

GEMINIS

[ABORDAGENS MULTIPLATAFORMAS]

GEMINIS

WEBSÉRIES OU SÉRIES NA WEB? UMA DISCUSSÃO A PARTIR DA NOÇÃO DE INTERAÇÃO

CAROLINA DANTAS DE FIGUEIREDO

*Professora do Departamento de Comunicação Social
da Universidade Federal de Pernambuco. Doutora em
Comunicação Social.*

E-mail: caroldanfig@gmail.com.

GUSTAVO ARRUDA LINS

*Bacharel em Rádio, TV e Internet. Ex-bolsista do Programa
Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC).*

E-mail: gusarrudalins@gmail.com.

RESUMO

Este artigo visa discutir o conceito de websérie a partir da noção de interação, característica possibilitada pelas mídias digitais. Para melhor fundamentar este debate utiliza-se aqui a ideia de mapas narrativos, como desdobramento dos estudos de Todorov e Ricoeur sobre narrativa, assim como o conceito de modularidade de Manovich entre outros.

Palavras-chave: websérie; série na web; mapas narrativas; interatividade.

ABSTRACT

This paper aims to discuss the web series concept born from the notion of interaction, characteristic made possible by digital media. In order to better base this debate is used here the narrative maps idea, as unfolding of Todorov and Ricoeur studies on narrative, well as the concept of modularity of Manovich among others.

Keywords: Web series; series over the web; narrative maps; interactivity.

INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos e o uso das novas mídias influenciam a interação humana. Embora seja esta uma afirmação genérica ela encontra bases em autores que tem discutido – praticamente desde a popularização da internet na década de 1990 – as mídias digitais, como Manovich (2001), Murray (2003), Laurel (2001) e Levy (1999), apenas para citar alguns dos mais conhecidos. Como consequência, o ato de narrar também se modifica com estas transformações. Efetivamente a narrativa ganha materialidade e se estrutura a partir do suporte elegido para sua transmissão. Por suas especificidades, os suportes digitais tanto provocam novas formas narrativas quanto oferecem ao narrado possibilidades inéditas.

As adaptações no ato de narrar têm acontecido paulatinamente a partir da emergência de novos suportes. No século XX isso aconteceu com a linguagem cinematográfica (MANOVICH, 2001), com o aparecimento do rádio e depois com a televisão. Esta, tendo influência de cinema e rádio desenvolveu também uma linguagem própria, marcada, entre outras características, pela linearidade das produções ficcionais. Manovich (Ibidem) pontua que representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e automação são características das mídias digitais. Destas tomaremos apenas a modularidade que é o fato dos artefatos digitais serem compostos por partes interdependentes entre si que podem ser fragmentadas em partes ainda menores e rearranjadas de formas distintas.

Desde os anos de 1990, como podemos perceber em Gosciola (2003) e Murray (2003), há uma tentativa de se desenvolver formatos que aproveitem a modularidade com a criação de narrativas audiovisuais não lineares, explorando-se as possibilidades das multimídias. Isso faz com que a audiência possa interagir com trechos específicos da narrativa, tomando decisões sobre os seus rumos a partir de ações e acontecimentos que lhes são oferecidos pelo roteiro. Os exemplos mencionados por Gosciola e Murray tratam de experiências na web. Contudo, o padrão digital de televisão permite – ao menos potencialmente – que tais decisões sobre os rumos da narrativa sejam tomadas

via controle remoto, dispositivos de *touch screen* ou sensores de movimento. De todo modo, seja para a web ou para a TV digital, as produções não lineares possuem características próprias, distintas das formas narrativas anteriores.

Para tentar desenvolver um argumento – ainda que preliminar – sobre as características das produções trazemos como exemplo produtos aportados na web, como as séries brasileiras independentes *Lado Nix* (sobre a qual nos atermos com mais detalhes), *Conquista Interativa* e *House of Cards*, série norte-americana da plataforma Netflix. O uso de extremos – séries de pequeno porte e uma série de sucesso internacional, de alto custo de produção – serve para tentarmos compreender em quais circunstâncias o termo websérie é utilizado e para provocar uma discussão sobre este termo.

O material aqui apresentado é fruto de um projeto de pesquisa PIBIC realizado pelo aluno Gustavo Arruda orientado pela professora Carolina Figueiredo em 2013. Na ocasião o foco da análise recaiu sobre a série *Lado Nix*, produção independente para internet, que usa o site *Youtube* para veicular um conteúdo audiovisual seriado.

Realizada em 2011 pela Mambo Jack Films, a série foi escolhida como ponto de partida para a pesquisa por seu sucesso de público no Youtube, tendo alguns episódios mais de cem mil visualizações, e também por se autodenominar websérie. Mas o que define uma websérie? *Lado Nix* tem as características necessárias para ser denominada como tal como tal? A ausência de pesquisas sobre o tema que ajudem a conceituar produções para a web, mas especificamente webséries, acentuam a necessidade deste trabalho. Efetivamente, não há distinções conceituais evidentes entre séries e webséries, de modo que denomina-se websérie, genericamente séries aportadas na web, sem que esta denominação leve em conta qualquer característica além do suporte. Contudo, propomos aqui que a modularidade, manifesta na possibilidade de se elaborar mapas narrativos para os produtos audiovisuais de caráter digital, possa contribuir para a formulação de um conceito.

Parte-se aqui do pressuposto que definir nomenclaturas adequadas aos formatos audiovisuais auxilia no entendimento das inovações tecnológicas e contribui com a consolidação de novos formatos e com os estudos a seu respeito. Este artigo propõe discutir o conceito de websérie, tentando distingui-lo de algo que chamamos de série na web. Para isso partindo da noção de narrativa em Todorov (1979) e Ricoeur (2010) e aplicando o modelo desenvolvido por Falcão (2009). A série *Lado Nix*, além das outras citadas, é utilizada aqui como referência para que tal discussão seja feita.

1. ELEMENTOS DA NARRATIVA

Todorov (1979) e Ricoeur (2010) tem sido recorrentemente utilizados para entender narrativa. Antes deles porém é Propp (2006) quem inicia, ou antes atualiza os estudos sobre narrativa, considerando-se que eles começam ainda com a Poética de Aristóteles (1991), estudando os contos de fada russos. O autor entende como morfologia a descrição dos contos através de suas partes, as relações entre elas e delas com o conjunto. Ele percebe ainda, e isso é importante para as narrativas não lineares, que frequentemente nos contos as mesmas ações são atribuídas a personagens distintos, isto é, a cada conto mudam nomes e atributos dos personagens, mas suas funções permanecem as mesmas.

Por função Propp (Ibidem) entende “a ação de uma personagem definida do ponto de vista de seu significado no desenrolar da intriga”. Se a ação é definida do ponto de vista do seu significado, mudando-se o significado, muda-se a própria ação, já que atos idênticos podem ter significados e funções diferentes. Esta percepção é relevante para as narrativas não lineares em que, a partir de significados atribuídos pelo público, diferentes opção de ação para os personagens são possíveis. Todo modo, a noção de função é mantida, pois, independentemente do destino dado pelo público e pelas consequências das suas escolhas em termos de desfecho da trama (um ou múltiplos, como se verá a seguir), já que a estrutura geral do personagem se mantém diante de múltiplas escolhas.

Ricoeur analisa a estrutura narrativa a partir das leituras do Livro XI das Confissões de Santo Agostinho (1999) e da Poética, de Aristóteles (1991). A respeito do tempo ele afirma que “é a narrativa que torna acessível a experiência humana do tempo, o tempo só se torna humano através da narrativa”, de modo que o tempo é uma função da narrativa. Para explicar isso melhor ele recorre a Agostinho. “*In principio fecit Deus coelum et terram*”. No principio fez Deus o céu e a terra, diz a bíblia, de modo que a criação do mundo e o nascimento do tempo não apenas partem de uma ação, mas são a ação. “No principio era o Verbo, e o Verbo estava com Deus, e o Verbo era Deus” (BÍBLIA, 2006). Não só a criação era ação, segundo a bíblia, mas Deus era ação. Esta ideia serve como metáfora para compreender a importância da ação na narrativa e do papel da sucessão de ações na constituição do tempo.

Trata-se aqui de uma consideração meramente retórica. O fato é que o narrado coloca em ordem cronológica a criação das coisas. Primeiro Deus cria céu e terra, depois a luz, depois separa as águas, e assim sucessivamente. Em Sodré (SODRÉ, 1988, p. 75) encontramos que narrativa é:

O discurso capaz de evocar, através da sucessão de fatos, um mundo dado como real ou imaginário, situado num tempo e num espaço determinados. Na narrativa distingue-se a narração (construção verbal ou visual que fala do mundo) da diegese (mundo narrado, ou seja, ações, personagens, tempos). Como uma imagem, a narrativa põe diante de nossos olhos, nos apresenta, um mundo.

O tempo é relativo à narrativa pois evoca fatos em sucessão. Assim chegamos a uma questão ontológica, analisada por Paul Ricoeur (2010) referindo-se a Santo Agostinho (XI, 14, 17): *quid est enim tempus?* (“que é, pois, o tempo?”). Questionamento para o qual Ricoeur (Ibidem) elabora: “o tempo não tem ser, porque o futuro ainda não é, o passado já não é e o presente não permanece” e “dizemos que as coisas por vir serão, que as coisas passadas foram e que as coisas presentes passam” (Ibidem). A demora do tempo e a passagem do tempo são consequências do devir das ações que o preenchem. Mas “como pode o tempo ser, se o passado já não é, se o futuro ainda não é e se o presente não é sempre?” (Ibidem). “O princípio era o verbo”, repetimos. De modo que o tempo é em si através das ações.

A questão seguinte em relação ao tempo é relativa a sua mensuração. Através da medida diz-se o tempo é longo ou curto, ou está se alongando ou se encurtando. Quando é definido um ponto do passado e um do futuro como referência, há a percepção de que o passado se distancia, se alonga, e o futuro se aproxima, se encurta. A medida do tempo, porém, só é sentida ao passo que se vive, que o tempo passa. “É quando o tempo passa que o medimos; não o futuro que não é, não o passado que já não é, nem o presente que não tem extensão, mas ‘os tempos que passam’” (RICOEUR, 2010).

Analisar dessa forma faz o passado e o futuro estarem ativos no presente, em forma de memória e expectativa, respectivamente. Portanto, segundo Ricoeur (Ibidem), passado e futuro são “modalidades do presente”. O movimento do tempo se dá, portanto, entre a lembrança do ocorrido e a expectativa do não-ocorrido. Lembrar é trazer o passado ao presente, através de imagens da memória. Prever é o porvir é antecipar ou simular o que virá. “O tempo é o que dizemos, é o que ouvimos”, afirma Santo Agostinho (apud RICOEUR, 2010). “É por isso que, diremos nós, há enigma, mas não há insciência”, afirma Ricoeur (2010). Daí a capacidade do público de antecipar acontecimentos (o porvir) e elaborar proposições sobre aquilo que pode ser feito pelos personagens. Tomar decisões a respeito disso, contudo, não é viável nos produtos lineares, apenas nas mídias digitais da modularidade proporcionada por sistemas e bancos de dados de conteúdo. Com a possibilidade de interação é o público que pode vicariar o presente da narrativa e eleger o futuro de acordo com o que julga ser mais

interessante para a trama.

Em Agostinho, encontramos que: pareceu-me que o tempo não é outra coisa senão uma distensão, mas de quê? Ignoro, e seria de admirar que não fosse a do próprio espírito” (apud RICOEUR, 2010). O tempo, mesmo tomando-se o movimento como referencial, não é facilmente mensurável. Se considerarmos, como fez Agostinho (1999), o movimento dos astros como referência teremos que, até mesmo isso varia. Daí a tentativa de medir o tempo por meio de uma distensão da alma. Ricoeur (2010) desenvolve o pensamento afirmando que:

Como meço o movimento de um corpo por meio do tempo e não o contrário, como não posso medir um tempo longo a não ser por meio de um tempo curto e como nenhum movimento físico oferece uma medida fixa de comparação, supondo-se o movimento dos astros variável, resta que a extensão do tempo é uma distensão da alma.

Esta “distensão da alma” trataremos como “sentir”. O sujeito sente o passar do tempo e o tempo está nele. Este sentir que se confunde mesmo com existir é ação primeira de todos os sujeitos e, já que tratamos aqui de narrativa, de personagens, independentemente do seu tipo.

2. TEMPO E AÇÃO NA NARRATIVA

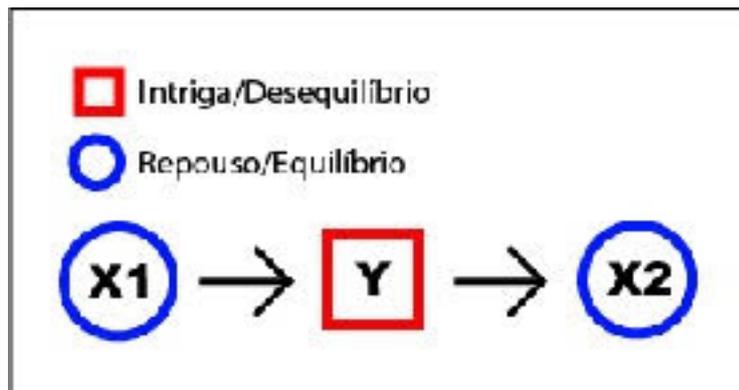
Experiências são transmitidas a cada geração por instinto ou culturalmente em diversas espécies animais como forma de sobrevivência, de modo que se aprenda como se proteger e como caçar. Com as crianças, explica Todorov (1979), isso acontece através do conto. Contos são, de forma bastante sintética, narrativas contadas através de um único ponto de vista, que transmitem informações de experiências vividas. Para Todorov (Ibidem) os contos são “o melhor caminho para a teoria passar pelo conhecimento empírico preciso”. As fábulas, segundo este autor, baseiam-se e ilustram a teoria de forma empírica, proporcionando aprendizagem através da ilustração e não da experiência prática – esta, porventura, retroalimenta e atualiza o conto, através do ponto de vista do narrador.

Nos contos russos, analisados por Todorov, tudo está em repouso até que algo acontece, tirando os personagens de um determinado equilíbrio. A ação move o tempo. Quando um novo equilíbrio é estabelecido, a narrativa se encerra, modificada por meio de ensinamentos de como a vida deve realmente ser. Esta narrativa é estruturada por meio do esquema repouso - movimento - novo repouso. Tem-se então que “era uma vez X1, até que Y e por consequência X2”. Pode-se analisar esta estrutura também da

seguinte forma: equilíbrio (X1) - desequilíbrio (Y) - novo equilíbrio (X2). Note-se que há aí uma sucessão linear, sendo X2 consequência da sucessão de acontecimentos.

Todorov percebe que esta estrutura está presente em todas as narrativas com início, meio e fim, visto que Y é aquele acontecimento que muda os parâmetros de repouso em X1, evoluindo-o para X2, que pode ser semelhante a X1, mas não igual, pois Y é o evento que provoca X2 e não a repetição de X1.

Figura 1 – Estrutura elementar da narrativa não linear



Fonte: autor

O equilíbrio X1, que inicia a narrativa, não significa o início de tudo, simplesmente por ser o começo de um trecho (afinal, a história é um recorte). “O que define o começo não é a ausência de antecedente, mas a ausência de necessidade na sucessão”. (RICOEUR, 2010, p. 70). Uma vez que tratamos de produtos audiovisuais consideraremos que Y pode ser, em determinadas circunstâncias aquilo que Field chama de (1994) “ponto de virada”, incidentes que mudam a ação dramática.

A Y, passagem de um equilíbrio a outro Todorov (p. 64, 88) denomina intriga. “Pode-se apresentar a intriga mínima completa como a passagem de um equilíbrio a outro. (...) O essencial é que o poeta – narrador ou dramaturgo – seja compositor de intrigas” (Ibidem). A intriga muitas vezes é usada para fazer uma comparação entre os pontos de equilíbrio X1 e X2 (e tantos quantos houver), que são equivalentes e semelhantes porém diferentes. Diferentes porque acontecem em momentos distintos e sucessivos. Um é decorrente do outro após o ponto Y que corresponde à intriga/ ponto de virada.

Portanto, entende-se que: se a alma é um parâmetro do tempo e o preenchimento da alma se vale das experiências, acumulada pelos equilíbrios e desequilíbrios dados pela intriga. A experiência temporal é viva através da intriga, neste sentido, tempo são experiências vividas. É a quantidade de ações que irão definir a extensão do tempo, ou pelo menos a percepção de como ele passa.

Isso significa que quanto mais Y/ intriga/ pontos de virada uma história tiver, mais frenético será o tempo da narrativa. Voltamos então ao tempo como questão fundamental na narrativa: o que importa não é como o tempo aparece linearmente, cronologicamente, mas como o tempo aparece na intriga. “É o tempo da obra, não o tempo dos acontecimentos do mundo. (...) A relação interna da intriga é mais lógica que cronológica” (TODOROV, 1970).

Voltando-se novamente ao audiovisual um exemplo interessante é a série norte-americana *24 Horas* (2001-2010). A proposta desta série é que a temporada tenha duração de *24 Horas*, com 24 capítulos de uma hora cada, resultando em uma tentativa de imitar o tempo real. Em outras séries cujos programas também duram uma hora, pode haver transformações temporais completamente diferentes, podendo passar mais de um dia em um programa só. Em *24 Horas* cada episódio corresponde a uma hora do dia e os pontos de virada se dão de forma linear. A passagem de X1 para X2 por Y, nesse caso, procura buscar o tempo cronológico.

3. MAPAS NARRATIVOS COMO POSSIBILIDADE ANALÍTICA

Analisar o que é importante para uma realização audiovisual permite uma melhor compreensão dos produtos e elaboração de novos. Neste sentido, toma-se aqui como possibilidade metodológica a decomposição de produtos audiovisuais em mapas narrativos conforme indicado por Falcão (2009). A representação gráfica dos mapas, facilita a escrita e entendimento dos roteiros não-lineares, já que tornam-se evidentes as intrigas de uma trama e suas consequências. A figura 1, que aparece anteriormente, representa um pequeno mapa narrativo linear¹. A possibilidade de se aplicar mapas narrativos vem do estudo dos *games*. Neste campo, a narratologia tem sido amplamente aplicada. Os mapas narrativos são os “guias para a criação de eventos específicos dentro da história como um todo” (BREYER, FALCÃO & NEVES, 2007).

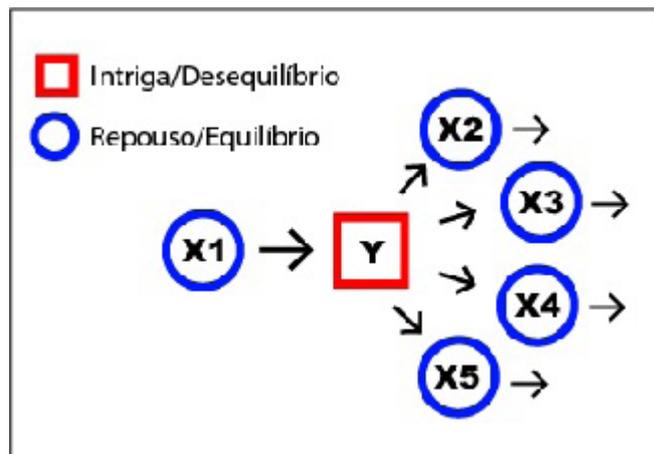
Em produtos audiovisuais lineares ou unidirecionais, não há a possibilidade da narrativa ter múltiplas possibilidades a partir de um Y. X1 provoca exclusivamente X2. O roteiro linear não oferece outras possibilidades. Já no *game*, a partir de Y o jogador tem pelo menos duas alternativas. Para que haja interatividade é necessário que o jogador opte entre uma das alternativas oferecidas, podendo tomar aquela que melhor se enquadra ao fluxo da trama que ele mesmo compõe enquanto joga. Possibilidades lhe foram dadas, mas o jogo não está fechado, pelo contrário, é o ato de jogar que compõe a narrativa e jogar é, em última instância realizar ações/ tarefas e escolher

¹Em uma obra não-interativa, o mapa será sempre linear, pois o público não pode escolher os pontos de virada (Y) ou novos repousos a partir dele (X3 ao invés de X2, por exemplo).

caminhos. No audiovisual linear o roteiro e por conseguinte a edição dos produtos segue um caminho único, de modo que intriga conduz a apenas um resultado, ainda que seja possível entrever outros, não realizados na narrativa em questão.

Se a narrativa unidirecional segue um fluxo único, a multidirecional oferece distintas possibilidades. Isso dá ao espectador a sensação de poder sobre o que está acontecendo, gerando um envolvimento muito maior por conta da responsabilidade sobre o segundo repouso, dentro de múltiplas opções possíveis (X2, X3, X4, etc).

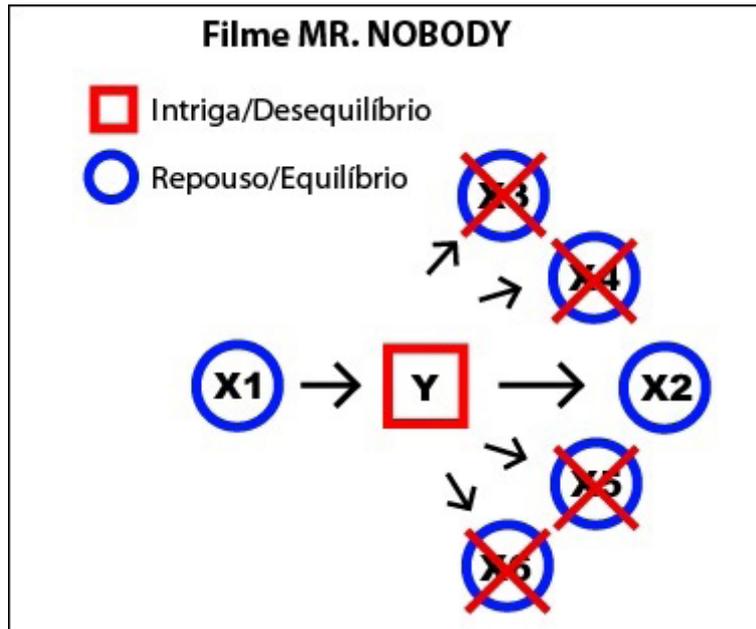
Figura 2 – Desenho de mapa narrativo multidirecional



Fonte: autor

No longa-metragem *Mr. Nobody* (2012), do belga Jaco Van Dormael, a narrativa oferece diferentes possibilidades desde um mesmo ponto. Um homem centenário conta a sua vida a partir de um ponto de virada: com a separação de seus pais ele tem que decidir com qual dos dois viver, daí em diante fazer outras escolhas em sua vida. Da reflexão sobre este momento decisório emergem outros momentos em que foi necessário escolher e distintas possibilidades vão sendo mostradas ao espectador. Qual dos caminhos ele realmente tomou? Isso não importa, pois o filme se propõe a analisar a diversidade das escolhas a partir de um ponto Y, ou de distintos Y numa narrativa.

Embora Van Dormael explore a ideia de mapas ao apresentar as diferentes trajetórias que o protagonista poderia ter seguido, o filme não dá ao espectador a opção de escolher. De fato, o público vê os mapas narrativos sendo traçados diante de si, mas por ser o suporte fílmico não interativo, ele não pode optar por um caminho em detrimento de outro. O filme parte de X1 a Y, até que em Y é oferecido ao espectador conhecer os X2, X3 e X4 que se desenvolvem a partir do ponto de virada, isto é, diferentes repousos decorrentes de Y. Embora permita ver diferentes possibilidades, o roteiro elege uma, que aqui chamamos de X2, de modo que a narrativa, embora explore os diferentes caminhos de um mapa, é eminentemente linear.

Figura 3 – Análise do mapa narrativo em *Mr. Nobody*

Fonte: autor

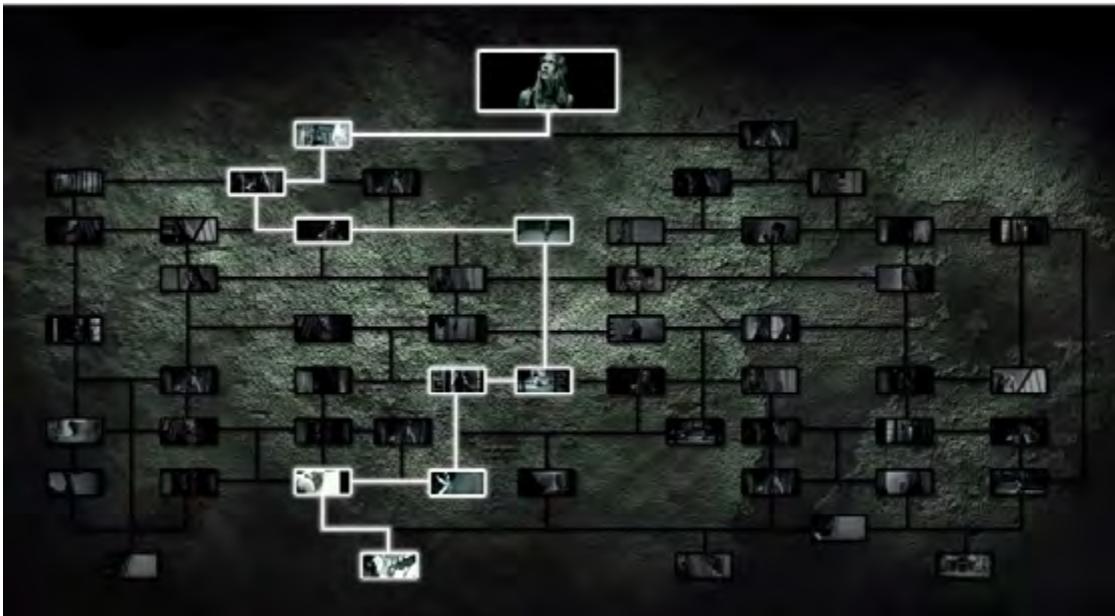
Embora os meios digitais ofereçam ferramentas adequadas à interatividade, ela pode se dar em meios não digitais, dependendo de como o roteiro de determinado produto se estruture e das ferramentas através das quais a interatividade aconteça. Contudo, em meios não digitais o alcance da interatividade é reduzido. No filme de terror *Last Call* (2010) de realizador alemão Jung von Matt, antes de determinadas sessões os espectadores eram convidados fazer um cadastro digital via telefone celular, cedendo informações como nome, e-mail e número de celular.

Imagem 1 – Estrutura de interação do filme *Last Call*

Fonte: <<http://www.youtube.com/watch?v=riMgAYensRI>>

Durante a exibição do filme, a protagonista faz uma ligação e o celular de um desses espectadores toca. Eis que se inicia uma interação entre espectador e narrativa, de modo que a personagem pede ajuda à pessoa que está ao telefone. Isto é possível através de um software com reconhecimento de voz. Decisões como subir ou descer as escadas, ir para direita ou esquerda ou perguntas de sim e não ficam a cargo do espectador, que tem o poder de interferir na narrativa através das escolhas que orienta. A cada Y são colocadas opções nas mãos do espectador. Modificando-se os caminhos tomados pela personagem em última instância, muda-se até mesmo a duração do filme. Há, sem dúvida uma limitação na quantidade e no tipo de decisão a ser tomada a partir de Y, contudo a interatividade, permite que a noção de mapas emergja e se torne evidente para o público.

Imagem 2 – Mapa narrativo do filme *Last Call* a partir de uma escolha do usuário



Fonte: <<http://www.youtube.com/watch?v=riMgAYensRI>>

Nos programas seriados ficcionais televisivos tradicionais, a narrativa é construída através de uma estrutura seriada com trajetória fixa. Novamente, a linearidade não permite a manipulação da narrativa pelo espectador, não havendo assim interatividade. Os seriados são conteúdos audiovisuais sequenciados, cujo nexos entre os episódios se dá em função da existência de um arco longo, comum a uma temporada ou à série como um todo. A partir deste arco longo, arcos menores são estabelecidos entre os episódios ou de um episódio em si. O *showrunner* – produtor responsável pela idealização e desenvolvimento da série – define com a equipe de roteiristas as possibilidades narrativas e os caminhos a serem trilhados durante o desenrolar da trama. Por serem produtos lineares, não há interferência do público e a construção de mapas

distintos não é possível, exceto quando há digressões ou elucubrações no roteiro, quando é permitido ao público, assim como no filme de Van Dormael entrever outras possibilidades.

4. SÉRIES NA WEB OU WEBSÉRIES?

É importante perceber que o processo de roteirização de produtos audiovisuais muda com as possibilidades de interação que as plataformas digitais oferecem. Em filmes ou em seriados, se antes o roteirista ou equipe de roteirização escrevia a partir de um único mapa em que X1 leva necessariamente a X2, X3 e assim por diante, em produtos interativos será necessário escrever considerando múltiplos mapas. É a variedade de mapas, como acontece nos *games* há pelo menos duas décadas, que permite ao espectador participar ativamente da trama, daí a necessidade de substituição do termo espectador por usuário ou interator.

Efetivamente a digitalização dos produtos audiovisuais traz consigo um potencial de interatividade ainda não largamente explorado. Daí a necessidade de tratarmos o que costuma ser uma falácia: a noção de que tudo o que é digital é interativo. Vejamos o caso das séries para a web. Em sua maioria elas seguem o mesmo padrão narrativo das séries tradicionais, apresentando apenas um caminho possível em que X1 modificado por Y leva a X2. O que as difere das séries tradicionais via de regra é o suporte. A dificuldade em definir o termo se dá pela variedade de produtos – em termos de linguagens e tempo de duração, entre outras características – sob este nome. Romero e Centellas (2008) definem websérie da seguinte forma:

Web series renew narrative strategies that have been already consolidated for some time on television. But they incorporate on-line resources like active participation from the audience in the story's progress and the ease which this interactive medium allows for the generation of virtual communities - something which is key to consolidate the series' fictional universe.

Note-se que os autores percebem a interatividade como característica das webséries, contudo, em sua maioria, as séries aportadas na web em canais como Vimeo ou Youtube não possibilitam a atuação do usuário na construção narrativa. O interesse dos produtores por fazer com que uma série ficcional seja mais do que apenas uma narrativa unidirecional é ainda é pequeno, e a prática também. Em partes em função do custo de softwares de interação, roteiros, captação e edição para diferentes mapas. Porém, há indicações de que, pelo menos o custo de softwares para produtos audiovisuais

interativos tenderá a diminuir. Em 2013 foi lançado com grande estardalhaço um clipe interativo para a música *Like a Rolling Stone* de Bob Dylan. Este lançamento, foi uma forma de divulgar a Interlude, uma plataforma para a edição de vídeos interativos. Uma das propostas da plataforma é baratear e popularizar conteúdos interativos.

Imagem 3 – Comandos de interação do clipe Like a Rolling Stone simulando (lateral direita da tela) os botões de um aparelho de TV



Fonte: <<http://interlude.fm/en/>>

Um produto seriado ficcional com estrutura narrativa tradicional, isto é, linear, pode não significar um novo modo de fazer audiovisual. Independentemente de classificações como a de Romero e Centellas (2008), costuma-se denominar websérie qualquer produto seriado aportado na web. Mas estar aportado na web é por si só uma característica distintiva? Ou produtos seriados de caráter tradicional corresponderiam simplesmente a séries na web?

Para melhor ilustrar isso tomaremos como exemplo a série *House of Cards*², do portal Netflix. O portal oferece no sistema *on demand* filmes e seriados a custo de uma mensalidade do assinante. Este canal de conteúdo na internet lançou a série, em 2013, como seu primeiro material próprio, distribuído somente no site, que até então reproduzia conteúdos adquiridos de emissoras, estúdios e produtoras. Devido ao sucesso comercial do portal, o Netflix optou por investir em um conteúdo exclusivo, a série *House of Cards*. Temos aqui o ponto relevante para nossa análise: o próprio portal anuncia *House of Cards* como uma série e não websérie. De fato, além do modelo de distribuição *on demand*, a série não se utiliza de nenhum recurso específico das mídias digitais. A possibilidade de interação proporcionada modularidade não foi levada em conta no desenvolvimento deste produto que é absolutamente linear.

O fato do Netflix afirmar que *House of Cards* é uma série na web, e não uma

² *House of Cards* conta a história de um político americano que almeja um alto cargo em Washington D.C.

websérie, reforça a importância de se tentar intitular corretamente novos formatos audiovisuais. Neste trabalho, de forma preliminar consideramos que há séries na web, de formato clássico e análogo ao da televisão tradicional e webséries, produtos que levam em consideração na sua formulação as características das mídias digitais. Sendo assim, consideramos que webséries podem ser consideradas objetos audiovisuais (ficcionais ou não) de estrutura seriada com trajetória mutável, variando de forma modular a partir de elementos narrativos como temporalidade, temática e situação. Neste caso, a interação é efetivamente necessária para que a narrativa caminhe. Como exemplo disso, tomamos a websérie *Conquista Interativa*, do canal do Youtube Maionese Produções. Nesta websérie, o personagem Lucas precisa do espectador para, interativamente, ajudá-lo a conquistar a garota dos seus sonhos.

O internauta deve escolher entre opções dadas pelo próprio Lucas para seguir com o seu plano de conquistar a garota. De início, são sugeridas situações e a partir delas opções de como se comportar perante algum estímulo do vídeo. O X1, nesse caso, é a paixão de Lucas pela garota, até que Y acontece: ele decide tomar uma atitude para tentar conquistá-la.

Imagem 4 – Frame da websérie *Conquista Interativa* com algumas opções de resolução da intriga

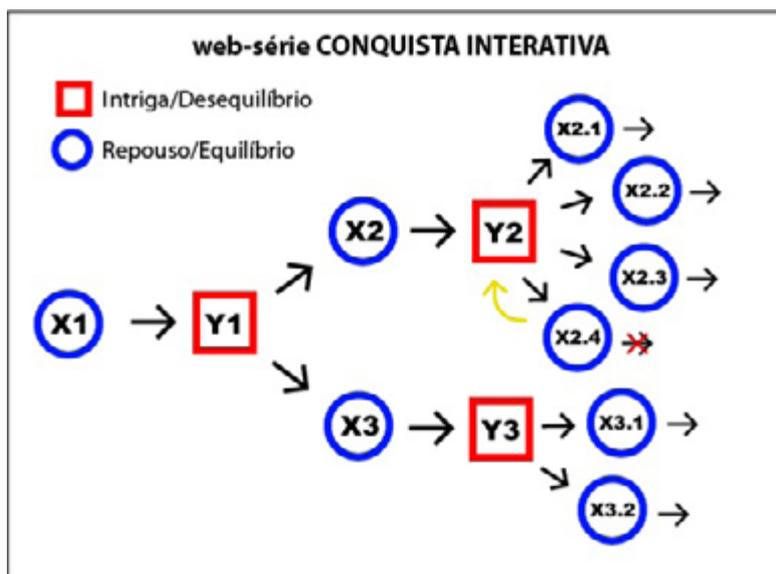


Fonte: <<http://www.youtube.com/watch?v=9SuzBigHR-M>>

O espectador, então, pode escolher que atitude é essa: X2 (deixar pra lá) ou X3 (falar com ela). Escolhendo a opção X2, ele deixa a garota de lado e a narrativa segue, até que um Y2 acontece (ele cai e ela vem ajudá-lo e o reconhece) e outras duas opções para o público aparecem: X2.1 (fingir que não lembra dela) ou X2.2 (falar o que sente). Escolhendo a opção X3, ele se prepara para tal, e indaga o que falar (Y3). As opções dadas são X3.1 (cantada), X3.2 (dar um “oi”), X3.3 (dizer que lembra dela) ou X3.4 (dar um soco). Daí os caminhos seguem em repousos, intrigas e novos repousos, até a

finalização da narrativa. Abaixo o mapa narrativo desta história.

Figura 4 – Mapa narrativo da websérie *Conquista Interativa*



Fonte: autor

Lado Nix (2012) é um série de cinco episódios alocados no Youtube e no próprio site da série, que conta a história de Nix, uma garota que trabalha numa loja de quadrinhos e sonha em lançar sua própria *graphic novel*, a Gorgole. A narrativa é unidirecional, tratando-se de uma história linear em que Nix busca, com a ajuda de seus amigos, publicar seu quadrinho enquanto disputa espaço com sua antagonista Manu Velasquez. Um mapa narrativo do *Lado Nix*, com a resolução das intrigas e desequilíbrios que aparecem no desenrolar dos episódios, pode ser ilustrado tal qual o desenho abaixo. X1 aparece no início e vai sempre se transformando, na medida em que Y acontece. Percebe-se portanto, a linearidade do roteiro da série.

Figura 5 – Mapa narrativo de *Lado Nix* evidenciando a linearidade



Fonte: autor

Lado Nix apresenta um formato sequenciado de episódios com duração de seis a oito minutos. A intriga ou desequilíbrio de cada episódio não se encerra no mesmo. As ações apresentadas na série fazem parte de um arco narrativo maior, mote principal da trama. A temporalidade na construção narrativa foge do sequenciamento cronológico. O início do primeiro episódio é uma cena que finaliza o quinto e último episódio da temporada. A partir desta informação sobre o fim da trama (uma briga entre Nix e a antagonista, Manu Velasquez), toda a história é desenvolvida. Há também momentos em que o recurso dos *flashbacks* é usado, para contextualizar os acontecimentos. Esta estratégia de roteiro usa o tempo de forma não-cronológica. “É o tempo da obra, não o tempo dos acontecimentos do mundo”, como afirma Todorov (1979). O tempo é o dos personagens, contudo, mesmo que a história não seja apresentada em ordem cronológica, desenhado-se o seu mapa narrativo ela é, em detrimento das digressões, perfeitamente linear.

No canal do Youtube de mesmo nome, os produtores do *Lado Nix* classificam a série como uma websérie. Mas, segundo a reflexão desenvolvida anteriormente neste artigo, séries na web se caracterizam por serem lineares, não-interativas, de roteiro pré-definido e trajetória fixa (assim como os modelos clássicos de séries televisivas), sendo apenas disponibilizadas na internet. *Lado Nix* apresenta todas essas características, o que faz dela uma série na web. O produto em questão não dá ao público a possibilidade de decidir pelos personagens e construir uma narrativa em que ele também seja responsável por direcionar as ações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos sobre ficção nas mídias digitais e suas possibilidades ainda são recentes e o uso de diferentes terminologias não é definitivo, daí a proposta de analisar aqui os termos “série na web” e “websérie”. Classificamos como séries na web produtos como *House of Cards* (este lançado sob o nome de série) e *Lado Nix* (que os produtores declaram ser websérie). Ambos, com magnitudes bastante diferentes em termos de custo de produção e acabamento apresentam características das séries tradicionais, ainda que estejam aportadas na web, especialmente por não considerarem a interação como possibilidade.

Em contrapartida, no que chamamos aqui de websérie, como exemplificado pelo produto *Conquista Interativa*, o usuário pode escolher entre diferentes intrigas (Y) que levam a repousos variados (Xn). Todo modo se mantém, a estrutura repouso - intriga - novo repouso. Mesmo que esse novo repouso varie conforme o Y escolhido.

Tanto fábulas estudadas por Todorov (1979) quanto as histórias contemporâneas seguem fundamentalmente esta estrutura narrativa. As “modalidades do presente”, como discorre Ricoeur (2009), citando o passado e o futuro, oferecem distintas possibilidades narrativas.

Embora o termo *websérie* seja recorrentemente utilizado pode-se inferir que muitos produtos assim denominados estão meramente aportados na web, não explorando as características das mídias digitais. A possibilidade de interação é deixada de lado em prol de narrativas que apresentem um caminho único ao invés de múltiplos. Isso se explica em parte por ser o desenvolvimento de produtos audiovisuais para a web ainda recente e por serem as tecnologias que permitem a interatividade ainda custosas ou pouco acessíveis como afirmamos anteriormente.

Como o momento ainda é de desenvolvimento de linguagens e de adaptações tecnológicas vale a pena discutir as nomenclaturas utilizadas, ainda que esta classificação seja ainda preliminar. Não pretende-se aqui, embora tenhamos insistido neste ponto, reduzir o conceito de *webséries* à questão da interatividade. Contudo, este parece ser um caminho possível no momento, para distinguir um tipo de produção seriada audiovisual pensada para aproveitar as potencialidades das mídias digitais de um outro tipo que reproduz o modelo das mídias tradicionais em suportes digitais. De qualquer forma, diante da consolidação do uso das plataformas de vídeo na internet e da TV digital é tendência dos produtos audiovisuais explorar cada vez mais as potencialidades das mídias digitais não apenas aportando produtos, mas abrindo espaço para interações bastantes ricas – tanto para o produtor quanto para o espectador – que tendem a envolver mais o público, permitindo que ele se envolva na construção da narrativa através da possibilidade de seguir diferentes mapas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGOSTINHO, Santo. **Confissões**. São Paulo: Nova Cultural, 1999. Coleção Os Pensadores.

ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Nova Cultural, 1999. Coleção Os Pensadores.

BÍBLIA. Português. **Bíblia Sagrada**. Trad. Pe. Antônio Pereira de Figueiredo. São Paulo: Edições Paulinas, 2006.

BREYER, Felipe; FALCÃO, Leo; NEVES, André M. Mapas Narrativos: estruturas para criação e avaliação de *games*. In: **SBGames**, 2007. Anais eletrônicos. Disponível em <http://www.sbgames.org/papers/>

sbgames07/artanddesign/full/ad5.pdf. Acesso em: 02 mar. 2014.

CENTELLAS, Fernando Canet; ROMERO, Nuria Lloret. 0 and audiovisual language. In: **Hipertext.net**, n. 6, 2008. Disponível em <http://www.hipertext.net>. Acesso em: 02 mar. 2014.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. Objetiva, Rio de Janeiro, 1994.

FALCÃO, Leo. **Mapas narrativos: estruturas dramáticas aplicadas à concepção e avaliação de games**. EDUFPE, Recife, 2009.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as Novas Mídias**: do cinema às mídias interativas. 2ª ed. rev. ampl. São Paulo: Senac, 2008.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural/ Unesp, 2003.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

RICOUER, Paul. **O tempo e a narrativa**. WMF Martins Fontes, São Paulo, ed. 2010.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. Perspectiva, São Paulo, 1979.

FILMOGRAFIA

24 Horas. Fox. Criação: Joel Surnow e Robert Cochran. 2001-2010.

Conquista Interativa. Maionese Produções. Criação: Mauro Monezi. 2013. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=9SuzBigHR-M>. Acesso em: 02 mar. 2014.

House of Cards. Netflix. Criação: Beau Willimon. 2013. Disponível em www.netflix.com. Acesso em: 02 mar. 2014.

Lado Nix. Mambo Jack Filmes. Direção: Paulo Mavu. 2011. Disponível em www.ladonix.com. Acesso em: 02 mar. 2014.

LIKE a rolling stone. Interlude. Disponível em <http://interlude.fm/en/>. Acesso em: 02 mar. 2014.

Last Call. Film Deluxe. Criação: Jung von Matt. 2010.

Mr. Nobody. Direção: Jaco Van Dormael. 2012.