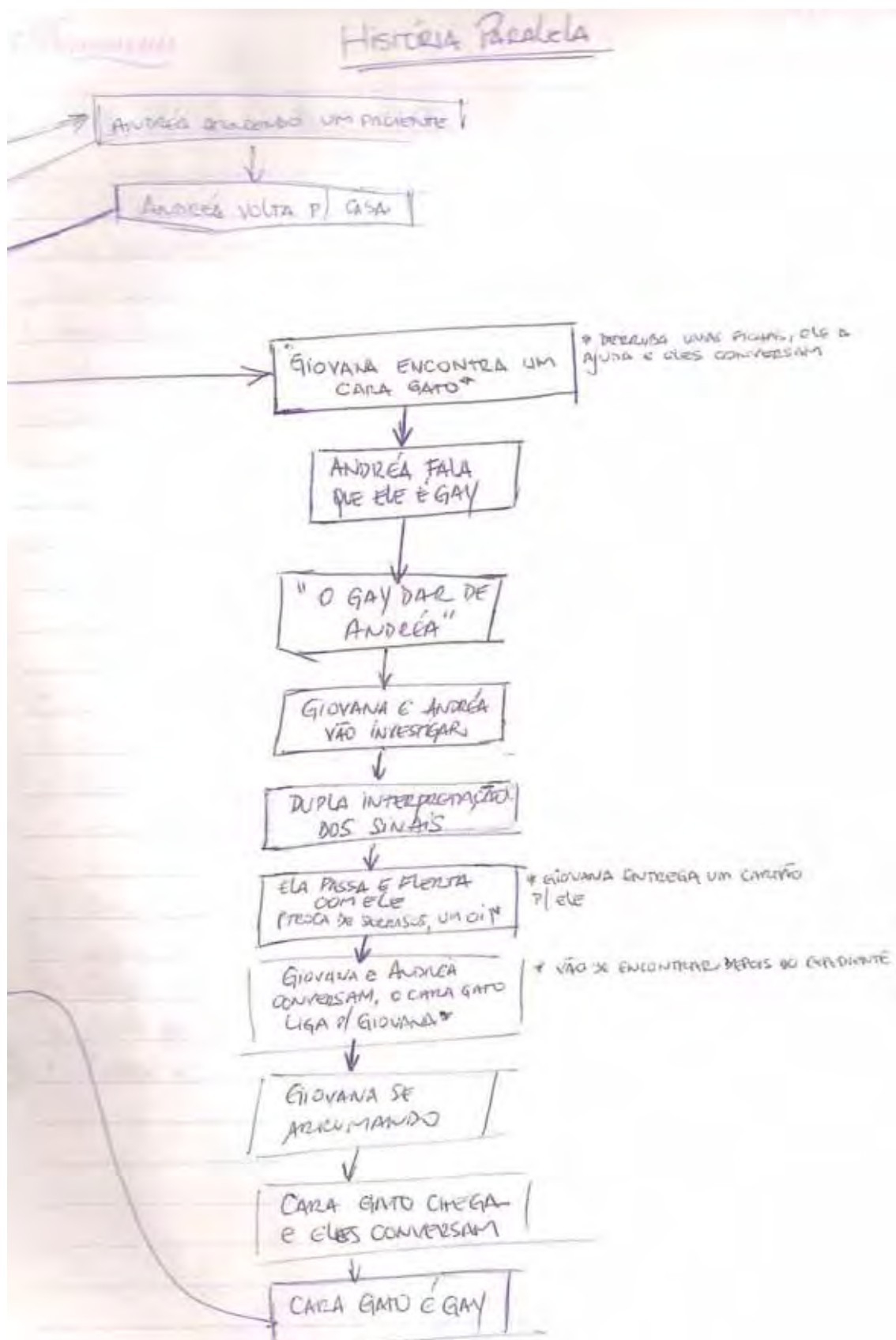
Um segurança dorme em cima da mesa, e um monitor mostra Andréa e uma senhora fazendo um strip-tease na ala geriátrica do hospital.

12.5. Imagens

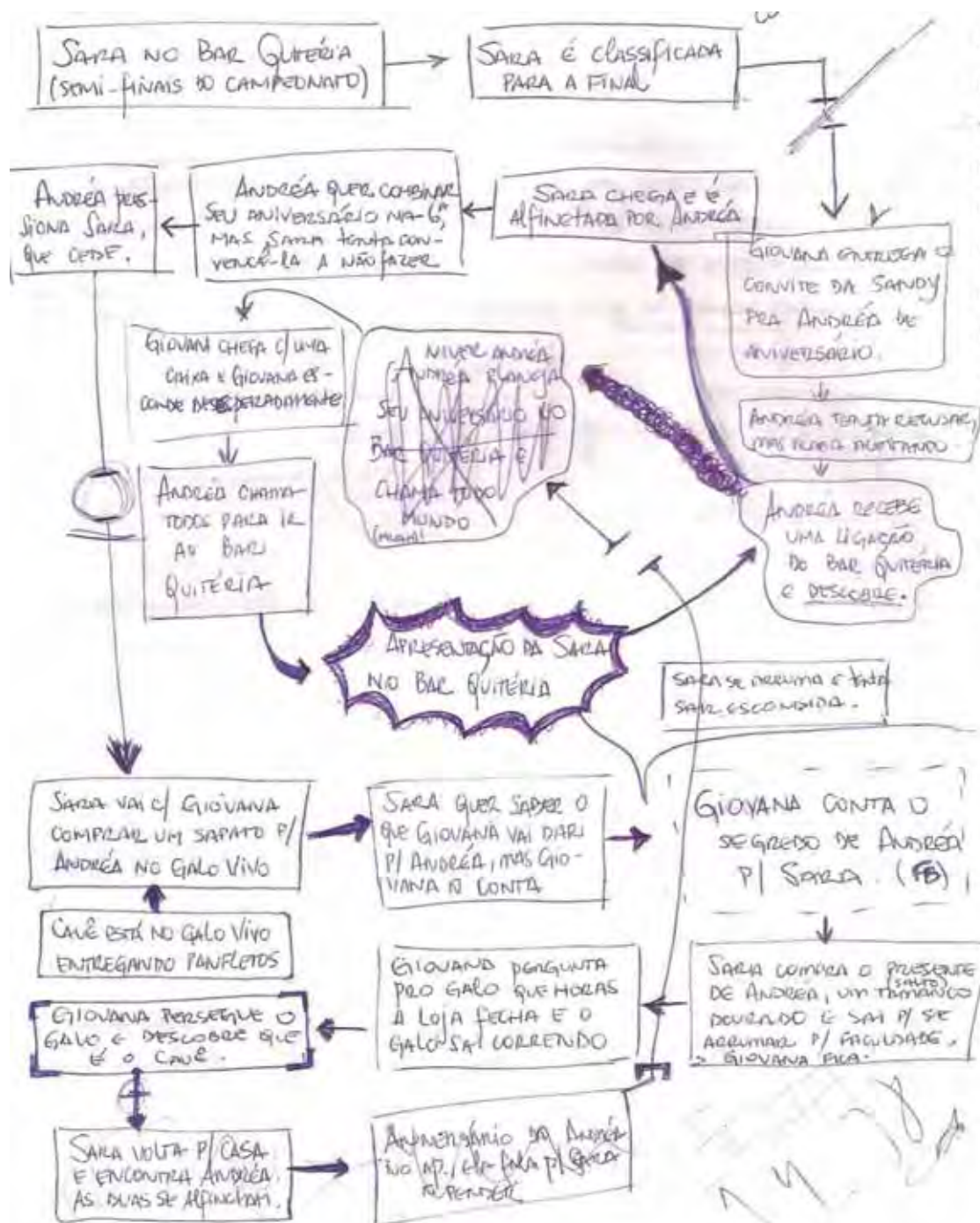
Fluxogramas

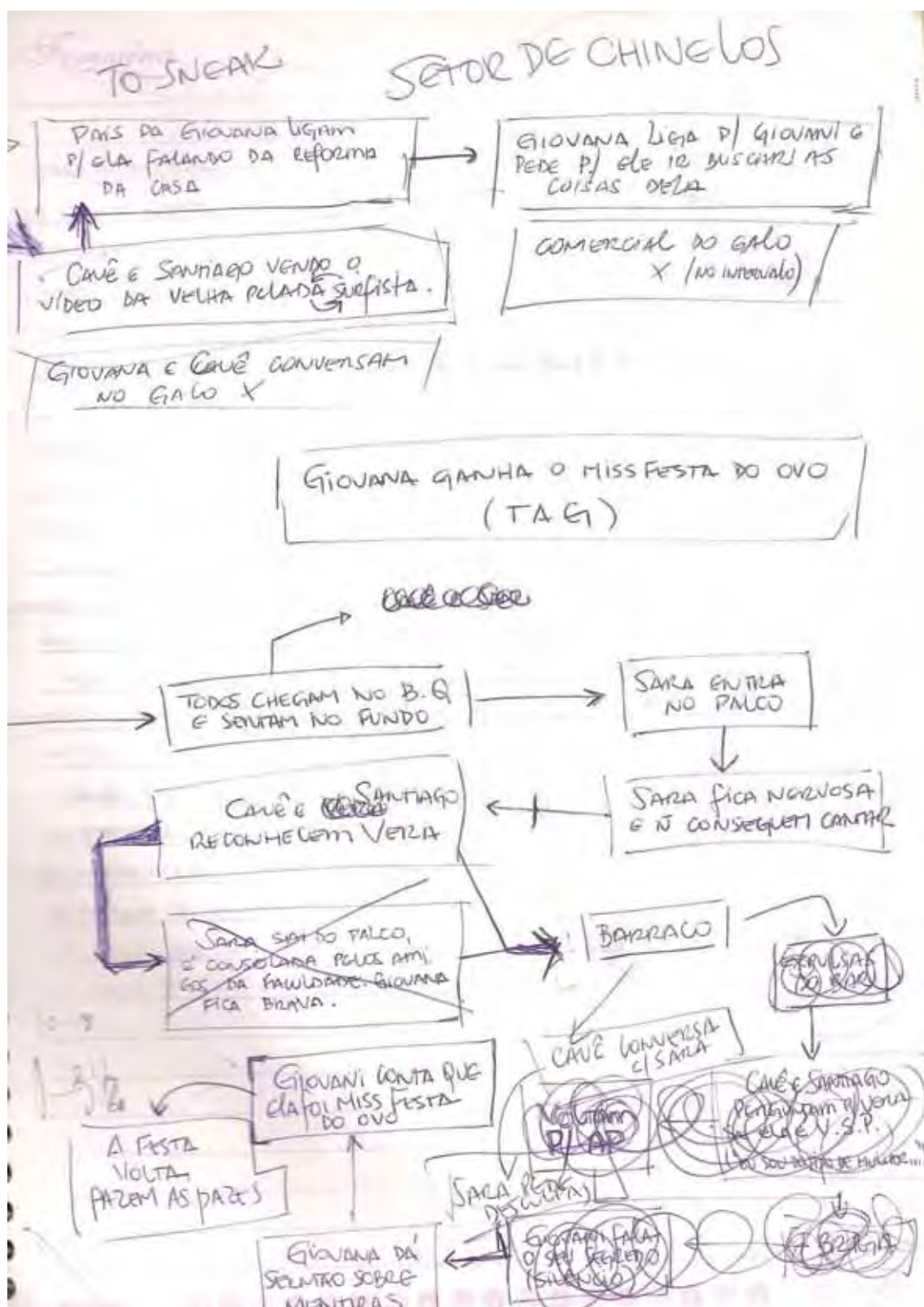
1x01 Piloto



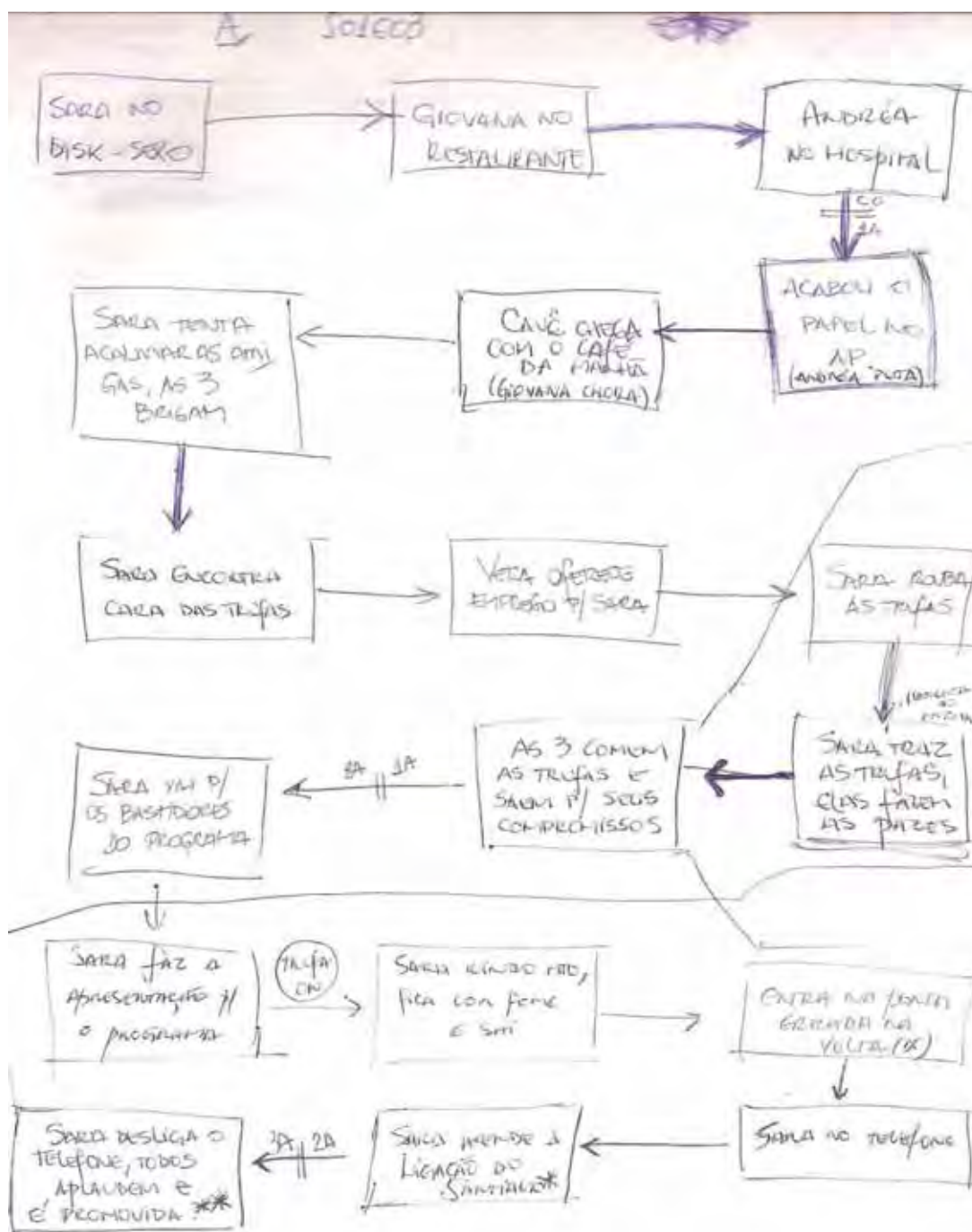


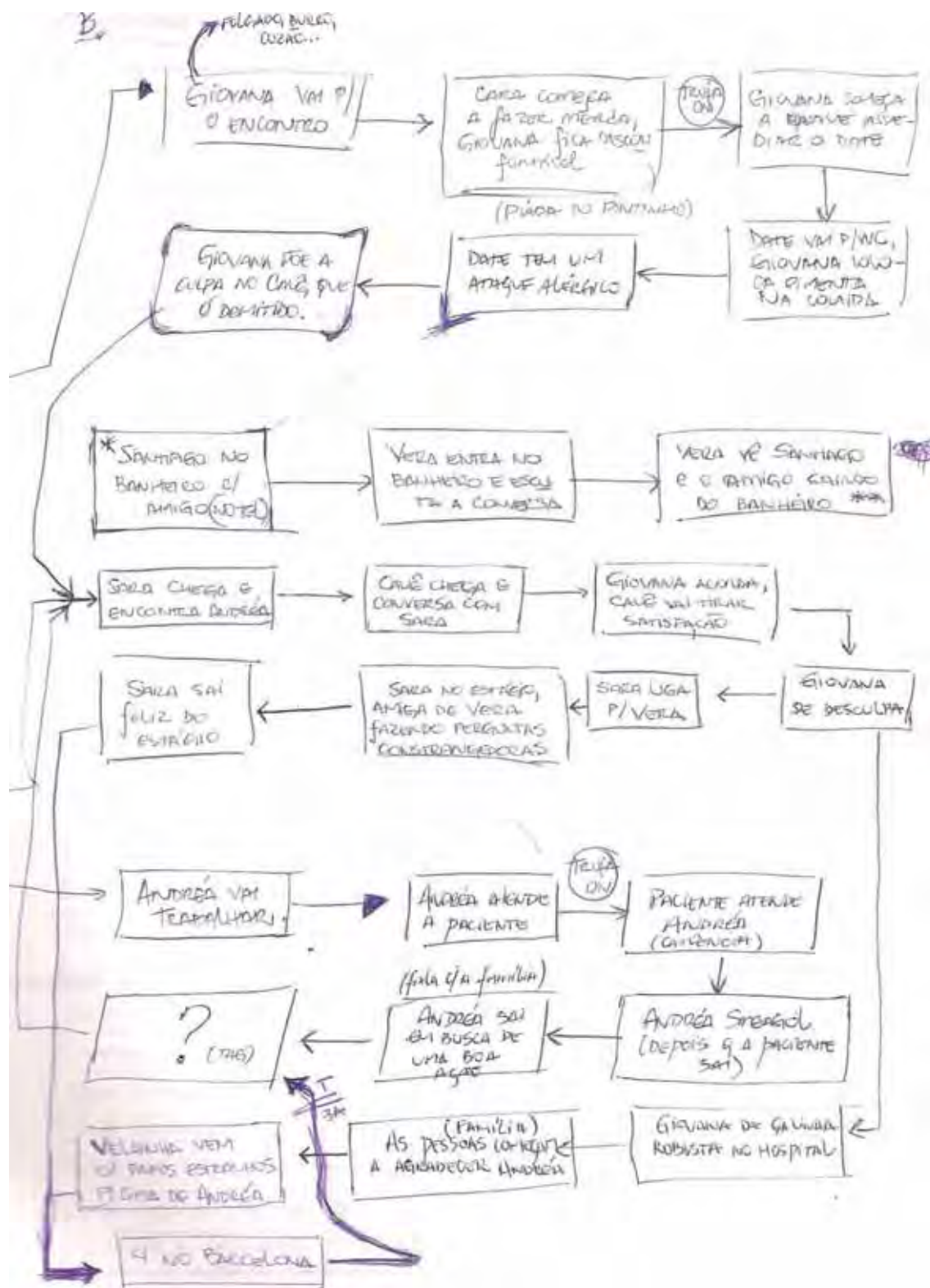
1x02 Daphne Love





1x03 Não é Tão Ruim Quanto Parece





1x02 Daphne Love

BERT SHEET - S01 E 02

- SARA É CLASSIFICADA 7ª A FINAL DA COMPETIÇÃO DE KARATÊ, VALENDO R\$ 1.000,00
- SARA TENTA ESCONDER SEUS ACOMPANHOS
- SARA RECEBE UM TELEFONEMA, MAS É ANDRÉIA QUEM ATENDE E DESCOBRE O SEGREDO.
- SARA PROTESTA CONTRA A DATA ESCOLHIDA POR ANDRÉIA P/ SUA FESTA, MAS AO SEU PAIS - ESCOLHIDA, LEMBRANDO.
- SARA VAI COMPRAR UM PRESENTE P/ ANDRÉIA COM GIOVANA.
- SARA DESCOBRE QUE ANDRÉIA É FIA DE SANDY E JUNIOR.
- SARA TENTA PRESSIONAR ANDRÉIA PARA QUE CONTE SEU SEGREDO, ENQUANTO SUPRIME EXATAMENTE A MESMA PRESSÃO DE ANDRÉIA.
- SARA SAI ESCONDIDA DE CASA P/ SUA REPRESENTAÇÃO
- SARA VÊ SEUS AMIGOS NO BAR.
- SARA FICA NERVOSA
- SARA NÃO CONSEGUE CANTAR.
- SARA PERDE A COMPETIÇÃO.
- SARA É CONSOLADA POR SEUS AMIGOS DE FACILIDADE
- SARA BRIGA COM ANDRÉIA E REVELA SEU SEGREDO
- SARA É EXPULSA DO BAR, COM TÔ MUNDO.
- SARA E TÔS VOLTAM P/ CASA
- SARA CONTINUA A BRIGAR C/ ANDRÉIA E GIOVANA.
- SARA ~~RE~~ RE DE TODOS OS SEGREDOS.
- SARA NOS OUTROS ESQUELHA COM DA AMIGOS.

Beet Sheet - B//

- CAUÊ E SANTIAGO ASSISTEM UM VÍDEO COM UM VÍDEO DA SURFANDO PELA MATA.
- GIOVANA RECEBE UMA LIGAÇÃO DE PAIS P/ ELA BUSCAR SUAS COISAS DE INFÂNCIA
- GIOVANA USA P/ GIOVANI PEDINDO P/ ELE BUSCAR SUAS COISAS
- GIOVANA PRESENTA ANDRÉA C/ UM CONVITE P/ O SHOW DA SANDY

- ANDRÉA REJUTA, MAS ACITA.

- GIOVANA CONTA P/ SANDY QUE ANDRÉA É Fã DE SANDY E J.R.
- ANDRÉA CHORANDO C/ O FILM DE SANDY E J.R. (FB) → 2007
- CAUÊ, VESTIDO DE GALO, ENTREGA PANFLETOS EM FRENTE A UMA LOJA.

- CAUÊ FUGIU DE GIOVANA.

- GIOVANA DESCOBRE QUE O CANTA VESTIDO DE GALO É CAUÊ

- CAUÊ FAZENDO PROPAGANDA JOGANDO SAPATOS NA CÂMERA

- ANDRÉA CHAMA TODOS P/ O BARRA QUIETÉRIA

- GIOVANI CHEGA COM UMA CAIXA

- GIOVANA ESCOVA A CAIXA DESPENSATIVAMENTE

- GIOVANA FICA BRAVA PQ SANDY A CONTOU DO KARAOKE P/ ELA

- CAUÊ E SANTIAGO RECONHECEM VERA

- " " PERGUNTA P/ VERA SE ELA É A V.S.P.

- GIOVANI REVELA SEU SEGREDO

- GIOVANA DÁ DISCURSO SOBRE SEGREDO

- GIOVANI REVELA O SEGREDO DE GIOVANA

- GIOVANA " " " " CAUÊ

- CAUÊ " " " " SANTIAGO

- SANTIAGO " " " " VERA

- VERA " " " " GIOVANI

- GIOVANA GANHA O MISS FESTA DO QVO 1996 (FB)

1x03 Não é Tão Ruim Quanto Parece

BEAT SHEET

(A)

SARA ESTÁ DE TPM E DISCUTE COM GIOVANA E ANDRÉA
 SARA ENCONTRA SARA DAS TRUFAS NA FACULDADE
 SARA RECEBE UMA PROPOSTA DE EMPREGO DE VERA
 SARA ROUBA AS TRUFAS E LEVA PARA CASA
 SARA FAZ AS PAZES COM GIOVANA E ANDRÉA
 SARA COME AS TRUFAS COM AS AMIGAS
 SARA VAI PARA OS BASTIDORES DO REALITY SHOW "BIG BROTHER BATE"
 SARA FAZ A APRESENTAÇÃO PARA O REALITY SHOW
 SARA FICA DOGADA POR CAUSA DA TRUFA
 SARA RI MUITO E SAI DO PROGRAMA PARA COMER
 SARA ENTRA NA PORTA GRANDE NA VOLTA
 SARA COMEÇA A TRABALHAR NO DISC-SEXO
 SARA ATENDE A LIGAÇÃO DE SANTIAGO
 SARA SE SAI MTO BEM E É PROMOVIDA
 SARA CHEGA EM CASA E ENCONTRA ANDRÉA TERMINADO NA SALA
 SARA VAI PARA O QUARTO
 SARA É ABORDADA POR CAUÊ PELO SEU EMPREGO
 SARA LIGA PARA VERA PEDINDO O EMPREGO
 SARA VAI PARA ENTREVISTA DE EMPREGO
 SARA SAI FELIZ DO ESTÁGIO
 SARA COMEMORA COM GIOVANA, ANDRÉA E CAUÊ NO BARRILON

ECAT SHEET (B)

ANDRÉA VAI AO BANHEIRO E N TEM PAPEL

ANDRÉA DE CULITA (GATA C/ TO MUNDO)

CAUÊ CHEGA O/ O CAFÉ DA MANHÃ

GIOVANA CHORA PQ RECORDEU O CAFÉ DA MANHÃ ENQUANTO

GIOVANA PEGA O CAFÉ DA MANHÃ DE SARA

GIOVANA E ANDRÉA COMEM AS TRUFAS

GIOVANA VAI P/ UM ENCONTRO

GIOVANA SE INCOMODA C/ O QUE SEU DATE DIZ

GIOVANA FICA BRUADA

GIOVANA ABUSA SEXUALMENTE DO ATOR-DATA

ATOR VAI P/ O BANHEIRO P/ FUGIR DE GIOVANA

GIOVANA COLOCA PIMENTA NA COMIDA DO ATOR

GIOVANA FEZ PIADAS DE PINTINHO P/ CAUÊ

ATOR PASSA MAL PQ É ALÉRGICO

GIOVANA BÔE A CULPA EM CAUÊ

CAUÊ É DENÚNCIADO

ANDRÉA VAI P/ O HOSPITAL

* ATENDE A PACIENTE

PACIENTE ATENDE ANDRÉA

ANDRÉA GANHA UM ALTER-E-GO

ANDRÉA CONVERSA COM FAMÍLIA DE PACIENTE

ANDRÉA ENTRA NA ALA GEMINÍLICA

SANTIAGO É UM ARTÃO ENTRA EM UM BANHEIRO E TEM P/ DISK-SEXO

SANTIAGO DECONHECE A VOZ DE SARA

VERA ENTRA NO BANHEIRO MASLY QUE A CONVERSA E VE 25 Z SAINDO

CAUÊ CONVERSA C/ SARA E GIOVANA

GIOVANA PEDIR DESCUPLAS P/ CAUÊ

CAUÊ FAZ GIOVANA SE VESTIR DE GALINHA O DIA TODO

ANDRÉA E GIOVANA VÃO P/ HOSPITAL

POSSOAS RECONHECEM ANDRÉA

ANDRÉA É RECONHECIDA POR UMA VELHA

ANDRÉA É VELHA FAZEM SEU PAPEL PROS VELHOS

Organização das colaborações





WINNERS !!!

SARA ROUBA TRUFAS BATIZADAS

SITUAÇÕES INDESEJADAS

TPM AO MESMO TEMPO

SARA X SARA

DISK-SEXO

- Páida do ANTÔNIO

- O que a ANDRÉA fez?

- ~~ela vai fazer o que?~~- CÔE UM PERSONAGEM D/ EN-
REDO B.- ONDE VAI SE PASSAR A
CENA X?

- * O q a GIOVANA VAI FAZER

1 P/ SE DESCULPAR COM CAVÊ?

COLD-OPENING

→ 3 DOIDONAS FAZENDO MERDA

→ ANDRÉA CHORANDO AS PITANGAS P/O PACIENTE (SHERGOL) → AMNÉSIA

→ GIOVANA NUM ENCONTRO

→ SARA NO DISK-SEXO

→ VERA ARRUMA UM EMPREGO P/ SARA, SARA BRIGA C/ ELA

→ 3 DE TPM

→ CENA DA CESSACA MORAL (AP.)

→ SARA NA FACULDADE ACHANDO A CESTA

→ ELAS COMEM O CHOCOLATE

→ VÃO P/ SEUS COMPROMISSOS

→ SARA X SARA: TRABALHAR OU NÃO NO DISK-SEXO?



→ CAVÊ ESTÁ NO RESTAURANTE E É DEMITIDO POR CAUSA DE GIOVANA

→ ANDRÉA COLA OS PÔSTERS DA SANDY NO CONSULTÓRIO

→ ALGUÉM PRECISA USAR A SALA DA ANDRÉA

→ CAVÊ COLOCA GIOVANA P/ FAZER ALGO VERGONHOSO.

→ SANTIAGO ~~liga~~ LIGA P/ O DISK-SEXO

→ BACCALANA SANTIAGO APRESENTA AMIGO P/ SARA

→ ~~SANTIAGO~~ SANTIAGO CONTA P/ CAVÊ

→ CAVÊ VAI CONVERSAR C/ SARA

→ SARA FALA UMAS COISAS SEM SENTIDO (DUPLA SENTIDO)

12.6. Site da Série



segunda



Chance

[Home](#) [Colaborar](#) [A Série](#) [Personagens](#) [Quem somos](#) [Contato](#) [Estudo Inédito](#)

Segunda Chance: 01x04

Posted on 08/11/2010 by admin

Olá!

Estamos aqui, após uma pausa para a elaboração do roteiro escrito de TCC, estamos de volta com novidades!

Pinalmente, o terceiro episódio ganhou um nome: "Não é tão ruim quanto parece", uma das falas do roteiro. Também gostaríamos de avisar que o roteiro completo estará disponível no site, a partir do dia 10 de novembro.

Também nesse mesmo dia, abriremos a primeira etapa de colaboração aqui no site para a elaboração do quarto episódio da série. Essa primeira etapa ficará disponível à colaboração até o dia 19. Quaisquer novidades serão publicadas aqui no site.

Fique ligado!

Posted in [Uncategorized](#) | [Leave a comment](#)

01x01 – PILOTO

01x02 – O APHRODITE

Arquivo

[Novembro de 10](#)

[Outubro de 10](#)

[Setembro de 10](#)

Votação: 2ª etapa

Posted on 12/10/2010 by admin

Entre os dias 13 e 16 de outubro, às 20h, estão disponíveis para votação as três ideias selecionadas para cada categoria. As vencedoras serão incluídas no terceiro episódio da série "Segunda Chance".

Não deixe de votar!

O que Cauê pede para Giovana fazer?

Se vestir de "Galinha Robusta" (40%, 6 Votos)

Fazer um strip via MSN para Santiago e seu amigo. (33%, 5 Votos)

Encontro duplo com Santiago como garçom. (27%, 4 Votos)

Total Votos: 15

Como será o por de Giovana no encontro?

Tudo o que ela odeia, pois está participando sem saber de um game show ("Disaster Date"). (40%, 7 Votos)

Outra mulher, mas por causa do efeito das rufas, Giovana acha que é um homem. (37%, 4 Votos)

Um mau robeiro. Ele e Giovana começam a vender as roumistas para os outros clientes do restaurante. (23%, 4 Votos)

Total Votos: 15

Onde está Santiago quando liga para o disk-sexo?

No banheiro da faculdade. Alguém escuta a conversa e tira conclusões precipitadas.

(53%, 8 Votos)

No mesmo restaurante onde está Giovana, que acaba escutando a conversa. (40%, 6 Votos)

Em sua casa, numa reunião familiar. (7%, 1 Voto)

Total Votos: 15

O que Andréa fez?

Scrip na ala geriátrica. Alguns velhinhas apresentam melhoras, outros morrem felizes.

(60%, 9 Votos)

Andréa fica zen e faz uma terapia grupal sobre o amor. (27%, 4 Votos)

Convence o diretor do hospital a comprar Viagra e traça a recepcionista, o que o deixa de melhor humor. (13%, 2 Votos)

Total Votos: 15

Qual a piada do pintinho que Giovana fará para Cauê?

Coleção de piadas (I: O que aconteceu com o Pintinho que não tinha cu? Foi peidar e explodiu. / II: O pintinho tinha o cu roto... foi peidar, deu um cavalo de pau, etc.) (50%, 7 Votos)

"Era uma vez um pintinho que chama Relm. Toda vez que chovia, Relm piava." (36%, 5 Votos)

"Moço, me vê uma porção de Prango à pintinho. Ou melhor, à passarinho." (14%, 2 Votos)

Total Votos: 14

Posted in [Uncategorized](#) | [Leave a comment](#)

Atenção!

Posted on 08/10/2010 by admin

Prorroga mos o tempo de colaboração, agora você tem até às 19h do dia 13 de outubro para colaborar!!! E as votações acontecerão nos dias 13 e 16 de outubro!!

Não perca mais tempo! Depois dessa segunda etapa não abriremos mais para colaboração no terceiro episódio da série.

Posted in [Uncategorized](#) | [Leave a comment](#)

Segunda etapa de colaborações.

Posted on 29/09/2010 by [admin](#)

A segunda etapa de colaborações começou!

Nessa etapa estaremos recebendo colaborações para a criação do enredo secundário do terceiro roteiro da nossa série! A sinopse desse episódio está disponível na aba "[A Série](#)".

Essa etapa se dará do dia 30 de setembro a 6 de outubro.

Em seguida teremos uma nova votação das melhores ideias, que se dará entre os dias 7 e 9 de outubro.

Colabore!

Posted in [Uncolaged](#) | [Comments \(1\)](#)

O que Cauê pede para Giovana fazer?

Posted on 29/09/2010 by [admin](#)

Giovana faz com que Cauê seja demitido. Quando vai se desculpar, Cauê pede um favor em troca, algo bem desagradável para Giovana...

Se você não concorda com os termos, clique [AQUI](#) para votar para a página inicial.

Posted in [Uncolaged](#) | [14 Comments](#)

Como será o par de Giovana no encontro?

Posted on 29/09/2010 by [admin](#)

Se você não concorda com os termos, clique [AQUI](#) para votar para a página inicial.

Posted in [Uncolaged](#) | [10 Comments](#)

Onde Santiago está quando liga para o disk-sexo?

Posted on 29/09/2010 by [admin](#)

Santiago e um amigo vão ligar para o disk-sexo no qual Sara trabalha.

Se você não concorda com os termos, clique [AQUI](#) para votar para a página inicial.

Posted in [Uncolaged](#) | [3 Comments](#)

O que Andréa fez?

Posted on 29/09/2010 by [admin](#)

Andréa, quando está sob o efeito da ruiva, faz alguma coisa que agrada as pessoas no hospital, mas ela não se lembra.

Se você não concorda com os termos, clique [AQUI](#) para votar para a página inicial.

Posted in [Uncolaged](#) | [12 Comments](#)

Qual a piada do pintinho que Giovana fará para Cauê?

Posted on 29/09/2010 by admin

Giovana está num restaurante onde Cauê trabalha de garçom e finalmente faz a piada de pintinho.

Se você não concorda com os termos, clique [AQUI](#) para voltar para a página inicial.

Posted in [Uncategorized](#) | 4 Comments

Votação

Posted on 29/09/2010 by admin

Entre os dias 25 e 27 de setembro, estão disponíveis para votação, as três ideias selecionadas para cada categoria. As vencedoras serão incluídas no terceiro episódio da série "Segunda Chance".

Vote com consciência!

O que acontecerá na história?

Sara rouba uma cesta de trufas batizadas. Ela e suas amigas ficam doídas.
(45%, 9 Votos)

Sara inventa previsões de horóscopo que, estranhamente, começam a se concretizar.
(40%, 8 Votos)

Sara tenta escrever um livro e atormenta as amigas com suas ideias, visivelmente ruins.
(15%, 3 Votos)

Total Votos: 20

Qual será o tema do episódio?

Situações indesejadas (50%, 10 Votos)

Sorte (45%, 9 Votos)

Consumismo (5%, 1 Voto)

Total Votos: 20

Qual será o conflito inicial?

Sara, Andréa e Giovana ficam de TPM. Ao mesmo tempo. (68%, 13 Votos)

Sara vai à depiladora e recebe a notícia de que tem um pelo branco nas suas "partes" íntimas. (26%, 5 Votos)

Sara tenta comprar alguma coisa, mas não tem dinheiro. (6%, 1 Voto)

Total Votos: 19

Quem ficará contra Sara?

A própria Sara (50%, 9 Votos)



Andréa (28%, 5 Votos)



Cauê (22%, 4 Votos)



Total Votos: 18

Sara vai começar a trabalhar nesse episódio. Qual será o emprego dela?

Atendente de um "disk-sexo" (42%, 8 Votos)



Funcionária da agência de encontros "Só no Love" (32%, 6 Votos)



Atendente em uma livraria (26%, 5 Votos)



Total Votos: 19

Pooled in [Uncategorized](#) | Comments 0

← Older posts

Novas posts →

Ep. 1.01 – PILOTO
Ep. 1.02 – O APANHADOR

Arquivo
November 2010
October 2010
September 2010

Atenção!

Posted on 18/09/2010 by admin

Prorrogamos o tempo de colaboração, agora você tem até o dia 24 de setembro para colaborar. E as votações acontecerão dos dias 25 a 27 de setembro.

Posted in [Uncategorized](#) | [Leave a comment](#)

Colabore com a gente!

Posted on 18/09/2010 by admin

Este é o espaço destinado à construção do terceiro roteiro da série Segunda Chance, que será feito de forma colaborativa. Para isso, nós deixamos uma série de perguntas abaixo que dizem respeito a aspectos essenciais da trama principal do episódio (a que acontecerá com Sara, a protagonista). Sinta-se livre para responder apenas as perguntas que desejar (se quiser responder todas, melhor! 😊). Se você tiver qualquer outra sugestão, deixe-a como comentário desse post! Essa primeira etapa de colaboração vai de 18 a 19 de setembro. No dia 19, selecionaremos as três melhores ideias de cada uma das perguntas postadas e abriremos para votação, para que você possa decidir qual delas será colocada no roteiro! As votações serão feitas entre os dias 20 e 23 de setembro.

(Ah, apenas para lembrar, clicando em "A Série", você verá informações sobre a série como um todo, bem como a sinopse dos dois primeiros episódios. Em "Personagens", temos uma breve descrição das quatro personagens centrais, bem como de três das personagens secundárias que apareceram nos roteiros já finalizados. Os roteiros completos estão disponíveis em pdf na coluna da direita. Bom, acho que é isso!)

Muito obrigado pela colaboração!

IMPORTANTE: Para colaborar, deixe sua ajuda como "comentário" e não como "note to author"!

Posted in [Uncategorized](#) | [Leave a comment](#)

O que acontecerá na história?

Posted on 18/09/2010 by admin

Se você não concorda com os termos, clique [AQUI](#) para voltar para a página inicial.

Posted in [Uncategorized](#) | [18 Comments](#)

Qual será o tema do episódio?

Posted on 18/09/2010 by admin

Se você não concorda com os termos, clique [AQUI](#) para voltar para a página inicial.

Posted in [Uncategorized](#) | [18 Comments](#)

Qual será o conflito inicial?

Posted on 10/09/2010 by admin

Se você não concorda com os termos, clique [AQUI](#) para voltar para a página inicial.

Posted in [Uncategorized](#) | [3 Comments](#)

Quem ficará contra Sara?

Posted on 10/09/2010 by admin

Se você não concorda com os termos, clique [AQUI](#) para voltar para a página inicial.

Posted in [Uncategorized](#) | [3 Comments](#)

Sara vai começar a trabalhar nesse episódio. Qual será o emprego dela?

Posted on 10/09/2010 by admin

Se você não concorda com os termos, clique [AQUI](#) para voltar para a página inicial.

Posted in [Uncategorized](#) | [3 Comments](#)

Novas posts →

 [Facebook](#)  [Twitter](#)  [Google+](#)  [LinkedIn](#)  [Email](#)



[Home](#) [Colabore](#) [A Série](#) [Personagens](#) [Quem somos](#) [Contato](#) [Estudo Induzido](#)

A Série

A série Segunda Chance é um seriado brasileiro de comédia inspirado na sitcom norte-americana, pensada para uma temporada de 13 episódios, com cerca de 20 minutos de duração, com duas pausas de intervalos comerciais, totalizando meia-hora de programa. Conta a história de Sara que, recém-divorciada, vai morar com a ex-cunhada e tenta reconstruir sua vida e aproveitar a juventude perdida.

- [Ep. 1.01 – PILOTO](#)
- [Ep. 1.02 – DAPHNE LOVE](#)

Archives

- [November 2010](#)
- [October 2010](#)
- [September 2010](#)

Sinopse 1.01 – Piloto

Sara assina oficialmente seu divórcio e então decide ir comemorar em um bar junto com Giovana e Andréa. Quando as duas precisam voltar ao trabalho no hospital, Sara resolve continuar no local. Depois de bêbada, começa a lamentar o divórcio e sua atual situação. De volta ao apartamento, descobre que está sem a chave e Cauê, seu vizinho de cima, tenta ajudá-la a abrir a porta, mas não consegue. Sara acaba dormindo na casa de Cauê, que se torna seu grande amigo. No dia seguinte, conhece Santiago, primo de Cauê, que também mora no apartamento, e percebe que ele, com apenas 22 anos, possui melhor perspectiva de vida que ela aos 31. A partir de então, decide entrar na faculdade e começar uma vida nova.

Sinopse 1.02 – Daphne Love

Sara tenta esconder de todo mundo que está participando de uma competição de karaokê, que dará um prêmio de mil reais ao vencedor. No entanto, Andréa descobre que a competição será na sexta, no dia de seu aniversário e marca sua festa para esse mesmo dia. Sara protesta contra a data da festa, mas ao ser questionada por Andréa, cede. No dia do aniversário, Sara sai escondida de casa para sua apresentação, enquanto Andréa chama todos os seus convidados para ir comemorar seu aniversário no Bar Quitéria, local da competição. Ao entrar no palco, Sara vê todos os seus amigos presentes, fica nervosa, não consegue cantar e perde a competição. Ao descer do palco, briga com Andréa por revelar seu segredo na frente de todos. Cauê interfere e convence Sara a fazer as pazes com Andréa. Todos voltam para o apartamento e Giovana dá um discurso moral sobre segredos. Contudo, Giovanni revela o segredo da irmã e todos tiram sarro dela, principalmente Cauê. Para se vingar, Giovana revela o segredo dele, que revela um segredo de Santiago, que revela o segredo de Vera. A festa continua, e Sara aparece com um bolo especial para Andréa.

Sinopse 1.03 – Não é tão ruim quanto parece

Sara, Andréa e Giovana estão surtadas por causa da TPM. Sara sai de casa irritada e vai para a faculdade. Lá, encontra um rapaz vendendo trufas. O rapaz foge ao ouvir uma sirene, deixando a cesta com os chocolates. Sara, sem saber que as trufas continham drogas e com muito desejo de chocolate, furta a cesta. Em casa, divide as trufas com as amigas e todas saem para seus compromissos. As três começam a ficar alteradas. Sara erra o endereço de sua entrevista de emprego e acaba numa empresa de “disk-sexo”. Giovana vai para um encontro num restaurante no qual Cauê trabalha e faz com que ele seja demitido. Andréa tem que atender uma paciente, mas na hora da consulta, os papéis se invertem. No dia seguinte, as três acordam arrependidas dos acontecimentos da noite anterior. Giovana se desculpa com Cauê, que pede um favor em troca. Várias pessoas no hospital começam a agradecer Andréa por algo que ela não se lembra. E Sara decide sair do seu novo emprego e aceitar um estágio indicado por Vera.

segunda



Chance

[Home](#) [Colabore](#) [A Série](#) [Personagens](#) [Quem somos](#) [Contato](#) [Estado Indúzio](#)

Personagens

Personagens Principais

Sara Días Ferreira

Casou-se jovem e, aos 31 anos, se separou do marido, com quem foi casada por 13 anos. Separou-se pois foi trocada por uma cinquentona. Decide ir morar com a ex-cunhada, Giovana, que é a representação mais próxima de família que ela possui na cidade, já que quando se casou, veio do interior para São Paulo. Após a separação, percebe que perdeu grande parte de sua juventude e decide fazer tudo que não teve oportunidade enquanto estava casada. Também é por esse motivo que decide fazer uma faculdade para poder dar um rumo em sua vida.

Características: Determinada, otimista, auto-confiante, alegre, emotiva, vaidosa, ciumenta e não quer relacionamentos sérios.

Giovana Giovannini

Giovana, 29 anos, é irmã de Giovanni, ex-marido de Sara, e trabalha como cirurgiã plástica em um hospital. Não achou certa a decisão do irmão de se divorciar, e por isso acolheu Sara em sua casa. Mora junto com Andréa, sua amiga desde os tempos de faculdade, e quer achar o grande amor de sua vida.

Características: Generosa, companheira, sonhadora, emotiva, ingênua, infantil, neurótica e insegura.

Andréa Machado

Andréa, 28 anos, trabalha no mesmo hospital que Giovana, como psiquiatra. É bissexual. Egocêntrica e cínica quando fora do trabalho, esconde uma grande carência afetiva. É uma mulher ambiciosa e seu grande sonho é abrir sua própria clínica. Uma mulher racional, que entra em conflito com Sara, tentando fazê-la pensar em suas decisões.

Características: Racional, inteligente, perceptiva, realista, sincera, orgulhosa, protetora e pessimista em relação às pessoas.

Ep. 1.01 – PILOTO
Ep. 1.02 – DAPHNE LOYE

Arquivos

[November 2010](#)
[October 2010](#)
[September 2010](#)

Cauê Fernandes

Cauê, 26 anos, é o vizinho de cima das garotas. Era modelo amador, mas hoje em dia não tem um emprego fixo. Deseja encontrar a profissão ideal. Desenvolve, no decorrer da trama, um forte vínculo afetivo com Sara. Mora com Santiago, seu primo, e está sempre disposto a ajudar os outros.

Características: "Dream Guy" (carismático, sociável, bonito, inteligente, atencioso, bem-humorado, companheiro, bom de cama e um ótimo cozinheiro), distraído, desprendido, origem rica e mulherengo.

Personagens Secundários

Santiago Fernandes

Santiago, 22 anos, é primo de Cauê e veio do Rio Grande do Sul para fazer faculdade de administração em São Paulo. Possui um bom trabalho em uma empresa de logística.

Características: Leal, esforçado, auto-confiante, imaturo, folgado e não assume responsabilidade pelos erros que comete.

Giovanni Giovanonni

Giovanni, 32 anos, ex-marido de Sara, a trocou por uma cinquentona, Vera. É irmão de Giovana e gerencia a empresa de seguros do pai. Mesmo divorciado, se esforça para manter um bom relacionamento com Sara.

Características: Zen, objetivo, pacífico, acomodado, egocêntrico e preguiçoso.

Vera Furtado

Vera, 49 anos, foi amante de Giovanni e o pivô da separação entre ele e Sara. É a namorada de Giovanni atualmente. É uma socialite rica que não tem pudores. Gosta de esportes radicais, andar de moto e publica suas aventuras em seu blog. Ama a vida e faz de tudo para aproveitá-la.

Características: "Awesome" (demais), rica, feliz, ativa, despreocupada, inconsequente e desinibida.



[Home](#)
[Colabore](#)
[A Série](#)
[Personagens](#)
[Quem somos](#)
[Contato](#)
[Estudo Induzido](#)

Quem somos

Equipe:

Carolina Nishikubo

Casimiro Perez

Juliana Renzi

Somos estudantes de graduação do curso de Comunicação Social – Rádio e Tv da UNESP de Bauru.

A série, Segunda Chance, faz parte do nosso projeto de conclusão de curso “As etapas da construção de roteiros de narrativa seriada com colaboração temática”, a ser apresentado no final do ano.

O projeto consiste em criar um seriado novo brasileiro de comédia escrevendo os dois primeiros roteiros, sendo um o piloto e o outro sua sequência, inspirados nas sitcoms americanas. Depois de prontos esses roteiros serão disponibilizados numa página na internet, na qual pessoas poderão enviar idéias que servirão como base para a produção de um terceiro roteiro, que contará com a colaboração dos internautas, que se dará sob a forma de sugestões temáticas.

Obrigado pela participação!

Episódios – PILOTO

Episódios – DAPHNE LOVE

Archives

- November 2010
- October 2010
- September 2010

Proudly powered by [WordPress](#)

[free web hosting](#)

[linux web hosting](#) [vps hosting](#)

segunda



Chance

[Home](#) [Casting](#) [A Série](#) [Personagens](#) [Quem somos](#) [Contato](#) [Estado Idealizado](#)

Contato

Tem alguma sugestão, crítica ou dúvida? Entre em contato com a gente pelo e-mail seriesegundachance@gmail.com!

Ep. 1.01 - PILOTO

Ep. 1.02 - DAPHNE LOVE

Arquivos

November 2010

October 2010

September 2010

3 Responses to *Contato*



Alex Marcolini says:

13/05/2010 às 7:12 pm

Olá, achei muito interessante a história dessa série, e a maneira como ela é feita. Faço teatro, gostaria muito de ter a oportunidade de trabalhar com vocês, para o que precisar, seja como ator ou figuração, tenho 17 anos. Obrigado

[Reply](#)



Guilherme Rodrigues says:

18/10/2010 às 9:46 pm

Ola, hoje que fui passar na comunidade de roteirista e me informei deste site, ainda da tempo para eu me escrever?

[Reply](#)

segunda chance



[Home](#) [Colaborar](#) [A Série](#) [Personagens](#) [Quem somos](#) [Contato](#) [Estudo Induzido](#)

Estudo Induzido

No dia 19 de setembro realizamos um estudo induzido com voluntários da área de comunicação a fim de comparar as colaborações feitas pelos usuários através do site e das colaborações feitas pessoalmente. No grupo de estudo foi realizada uma leitura dos roteiros e em seguida os voluntários receberam um questionário, que incluía, na maioria, as mesmas perguntas para colaboração feitas aqui no site, e em troca demos um workshop de roteiro, voltado para séries, baseado no que estudamos e aplicamos na construção dos roteiros da série "Segunda Chance". As colaborações do estudo induzido contaram também como ideias válidas para a construção do próximo roteiro.

Colaborações - Estudo Induzido

Ana Carolina Sá

O que acontecerá na história?

Vera entra na loja em que Sara está trabalhando e compra as lingerie mais caras, Sara se incomoda. Acontece um desfile da loja e Sara pede para Cauê ajudá-la a fazer o mês. Giovanna não tem dinheiro para comprar uma roupa cara da loja e pede emprestado, Sara não autoriza, mas Giovanna leva escondida. Sara perde o emprego e Cauê arranja um estágio de publicidade para ela.

Qual será o tema do episódio?

Um luxo, um tiro.

Qual será o conflito inicial?

Vera entra para comprar lingerie na loja e Sara coloca na sacola as grandes e beges. Vera reclama na loja e Sara se faz de desentendida. Vera declara guerra à Sara.

Quem ficará contra Sara?

Vera

Sara vai começar a trabalhar nesse episódio. Qual será o emprego dela?

Uma loja de grife de lingerie.

Ep. 1.01 - PILOTO

Ep. 1.02 - O APHILLOTE

Arquivo

[Resumo do 1.º](#)

[Outubro de 16](#)

[Setembro de 16](#)

Ana Carolina Souza

O que acontecerá na história?

Sara decide que, enquanto não arruma um emprego, vai fazer algo que dê lucro e começa a escrever um livro. Andréa acha a ideia ridícula e Giovana fica sem graça de dizer que não acha que isso vai dar certo. Durante o episódio, Sara atormenta todo mundo, abordando-os e forçando-os a ouvir os rascunhos de ideias pro livro, o que não é muito agradável. O único que é compreensivo e a ajuda é Cauê. Em dado momento, Sara decide que precisa de um editor, e para seu desgosto, descobre que quem pode ajudá-la é Vera (ou ela tem influência no ramo, ou ela mesma é fodona nesse meio).

Qual será o tema do episódio?

Brincadeira, impotência e orgulho.

Qual será o conflito inicial?

Sara impotência Andréa e Giovana pra elas ouvirem seus rascunhos do livro. Andréa, que já estava mal-humorada por algo que ocorreu em sua vida profissional, surta e manda Sara calar a boca e fala que não aguenta mais as idiossincrasias dela e elas ficam brigadas. (Nota: Giovana fica com dó de Sara e, para ajudar, indica Vera para a amiga.)

Quem ficará contra Sara?

A princípio, Andréa, e mais tarde, a própria Sara, por estar em conflito entre engolir o orgulho e pedir ajuda pra Vera ou desistir de uma ideia brilhante (para ela).

Sara vai começar a trabalhar nesse episódio. Qual será o emprego dela?

Ela arranja um emprego numa livraria, que é onde surge a ideia de escrever um livro.

Ana Célia Berto

O que acontecerá na história?

Sara inicia emprego em "disk-sexo". O trabalho era segredo até que Santiago liga para o serviço e "descobre" a voz. Giovana vai à loja de sapatos para provocar Cauê e, ao fazer a piada do "pincinho", ele a provoca e os dois transam no apartamento dele. Vera vai atrás de Santiago. Andréa vai ao show da Sandy. Alguém manda um girassol para Sara, na faculdade, depois de indicá-la ao trabalho de disk-sexo, quando a reencontra em um ônibus.

Qual será o tema do episódio?

Sara tentando "calar" Santiago sobre seu emprego.

Qual será o conflito inicial?

Sara tentando se convencer a ir trabalhar no disk-sexo.

Quem ficará contra Sara?

Giovanna. Isso porque Sara estava gostando de Cauê, brigando com a amiga.

Sara vai começar a trabalhar nesse episódio. Qual será o emprego dela?

Arendente de disk-sexo. Indicado por Alysson.

Henrique Hideo Suetraga

O que acontecerá na história?

Sara rentra, mas não consegue se dar bem nos empregos. Ela então começa a ficar deprimida, tudo dá errado. Assim, acontece um acidente. Mas no final todos os amigos vão ajudá-la e visitá-la no hospital. E no final ela consegue um emprego.

Qual será o tema do episódio?

Amizade.

Qual será o conflito inicial?

Sara está trabalhando, mas é despedida e briga com o chefe. Assim, a história passa entre conflitos diversos, mas basicamente sobre incompetência.

Quem ficará contra Sara?

Os patrões e um conflito interno dela.

Sara vai começar a trabalhar nesse episódio. Qual será o emprego dela?

No final ela consegue um emprego concedido pela Vera, que será ajudá-la na "propaganda" da surfista pelada.

João Vitor Grilo

O que acontecerá na história?

Cauê vai trabalhar como salva-vidas e se aproxima de Vera, a surfista. Sara começa a trabalhar no Bar Quixéria para juntar dinheiro. A enfermeira Kátia sai com Andréa. Giovanni e Vera ficam mais próximos do restante do elenco – como um estorvo para Sara.

Qual será o tema do episódio?

Trabalho.

Qual será o conflito inicial?

Sara está desesperada para ajudar no aluguel e por isso se sujeita a trabalhar no Bar Quixéria e seu nome continua sendo Daphne. Os bicos de Cauê no Galo Robusto terminam e ele precisa de um novo emprego.

Quem ficará contra Sara?

André é um peso morto, mas não fica contra Sara. Santiago vai se revelando um vilão, o chato inconveniente. Sara foi chutada e traída, ela tem 30 anos. Precisa voltar a gostar de si.

Sara vai começar a trabalhar nesse episódio. Qual será o emprego dela?

Recepcionista/garçoneiro no Bar Quixéria.

Paula Costa

O que acontecerá na história?

André convida Sara para um passeio no shopping, mas mesmo estando em época de liquidação Sara se dá conta de que não tem dinheiro pra nada. Tricida reclama para Deus e o mundo até que duas pessoas se sensibilizam com sua causa. Cauê (que oferece o cargo de vendedora na firma de seus pais) e Giovana (que consegue para ela um estágio em sua área). Tentada pelo dinheiro imediato e a maior intimidade com Cauê, Sara opta pelo cargo de vendedora, contrariando Giovana.

Qual será o tema do episódio?

Consumismo.

Qual será o conflito inicial?

Sara, precisando de dinheiro para satisfazer seus luxos femininos decide encontrar um emprego. Inexperiente no assunto fica na dúvida cruel: estágio em publicidade ou vendedora do Galo Robusto.

Quem ficará contra Sara?

Giovana.

Sara vai começar a trabalhar nesse episódio. Qual será o emprego dela?

Estágio pouquíssimo remunerado (faz-tudo).

Thaís Tambasco Luiz

O que acontecerá na história?

Sara enfrenta muitas entrevistas de emprego. É aprovada para uma vaga num departamento de marketing de uma agência de turismo. A agência é de Vera. Sara se recusa a trabalhar para Vera mas é "perseguida" por isso e pressionada.

Qual será o tema do episódio?

Orgulho

Qual será o conflito inicial?

Sara fazendo várias entrevistas de emprego mas sem se dar bem na maioria.

Quem ficará contra Sara?

Ela mesma

Sara vai começar a trabalhar nesse episódio. Qual será o emprego dela?

Consulora de Marketing de uma agência de turismo.

Vitícius Martins

O que acontecerá na história?

Vera se interessa pela atuação de Cauê como Galo Robusto e o chama para fazer um vídeo com ela para seu blog. Sara arranja um emprego na empresa com Santiago como seu chefe. No fim rola um clima entre Vera e Cauê e Sara pede demissão.

Qual será o tema do episódio?

O universo de vídeos caseiros e a rotina em uma grande empresa.

Qual será o conflito inicial?

Sara se frustra ao entrar na empresa em que Santiago trabalha e este só pede serviços triviais para ela, subestimando sua capacidade. Enquanto isso Cauê resiste ao assédio de Vera.

Quem ficará contra Sara?

Santiago no ambiente de trabalho e Vera na disputa pelo Cauê — isso tudo sem Giovanni saber de nada, achando que Sara está simplesmente com ciúmes.

Sara vai começar a trabalhar nesse episódio. Qual será o emprego dela?

Precursora na empresa de publicidade em que Santiago trabalha — ele é seu chefe.

12.7. Novo Layout do Site

