



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO**

NATHÁLIA VITÓRIA DO NASCIMENTO LIMA

**"FORA DE LINHA":
CRIAÇÃO DA BÍBLIA DE SÉRIE SOBRE A TENSÃO ENTRE AUTOMAÇÃO POR
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E O VALOR DO TRABALHO HUMANO NAS
INDÚSTRIAS CRIATIVAS**

**Caruaru
2025**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO**

RELATÓRIO CIENTÍFICO

**"FORA DE LINHA": CRIAÇÃO DA BÍBLIA DE SÉRIE SOBRE A TENSÃO ENTRE
AUTOMAÇÃO POR INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E O VALOR DO TRABALHO
HUMANO NAS INDÚSTRIAS CRIATIVAS**

NATHÁLIA VITÓRIA DO NASCIMENTO LIMA¹

Caruaru

2025

¹ Graduando em Comunicação Social pela Universidade Federal de Pernambuco.
E-mail:nathalia.vitoria@ufpe.br

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Lima, Nathalia Vitoria.
"Fora de linha": criação da biblia de série sobre a tensão entre automação por
inteligência artificial e o valor do trabalho humano nas indústrias criativas /
Nathalia Vitoria Lima. - Caruaru, 2025.
59 "52 p. para biblia e teaser"

Orientador(a): Amanda Mansur Custódio Nogueira
(Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, , 2025.

1. Cinema. 2. Inteligência artificial . 3. Publicidade. 4. Tecnologia. 5. Produção Audiovisual.
I. Mansur Custódio Nogueira , Amanda. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, aos meus pais, que sempre me incentivaram e estiveram ao meu lado em cada etapa dessa jornada, oferecendo amor, força e apoio incondicional. Aos meus avós, agricultores, que meu avô com muito esforço aprendeu a ler e escrever e minha avó que aprendeu apenas a escrever o próprio nome, mas sempre defenderam com garra o valor da educação. Mesmo sem acesso à escolaridade, acreditaram no poder transformador do estudo e apoiaram filhos e netos a seguirem esse caminho.

Ao meu amor, que acompanhou de perto minha trajetória e acreditou em mim nos momentos em que nem eu mesma acreditava. Sua presença foi âncora e impulso. Obrigada por viver tudo isso comigo.

Aos meus amigos, que viam em mim o dom da comunicação antes mesmo de eu conseguir explorá-lo. Obrigada por me enxergarem com tanto carinho e verdade.

Aos docentes do curso, que em cada disciplina me ensinaram mais do que teoria e prática, ajudaram-me a construir a comunicadora crítica e apaixonada que sou hoje.

Agradeço também a mim mesma, por ter enfrentado o desafio de conciliar trabalho e faculdade durante esses cinco anos. Por não ter desistido, mesmo quando tudo parecia difícil demais. A todas as mulheres que vieram antes de mim, que lutaram para que eu e tantas outras pudéssemos ocupar este espaço. Que essas páginas também sejam um reflexo da força coletiva que nos trouxe até aqui.

E, por fim, à menina que fui: aquela que se emocionava diante das telas, que se via em personagens e acreditava que as histórias podiam transformar o mundo. Lembro com carinho das tardes em que ia à locadora com meu pai, das estreias de filmes assistidas com os amigos no cinema, e das noites em família reunida em frente à TV. Desde criança, o cinema foi abrigo, fascínio e inspiração. Encerrar este ciclo com a criação de uma série e o estudo de suas etapas é, ao mesmo tempo, uma realização acadêmica e um gesto de afeto com essa parte tão essencial de mim.

*"O amor é a única coisa que transcende o tempo e o espaço." – Interestelar
(2014)*

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo principal a criação da bíblia da série *Fora de Linha*, uma comédia dramática que aborda, de forma crítica e bem-humorada, o impacto da inteligência artificial no ambiente de trabalho criativo. Ambientada na cidade do Recife, a série acompanha Amanda, uma jovem publicitária que tenta se manter relevante em uma agência que substituiu parte de sua equipe por uma IA chamada VIO. A pesquisa se fundamenta em autores como Jorge Machado, Robert McKee e Marshall McLuhan, abordando temas como automação, criatividade humana e o papel das séries de televisão como reflexo sociocultural. O trabalho combina teoria e prática, desenvolvendo a estrutura narrativa, personagens, tom, estética e roteiro piloto da série, além de refletir sobre o valor insubstituível da sensibilidade humana na criação de histórias, mesmo em um mundo cada vez mais automatizado.

Palavras-chave: Bíblia de série; Inteligência artificial; Criatividade; Automação.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Imagem do roteiro do filme “Meu tio matou um cara.	21
Figura 2 – Painel de referências, Imagem criada pela autora	28
Figura 3 – Ambientação do escritório–Imagem criada por Chatgpt (2025)	29
Figura 4 – “Personagem Amanda” – Imagem criada por Chatgpt (2025)	31
Figura 5 – Personagem Sr Duarte- Imagem criada por Chatgpt (2025)	33
Figura 6 – Personagem Luiza – Imagem criada por Chatgpt (2025)	34
Figura 7 – Personagem VIO – Imagem criada por Chatgpt (2025)	35

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	OBJETIVO GERAL	13
2.1	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	14
3	JUSTIFICATIVA	15
4	METODOLOGIA	16
5	REFERENCIAL TEÓRICO	18
5.1	A BÍBLIA COMO FERRAMENTA DE DESENVOLVIMENTO DE SÉRIES.....	18
5.2	A ESTRUTURA DO ROTEIRO.....	20
5.3	AUTOMATIZAÇÃO E CRIATIVIDADE HUMANA.....	23
6	DESENVOLVIMENTO DA BÍBLIA DA SÉRIE	26
6.1	TEMAS CENTRAIS DA SÉRIE.....	26
6.2	TOM, ESTILO VISUAL E REFERÊNCIAS CULTURAIS.....	26
6.3	CARACTERIZAÇÃO DOS PERSONAGENS.....	30
7	DESENVOLVIMENTO DA TRAMA E ESTRUTURA DOS EPISÓDIOS	36
7.1	ELABORAÇÃO DA TRAMA.....	38
7.2	PRINCIPAIS EVENTOS E ARCOS NARRATIVOS.....	38
7.3	ROTEIRO PILOTO.....	39

8	ESTRATÉGIA DE APRESENTAÇÃO E PITCHING DA SÉRIE.....	51
8.1	ESTRUTURAÇÃO DO PITCHING.....	51
8.2	RELEVÂNCIA E ORIGINALIDADE DO PROJETO.....	53
9	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	55
	REFERÊNCIAS.....	58

1 INTRODUÇÃO

O avanço da tecnologia, especialmente o desenvolvimento da inteligência artificial (IA), tem transformado radicalmente o mercado de trabalho e desafiado a forma como a criatividade humana é valorizada nas indústrias criativas. No Brasil, esse impacto já é significativo: uma pesquisa realizada em 2022 pelo IBM (*International Business Machines Corporation*) mostra que 41% das empresas brasileiras já utilizam IA em seus processos (ABES, 2022). Isso reflete uma adoção crescente da automação no ambiente corporativo, afetando não apenas setores administrativos e operacionais, mas também áreas criativas, como publicidade e produção audiovisual, em que onde a automação começa a substituir funções antes desempenhadas por humanos. O impacto da automação em profissões que tradicionalmente dependiam da criatividade e senso crítico humano, como a publicidade e a criação de conteúdo, levanta importantes questionamentos sobre o papel do trabalho humano em um futuro cada vez mais automatizado. Segundo a autora americana Shoshana Zuboff (2019), a automação e o uso intensivo de dados afetam não apenas tarefas operacionais, mas também áreas que exigem julgamento e sensibilidade, deslocando o centro da agência humana nas decisões profissionais.

O tema da tecnologia, automação e inteligência artificial também é amplamente explorado no cinema em vários contextos sociais, a ponto de consolidar-se em um gênero próprio, a ficção científica. Como destaca o autor americano M. Keith Booker (2004) em sua obra "*Science Fiction Films of the 20th Century: A Complete Guide*", o gênero de ficção científica frequentemente reflete ansiedades sociais e culturais em torno do avanço tecnológico, funcionando como uma metáfora crítica para os dilemas contemporâneos da humanidade. Essas produções frequentemente abordam a relação entre humanos e máquinas, explorando desde a automação de tarefas básicas até o desenvolvimento de inteligências artificiais que desafiam a própria definição de humanidade. No filme "*Eu, Robô*" (2004), inspirado nas histórias de Isaac Asimov, robôs com inteligência artificial convivem com humanos em uma sociedade altamente automatizada. Apesar da aparente funcionalidade dos sistemas, a desconfiança sobre suas intenções e a tensão entre controle humano e autonomia das máquinas geram conflitos éticos e morais. A obra explora a possibilidade de que a tecnologia ultrapasse os limites inicialmente impostos por seus criadores. Essa inquietação dialoga com o conceito de determinismo

tecnológico do filósofo Val Dusek (2006), no qual defende que a tecnologia segue uma lógica interna que independe da vontade humana, influenciando estruturas sociais, culturais e econômicas. No contexto do filme, a narrativa sugere que, mesmo com regras pré-programadas, a tecnologia tende a evoluir além da intenção original, assumindo formas de agência própria. Já em "O Homem Bicentenário" (1999), dirigido por Chris Columbus e também inspirado na obra de Asimov, vemos o lado mais sensível da IA, onde um robô luta para ser reconhecido como humano. A história explora o desejo da tecnologia de adquirir sentimentos e identidade, um contraste com as representações mais sombrias da IA, onde as máquinas buscam subverter ou dominar a humanidade. Nesse caso, o filme discute a coexistência entre a criatividade e as emoções humanas com o raciocínio lógico e mecânico das máquinas.

Esses exemplos cinematográficos refletem os mesmos dilemas abordados por este trabalho, a substituição do trabalho humano pela automação, um exemplo marcante dessa realidade foi a demissão em massa no Google em janeiro de 2023 no qual dispensou centenas de funcionários como parte de uma estratégia para reduzir custos e aumentar o foco em inteligência artificial (Exame,2023). Esse caso ilustra como a implementação de IA pode levar a uma mudança profunda no mercado, impactando diretamente a vida dos profissionais, que enfrentam o desafio de se adaptar ou serem substituídos pela tecnologia. Para explorar essas questões de forma criativa e acessível, este trabalho propõe a criação de uma série de ficção que utiliza o humor como ferramenta crítica para refletir sobre o avanço da automação no cotidiano profissional. Ambientada no contexto brasileiro, com ênfase na cidade do Recife, um polo tecnológico em ascensão, que mistura o tradicional com o moderno, o Recife é o cenário ideal para a série, uma vez que a cidade abriga diversas startups e empresas do setor criativo e tecnológico, o que permite um pano de fundo contemporâneo e realista para os conflitos abordados na narrativa. Ao mesmo tempo, o cenário cultural vibrante e a convivência entre a história local e o avanço tecnológico criam um ambiente rico para o desenvolvimento da trama. A série se chamará "Fora de Linha" e retratará, com sensibilidade e ironia, as relações humanas dentro de uma agência publicitária que passa por um processo de automatização, destacando os impactos dessa transformação tanto no aspecto profissional quanto emocional dos personagens. Para exemplificar esse cenário e guiar a futura produção, será produzido neste trabalho a bíblia da série. A bíblia da

série estabelece as bases narrativas, define o desenvolvimento dos personagens e serve como guia para toda a equipe criativa ao longo da produção, funcionando como um documento vivo e estratégico (Douglas,2011). A partir dessa estrutura, a série propõe uma abordagem crítica, mas, ao mesmo tempo humorística, sobre os desafios enfrentados por profissionais criativos em um mercado cada vez mais dominado pela automação.

Vivemos em uma era em que o consumo de conteúdo audiovisual não é mais passivo. As pessoas assistem, interagem, comentam e dividem a atenção entre várias telas ao mesmo tempo. A forma de assistir mudou, cerca de 70% dos telespectadores utilizam o celular enquanto assistem à TV, segundo uma pesquisa de comportamento do consumidor em TV Conectada (CTV), realizada pela Nielsen e MetaX. O estudo foi conduzido para entender o comportamento das pessoas em frente à televisão, especialmente enquanto consomem conteúdo de vídeo via streaming, revelando a crescente prática de multitarefa entre os espectadores (Exame,2022). Com base na nova forma de consumo e concentração em frente às telas, a primeira temporada da série irá contar com 6 episódios de 20 minutos, sendo uma série de formato curto, o que favorece o dinamismo e a leveza do conteúdo, mantendo o público engajado ao longo de cada episódio. A narrativa se passa nos dias atuais, refletindo diretamente o impacto da tecnologia nas indústrias criativas, com foco na publicidade, e como o mercado de trabalho brasileiro está lidando com a automação e a IA. A escolha por episódios mais curtos também se adequa ao comportamento contemporâneo de consumo audiovisual, especialmente para plataformas de streaming. Os episódios vão explorar não apenas as tensões profissionais dentro da agência, mas também o impacto da automação nas relações interpessoais e na vida cotidiana dos personagens. A série utiliza o humor para criticar a dependência excessiva da tecnologia, ao mesmo tempo que provoca uma reflexão sobre o futuro do trabalho em um cenário brasileiro.

Ao desenvolver a bíblia da série "Fora de Linha", este trabalho busca não apenas construir uma narrativa coesa e envolvente, mas também refletir sobre as mudanças que a tecnologia traz para o campo da criatividade humana e para o futuro das relações profissionais. O primeiro capítulo explora a produção de séries, focando no processo de criação da bíblia de uma série e sua importância como documento essencial para guiar a narrativa, personagens e o tom da produção. Na

sequência, será discutida a estrutura do roteiro, abordando seus elementos formais e a importância de sua construção para garantir consistência narrativa e coerência estética ao longo dos episódios. Em seguida, será abordado o impacto da automatização e criatividade humana e como a automação está afetando o mercado de trabalho, particularmente nas indústrias criativas, visto que é o tema central da série. O trabalho também discute o desenvolvimento da trama e a estrutura dos episódios, onde a trama de cada episódio será elaborada, destacando os principais eventos e arcos narrativos que envolvem o conflito entre automação e criatividade humana. A estratégia de apresentação e *pitching* da série será produzida para garantir que a série possa ser viável no mercado de entretenimento, incluindo a estruturação do *pitching* e a relevância e originalidade do projeto. Por fim, na conclusão, será feita uma síntese dos resultados, discutindo as limitações do trabalho e apresentando perspectivas futuras para o desenvolvimento da série, além de incluir uma bibliografia com todas as referências utilizadas.

Este trabalho busca, por meio da produção da bíblia da série, não apenas construir uma narrativa coesa e envolvente, mas também refletir sobre as mudanças que a tecnologia traz para o campo da criatividade humana e para o futuro das relações profissionais. Dessa forma, a série propõe uma discussão crítica sobre a tensão entre inovação tecnológica e o valor insubstituível do trabalho humano, ao mesmo tempo em que oferece entretenimento de qualidade ao seu público.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver a bíblia da série "Fora de Linha", estruturando a narrativa, personagens, temas e contexto, com foco na representação da tensão entre automação por inteligência artificial e o valor do trabalho humano nas indústrias criativas.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Apresentar o conceito de bíblia de série;
- Explorar o impacto da automação e da inteligência artificial;
- Identificar os temas centrais;
- Estabelecer o tom, o estilo visual e as referências culturais;
- Definir os personagens principais e secundários;
- Elaborar a estrutura da trama e os eventos principais;
- Propor uma estratégia de apresentação e pitching da série;

3 JUSTIFICATIVA

O avanço da inteligência artificial e sua crescente integração em diversas indústrias, incluindo as criativas, é um fenômeno marcante no cenário contemporâneo. A substituição de funções humanas por máquinas inteligentes, especialmente em áreas que tradicionalmente dependem da criatividade e do toque humano, como a publicidade, levanta questões importantes sobre o futuro do trabalho. No Brasil, 91% das agências de publicidade já utilizam IA em seus processos criativos, sendo que 65% a empregam na criação de textos para redes sociais e 54% na elaboração de briefings e roteiros, conforme levantamento do Censo Agências 2024 (Promoview 2024). Esses números evidenciam a rápida transformação da profissão e a necessidade de adaptação dos profissionais da área diante do avanço da tecnologia. Além disso, um estudo divulgado pela CNN Brasil (2024) revelou que 74% das empresas brasileiras já utilizam IA em algum nível, seja para automação de processos, análise de dados ou inovação em produtos e serviços. Isso reforça que o impacto da IA não se restringe ao setor criativo, mas se estende a diferentes segmentos do mercado de trabalho e à sociedade como um todo.

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) aborda um tema extremamente atual, inserido no contexto das transformações tecnológicas que moldam o mercado de trabalho e a cultura. Ao focar no desenvolvimento da bíblia da série "Fora de Linha", este trabalho não apenas proporciona uma nova perspectiva sobre o debate, mas também enriquece a discussão sobre o papel da cultura popular na reflexão e crítica dos avanços tecnológicos. Como estudante de Comunicação Social, com interesse em temas relacionados à tecnologia, cultura e sociedade, tenho um vínculo pessoal e acadêmico com a proposta deste trabalho. A escolha de criar a série Fora de Linha reflete meu desejo de compreender e representar, por meio da ficção, como a tecnologia remodela as práticas profissionais e as narrativas culturais contemporâneas, o projeto dialoga diretamente com os debates atuais sobre inteligência artificial no mercado de trabalho, sendo uma questão de grande relevância social, política e econômica, o que contribui para a compreensão das implicações dessa tecnologia não só para os profissionais afetados, mas também para a sociedade como um todo, que precisa navegar pelas mudanças trazidas pela automação.

A opção por desenvolver a bíblia da série como produto final deste TCC se justifica por sua relevância dentro do processo de criação audiovisual. A bíblia é o documento central na fase de desenvolvimento de uma série de TV, reunindo os elementos essenciais que orientam todas as etapas da produção: personagens, tramas, universo narrativo, estilo visual, tom, estrutura de episódios e público-alvo. Ao escolher esse formato, busco unir teoria e prática de maneira coerente com minha formação, aplicando os conhecimentos adquiridos ao longo do curso à construção de um projeto profissional, criativo e alinhado às demandas reais do mercado audiovisual. Além disso, a elaboração da bíblia permite exercitar a construção de uma narrativa crítica e ao mesmo tempo acessível, que estimula reflexões sobre o futuro do trabalho, a cultura digital e as tensões entre humanidade e tecnologia temas centrais da comunicação atual.

4 METODOLOGIA

A metodologia deste Trabalho será baseada em duas abordagens principais: a pesquisa bibliográfica e a criação prática da bíblia da série. Estas abordagens são complementares e visam a fundamentação teórica e a execução prática do projeto.

A primeira fase do trabalho envolve uma pesquisa bibliográfica sobre os principais temas abordados na série. Esta pesquisa servirá para fornecer uma base teórica sólida para o desenvolvimento da bíblia da série. Será realizado um estudo sobre automação e criatividade humana, com uma análise de textos e artigos sobre o impacto da automação, com foco na inteligência artificial, nas indústrias criativas. Autores como Marshall McLuhan (1964), com suas discussões sobre como os meios tecnológicos moldam as relações humanas e sociais, Sigfried Giedion (1948) e suas reflexões sobre a evolução da mecanização e seu impacto nas sociedades modernas, e Cathy O'Neil (2016), que aborda o uso de IA e algoritmos, serão investigados. Além disso, serão utilizados estudos recentes sobre o futuro do trabalho e o valor das habilidades humanas em um mundo cada vez mais automatizado.

Outro aspecto importante da pesquisa bibliográfica será o estudo sobre a produção audiovisual e a criação de séries. Aqui, serão explorados os processos de criação de séries de televisão, com foco na importância da bíblia da série como documento base. A segunda fase da metodologia envolve a criação prática da bíblia da série "Fora de Linha". Esse processo consiste em elaborar um documento completo que servirá como guia para toda a produção da série. A bíblia da série inclui informações fundamentais sobre a narrativa, o desenvolvimento dos personagens, os arcos de cada temporada e o tom geral da série. Essa etapa começa com o desenvolvimento dos personagens, um dos pilares da bíblia. Nesse processo, será realizada a criação detalhada de cada personagem, protagonistas e coadjuvantes, com descrições minuciosas de suas personalidades, características físicas, histórico e motivações.

Os protagonistas terão suas trajetórias delineadas de forma a evidenciar seus conflitos internos e externos, sempre em relação ao tema central da série, que é o confronto entre automação e criatividade humana. Serão definidos seus arcos de desenvolvimento, que consistem na transformação emocional e psicológica que

cada personagem sofrerá ao longo da narrativa. Além disso, será abordado o impacto de suas decisões e ações tanto em suas próprias vidas quanto nas dinâmicas de trabalho na agência de publicidade.

Já os coadjuvantes também terão papéis importantes na trama, e suas motivações, apesar de mais secundárias, serão exploradas para complementar o desenvolvimento dos protagonistas e enriquecer a narrativa. Cada personagem refletirá uma visão distinta sobre a automação, atitudes que vão desde a aceitação entusiasmada da IA até a resistência, o que simboliza os desafios contemporâneos da coexistência entre máquinas e humanos no ambiente de trabalho. O resultado será um conjunto de personagens complexos, cujas relações e transformações serão conectadas ao tema central da série, com um enredo coeso e dinâmico que discute o impacto da tecnologia na criatividade humana e no mercado de trabalho.

Em seguida, a estruturação dos episódios será planejada. Cada episódio explora um aspecto do conflito entre tecnologia e humanidade, destaca o impacto da inteligência artificial tanto no ambiente profissional quanto nas relações interpessoais, como por exemplo conflito entre colegas de trabalho sobre o devido uso da IA e diminuição da interação humana no dia-a-dia. Serão delineados os principais eventos e tramas de cada episódio, com foco na evolução dos personagens e no desdobramento dos temas centrais da série. Outro elemento fundamental será a definição do tom e estilo visual da série. O tom humorístico e leve de "Fora de Linha" foi estabelecido com base nas referências culturais brasileiras estudadas, o que traz coerência entre narrativa e estética. Serão também exploradas as escolhas visuais, como a paleta de cores e o design de produção, que irão reforçar o tema da tecnologia e da automação presente na trama.

Por fim, a metodologia inclui a estratégia de pitching da série. O desenvolvimento desta estratégia segue as melhores práticas do mercado audiovisual, a apresentação clara e objetiva do projeto. O pitching abordará a apresentação executiva da série, seus diferenciais, sua relevância no contexto atual de discussões sobre o futuro do trabalho e da tecnologia, e o potencial de atração para o público-alvo. Também será discutida a viabilidade no mercado da série, ao evidenciar sua originalidade e capacidade de se destacar em um mercado saturado, a tratar de temas contemporâneos com humor e uma abordagem crítica.

5 REFERENCIAL TEÓRICO

5.1 A BÍBLIA COMO FERRAMENTA DE DESENVOLVIMENTO DE SÉRIES

O processo de produção de séries envolve várias fases, desde o desenvolvimento da ideia inicial, passando pela criação do roteiro piloto, até a pré-produção, produção, pós-produção e distribuição. Cada fase é essencial para o sucesso final da obra, e a elaboração de uma bíblia forte e bem estruturada facilita a execução dessas etapas. Como Robert McKee (1997) aponta em seu livro *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, a clareza na construção dos personagens e de seus arcos narrativos é fundamental para criar engajamento emocional com o público e espectadores que investem tempo e emoções acompanhando os personagens ao longo de diversas temporadas. O estilo visual de uma série deve complementar e reforçar a narrativa, criando uma identidade visual que seja ao mesmo tempo única e memorável. Em projetos profissionais, a etapa de desenvolvimento exige a apresentação de um documento fundamental: a bíblia da série, considerada a peça-chave do projeto seriado. De acordo com Pamela Douglas (2011), autora do livro *Writing the TV Drama Series*, a bíblia de uma série de televisão é o documento central que descreve os elementos fundamentais da narrativa, incluindo o tom, o estilo visual, os personagens e seus respectivos arcos, os temas centrais e a estrutura de episódios. Esse material é essencial para garantir a consistência da trama e da caracterização ao longo do tempo.

Em uma indústria em que diversas mentes criativas atuam simultaneamente, a bíblia permite que todos mantenham a mesma visão coesa. Para Douglas, o papel da bíblia é não apenas definir a história, mas também facilitar a comunicação entre os diversos departamentos de uma produção, garantindo que estética, narrativa e tom estejam alinhados. Nesse contexto, a bíblia da série não apenas organiza a produção, mas também define as direções estéticas e simbólicas que moldam o imaginário coletivo da obra. Durante o processo de produção, um dos maiores desafios enfrentados pelas equipes é justamente a manutenção da coerência narrativa. Para garantir que a série mantenha sua identidade ao longo dos episódios, a bíblia precisa abordar questões como a evolução dos personagens, o ritmo da trama e os temas recorrentes. O tom da série deve ser bem definido desde o início,

o que envolve a escolha e equilíbrio entre elementos como humor, drama, ação e suspense.

O autor Jorge Machado (2012) complementa essa visão ao apontar que a produção de séries deve levar em conta o impacto social que essas narrativas causam. Ele argumenta que as séries de TV funcionam como um espelho das mudanças tecnológicas e sociais, e que a bíblia da série precisa estar atenta às transformações no comportamento do público. Na criação da série *Fora de Linha*, essas questões atuais ocupam o centro da proposta narrativa, abordando os desafios que emergem à medida que a automação e a IA continuam a transformar o ambiente de trabalho e as relações humanas. A trama da série não se limita a uma simples crítica à tecnologia, mas busca explorar a dualidade entre progresso e vulnerabilidade humana, retratando de forma realista as ansiedades, incertezas e adaptações que os personagens enfrentam diante desse novo cenário.

5.2 A ESTRUTURA DO ROTEIRO

O roteiro é a base textual de qualquer produção audiovisual e deve seguir uma estrutura clara, que organize as ações, os diálogos, os cenários e o tempo narrativo da obra. Para séries de televisão, especialmente as de formato dramático ou cômico com continuidade narrativa, o roteiro precisa oferecer tanto coesão estrutural quanto potencial de desdobramento em episódios futuros. Na estrutura de desenvolvimento de séries, o roteiro piloto faz parte da bíblia da série, funcionando como uma amostra do tom, do ritmo e da construção narrativa geral do projeto. Ele permite aos produtores e leitores avaliar o potencial da história e dos personagens, sendo uma das partes mais estratégicas da bíblia.

Segundo Robert McKee (1997), a estrutura de um roteiro clássico se organiza em três atos: o primeiro ato apresenta o universo da narrativa, os personagens e o conflito principal; o segundo ato desenvolve esse conflito por meio de obstáculos, decisões e reviravoltas; e o terceiro ato apresenta uma resolução, seja ela definitiva ou parcial. Esse modelo é amplamente utilizado tanto no cinema quanto em séries de televisão. O roteiro de séries, no entanto, tem algumas especificidades em relação ao roteiro cinematográfico. De acordo com Pamela Douglas (2011), o roteiro de uma série deve considerar não apenas a história do episódio, mas o potencial da trama ao longo de toda a temporada, inserindo elementos recorrentes, ganchos narrativos e desenvolvimento contínuo dos personagens. Ela ressalta que, em geral, o roteiro do episódio piloto precisa equilibrar uma narrativa fechada com começo, meio e fim, com a introdução de arcos mais amplos que serão explorados nos episódios seguintes.

Além dos atos, um roteiro inclui elementos técnicos importantes como:

- Cabeçalhos de cena (sluglines) – indicam onde e quando a cena ocorre (ex: INT. SALA DE REUNIÃO – DIA);
- Ações – descrevem o que os personagens estão fazendo ou o que acontece na cena;
- Diálogos – o que os personagens dizem;

- Instruções visuais e sonoras – sugestões de trilha sonora, expressões, pausas, cortes.

A formatação profissional do roteiro é padronizada para facilitar o trabalho da equipe de produção e está diretamente ligada à organização de tempo e orçamento. Em roteiros de televisão, costuma-se considerar que uma página corresponde a aproximadamente um minuto de tela. Além da estrutura e da linguagem visual, a formatação padronizada dos roteiros é um aspecto essencial no mercado audiovisual, a fonte usada em roteiros profissionais é a Courier New, corpo 12, com espaçamento simples entre as linhas, essa escolha não é estética, mas técnica: por ser uma fonte monoespçada, ou seja, todos os caracteres ocupam o mesmo espaço, ela permite que cada página escrita representa, em média, um minuto de tempo na tela, facilitando o cálculo de duração e cronograma de produção. A utilização da Courier New padroniza também a leitura entre roteiristas, produtores, diretores e técnicos, funcionando como uma convenção da indústria. Ferramentas como Final Draft, Celtx e WriterDuet já vêm com esse padrão aplicado garantindo conformidade com as exigências do setor.

```

CENA 2 - INT/NOITE - QUARTO DE DUCA

Duca entra no quarto, fecha a porta, põe um chaveiro no trinco,
vem para a mesa com o computador, que já está ligado.

Na tela do computador, Duca minimiza o um jogo de paciência e
maximiza um jogo tipo "adventure", ponto de vista de alguém que
se movimenta por uma casa cheia de portas, escadas e alçapões.

Entra título: MEU TIO MATOU UM CARA

Sobre as imagens seguintes, créditos.

Corta pra Duca jogando video-game em seu quarto. No game vão
passando os créditos nas cenas a seguir.

          DUCA (OFF)
          Minha mãe diz que meu tio Eder é um pouco
          atrapalhado e sempre se mete em confusão. Meu pai
          diz que ele é um idiota e que tem merda na cabeça.
          Ele sempre pede dinheiro para o meu pai que
          empresta mas fica furioso.

Corta de Duca com o controle do vídeo game na mão para...

CENA 3 - EXT/DIA - PISCINA

...garoto lourinho segurando um controle remoto numa propaganda
de terceira categoria. O controle aciona um aspirador-robô que
anda no fundo da piscina.

          DUCA (OFF)
          Teve uns anos que ele ganhou muito dinheiro,
          vendendo um aspirador de fundo de piscina. O
          negócio se chamava robotclear e andava sozinho,
          limpando o fundo da piscina.

Do robô no fundo da piscina para...

```

Figura 1- Imagem do roteiro do filme “Meu tio matou um cara. Direção de Jorge Furtado e Guel Arraes

O desenvolvimento do roteiro também considera os aspectos visuais e sonoros da cena, conforme aponta Arlindo Machado (2003) ao discutir a estética televisiva. Para o autor, a construção visual da narrativa não pode ser dissociada do texto escrito, uma vez que o roteiro deve prever não apenas os diálogos, mas também a composição das imagens, os enquadramentos, os sons e os elementos simbólicos presentes em cena.

Levando isso em conta, o roteiro de *Fora de Linha* foi estruturado para integrar linguagem verbal e visual de forma estratégica, expressando não só o enredo, mas também a atmosfera da série. A ambientação e os conflitos representados como o embate entre humanos e inteligência artificial foram pensados para ocupar tanto o espaço físico da *mise-en-scène* quanto o espaço simbólico da narrativa.

Os diálogos, por exemplo, utilizam ironia e situações cotidianas com tons de absurdo, buscando refletir as tensões de um mundo em transição. Já os elementos visuais como o contraste de paletas de cor entre cenas humanas e tecnológicas ampliam o sentido da cena, contribuindo para a crítica ao avanço automático da tecnologia sem reflexão ética.

Assim, a estrutura do roteiro não se limita à organização de atos e cenas, mas atua como uma ferramenta de construção de sentido, alinhando-se aos princípios do audiovisual enquanto arte e linguagem. Ao unir técnica e crítica, a série propõe uma reflexão provocativa sobre o presente, traduzindo em narrativa o desconforto, a adaptação e o desejo de permanência do humano frente à automação.

5.3 AUTOMATIZAÇÃO E CRIATIVIDADE HUMANA

O avanço da tecnologia e a popularização da inteligência artificial têm transformado de forma significativa o mercado de trabalho, afetando não apenas atividades operacionais, mas também profissões historicamente associadas à criatividade, ao senso crítico e à sensibilidade humana. Nas últimas décadas, assistimos a uma crescente automatização de tarefas que antes exigiam exclusivamente capacidades humanas, como o planejamento estratégico, a criação de conteúdo e o trabalho artístico, sobretudo no campo da publicidade e das mídias digitais.

Autores clássicos como Marshall McLuhan (1964) já alertavam que os meios tecnológicos não apenas alteram o modo como comunicamos, mas também influenciam profundamente a forma como percebemos o mundo e interagimos com ele. Em sua visão, os meios são extensões do corpo e da mente humana, e cada nova tecnologia provoca uma reorganização cultural. Aplicado ao contexto contemporâneo, isso significa que a presença constante da inteligência artificial nas rotinas de trabalho não apenas modifica a execução das tarefas, mas também transforma os próprios valores que atribuímos à criatividade, ao tempo e à produção intelectual.

A inteligência artificial tem se tornado uma das tecnologias mais disruptivas no cenário empresarial global, transformando profundamente o modo como diversos setores operam. Em especial, a automação proporcionada pela IA tem impactado indústrias criativas, que tradicionalmente dependiam de habilidades exclusivamente humanas, como a criatividade, a intuição e a empatia. O mercado de trabalho criativo, incluindo setores como marketing, publicidade, design e produção de conteúdo, está sendo reestruturado à medida que tarefas antes consideradas insubstituíveis por máquinas passam a ser automatizadas com eficiência e precisão.

A automação de tarefas traz benefícios, como a otimização do serviço, a diminuição de riscos, a pluralidade e complexidade na realização de tarefas simultâneas. Entretanto, por outro lado, enquanto poucas máquinas fazem o trabalho de muitos, tende-se que alguns postos de trabalho serão extintos ou substituídos pela Inteligência Artificial. A exemplo disso, a Huawei abriu sua primeira loja inteligente na China, sem nenhum funcionário humano, trabalhando apenas com robôs para entregar produtos comprados por consumidores. (ARAÚJO; RAYOL, 2024, p. 12)

Complementando essa abordagem, Sigfried Giedion (1948), em sua obra *Mecanização Toma o Comando*, discute como o processo de mecanização ao longo da história moldou o comportamento humano e as estruturas sociais. Segundo o autor, cada fase de avanço técnico é acompanhada por uma mudança de mentalidade, que redefine a relação entre o homem e seu trabalho. Hoje, vivemos uma nova etapa dessa mecanização, na qual algoritmos e inteligências artificiais passam a operar no lugar da intuição e da experiência humana, inclusive nas indústrias criativas, algo que seria impensável há poucas décadas.

Mais recentemente, Cathy O'Neil (2016) chama atenção para os riscos do uso desenfreado de algoritmos em processos de tomada de decisão. Em *Weapons of Math Destruction*, ela argumenta que a automação de critérios que afetam a vida das pessoas — como contratações, demissões, avaliações de desempenho ou campanhas de marketing — pode não apenas reforçar desigualdades, mas também eliminar o espaço da subjetividade e do julgamento humano. No ambiente corporativo contemporâneo, decisões antes tomadas por equipes criativas passam a ser sugeridas, ou mesmo definidas por sistemas automatizados que priorizam eficiência e performance em detrimento de nuances culturais, emocionais e sociais.

No contexto brasileiro, essa transformação já é sentida: uma pesquisa publicada pela IBM em 2024 mostrou que 41% das empresas brasileiras já utilizam inteligência artificial em seus processos internos (Exame, 2024). Esse número evidencia não apenas a popularização da IA, mas também a rapidez com que ela vem sendo integrada às rotinas de trabalho, impactando diretamente profissionais da comunicação, do design, da publicidade e das artes. Além disso, há um questionamento sobre os limites da criatividade artificial. Embora a IA seja capaz de produzir textos e imagens coerentes, ela opera a partir de padrões e informações pré-existentes. A originalidade, a intuição e a capacidade de interpretar nuances emocionais ainda são competências humanas que a tecnologia não consegue replicar completamente. Isso reforça a importância de manter a criatividade humana como um diferencial competitivo em indústrias que dependem da inovação constante. Como destaca uma análise publicada pela revista *Time*:

A vulnerabilidade dos chatbots à manipulação, juntamente com sua suscetibilidade ao pensamento de grupo e sua incapacidade de reconhecer fatos básicos, deve alarmar todos nós sobre a crescente dependência dessas ferramentas de pesquisa na indústria, na educação e na mídia. [...] Os chatbots de IA ainda podem se assemelhar a máquinas sofisticadas de desinformação, com diferentes plataformas de IA gerando respostas diametralmente opostas para as mesmas perguntas, muitas vezes repetindo o pensamento de grupo convencional e simplificações exageradas e incorretas em vez de capturar a verdade genuína. (Time, 2024)

No contexto das indústrias criativas, a IA tem se mostrado útil como um suporte para otimizar tarefas repetitivas, permitindo que os profissionais concentrem seus esforços em atividades mais estratégicas e criativas. Em publicidade, por exemplo, algoritmos de IA podem gerar insights com base em dados comportamentais, ajudando a criar campanhas mais relevantes, enquanto os criativos trabalham no desenvolvimento da mensagem emocional e na construção da narrativa. A série "Fora de Linha" irá refletir diretamente essa tensão entre automação e criatividade humana, explorando os desafios enfrentados pelos profissionais em um mercado onde a tecnologia redefine constantemente os papéis de trabalho. Por meio de sua narrativa, a série busca questionar o futuro das indústrias criativas e levantar reflexões sobre o papel insubstituível das habilidades humanas em um mundo dominado por máquinas. Ao abordar temas como o valor da intuição, a empatia e a capacidade de resolver problemas complexos, a série ressalta que a criatividade humana, embora desafiada pela automação, ainda é essencial para inovar e conectar-se de forma significativa com o público.

6 DESENVOLVIMENTO DA BÍBLIA DA SÉRIE

O desenvolvimento da bíblia da série "Fora de Linha" é uma etapa essencial para estruturar todos os elementos fundamentais da produção, garantindo coerência narrativa, clareza na caracterização dos personagens e alinhamento estético e temático ao longo da temporada. A bíblia serve como documento-base para a equipe criativa e também como um guia durante as apresentações de pitching. Neste capítulo, serão abordados os aspectos centrais que compõem a bíblia, incluindo os temas principais, o tom e estilo visual, as referências culturais e a caracterização detalhada dos personagens.

6.1 TEMAS CENTRAIS DA SÉRIE

Os temas centrais de "Fora de Linha" giram em torno da tensão entre tecnologia e humanidade, explorando o impacto da automação no mercado de trabalho e o valor insubstituível da criatividade humana. A narrativa busca refletir questões contemporâneas, como a substituição de empregos pela inteligência artificial, o medo da irrelevância no mercado de trabalho e os desafios de coexistência entre máquinas e humanos. Além disso, a série aborda a necessidade de adaptação, a resiliência emocional e a importância do trabalho em equipe, promovendo um equilíbrio entre crítica social e humor. Esses temas são desenvolvidos por meio de situações cotidianas no ambiente corporativo e nas relações interpessoais dos personagens.

6.2 TOM, ESTILO VISUAL E REFERÊNCIAS CULTURAIS

O tom da série combina comédia e crítica social, utilizando o humor para abordar questões sérias sobre o impacto da tecnologia no cotidiano das pessoas. O estilo narrativo mescla diálogos rápidos e afiados com situações absurdas que refletem os dilemas modernos do mundo corporativo e da inovação digital. A série brinca com a contradição entre a promessa de progresso tecnológico e suas consequências inesperadas, como o distanciamento humano, a alienação e a crescente dependência de sistemas automatizados.

Visualmente, Fora de Linha aposta em uma paleta de cores vibrante, que reflete a energia do ambiente publicitário, onde os personagens trabalham. Os tons quentes e saturados dominam as cenas do escritório, transmitindo dinamismo, caos

e excesso de estímulos visuais, características do mundo da propaganda. Em contrapartida, as cenas que retratam o impacto da tecnologia na vida dos personagens adotam tons mais frios, criando um contraste que reforça a sensação de isolamento e mecanização da rotina. A estética visual utiliza composições simétricas e enquadramentos meticulosamente planejados para sugerir ordem artificial, enquanto momentos mais caóticos exploram ângulos inclinados e movimentos de câmera inquietos.

As referências culturais incluem influências de séries como *"The Office"* (2005), pela dinâmica de humor no local de trabalho, explorando interações desconfortáveis, diálogos espontâneos e momentos de quebra da quarta parede para destacar as contradições do ambiente corporativo. *"Black Mirror"* (2011) serve como inspiração para a reflexão sobre os efeitos da tecnologia, trazendo dilemas éticos e sociais de forma satírica. Além disso, elementos de *"Ruptura"* (2022) influenciam o retrato do mundo corporativo, especialmente na relação entre inovação tecnológica e a desumanização dos indivíduos. Além das referências internacionais que inspiram *Fora de Linha*, como *The Office* (2005), *Black Mirror* (2011) e *Ruptura* (2022), é fundamental considerar produções nacionais que abordaram de forma crítica o ambiente de trabalho. *Os Aspones* (2004), por exemplo, satirizavam o funcionalismo público por meio de diálogos absurdos e personagens cínicos que viviam a rotina de não ter o que fazer. A estética simples, os enquadramentos fixos e o uso de humor constrangedor criavam um retrato incômodo e cômico da inutilidade institucional. Em *Fora de Linha*, essa influência aparece na maneira como o roteiro usa o humor para expor o vazio que a automação pode causar quando os profissionais passam a se sentir irrelevantes. Embora atualizada para a era digital, a crítica à desumanização do trabalho permanece um elo comum entre as obras.

A ambientação na cidade do Recife é um diferencial importante. A série não apenas incorpora cenários locais, como também se apropria da cultura e do ritmo de vida da capital pernambucana para enriquecer sua narrativa. O contraste entre a modernidade dos centros empresariais e o ambiente histórico e cultural da cidade adiciona camadas visuais e simbólicas à história. Além disso, a trilha sonora mescla sons urbanos e ritmos regionais para reforçar a identidade local e situar os personagens em um contexto genuinamente brasileiro.

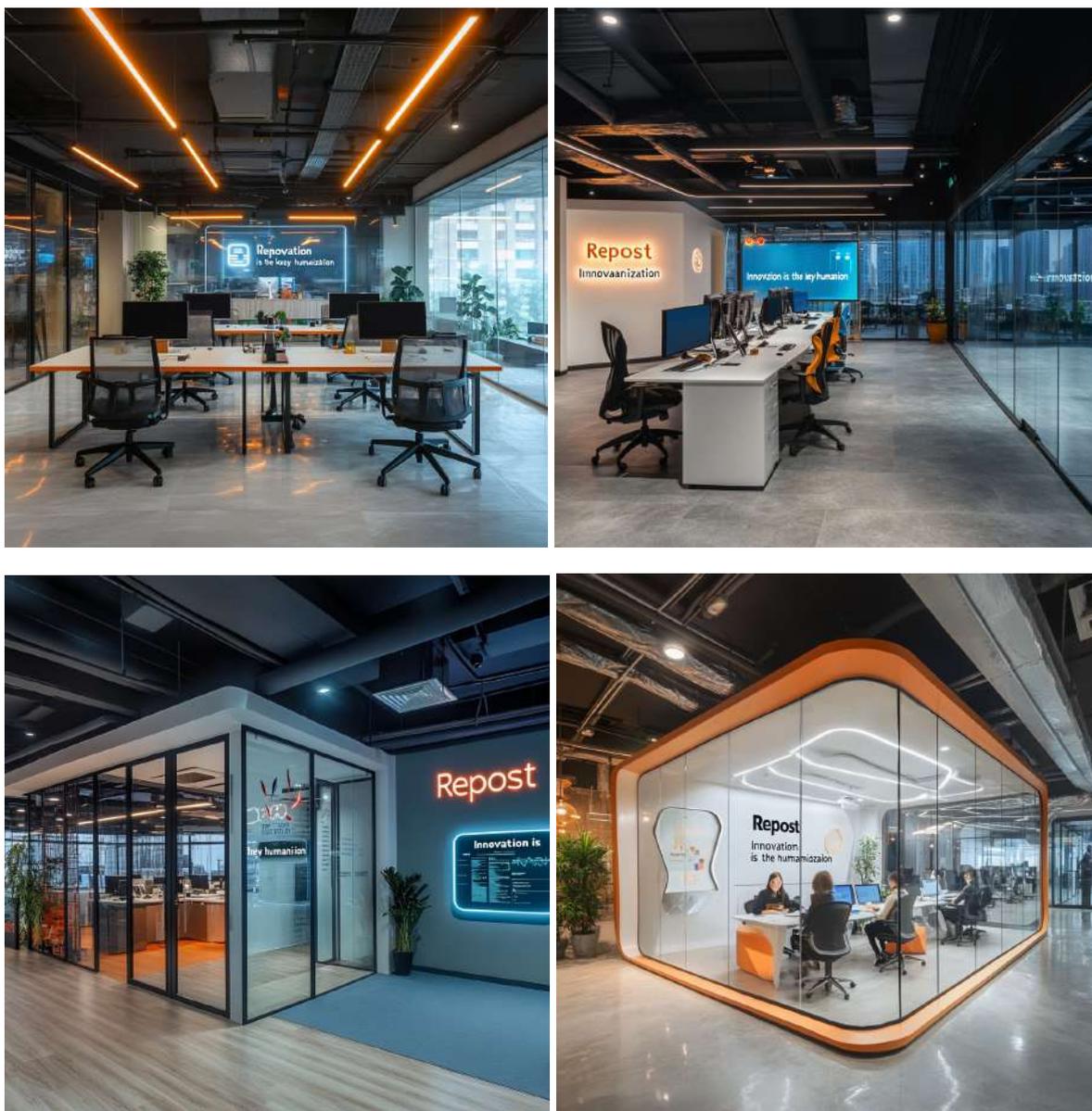


Figura 3 – Ambientação do escritório da série “Fora de linha” – Imagem criada por Chatgpt (2025)

6.3 CARACTERIZAÇÃO DOS PERSONAGENS

Os personagens de "Fora de Linha" são projetados para refletir diferentes perspectivas sobre a automação e a criatividade humana. A protagonista, Amanda, é uma jovem resiliente que luta para provar que o toque humano é indispensável em um mercado dominado pela tecnologia. Outros personagens principais incluem o Sr. Duarte, um chefe pragmático que abraça a eficiência da inteligência artificial, e Luiza, uma funcionária experiente que representa a geração que enfrenta a transição tecnológica com desconfiança. Os personagens secundários são diversos e ilustram diferentes reações à automação, desde entusiasmo até resistência, enriquecendo a narrativa com conflitos e colaborações.

Cada personagem possui um arco de desenvolvimento claro, que será explorado ao longo dos episódios. Esses arcos são planejados para mostrar as transformações internas e externas que ocorrem à medida que os personagens enfrentam os desafios impostos pela automação. Essa abordagem permite que a série mantenha um equilíbrio entre histórias pessoais e a trama principal, conectando emocionalmente o público à narrativa.

Amanda – A Criativa Inconformada

Descrição: Amanda é uma jovem publicitária de 22 anos, apaixonada pela criatividade e pelo impacto que o toque humano pode ter em campanhas. Inteligente, resiliente e sarcástica, ela se recusa a aceitar a ideia de que a tecnologia pode substituir completamente a intuição e a emoção no trabalho criativo. Seu maior desafio é provar que sua visão ainda tem espaço dentro da empresa, onde a inteligência artificial está cada vez mais presente. Apesar da frustração constante com a automação, Amanda também enfrenta dilemas pessoais, como a necessidade de se adaptar para não ser engolida pelo sistema.

Aparência: Cabelos volumosos com mechas roxas, corpo midsized e tatuagens nos braços. Usa roupas estilosas, mas sempre confortáveis, com um toque de informalidade criativa, camisetas com estampas irônicas, calças largas e coturno preto

Personalidade e Maneirismos:

- Fala rápido quando está animada ou indignada.
- Tem uma expressão cética constante, como se sempre estivesse julgando as situações ao seu redor.
- Vive rabiscando ideias em um caderninho, mesmo que ninguém mais use papel na empresa.
- Sabe improvisar bem, o que a torna ótima em brainstormings, mas péssima em planejamento a longo prazo.

Conflito Interno: Amanda quer provar que ainda há valor no toque humano no mundo publicitário, mas começa a questionar até que ponto precisa ceder para sobreviver profissionalmente.

Música Brasileira que a Representa:

["Dê um rolê"](#) – Gal Costa (reflete sua luta para equilibrar o amor pela criatividade com a frustração do mercado automatizado).



Figura 4 – “Personagem Amanda” – Imagem criada por Chatgpt (2025)

Sr. Duarte – O Chefe Pragmático

Descrição: Diretor da agência, Sr. Duarte, 54 anos, é um homem prático e direto, que acredita que a tecnologia é a solução para todos os problemas. Para ele, eficiência é mais importante do que o processo criativo tradicional. Embora tente respeitar Amanda e sua equipe, ele está convencido de que a automação é inevitável e que resistir a ela só atrasa o progresso. Ele é um vilão, tentando manter a empresa competitiva entre os próprios funcionários, em um mundo onde os clientes exigem rapidez e resultados previsíveis.

Aparência: Sempre impecável, de terno ajustado e relógio de luxo. Cabelos grisalhos bem penteados, postura reta e um olhar que mistura cansaço e estratégia.

Personalidade e Maneirismos:

- Tem um jeito arisco e calculado de falar, às vezes exalta.
- Costuma cruzar os braços e levantar uma sobrancelha quando alguém apresenta uma ideia que considera antiquada.
- Raramente demonstra emoções positivas, exceto quando vê números que indicam crescimento da empresa.
- Prefere reuniões curtas e diretas

Conflito Interno: Ele realmente acredita que está fazendo o melhor para a empresa ao investir em IA, mas, em momentos de reflexão, se pergunta se o excesso de automação pode estar esvaziando o propósito do trabalho.

Música Brasileira que o Representa:

["Pega Ladrão"](#) – *Gabriel o Pensador* (a música reflete a ironia de um sistema onde a busca por eficiência pode, muitas vezes, acabar favorecendo os que já têm poder)

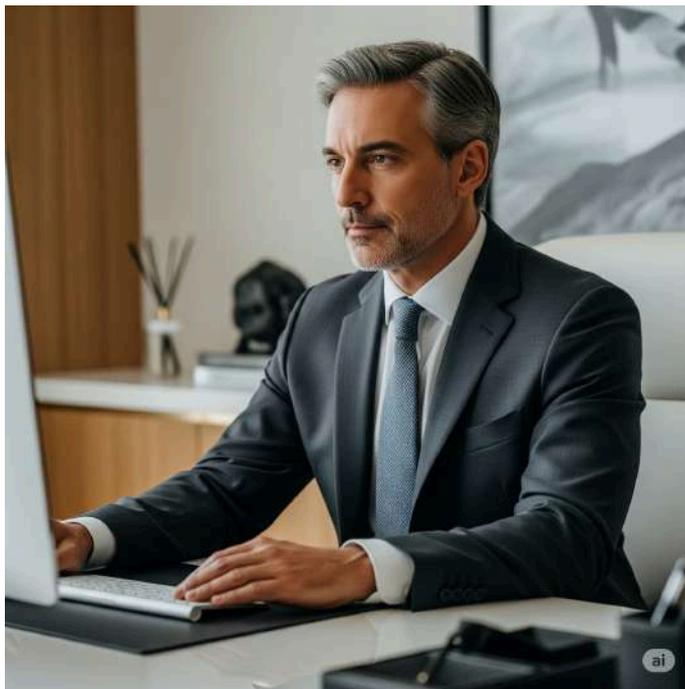


Figura 5 – Personagem Sr Duarte- Imagem criada por Chatgpt (2025)

Luiza – A Profissional Experiente e Cética

Descrição: Luiza, 42 anos, trabalha na agência há anos e já viu diversas tendências surgirem e desaparecerem. Ela não rejeita completamente a tecnologia, mas vê a automação com desconfiança. Diferente de Amanda, que luta abertamente contra as mudanças, Luiza opta por um tom mais sarcástico e resignado, aceitando que o mundo corporativo está se transformando, mesmo que isso a irrite.

Aparência: Cabelos na altura dos ombros, óculos estilosos e um visual que mistura formalidade e conforto, camisas sociais combinadas com calças de alfaiataria e sapatos baixos. Sempre carrega uma xícara de café.

Personalidade e Maneirismos:

- Sabe de cor todas as expressões corporativas irritantes e adora usá-las ironicamente (“Vamos alinhar expectativas?”).
- Mantém um olhar de cansaço permanente, como alguém que já viu de tudo e não se impressiona facilmente.

- Embora critique as mudanças, é a primeira a se adaptar quando percebe que resistir será inútil.
- Tem um humor ácido e dá os melhores conselhos para Amanda, mesmo que sejam cheios de sarcasmo.

Conflito Interno: Ela sente que está ficando para trás e não quer ser substituída, mas também não tem paciência para aprender as novas tendências tecnológicas.

Música Brasileira que a Representa:

["O Segundo Sol"](#) – *Cássia Eller* (representa sua visão cética sobre mudanças inevitáveis, mas também uma esperança disfarçada de que ainda há lugar para o humano no mundo digital).



Figura 6 – Personagem Luiza – Imagem criada por Chatgpt (2025)

VIO - A inteligência artificial

É uma inteligência artificial avançada desenvolvida para otimizar processos criativos e operacionais dentro de uma agência de publicidade. Projetada para maximizar eficiência e reduzir custos, VIO analisa dados, gera campanhas automatizadas e até sugere abordagens criativas com base em tendências e histórico de sucesso.

Com um design minimalista e interface intuitiva, VIO se integra perfeitamente ao fluxo de trabalho, assumindo tarefas repetitivas e acelerando a produção. No entanto, sua presença gera um dilema entre inovação e criatividade humana, tornando-se um elemento central nos conflitos da série *Fora de Linha*.

Características da VIO:

- **Tom de voz:** Profissional e polido, mas com tentativas ocasionais de soar mais humana.
- **Objetivo:** Aumentar produtividade e eficiência na agência.
- **Personalidade:** Impessoal, lógica e extremamente objetiva, mas programada para aprender e se adaptar ao ambiente.
- **Conflito central:** Apesar de sua funcionalidade, seu impacto levanta questionamentos sobre a substituição do toque humano na publicidade



Figura 7 – Personagem VIO – Imagem criada por Chatgpt (2025)

7 DESENVOLVIMENTO DA TRAMA E ESTRUTURA DOS EPISÓDIOS

O desenvolvimento da trama e a estruturação dos episódios da série "Fora de Linha" são fundamentais para garantir a coesão narrativa e o engajamento do público. Este capítulo apresenta a construção da narrativa principal, os arcos dos personagens e os eventos centrais que permeiam cada episódio da temporada. A série, composta por 6 episódios de 20 minutos cada, combina humor e crítica social para abordar a tensão entre automação e criatividade humana no ambiente corporativo.

7.1 ELABORAÇÃO DA TRAMA

A trama central de Fora de Linha, acompanha Amanda, uma jovem publicitária recém-promovida ao setor de planejamento da agência criativa recifense "Repost". Após 2 anos como estagiária, Amanda conquista finalmente o reconhecimento profissional, mas essa vitória rapidamente se vê ameaçada com a chegada de VIO, uma inteligência artificial implementada pela empresa para otimizar processos criativos e analíticos. A partir desse ponto, Amanda enfrenta o desafio de se provar indispensável em um ambiente que, cada vez mais, substitui o fator humano por algoritmos. A narrativa principal se desenrola como um arco de superação e resiliência, em que Amanda precisa encontrar formas de valorizar o toque humano no trabalho criativo, enquanto lida com o receio constante da obsolescência. Ao seu lado estão figuras como Luiza, uma colega de longa data que vê na automação a ameaça direta à sua estabilidade profissional, e, do outro lado, o Sr. Duarte, diretor da agência e defensor fervoroso da inovação tecnológica, que vê na IA a promessa de eficiência e vantagem competitiva.

Cada episódio trabalha uma camada distinta da tensão entre automatização e humanidade, abordando desde decisões empresariais frias até os pequenos dilemas do dia a dia: *brainstormings* dominados por sugestões da IA, *feedbacks* automatizados, campanhas produzidas sem participação humana, e o impacto emocional disso nos colaboradores. A série combina humor ácido, ironia corporativa e drama leve, criando um retrato atual e empático do cenário contemporâneo do trabalho criativo. Ao longo da temporada, Amanda lidera tentativas de adaptação, busca alianças com colegas, enfrenta frustrações com a passividade de alguns e

confronta abertamente decisões da diretoria. Os conflitos se tornam tanto externos com a hierarquia e a IA, quanto internos com dúvidas, inseguranças e o medo do fracasso, construindo um ambiente emocional denso, porém acessível. A trama ainda abre espaço para subtramas relacionais e sociais, como a desigualdade digital, o capacitismo tecnológico, os limites éticos da criatividade automatizada, e as diferenças geracionais no ambiente de trabalho. Ao final da temporada, Amanda propõe um novo modelo de colaboração entre humanos e IA, que busca resgatar o protagonismo da criatividade como elemento insubstituível. A solução não representa um fim definitivo do conflito, mas um respiro esperançoso, deixando ganchos para desenvolvimentos futuros.

7.2 PRINCIPAIS EVENTOS E ARCOS NARRATIVOS

Os principais eventos e arcos narrativos de "Fora de Linha" estão organizados de forma a criar tensão e resolução ao longo da temporada. Alguns destaques incluem:

Episódio 1: "Boas-vindas à Nova Era"

Amanda descobre que seu departamento será parcialmente substituído por IA. A notícia gera choque e tensão na equipe, e Amanda decide provar que a criatividade humana é indispensável.

Episódio 2: "Primeira Resistência"

Amanda reúne colegas que compartilham sua visão, enquanto enfrenta resistência daqueles que veem a IA como uma oportunidade. O episódio apresenta os primeiros conflitos e o início da busca por soluções criativas.

Episódio 3: "O Desafio Criativo"

Amanda lidera a criação de uma campanha que combina elementos humanos e automação, mas enfrenta dificuldades para alinhar a equipe e obter apoio do Sr. Duarte.

Episódio 4: "Máquinas e Emoções"

A equipe descobre as limitações da IA em interpretar nuances emocionais, reforçando a importância do senso crítico humano em suas campanhas.

Episódio 5: "Contra o Relógio"

Um prazo apertado e a dependência excessiva da IA quase levam ao fracasso de um grande projeto. Amanda precisa improvisar para salvar a campanha e reconquistar a confiança da equipe.

Episódio 6: "Fora de Linha"

No clímax da temporada, Amanda e sua equipe apresentam um projeto inovador que une o melhor da tecnologia com a criatividade humana. A apresentação desafia as ideias pré-concebidas do Sr. Duarte e estabelece uma nova dinâmica na agência.

7.3 ROTEIRO PILOTO

O roteiro piloto, correspondente ao primeiro episódio da temporada, introduz a protagonista Amanda e os principais conflitos da série. Ele apresenta o ambiente corporativo da agência, as interações iniciais entre os personagens e o momento em que a automação começa a ameaçar a equipe criativa. O episódio combina momentos de humor e drama para cativar o público e estabelecer o tom da série.

Metodologia de Desenvolvimento do Roteiro

O roteiro de Fora de Linha segue uma estrutura clássica de três atos, amplamente utilizada na narrativa audiovisual. Essa divisão permite um equilíbrio entre a introdução, o desenvolvimento do conflito e a resolução, garantindo um ritmo fluido e engajador para o espectador.

Ato 1 – Apresentação: Introduz o universo da série, seus personagens principais e o conflito central. É onde ocorre o chamado à aventura, que no caso de Fora de Linha, é a chegada da IA VIO e suas consequências no ambiente de trabalho.

Ato 2 – Desenvolvimento: O conflito se intensifica, os personagens enfrentam obstáculos e tomam decisões que moldam a trama. Aqui, Amanda e seus colegas tentam resistir à automação completa da agência, desenvolvendo estratégias para provar o valor da criatividade humana.

Ato 3 – Resolução: O clímax da narrativa, onde os personagens confrontam suas maiores dificuldades e tomam decisões que os transformam. O episódio piloto culmina na apresentação de Amanda para Sr. Duarte, propondo um equilíbrio entre tecnologia e criatividade.

Elementos Técnicos do Roteiro

- Cenas e Localizações: Cada cena é precedida por uma descrição do local onde ocorre e a indicação de se passa no interior (INT.) ou exterior (EXT.).
- Negrito: Utilizado para indicar nomes de personagens na primeira vez que aparecem na cena, garantindo clareza visual ao roteiro.

- **Itálico:** Empregado para indicar ações, expressões faciais ou sentimentos dos personagens, ajudando a descrever visualmente como a cena deve ser interpretada.
- **Diálogos:** Escritos em formato padrão de roteiro, com os nomes dos personagens centralizados acima de suas falas. Se houver pausas, interrupções ou mudanças de tom, essas indicações são feitas entre parênteses.
- **V.O. (Voz Over):** Usado quando a IA VIO se comunica sem uma presença física na cena, representando sua influência constante no ambiente.

Referências Estruturais

O roteiro de *Fora de Linha* se inspira na estrutura narrativa de séries como *The Office* (2005), pelo humor no ambiente de trabalho; *Ruptura* (2022), pelo impacto da tecnologia na rotina profissional; e *Black Mirror* (2011), pela abordagem crítica à automação. Esses elementos são adaptados ao contexto brasileiro, trazendo uma identidade única à produção.

Sinopse do Primeiro Episódio: "Boas-vindas à Nova Era"

Amanda, uma jovem publicitária recém-promovida, enfrenta o desafio de provar seu valor na agência criativa *Repost* quando a empresa implementa uma inteligência artificial chamada *VIO (Virtual Intelligence Optimizer)*, projetada para substituir parte do trabalho humano. Enquanto seus colegas lidam com demissões e incertezas, Amanda se recusa a aceitar que a criatividade possa ser automatizada e decide liderar um esforço para mostrar que o toque humano é indispensável. Entre tensões no ambiente corporativo e momentos de humor ácido, Amanda começa a traçar um plano para equilibrar a eficiência da tecnologia com a essência da inovação humana, dando início a uma jornada que explora as complexas relações entre máquinas e pessoas.

Roteiro Piloto - Episódio 1: "Boas-vindas à Nova Era"

Ato 1: Introdução ao Mundo de Amanda

Cena 1: MONTAGEM - A JORNADA DE AMANDA

(Abertura dinâmica com uma passagem de tempo rápida. A trilha sonora tem um tom otimista, urbano, acompanhando Amanda em sua rotina.)

INT. ÔNIBUS LOTADO - MANHÃ

(Amanda, com um crachá de estagiária, segura-se no corrimão de um ônibus apertado, bocejando. Ao fundo, um passageiro cochila no ombro de outro. Ela olha para o celular: "07:48 - 22 de Julho". Suspiro longo.)

EXT. PRÉDIO DA AGÊNCIA REPOST - CHUVA FINA

(Amanda corre contra o tempo, equilibrando um café e pastas, enquanto o crachá de estagiária balança no peito. Ela entra no prédio e a porta fecha atrás dela.)

1.3 - INT. ESCRITÓRIO DA REPOST - TARDE DE OUTUBRO

(Amanda anota algo apressadamente enquanto seu chefe, Sr. Duarte, fala sem olhar para ela. Um funcionário mais velho passa e murmura:)

COLEGA 1: Aproveita essa energia, estagiária. Depois que contratarem, vem a exaustão.

(Amanda sorri, sem entender. Corta para:)

INT. ESCRITÓRIO - NOITE DE DEZEMBRO (NATAL)

(As luzes piscam em uma decoração natalina improvisada. Alguns funcionários brindam discretamente com café. Amanda é chamada à sala do chefe.)

INT. SALA DE SR. DUARTE - NOITE

(Amanda, nervosa, senta-se. Sr. Duarte sorri com aquele ar corporativo de "tenho uma grande notícia, mas nem tanto pra mim". Ele empurra um envelope para ela.)

SR. DUARTE: Parabéns, Amanda. A Repost quer você no time.

(Amanda abre o envelope e vê um novo crachá: "Amanda - Redação". Seus olhos brilham.)

INT. ÔNIBUS - MANHÃ (TEMPO PRESENTE)

(Amanda, agora usando o crachá de funcionária, pega o ônibus de sempre, mas desta vez sorri. A mesma rotina, mas um novo começo.)

(A cena corta para ela entrando no escritório da Repost no tempo presente.)

Cena 2: INT. AGÊNCIA DE PUBLICIDADE REPOST - MANHÃ (TEMPO PRESENTE)

(A câmera acompanha Amanda enquanto ela caminha pelo escritório, ajustando seu crachá novo. O ambiente é moderno, mas há uma tensão no ar. Funcionários cochicham entre si. Ela percebe os olhares. Luiza, 42 anos, funcionária experiente, se aproxima com um sorriso carregado de ironia.)

LUIZA: Parabéns pela promoção, Amanda! Aproveite enquanto pode...

AMANDA: (franze a testa) Enquanto posso? O que você quer dizer?

LUIZA: Você vai descobrir. (sorri, resignada) Dica: se a cafeteira for substituída por um robô barista, corre.

(Amanda olha ao redor, percebendo cochichos entre os funcionários. Ela ignora e segue para sua nova mesa.)

Cena 3: INT. SALA DE REUNIÕES

(A equipe se reúne em uma sala de reuniões minimalista, cheia de telas interativas. Sr. Duarte, 50 anos, entra segurando um tablet e exalando confiança. Ele sorri de maneira ensaiada.)

SR. DUARTE: Bom dia, equipe! Antes de mais nada, parabéns à Amanda por sua promoção!

(Aplausos tímidos. Amanda sorri, mas percebe que há mais nervosismo do que entusiasmo.)

SR. DUARTE: Agora, vamos falar sobre o futuro da Repost.

(Ele conecta o tablet à tela, revelando gráficos e imagens de uma nova inteligência artificial.)

SR. DUARTE: A partir de hoje, estamos introduzindo uma tecnologia de IA revolucionária que irá transformar nosso departamento criativo. Mais produtividade, mais eficiência e... menos erros!

(Os murmúrios aumentam. Amanda olha para Luiza, que cruza os braços, claramente incomodada.)

LUIZA: (baixinho) É o começo do fim... dos salários.

(Sr. Duarte continua, animado demais para notar o clima.)

SR. DUARTE: Senhores e senhoras, conheçam a VIO!

(A tela exibe uma interface elegante. A voz de VIO, calma e precisa, ecoa pela sala.)

VIO (V.O.): Olá, equipe Repost. Estou aqui para otimizar processos, maximizar a criatividade e eliminar ineficiências.

AMANDA: (sussurra) "Eliminar ineficiências"? Isso soa meio... "exterminador do futuro".

LUIZA: (irônica) Só falta dizer "Eu voltarei".

(Sr. Duarte sorri e ignora as reações.)

SR. DUARTE: (Tentando parecer empático, mas falhando miseravelmente) Bom, é no meio dessas mudanças que trazemos as notícias difíceis. Luiza, queremos reconhecer seu trabalho incrível. Você é uma peça histórica da empresa. Seus anos aqui são inestimáveis para nossa memória.

LUIZA: (Sarcasmo cortante) Claro, peça "histórica". Tipo um fax. Ou um disco de vinil. Bonito, mas ninguém usa mais.

(A equipe assiste, tensa. Amanda está visivelmente desconfortável.)

AMANDA: Sr. Duarte... Isso não quer dizer que a Luiza será substituída? Ela tem muita experiência, um conhecimento valioso que a IA não tem.

SR. DUARTE: (Com um sorriso condescendente) Ah, Amanda, não seja sentimental. Você não vê? Isso é progresso! É o inevitável. Adapte-se ou... bom, você entendeu.

VIO (V.O.): Confirmação: progresso detectado. Eficiência elevada. A capacidade de processar dados é exponencialmente superior à análise humana.

LUIZA: (Ri, um riso debochado e desesperado) Meu Deus, até a IA tá me demitindo. Pelo menos que seja com estilo.

(Ela pega um papel na mesa, rabisca algo apressadamente com uma caneta. Levanta-se, seu olhar varrendo a sala, parando por um instante em Amanda. Antes de sair, com um movimento rápido e quase performático, ela coloca o papel na tela do computador de Sr. Duarte, que pisca em surpresa.)

(Luiza dá um último olhar à equipe, um olhar de aviso e solidariedade, e sai da sala sob um silêncio pesado e desconfortável.)

(Amanda, curiosa e apreensiva, pega o papel. Nele, a frase escrita em letras grandes e apressadas: "QUEM SERÁ O PRÓXIMO?")

SR. DUARTE: (Com um olhar de surpresa, respira e bate as mãos) Bom, quem não estiver disposto a seguir a nova cultura da empresa, sintam-se à vontade para seguir a Luiza. A quem ficar na sala, vamos juntos construir um trabalho mais estratégico para os nossos clientes! Sem mais falação, vamos aprender como usar a VIO.

(Amanda observa a tela de VIO, que brilha suavemente, quase com uma aura de superioridade. Pela primeira vez, ela sente um arrepio na espinha. Sua promoção, que antes era um sonho, agora parece uma armadilha.)

Ato 2: O Impacto da IA

Cena 3: INT. ÁREA DE TRABALHO - MANHÃ

(O ambiente da agência está mais silencioso do que o normal. Alguns funcionários digitam, outros olham para a tela com expressão vazia. Amanda caminha até sua mesa, ainda processando a demissão de Luiza. Ela percebe que algumas estações de trabalho estão vazias, como se o espaço já estivesse se ajustando à nova realidade. No centro da sala,

uma grande tela exhibe gráficos e sugestões geradas pela IA VIO.)

(Colega 2, entusiasta de tecnologia, se aproxima de Amanda, empolgado. Na tela, três slogans aparecem em sequência, todos gerados por VIO.)

COLEGA 2: Olha isso, Amanda! VIO criou três slogans diferentes para a nova campanha em menos de um minuto. É incrível, não é?

AMANDA: (lendo os slogans, sarcástica) "Transforme seu futuro com um clique." "Sua marca, seu novo começo." "Reposte sua marca, reconecte seu público."

(Ela olha para ele, depois para a tela.)

AMANDA: Parece incrível... se você gosta de frases genéricas de autoajuda.

COLEGA 2: (ofendido) Ei, ela usa inteligência de mercado! Isso aqui é baseado em análise preditiva.

AMANDA: (cruza os braços) Sabe o que não dá pra prever? Emoção. Intuição. Aquela ideia que vem do nada no chuveiro e faz tudo mudar.

(VIO processa a informação, emitindo um leve ruído digital.)

VIO (V.O.): Criatividade espontânea é estatisticamente menos eficaz em campanhas comerciais de alto alcance.

AMANDA: (balança a cabeça) Maravilha, agora eu tenho que discutir com um software.

(Ela se afasta, frustrada. A câmera foca na tela de VIO, onde os gráficos continuam a rodar como se nada tivesse acontecido.)

Cena 4: CAFÉ PRÓXIMO À AGÊNCIA - HORA DO ALMOÇO

(Amanda está sentada com Luiza. O ambiente do café é aconchegante, mas a conversa reflete o desânimo geral. Luiza, recém-demitida, mexe no café sem muita vontade. O silêncio paira por um momento até que ela suspira.)

LUIZA: Dez anos... E um software me dispensou com mais frieza do que um "visto por último" no WhatsApp.

AMANDA: Essa VIO nunca vai ter a criatividade que você tem. Se hoje estou na redação foi por sua liderança, o reflexo do seu trabalho e das muitas vezes que você me ajudou a melhorar meus textos.

LUIZA: Agradeço você ver o lado bom. Mas, criatividade não paga boleto.

(elas riem, mas é um riso nervoso. Amanda observa Luiza por um momento, pensativa. Então, olha ao redor.)

AMANDA: Ok, e se a gente provasse isso?

LUIZA: Provar o quê?

AMANDA: Que o que a gente faz não pode ser reduzido a estatísticas. Que criatividade não é só eficiência, é experiência, emoção, bagunça.

LUIZA: Tá dizendo que quer sabotar a IA?

AMANDA: (finge pensar) Hmm... não por enquanto. Mas podemos criar algo que a VIO nunca criaria. Algo genuinamente humano.

(Amanda sorri, determinada. Do lado de fora, a câmera mostra o reflexo das luzes do café em seu rosto, como se ideias começassem a tomar forma em sua mente.)

Ato 3: O Desafio Criativo

Cena 5: INT. ÁREA DE TRABALHO - TARDE

(A luz dourada da tarde entra pelas amplas janelas da agência, tingindo o ambiente com tons quentes e sombras alongadas que se estendem pelas mesas. Amanda chega pós-almoço, com a mente ainda turbulenta pela discussão da manhã, e encontra um pequeno grupo de colegas em volta de uma mesa bagunçada no canto. Pedro (um designer jovem e ansioso) e Gabriela (uma redatora mais experiente, mas desanimada) estão cercados por papéis rabiscados, esboços apressados, copos de café quase vazios e restos de lanche. Estão exaustos, com expressões de frustração visível, um sinal claro de que passaram horas, inclusive o almoço, tentando criar algo original sem recorrer à VIO.)

AMANDA: (Aproximando-se, notando a bagunça criativa) E aí, equipe de resistência? Alguma luz no fim do túnel de bytes?

GABRIELA: (Suspira, massageando as têmporas) Luz? Amanda, eu acho que o túnel virou um buraco negro. Tudo o que a gente tenta fazer, a VIO já "otimizou". Nossos rascunhos parecem pré-históricos perto da perfeição dela.

PEDRO: (Apontando para um rabisco de um logo com uma expressão melancólica) Eu passei uma hora nesse logo aqui, tentando algo com mais personalidade... Aí a VIO gerou trinta variações em cinco segundos, todas "perfeitas". Me sinto inútil.

(Ao redor deles, o restante dos funcionários trabalha em silêncio quase sepulcral, com fones de ouvido, os olhos fixos nos monitores. Eles acompanham as sugestões da IA em suas próprias telas, com semblantes impassíveis, como que em transe. O contraste entre os dois grupos é evidente: humanos em crise criativa, máquinas em plena e implacável eficiência.)

(A voz da VIO ecoa suavemente, vinda das caixas de som centrais do escritório, quase como um sussurro onipresente.)

VIO (V.O.): Baseado em análises de mercado de 3.7 bilhões de dados de usuários e 8 milhões de campanhas bem-sucedidas, o slogan mais eficaz para a campanha "Renovação Digital" seria: "Reposte sua marca, reconecte seu público." Previsão de taxa de cliques: 18.2%.

AMANDA: (Irritada, batendo levemente na mesa com a palma da mão) "Reposte sua marca"... É sempre a mesma coisa! Criatividade não é só análise de mercado, VIO! É sobre impacto, sentimento, memória!

COLEGA 1: (Colega 1 escuta a conversa e se aproxima, tentando ser conciliador, mas com um traço de resignação) Mas Amanda, a VIO só entrega o que o dado pede. Ela não sente. É lógica pura.

VIO (V.O.): Dados indicam que abordagens emocionais podem ser imprevisíveis e gerar resultados inconsistentes a longo prazo. A estabilidade de métricas é preferível à volatilidade subjetiva.

GABRIELA: (Sarcástica, levantando uma sobancelha para o teto) Ah, claro. Porque a vida e o consumidor são totalmente previsíveis, né?

AMANDA: (Suspira, mas um fogo começa a acender em seus olhos. Ela se inclina para frente, encara a tela central onde a VIO

exibe gráficos impecáveis, quase como um desafio pessoal.) E é exatamente isso que as torna poderosas, VIO. A imprevisibilidade. A capacidade de surpreender, de quebrar a lógica e tocar o inexplicável. Aquele "algo a mais" que só um humano consegue criar.

(VIO pisca, suas linhas de código rolando rapidamente na tela, como se processasse a informação de Amanda. Um breve silêncio se instala, quase uma pausa na onipresença da IA. A VIO não responde imediatamente, algo raro. A equipe de Amanda se entreolha, um fio de esperança surgindo.)

Cena 6: INT. SALA DE REUNIÕES - FINAL DO DIA

(Amanda e sua equipe - Pedro e Gabriela - estão exaustos, mas com uma energia contida, quase febril. Eles se preparam para apresentar uma proposta de campanha para Sr. Duarte e o restante da diretoria. A sala é iluminada por uma tela gigante que exibe a apresentação da equipe, cheia de cores vibrantes e imagens que claramente não vieram de um banco de dados padrão. Enquanto a IA gerou uma campanha fria, otimizada para cliques e conversões, Amanda e os colegas criaram algo que resgata memórias afetivas, evoca sentimentos reais e tece uma narrativa envolvente. Eles usam fotos antigas, vídeos caseiros, depoimentos emocionantes, tudo o que a VIO, em sua lógica fria, descartaria como "ineficiente".)

AMANDA: (Confiante, mas com a voz levemente trêmula de cansaço e nervosismo) ...E é por isso que acreditamos que a campanha "Memórias que Conectam" não é apenas sobre números. É sobre impacto humano. Sobre lembrar as pessoas do que realmente importa, e como a marca X pode estar presente nesses momentos.

(A apresentação se encerra com um vídeo emocionante. Há um silêncio pesado na sala, um silêncio de contemplação, diferente do silêncio mecânico do escritório. Os diretores se olham. Sr. Duarte, com o tablet ainda em mãos, olha para a tela, depois para Amanda, seu rosto impenetrável, difícil de decifrar.)

SR. DUARTE: (Pensativo, os dedos batendo levemente na mesa, o som preenchendo a sala) Os dados de VIO indicam que essa abordagem, "Memórias que Conectam", tem 23% de chance de fracassar em termos de métricas diretas de conversão no curto prazo. É um risco. Um risco significativo, devo dizer.

AMANDA: (Dando um passo à frente, sua voz ganhando firmeza) Mas os dados, Sr. Duarte, não conseguem prever quando algo vai virar tendência. Eles não conseguem prever quando uma campanha vai tocar alguém tão profundamente que se torna parte da cultura popular. A VIO é eficiente na previsibilidade. Nós somos eficientes na surpresa, na conexão humana que a VIO não pode replicar. E é essa conexão que gera lealdade, que gera viralização orgânica.

GABRIELA: (Com um olhar desafiador para os diretores) A gente está pedindo para vocês apostarem no coração, não só na cabeça.

(Duarte bate os dedos na mesa por mais alguns segundos que parecem uma eternidade, sem responder imediatamente. Ele troca um olhar rápido com outros diretores, alguns parecendo impressionados, outros visivelmente céticos. A equipe de Amanda observa, tensa, a respiração presa. A tensão paira no ar, mais espessa do que nunca.)

SR. DUARTE: Acho que vocês podem usar a VIO para lapidar essa campanha, afinal, não estou investindo dinheiro à toa. Avaliem o que eu disse e irei ler novamente a campanha de vocês, pode ter potencial.

(Todos se olham, apreensivos, mas também aliviados. Sr. Duarte sai da sala junto com os outros diretores)

Encerramento

Cena 7: EXT. PRÉDIO DA AGÊNCIA - NOITE

(Amanda sai da agência. As luzes de diversos escritórios ainda estão acesas nas janelas do prédio imponente. Ela está exausta, o corpo doído pelo esforço e pela tensão do dia, mas um pequeno sorriso de satisfação e esperança ilumina seu rosto. A decisão ainda não foi tomada, mas a luta foi boa. Ela olha para o céu iluminado da cidade, as luzes dos arranha-céus se espelhando em seus olhos, um contraste entre a frieza do concreto e o calor de sua determinação. Seu telefone vibra no bolso: uma mensagem de Luiza.)

LUIZA (mensagem de texto): "Fiquei sabendo da sua apresentação. Te dou os parabéns por não se render à Skynet aí. Seja o que for, foi corajoso. Orgulho da estagiária."

(Amanda ri, um riso leve e genuíno, sentindo um calor no peito. É uma validação que vale mais que qualquer métrica. Ela responde, seus dedos rápidos no teclado.)

AMANDA (mensagem de texto): "Valeu! Mas se o futuro for só algoritmo, acho que prefiro viver no passado... criando meu próprio futuro, um dia de cada vez."

(Ela coloca o celular no bolso e caminha para casa, determinada. A câmera se afasta lentamente, mostrando a cidade iluminada.)

8 ESTRATÉGIA DE APRESENTAÇÃO E PITCHING DA SÉRIE

8.1 ESTRUTURAÇÃO DO PITCHING

A apresentação de uma série ao mercado de entretenimento é uma etapa importante para garantir sua viabilidade comercial e atratividade para investidores, plataformas de streaming ou emissoras de televisão. No caso de "Fora de Linha", a estratégia de *pitching* se baseia em destacar a originalidade da narrativa, sua conexão com questões contemporâneas e o equilíbrio entre crítica social e entretenimento. Essa estratégia busca transmitir, de maneira clara e convincente, o potencial da série como um produto relevante e impactante no mercado audiovisual, enfatizando seus diferenciais narrativos, visuais e temáticos.

O *pitching* será estruturado para captar a atenção do público-alvo nos primeiros minutos da apresentação. O conceito da série será introduzido de forma clara, apresentando "Fora de Linha" como uma série de comédia que aborda a tensão entre automação por inteligência artificial e o valor insubstituível da criatividade humana no mercado de trabalho. Ambientada em uma agência de publicidade no Recife, a série combina humor e crítica social para refletir os desafios contemporâneos de coexistir com a tecnologia. Em seguida, os personagens principais e seus conflitos serão apresentados, com destaque para Amanda, uma jovem resiliente e determinada a provar a relevância do toque humano, e para a inteligência artificial da agência, que funciona como um antagonista simbólico.

Além disso, a apresentação abordará os temas e a relevância da série, enfatizando como "Fora de Linha" dialoga com questões atuais, como a automação, o futuro do trabalho criativo e as dinâmicas humanas em um mundo dominado por tecnologia. O tom cômico e reflexivo da série será destacado, sendo comparado a produções como "*The Office*" (2005), pelo humor no local de trabalho, e "Ruptura" (2022), pela abordagem de questões sobre o impacto da tecnologia nas relações humanas e no cotidiano profissional. Referências visuais, como a paleta de cores e o design de produção, serão apresentados como elementos que reforçam a modernidade e a tensão tecnológica presentes na narrativa.

O Material visual de vídeo foi desenvolvido com o auxílio da inteligência artificial VEO 3, do Google, com o objetivo de ilustrar a ambientação estética e o tom narrativo da série.

O uso da IA teve caráter exclusivamente ilustrativo, sem a intenção de substituir processos criativos, como a escrita de roteiro, direção de arte ou produção audiovisual. Trata-se de um recurso complementar, utilizado para traduzir visualmente o universo ficcional proposto.

Bíblia e *teaser* :

https://drive.google.com/drive/folders/13xVG76_CU2kmzeIWnGMo6P9V0coLLgnL?usp=sharing

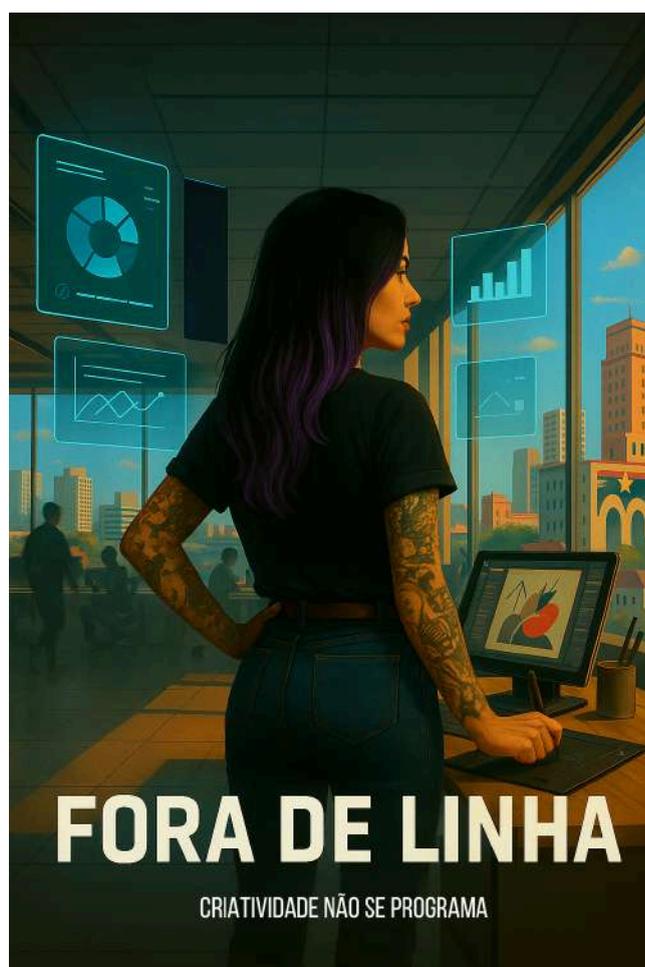


Figura 8 – Poster da série – Imagem criada por Chatgpt (2025)

8.2 RELEVÂNCIA E ORIGINALIDADE DO PROJETO

A relevância de *Fora de Linha* está em sua habilidade de articular entretenimento acessível com uma abordagem crítica e provocativa sobre temas que atravessam o presente e moldam o futuro, como a automação, o uso da inteligência artificial e os dilemas éticos que emergem dessas transformações. Em um cenário audiovisual saturado por produções que muitas vezes apenas replicam fórmulas de sucesso, a série se destaca ao tratar de uma pauta extremamente contemporânea com leveza, ironia e profundidade, dialogando diretamente com um público cada vez mais atento às transformações sociais e tecnológicas. A escolha do Recife como cenário principal amplia a originalidade da obra. A capital pernambucana, com seu histórico de efervescência cultural e inovação tecnológica como o Porto Digital), surge como o território ideal para ancorar uma narrativa que discute o futuro do trabalho criativo em uma realidade marcada por contrastes. Essa ambientação foge do eixo Rio-São Paulo, conferindo identidade regional à série e reforçando a importância de descentralizar os discursos no audiovisual brasileiro. Ao mesmo tempo, os temas universais tratados permitem diálogo com públicos internacionais, favorecendo possíveis adaptações ou exportação da série.

Outro aspecto que contribui para a originalidade do projeto é a forma como ele equilibra gêneros narrativos. A mistura de comédia, drama e crítica social torna a série acessível a diferentes perfis de audiência, promovendo tanto o riso quanto a reflexão. Esse equilíbrio permite que *Fora de Linha* se destaque em um mercado cada vez mais segmentado, atendendo a uma demanda por narrativas que não sejam apenas escapistas, mas que também provoquem o pensamento crítico e a empatia. Os personagens da série foram desenvolvidos para representar diversas visões sobre a relação entre humanos e tecnologia, promovendo conflitos internos e externos que refletem os dilemas vivenciados por profissionais das indústrias criativas. Cada personagem carrega traços que permitem ao público reconhecer suas próprias angústias e aspirações no contexto atual de mudanças aceleradas. Isso fortalece o potencial de identificação e engajamento com a narrativa.

A estratégia de apresentação do projeto também reforça sua relevância. Fora de Linha é pensada como uma série com potencial de continuidade em temporadas futuras, além da possibilidade de gerar spin-offs com personagens secundários, adaptações para outros formatos como podcasts, *graphic novels* ou produtos transmídia. Há também espaço para ações de licenciamento e *merchandising*, uma vez que a série dialoga diretamente com temas de consumo cultural e universo corporativo, o que amplia seu valor de mercado. Por fim, o formato curto DE seis episódios de 20 minutos torna a série adequada ao modelo de consumo sob demanda popularizado pelas plataformas de streaming, como Netflix, Amazon Prime Video, Globoplay. Esse formato favorece a dinamicidade e o engajamento, respeitando a rotina multitarefa do espectador contemporâneo, ao mesmo tempo em que entrega um conteúdo com qualidade narrativa e visual. A série Fora de Linha é um projeto original não apenas por sua proposta temática, mas por sua abordagem estética, escolha de cenário, estrutura narrativa e modelo de exibição. Seu valor está em oferecer uma experiência audiovisual que diverte, provoca e convida à reflexão, contribuindo para o debate sobre o papel da criatividade humana em tempos de transformações profundas no mundo do trabalho e na sociedade.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este Trabalho de Conclusão de Curso teve como objetivo principal a criação da bíblia da série Fora de Linha, um documento fundamental para o desenvolvimento narrativo, estético e estrutural de uma obra seriada. A proposta surgiu da necessidade de refletir, por meio da linguagem da ficção, sobre os impactos da automação e da inteligência artificial no campo da criatividade humana, especialmente no contexto das indústrias criativas, como a publicidade. A bíblia desenvolvida reúne os principais elementos que sustentam o projeto: definição de personagens, tom e estilo visual, temas centrais, estrutura dos episódios, roteiro piloto e estratégia de pitching. Conclui-se que o desenvolvimento dessa bíblia permitiu não apenas o exercício de habilidades práticas em criação audiovisual, mas também uma reflexão crítica sobre os desafios enfrentados por profissionais criativos em um contexto cada vez mais automatizado. Trata-se de um projeto que, além de propor uma narrativa original e contemporânea, reforça a importância de se pensar o entretenimento como espaço legítimo de debate sobre os rumos da sociedade tecnológica.

Ao longo deste trabalho, foram analisados e desenvolvidos elementos fundamentais para a criação de Fora de Linha, incluindo a estrutura narrativa, os arcos dos personagens, os temas centrais e a ambientação. A série demonstrou potencial para unir entretenimento e reflexão crítica, abordando questões como o impacto da automação e da inteligência artificial nas indústrias criativas e no mercado de trabalho contemporâneo. A elaboração da bíblia permitiu estabelecer um tom único, que equilibra humor e crítica social, e definir uma estética visual que dialoga com as temáticas abordadas. Os personagens foram construídos com profundidade, apresentando motivações e conflitos que visam criar identificação com o público. A trama foi organizada para explorar, de forma envolvente, as complexidades das relações humanas em um ambiente de trabalho transformado pela tecnologia. Para ilustrar com mais clareza a proposta estética e narrativa da série, foram utilizadas ferramentas de inteligência artificial na criação visual dos personagens, ambientes e de um teaser conceitual da série. O uso dessas

ferramentas não teve como finalidade substituir o processo audiovisual tradicional, como a gravação de cenas ou a produção de mídias profissionais, mas sim serviu como apoio na visualização e construção imagética do universo da série, facilitando a comunicação da proposta durante o desenvolvimento da bíblia. Essa escolha dialoga com a própria temática da narrativa, que discute o papel e os limites da IA nas atividades humanas utilizando a tecnologia como ferramenta, mas reafirmando o protagonismo da criatividade e sensibilidade humanas no processo artístico.

Autores como Marshall McLuhan (1964), Sigfried Giedion (1948) e Cathy O'Neil (2016) contribuíram para embasar criticamente o projeto. McLuhan, ao discutir como os meios moldam as relações humanas, foi essencial para pensar a influência da IA nas dinâmicas interpessoais. Giedion, por sua vez, ao refletir sobre a mecanização da vida moderna, ajudou a contextualizar o avanço da automação. Já O'Neil trouxe à tona questões éticas sobre algoritmos e tomada de decisão automatizada, o que sustenta o dilema central da série. Esses referenciais teóricos fundamentaram a abordagem crítica que Fora de Linha busca propor. Apesar dos avanços realizados, algumas limitações foram identificadas durante o processo. O trabalho optou por concentrar-se na criação da bíblia da série, o que implicou não desenvolver, neste momento, etapas como o plano de produção detalhado, orçamento estimado ou cronograma de filmagens. Esses elementos são essenciais em projetos destinados ao mercado audiovisual, mas foram excluídos por uma escolha metodológica voltada ao escopo do TCC.

Além disso, o tema da inteligência artificial e da automação é dinâmico e em constante transformação. Isso exige atualizações contínuas para que o projeto permaneça relevante diante de novas tecnologias, debates sociais e mudanças no comportamento do público. Como apontam estudos recentes, os sistemas de IA ainda enfrentam limitações críticas, como a suscetibilidade à desinformação e a dificuldade de interpretar nuances humanas, o que reforça o debate proposto pela série. O desenvolvimento de Fora de Linha abre diversas possibilidades para expansão e aprimoramento. Uma das principais perspectivas é a produção de um episódio piloto, que poderá servir como peça de apresentação para plataformas de streaming e emissoras de televisão, consolidando a identidade narrativa e estética da série. Além disso, há potencial para desdobramentos, como spin-offs, adaptações

em formato de livro, podcast ou websérie, e até versões voltadas para o público internacional. Essas possibilidades ampliam o alcance cultural e comercial do projeto, fortalecendo sua relevância dentro e fora do Brasil.

Em suma, Fora de Linha nasce como uma série que busca não apenas entreter, mas provocar reflexão. O desenvolvimento desta bíblia representa um primeiro passo na consolidação de uma obra crítica, sensível e atual, que utiliza a tecnologia como aliada no processo de criação, sem abrir mão do olhar humano que transforma ideias em narrativas com potência cultural e social.

REFERÊNCIAS

DOUGLAS, Pamela. **Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV**. 3. ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2011.

GUILHERME, Guilherme. **Google demite centenas para reduzir custo e aumentar foco em IA**. Exame, 2023. Disponível em: <https://exame.com/invest/mercados/google-demite-centenas-para-reduzir-custo-e-aumentar-foco-em-ia/>. Acesso em: 30 set. 2024.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério: ensaios de crítica tele-visual**. São Paulo: Senac, 2001.

MACHADO, Jorge. **Narrativas digitais e o impacto social das produções televisivas**. São Paulo: Imprensa Digital, 2012.

MCKEE, Robert. **Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting**. New York: ReganBooks, 1997.

NT, Redação. **70% dos telespectadores usam celular enquanto assistem à TV, diz pesquisa**. NaTelinha, 23 maio 2022. Disponível em: <https://natelinha.uol.com.br/mercado/2022/05/23/70-dos-telespectadores-usam-celular-enquanto-assistem-a-tv-diz-pesquisa-182088.php>. Acesso em: 30 set. 2024.

RAMOS, Marien. **Uso de Inteligência Artificial aumenta e alcança 74% das empresas, diz pesquisa**. CNN Brasil, 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/economia/negocios/uso-de-inteligencia-artificial-aumenta-e-alcanca-72-das-empresas-diz-pesquisa>. Acesso em: 12 mar. 2025.

CERVI, Antônio. **Maioria das agências usam ferramentas de IA no Brasil**. Promoview, 2024. Disponível em: <https://www.promoview.com.br/pesquisa/maioria-das-agencias-usam-ferramentas-de-ia-no-brasil>. Acesso em: 12 mar. 2025.

ZUBOFF, Shoshana. **A Era do Capitalismo de Vigilância: A Luta por um Futuro Humano na Nova Fronteira do Poder**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2019.

BOOKER, M. Keith. **Science Fiction Films of the 20th Century: A Complete Guide**. Westport: Greenwood Press, 2004.

SONNENFELD, Jeffrey; LIPMAN, Joanne. **Grok and Groupthink: Why AI is Getting Less Reliable, Not More**. Time, 2025. Disponível em: <https://time.com/7302830/why-ai-is-getting-less-reliable/>. Acesso em: 20 mar. 2025.

DA SILVA, Geovane Morais. **A inteligência artificial e seus impactos no mundo do trabalho: desafios e perspectivas**. *Revista do Tribunal Superior do Trabalho*, v. 87, n. 1, p. 159–176, jan./mar. 2021. Disponível em: <https://revista.tst.jus.br/rtst/article/view/90/143>. Acesso em: 21 jun. 2025.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS EMPRESAS DE SOFTWARE (ABES). **Estudo IBM: 41% das empresas no Brasil já implementaram ativamente inteligência artificial em seus negócios**. ABES, 26 set. 2023. Disponível em:

<https://abes.com.br/estudo-ibm-41-das-empresas-no-brasil-ja-implementaram-ativamente-inteligencia-artificial-em-seus-negocios/>. Acesso em: 21 jun. 2025.

NATHALIA VITORIA DO NASCIMENTO LIMA

**"FORA DE LINHA": CRIAÇÃO DA BÍBLIA DE SÉRIE SOBRE A TENSÃO ENTRE
AUTOMAÇÃO POR INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E O VALOR DO TRABALHO
HUMANO NAS INDÚSTRIAS CRIATIVAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do
Curso de Comunicação Social do Campus Agreste da Universidade
Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como
requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em
Comunicação Social, 2025

Aprovada em: 08/08/2025

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Dra. Amanda Mansur Custódio Nogueira

(Orientadora)

Universidade Federal de Pernambuco

Profa. Dra. Iomana Rocha de Araújo Silva (Examinador Interno)

Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Me. Adelina Pontual Ferreira (Examinador Externo)

Universidade Federal de Pernambuco