

Personagens adolescentes na websérie “Skam”: um estudo sobre comunicação e narrativa transmídia ¹

Pedro Vinícius Deógenes Miguel²

Ítala Clay de Oliveira Freitas³

Universidade de São Paulo, São Paulo, SP

RESUMO

Esta pesquisa tem por objetivo a análise da websérie “Skam”, visando compreender o processo de comunicação na articulação de significações para a representação da adolescência, tendo como base uma narrativa transmídia. Justifica-se pela grande repercussão obtida entre o público alvo e a necessidade atual de se produzir reflexão crítica sobre produtos midiáticos para adolescentes. O estudo foi realizado a partir de uma pesquisa de natureza qualitativa e exploratória. Dentre os procedimentos metodológicos destaca-se a pesquisa bibliográfica e a análise de episódios, nos quais se observou a construção do enredo e das personagens. A fundamentação teórica ampara-se no diálogo com autores de estudos de mídia comparada, narrativa transmídia e semiótica, tais como Henry Jenkins, Lucia Santella, Floyd Merrell, Muniz Sodré, Janet Murray e Marcelo Bulhões.

Palavras-chave: comunicação, narrativa transmídia, websérie, adolescentes, Skam.

INTRODUÇÃO

A narrativa acompanha a evolução do ser humano ao longo de sua existência. Com o passar do tempo e das transformações nos processos comunicacionais do homem, a tecnologia permitiu a inclusão de novos elementos nos modos de contar histórias e, consequentemente, nos modos de representação da realidade.

No entanto, até que os tipos de narrativa que nos são apresentados hoje fossem estabelecidos, a trajetória da comunicação entre os seres humanos foi marcada por diferentes tipos de manifestações, entre elas a fala. As narrativas de tradição oral estão entrelaçadas no enredo das primeiras civilizações que emergiram ao longo da história. Oralmente e de geração para geração, cada sociedade formada compartilhava suas

¹ Trabalho apresentado no IJ08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação, da Intercom Júnior – XVI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante de Graduação do 8º semestre do Curso de Jornalismo da UFAM, e-mail: pedroviniiciusdm@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social - Jornalismo, e-mail: iclayfreitas@hotmail.com

tradições e conhecimentos particulares, e desse modo construíam e preservavam suas características culturais.

Essas narrativas, que no começo eram compartilhadas oralmente, tomavam outros rumos quando direcionadas à um viés mais artístico, a ficção. Foi por meio dela que a realidade de um determinado povo passou a ser traduzido e interpretado para aqueles que almejavam compreender o mundo a sua volta e que buscavam referências que fossem capazes de guiar suas atitudes. Como exemplo podemos citar a civilização grega, as peças do teatro grego buscavam demonstrar as mudanças sociais e comportamentais da sociedade em que estava inserido, o berço de uma civilização democrática.

Com a revolução dos novos ambientes digitais, os formatos de narrativa que originalmente só poderiam ser praticados individualmente, agora podem ser combinados e recriados nas plataformas que surgiram nesse avanço. Esse período, marcado pela invenção do computador, possibilitou que as narrativas orais e literárias se aliassem a imagem e ao som em um único espaço que agregou as diferentes formas de expressão das histórias contadas pelo homem.

Nesse processo evolutivo da narrativa, os meios de comunicação ao terem suas características adaptadas e mescladas tornavam ainda mais claras as infinitas possibilidades do surgimento de novos formatos de narrativa, entre eles a narrativa transmídia. Para Henry Jenkins (2009), uma história transmídia combina diversos formatos midiáticos a favor de uma única história e expande o seu conteúdo entre essas mesmas mídias e produtos licenciados, em que cada um coopera de forma independente para a trama principal. Tal formato se estabelece como ponto de partida desse estudo ao se desenvolver como matéria-prima para a análise de inúmeros processos comunicacionais que podem ser atingidos se bem utilizados.

Dentre os produtos midiáticos já produzidos que possuem essa forma narrativa como elemento principal de sua composição, a websérie norueguesa “Skam” utiliza a narrativa transmídia para o desenvolvimento do seu enredo e construção dos seus personagens. Transmitida durante os anos de 2015 e 2017, a websérie relata o cotidiano de adolescentes noruegueses durante a principal fase de descobertas e primeiras experiências da vida, ao acompanhar o dia a dia de seus personagens dentro e fora da

escola, a trama colocou em debate temas corriqueiros e tabus da adolescência e da sociedade como um todo, tais como sexualidade, feminismo e religião. Ao retratar a realidade do adolescente norueguês, a história ganhou popularidade em seu país de origem, conseguindo alcançar a marca de um milhão de visualizações em diversos episódios, além de receber inúmeros elogios e aclamações da crítica especializada na Europa.

Com a ajuda de redes sociais, como o Facebook e Twitter, o seu conteúdo era traduzido por fãs estrangeiros e distribuídos via plataformas de arquivamento de conteúdo, como o Google Drive, para que os espectadores fora da Noruega conseguissem ter acesso à websérie. As imagens e citações provenientes dos episódios eram frequentemente compartilhados e já no final de 2016, “Skam” alcançava um público global curioso em entender do que aquilo tudo se tratava.

Criada por Julie Andem e produzida pela emissora estatal NRK, a narrativa do seriado se estabelecia pelo compartilhamento, no website da série, de clipes (que continham cenas dos episódios) ao longo da semana e que, ao final, se juntavam em um só conteúdo e formavam um episódio completo. A série conta com o mesmo elenco em todas as temporadas, a diferença é que em cada ano o foco é um personagem específico e nos dramas de seu enredo. Respectivamente na primeira, segunda, terceira e quarta temporada a websérie acompanha a história dos personagens Eva Mohn, Noora Saetre, Isak Valtersen e Sana Bakkoush.

O estudo da websérie serve de base para a principal problemática a ser discutida durante a realização dessa pesquisa: a reflexão crítica sobre os produtos midiáticos destinados à adolescentes. Dependendo do período de tempo e da localidade onde aquele produto de comunicação é originado muitas aferições podem ser feitas e a representação da figura do adolescente pode ser modificada e favorecer novos tipos de debate e entendimentos de como a adolescência é traduzida ficcionalmente e como isso reflete a realidade em que o produto midiático está inserido e de como ela é adaptada.

OBJETIVOS

O objetivo geral do projeto consiste em analisar a representação da adolescência na websérie “Skam” a partir da construção de uma narrativa transmídia. Os objetivos

específicos são divididos em três pontos fundamentais: contextualizar as narrativas em suas dimensões comunicacional e cultural no percurso histórico, identificar as estratégias e técnicas de comunicação utilizadas pela websérie em estudo, que a categorizam como uma narrativa transmídia e investigar as representações dos adolescentes na construção das personagens Noora Saetre e Isak Valtersen, considerando as questões sociais emergentes que são abordadas.

METODOLOGIA

A pesquisa é classificada de natureza qualitativa, aquela que segundo Richardson (1989) não emprega um instrumental estatístico como base na análise de um problema, não pretendendo medir ou numerar categorias, e exploratória que conforme Gil (2008) busca proporcionar maior familiaridade com o problema e que pode envolver levantamento bibliográfico e entrevistas com pessoas experientes no problema pesquisado. Dentre os procedimentos metodológicos utilizados estão a pesquisa bibliográfica e análise de produtos constituintes do objeto de estudo. Para as primeiras reflexões acerca do conteúdo da série, foram escolhidos para análise os episódios 2 e 10 referentes à segunda temporada e os episódios 5 e 8 da terceira temporada.

No primeiro capítulo foi desenvolvido um panorama da evolução da narrativa e do modo de se comunicar e contar histórias do ser humano, desde os elementos presentes na comunicação do período pré-histórico até as transformações geradas pelas mídias digitais que dão acesso a infinitas novas possibilidades de produção e veiculação de uma história.

Para a elaboração dos argumentos e proposições sobre a discussão desses temas foram utilizadas diversas fontes, desde os estudos de Aristóteles e sua obra “Poética” à Janet Murray no livro “Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço”. A “Poética” de Aristóteles pode ser vista como base de diversas formas de representação artísticas que vemos até os dias de hoje.

No segundo capítulo, as características principais para a definição e apresentação dos elementos que fazem uma narrativa ser considerada transmídia são estudadas, além das novas possibilidades que esse formato traz para a expansão de um universo ficcional e para o aumento da participação do público no decorrer de seu desenvolvimento,

utilizando-se para isso os estudos de convergência entre as mídias de Henry Jenkins e os estudos sobre ficção de Marcelo Bulhões. Nesse mesmo capítulo ainda são realizadas as primeiras reflexões críticas dos produtos audiovisuais pensados especificamente para os adolescentes tanto de forma aproximada, ao se relacionar com o Brasil, quanto em larga escala, com os produtos norte-americanos e europeus.

No terceiro e último capítulo, utilizando-se de autores como Lucia Santaella e Floyd Merrell, foram tecidas algumas reflexões sobre os tipos de representação da adolescência apresentados pela websérie “Skam” baseando-se nos estudos da semiótica para a compreensão da formação dos significados particulares criados pela obra e o entendimento do papel que a imagem e suas representações adquiriram na compreensão da sociedade em que estamos inseridos, no comportamento que adquirimos com as pessoas ao nosso entorno e sua consequente espetacularização pelos meios de comunicação de massa.

A segunda e terceira temporada da websérie foram as escolhidas para terem os episódios observados sistematicamente por possuírem os protagonistas com mais repercussão entre o público, além da popularidade de seus intérpretes e relevância das problemáticas abordadas no desenvolvimento de suas tramas. Os personagens utilizados para análise são: Noora Saetre e Isak Valtersen.

Por fim, são investigadas e analisadas as estratégias propriamente ditas transmídia que estão presentes na websérie. A forma de divulgação diferenciada da série e as ferramentas que favoreceram a identificação e aproximação do público são os principais pontos em questão. A produção utilizou-se de um site para a locação de seus clipes que também continha abas que explicavam o enredo da série e elencavam os personagens, também servia para a divulgação de fotos, mensagens de texto, troca de e-mails e outros tipos de materiais que complementavam o desenrolar da trama que estava sendo contada. Para essa etapa da pesquisa, é abordado o processo de estudo e evolução do campo comunicacional em si e também dos elementos presentes no processo de comunicação entre a mídia e o público. Autores como Muniz Sodré e sua “Antropologia do Espelho” obtiveram grande espaço na articulação dos argumentos presentes nesse encerramento.

1. RESULTADOS/DISCUSSÃO

A partir das primeiras reflexões construídas no decorrer do processo de pesquisa e desenvolvimento da problemática em questão neste trabalho, pode se concluir alguns pontos principais. Entre eles, o estudo da narrativa ao longo da trajetória de desenvolvimento do ser humano, identificando-a como uma das formas primordiais da comunicação humana e destacando as suas diferentes ferramentas de utilização desde as épocas mais distantes até as transformações modernas de hoje em dia com o uso da tecnologia e o surgimento da televisão e mídias digitais.

Também foi possível perceber a necessidade do ser humano em contar histórias e representar a realidade à sua volta seja por meio da ficção, ou ainda dos contos e das lendas compartilhadas por meio de diversas gerações ao longo do tempo.

Ao se aproximar da contemporaneidade e a intensa convergência entre os diferentes veículos de comunicação, a narrativa transmídia surge como um dos principais resultados da evolução no modo de contar histórias, ao combinar diferentes tipos de mídia que expandem o universo de uma única história mas que não precisam de uns dos outros para que se faça entendido. Nesse novo meio, surge a websérie “Skam”, uma obra transmídia feita para o público adolescente.

Ao analisar as principais características da websérie foi possível entender que entre as técnicas utilizadas pela websérie que a classificam como uma narrativa transmídia, a divulgação de seu conteúdo pode ser considerado o fio condutor para categorização das demais estratégias utilizadas pela produção. A estratégia da websérie consistia em simular a impressão de que a trama fictícia acontecia em tempo real à vida dos espectadores. Desse modo, os cliques eram divulgados conforme o dia e horário que aquele enredo se dava no universo da série, como um retrato da realidade. Além desse conteúdo primário, também eram constantemente divulgadas mensagens de texto, fotos e e-mails trocados pelos personagens, dentro de uma plataforma particular da própria websérie, que ajudavam a construir novas perspectivas para o enredo construído. Perfis em redes sociais, como o Instagram, também foram criados para cada personagem e atualizados de acordo com o desenvolvimento da narrativa,

As estratégias transmídia e o uso da tecnologia a favor da divulgação da história da série se mostraram uma ferramenta efetiva para a aproximação do público. Seu enredo e

construção de personagens proporcionou uma identificação por parte dos adolescentes ao redor do mundo que conseguiam dividir as mesmas angústias e alegrias dessa geração que estava sendo retratada na ficção.

Esse processo comunicacional de identificação entre a obra e seu público conseguiu ser concretizado por meio do estudo das estratégias de comunicação existentes nesse processo. Muniz Sodré (2002) estuda que o campo da comunicação cobre efetivamente um largo, mas delimitado, espectro de ações ou de práticas, entre elas a vinculação que seria, no contexto da websérie, a interatividade, a participação e identificação do público com a história que estava sendo contada.

Algumas escolhas audiovisuais, de roteiro e a própria escalação do elenco da série são elementos que ajudam na vinculação. O público era incentivado a descobrir intertextualidades presentes durante o desenvolvimento de arcos na série. A terceira temporada, por exemplo, possuiu uma grande quantidade de referências intertextuais que variaram desde filmes como *Romeu e Julieta*, de Baz Luhrmann, até referências religiosas e simbolismo por meio de números. O casting da série também representa o esforço dos produtores em manter fielmente reproduzida a realidade um adolescente na Noruega. Os atores e atrizes, em sua grande parte, estavam em seus primeiros trabalhos na profissão e condiziam com a mesma faixa etária de seus personagens.

O estudo da websérie instigou a reflexão crítica dos produtos audiovisuais feitos para o público adolescente ao redor no mundo. Neste projeto em específico após a análise do perfil dos formatos produzidos no Brasil, Estados Unidos, Reino Unido e Noruega foi observado que a maior parte das séries e outros materiais audiovisuais com temática adolescente visa propagar um padrão de conduta, ditando regras e padrões de beleza e comportamento mesmo que de forma inconsciente. Como qualquer obra, serve como manutenção de ideologias que já são compartilhados pela sociedade em que estão inseridos.

Nos Estados Unidos, por exemplo, surgiu os conhecidos *teen dramas*, produções norte americanas que abordam uma grande diversidade de temas sociais e que permeiam as descobertas dessa fase da vida e a iniciação da vida adulta como sexualidade, gravidez na adolescência, bullying, o relacionamento com a escola e família e as reafirmações de

papeis femininos e masculinos na sociedade podem ser destacados. Porém, o desenvolvimento dessas narrativas ou simples topicalização desses temas depende da análise de cada seriado em específico, para mais ou para menos. Segundo as análises feitas por Coutinho (2016) o jovem norte-americano retratado nas séries é branco, abastado e heterossexual e que apesar de abordar constantemente a diversidade sexual, a diversidade étnica continua renegada.

No Reino Unido, o modelo de temporada curta é adotada e desvencilha-se do padrão americano mais extenso que, por sua vez, é justificado pela severidade do mercado imposto que necessita de produções mais longas para recompensar o dinheiro investido e arrecadar um lucro maior, conseqüentemente. A menor duração das produções, normalmente baseando-se em uma média de 12 episódios, garante uma narrativa mais focada na trama central. Oliveira (p. 39, 2014) ressalta que a “sociedade britânica confia mais no discernimento de seus jovens do que a americana de traços ainda muito conservadores.” o que garante a exposição de nudez, sexo, abuso de álcool e drogas de uma maneira mais explícita.

No Brasil, a telenovela “Malhação” foi analisada como principal exemplo de produção brasileira especificamente voltada para o público adolescente. Por ocupar um espaço na grade da Rede Globo, principal emissora de televisão do país e que abrange o Brasil quase que em sua totalidade, a novela é utilizada como ferramenta educativa e propulsora de debates. Das temporadas mais antigas às atuais, temas considerados mais polêmicos e alçados a posição de tabu foram apresentados de maneira particular. Gravidez na adolescência, desigualdades sociais, preconceitos, homossexualidade, AIDS foram e são alguns dos temas reproduzidos pela telenovela. A principal questão é que dependendo da temporada, a abordagem desses assuntos nem sempre garante a reflexão e o debate de qualidade. Muitas vezes, a discussão é demonstrada de maneira rasa, sem a profundidade necessária para se tornar pauta entre o público após a exibição dos capítulos. O que se compreende é o desejo muito maior de mostrar a conduta mais adequada e desejável ao se enfrentar situações em que esses temas se fazem presentes, o cerne das questões nunca é confrontado.

Finalmente, a websérie “Skam” foi analisada como principal exemplo das produções feitas para adolescentes na Noruega. Longe de qualquer semelhança com os dramas *noir*, principal gênero audiovisual produzido no país e que é caracterizado por suspenses e *thrillers* de investigação policial e assassinos em série, “Skam” conseguiu reunir as características transmídia previamente mencionados ao produzir uma série tendo o público adolescente como seu principal alvo e se mostrou como uma tentativa muito eficiente em cativar a atenção dessa geração, muitas vezes, difíceis de se conquistar.

Ao estudar o perfil da adolescência construído pelos personagens da websérie, foi necessário primeiro entender alguns conceitos relacionados a semiótica e o estudo da imagem na sociedade atual. A concepção que temos de imagem nos meios de comunicação atualmente explorados é a última etapa de compreensão de um processo da construção dos significados da realidade ao nosso redor. A noção de entendimento daquilo que somos e o ambiente que estamos inseridos está fundamentado no estudo dos signos, que segundo os preceitos estabelecidos pelo filósofo, Charles Peirce, seria:

Uma coisa que representa uma outra coisa: seu objeto. Ele só pode funcionar como signo se carregar esse poder de representar, substituir uma outra coisa diferente dele (...) Para conhecer e se conhecer o homem se faz signo e só interpreta esses signos traduzindo-os em outros signos. (SANTAELLA, p. 32- 35, 2002)

O estudo desse processo, conhecido como Semiótica, nos faz compreender a universalidade que compõe esse elemento, o conceito de signo estabelecido por Peirce passou a compreender tudo aquilo que consideramos real e imaginário, dos nossos pensamentos à realização da existência de um objeto material. Segundo Santaella (p. 40, 2002), “Peirce expandiu a noção de signo a um tal ponto que uma mera ação e reação, evento, situação existencial, quer dizer, qualquer fenômeno no domínio da secundidade pode funcionar como um signo”. Esse fenômeno citado pela autora compreende aos preceitos estipulados no estudo da Fenomenologia que baseia os fundamentos das ciências normativas, a qual a semiótica está inserida. A fenomenologia é a filosofia que estuda o fenômeno, que para Peirce, é “a descrição e a análise das experiências que estão em aberto para o homem” (SANTAELLA, p. 21, 2002). Também conhecida como a doutrina das categorias, tinha como tarefa observar a ocorrência desses fenômenos no existir do ser humano e dividi-los em categorias de acordo com a suas funções específicas.

A imagem que vemos na tela e que sabemos que representa algo ou alguma coisa, faz parte desse processo de compreensão dos fenômenos, que são categorizados como de primeiridade, secundidade e terceiridade. Nesse primeiro momento, para fins de compreensão dessas categorias nos atemos ao entendimento que a primeiridade age como uma qualidade ou ideia, a secundidade como objeto dessa ideia e a terceiridade como a interpretação do resultado do entrelaçamento dos significados retirados entre os dois primeiros domínios.

Essa representação semiótica foi utilizada para interpretar o perfil de adolescência construído pelos personagens Noora Saetre e Isak Valtersen, tendo como base também as características transmídia que entrelaçam os seus enredos. Para isso, foram analisados os diálogos, enquadramentos e a montagem fílmica exibidos nos episódios, além das publicações nas redes sociais e as mensagens de texto fictícias trocadas pelos personagens.

A partir disso, analisou-se que a personagem Noora Saetre mantém um perfil sempre atento a situações que possam reafirmar, de alguma forma, o pensamento conservador e ultrapassado do papel da mulher na sociedade. Frequentemente, os posicionamentos de Noora são colocadas em prova no relacionamento com sua amiga Wilde, que ainda reproduz muitos pensamentos e atitudes machistas enraizadas na sociedade. Como neste diálogo reproduzido em um dos episódios:

VILDE: Vamos ser invisíveis então?

NOORA: Não é sobre ser invisível, é como nos comportamos. Não podemos ser reconhecidas como objetos sexuais.

VILDE: Não quero ser um objeto sexual, só quero que sejamos bonitas. Você usa batom vermelho porque fica bonito em você.

NOORA: Não é por isso que eu uso. É porque eu acho legal. Não uso para os garotos.

VILDE: Qual a diferença?

O perfil no Instagram de Noora também reforça os posicionamentos da mocinha, as publicações revelam que a personagem participou de um evento, no centro da cidade, de celebração e também de protesto às atuais questões que circundam a mulher na realidade atual e que costumam ocorrer em várias partes do mundo. Ao firmar as suas atitudes, a personagem constrói um perfil da juventude atual politizada e que conhece os

seus direitos e deveres. A imagem de submissão e inferioridade da mulher perante a sociedade é ultrapassada e a série, por meio de Noora, mostra uma característica dessa geração que aponta os erros e problematizam questões que por muito tempo foram renegadas, principalmente aquelas ligadas ao gênero e distribuição de papéis na sociedade. Um segundo momento que definiu um dos principais conflitos vividos pela personagem foi um suposto estupro praticado pelo irmão de seu namorado, sem saber o que realmente aconteceu (devido ao consumo de álcool no noite dos acontecimentos) a personagem passa por momentos de muita angústia e sofrimento, guarda pra si em silêncio o que poderia ter acontecido e fica reclusa e ansiosa por diversos dias. Além da incerteza, o suposto estuprador ainda assediava a adolescente virtualmente com fotos íntimas que ele havia tirado sem o consentimento da garota. A série, elegantemente, a partir dessa situação consegue mostrar a importância de se confiar no poder do Estado e que as leis existem para proteger todos cidadãos daquele país.

O personagem Isak Valtersen, ao ser analisado, mostrou uma jornada de descoberta de sua sexualidade ao se apaixonar por um outro garoto. A principal problemática de Isak, também estudado por meio dos aspectos audiovisuais e transmídia da série, se concentra no seu próprio processo de auto afirmação e na luta contra os preconceitos enraizados dentro de si oriundos de pensamentos e ideais perpetuados ao longos das gerações. A Noruega, entre outros destaques sociais, é considerado um país acolhedor e liberal quando se trata de questões acerca da sexualidade. Foi um dos pioneiros na criação de leis⁴ que criminalizam ações discriminatórias à orientação sexual, além de ter sido o segundo país do mundo a permitir a união estável entre casais homoafetivos, e por mais que os adolescentes estejam inseridos em um dos países mais tolerantes do mundo, não se tornam imunes ao preconceito e o tabu atribuído à sexualidade que estão presentes e são carregados pelo homem no decorrer da sua evolução em sociedade. A religião, ao se configurar também como um dos principais fatores usados para desnaturalizar e condenar diferentes orientações sexuais, também ocupa um posto no processo de descobertas e aceitação de Isak.

Por meio das outras plataformas de distribuição do conteúdo da websérie também conseguimos perceber as tentativas do rapaz em mascarar o assunto e o medo em mostrar

⁴ Disponível em: <https://www.lifeinnorway.net/norway-gay-rights/>

quem realmente era. Em seu perfil no Instagram, verificamos duas situações: o personagem receoso e no início do seu processo de descoberta ainda postava conteúdos que mostravam uma tentativa de Isak em se reafirmar diante as pessoas como um homem heterossexual, a publicação remonta um comportamento machista no relacionamento entre um homem e uma mulher. No final desse processo, na sua última postagem na temporada, Isak se encontra, agora, em uma posição confortável e contente consigo mesmo e sua sexualidade, a publicação é uma foto de uma aberta demonstração de carinho com o namorado Even.

2. CONCLUSÃO

A lógica do sistema de mercado o qual a sociedade está inserida nos dias de hoje preza muitas vezes pela quantidade do que pela qualidade de seus produtos culturais. Ao analisarmos as transformações do ser humano em se comunicar por meio de suas obras ficcionais enxergamos o impacto da mídia tecnológica na execução de seus produtos finais aliado à formação de uma audiência cada vez mais exigente e crítica, que demanda uma participação maior no desenvolvimento das tramas produzidas.

Apontar as incríveis possibilidades de convergência e as novas necessidades do ser humano, que cada dia mais se vê bombardeado com novas plataformas e maneiras de consumir um produto, foi um dos pontos de destaque deste estudo e pode ser enxergado através das propostas de narrativa transmídia ao passo que ela se propõe em abraçar essa nova realidade.

Ademais, a problemática que nos é apresentada como a situação norteadora para realização desse projeto se faz presente a partir do momento em que é analisado como a narrativa transmídia enquanto prática comunicacional auxilia na representação da realidade e construção dos significados presentes nos produtos audiovisuais que retratam a adolescência e a figura do adolescente como protagonista de suas próprias histórias. Neste estudo em específico, a websérie “Skam” foi a escolhida como o objeto de estudo que conseguiu aliar esses elementos de interesse para que, no final, fosse possível entregar ao leitor uma reflexão crítica de como os produtos para essa geração foram e estão sendo tratados em vista as profundas transformações de comportamento que esse público sofre no decorrer do tempo.

Tais reflexões nos permitem entender a figura do adolescente atual como um agente cada vez mais político e questionador de sua própria realidade e de outras além da sua bolha. Abordagens que nos anos 90, quando as principais produções específicas do gênero começaram a ser feitas, tinham as relações amorosas e o cotidiano escolar exclusivamente como as temáticas principais que ditavam o conteúdo que viria a ser explorado, agora tendem a funcionar como elementos secundários que se constituem como a porta de entrada para debates mais densos como as questões raciais, de gênero e de sexualidade. Porém, é importante destacar que a liberdade, o detalhamento e profundidade da abordagem desses assuntos seguem uma lógica de mercado das emissoras e conglomerados de mídia por trás da produção desses produtos.

Finalmente, a tentativa de mostrar os produtos feitos para o gênero em algumas diferentes partes do mundo não tenta, de nenhuma forma, universalizar a figura do adolescente global e, sim, mostrar como ele tem sido retratado em diferentes ambientes, culturas e sociedades. Além de que, é importante salientar que a visão abordada também se mostra excludente às realidades distintas dos jovens dentro dos próprios países ao retratar, na maioria das vezes, uma parcela mais abastada e pouco diversa da sociedade. É essencial, desse modo, entender a importância e a necessidade de produções que consigam fugir dos estereótipos já estabelecidos.

Para além dessas questões, ao tratarmos da narrativa transmídia como auxiliar na construção das representações da adolescência em personagens de “Skam” conseguimos enxergar as novas possibilidades de atrair um público que não tem mais a televisão como principal meio de comunicação e que está cada vez mais imerso nas redes sociais. O fato da websérie criar uma plataforma singular para a distribuição de seus conteúdos nas mídias e adaptar a sua linguagem ao dialogar com temas de interesse público com mais proximidade e naturalidade para os adolescentes nos fazem perceber uma realidade em que qualquer nova maneira que consiga cativar a atenção dessa audiência e entender como ela se comporta na sociedade atual é sempre bem-vinda.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Heloísa Buarque de. **Trocando em miúdos: gênero e sexualidade na TV a partir de Malu Mulher**. Rev. bras. Ci. Soc. [online]. 2012, vol.27, n.79, pp.125-137. ISSN 0102-6909.

ANDRADE, R. M. B. de. **O drama das emoções: a cartografia dos sentimentos e a telenovela.** Disponível, em <http://www.eca.usp.br/alaic/trabalhos>, acesso em 16/03/2020

ARMSTRONG, Karen. **Breve história do mito.** São Paulo: Companhia das Letras, 2005

AUMONT, Jacques. **A imagem.** Campinas: Papyrus, 1995.

BACCEGA, M. A. . **Narrativa Ficcional de Televisão: encontro com os temas sociais.** Comunicação e Educação (USP), São Paulo - SP, v. 2003, n.26, p. 7-16, 2003.

BARBOSA, M. C. . **Televisão, narrativa e restos do passado.** E-Compós (Brasília) , v. 8, p. 1-12, 2007.

BULHÕES, Marcelo. **A ficção nas mídias: um curso sobre narrativa nos meios audiovisuais.** São Paulo: Ática, 2009.

BUSIN, Valéria Melki. **HOMOSSEXUALIDADE, RELIGIÃO E GÊNERO - a influência do catolicismo na construção da auto-imagem de gays e lésbicas.**2008. Dissertação (Mestrado em Ciências da Religião) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2008.

CHAGAS, Pedro D. . **Origem da narrativa e teoria do romance.** Eutomia (Recife) , v. 1, p. 64-79, 2013.

COUTINHO, Lúcia Miranda. **Malhação e a Representação Midiática da Juventude Brasileira.** In: INTERCOM - XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Curitiba, 2009.

COUTINHO, Lúcia Loner. **A vida adolescente levada a sério: identidade teen e cultura das séries.** 2012-2016. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Rio Grande do Sul, 2016.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo.** Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DENA, Christy. **Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments** (Doctoral thesis). Sydney: University of Sydney. Disponível em <http://ciet-transdisciplinarity.org/biblio/biblio_pdf/Christy_DeanTransm.pdf>

DURAN, Érika Rodrigues Simões. **A linguagem da animação como instrumental de ensino.** 2010. Dissertação (Mestrado em Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2010.

FRANÇA, Vera Regina Veiga. **Representações, mediações e práticas comunicativas.** In.; PEREIRA, Miguel; GOMES, Renato Cordeiro. FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. Comunicação, representação e práticas sociais. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio; Aparecida, SP. Ideias e Letras, 2004.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós modernidade.** Rio de Janeiro: DP&A, 2002,
HERGESEL, J. P. . **A websérie enquanto processo comunicacional no contexto da cultura da convergência e os alicerces midiáticos necessários para sua roteirização.** Revista de Estudos Universitários, v. 41, p. 59-78, 2015.

LAUDARES, E. A. ; GOULART, I. C. V. . **Narrativas digitais: a palpitante forma de contar histórias.** LEITURA: TEORIA E PRÁTICA, v. 37, p. 115-134, 2019.

-
- JENKINS, Henry. **A cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- KEARNEY, Richard. **On Stories**. London & New York: Routledge, 2002.
- LESSA, Rodrigo . **Explorações conceituais acerca de narrativa transmídia e ficção seriada televisiva**. In: Isabel Ferin Cunha; Fernanda Castilho; Ana Paula Guedes. (Org.). *Ficção Seriada Televisiva no Espaço Lusófono*. 1ed.Covilhã: LabCom, 2017, v. 1, p. 87-105.
- MERRELL, Floyd. **A semiótica de Charles Sanders Peirce hoje**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2012.
- METZ, C. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck. O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.
- OLIVEIRA, Beatriz Ouro Preto de. **As adaptações americanas de séries britânicas para jovens: Skins e The Inbetweeners**. 2014. 102 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social)—Universidade de Brasília, Brasília, 2014.
- PREDIGER, Solange. **Mídia e representação social juvenil: recepção do Programa Malhação**. 2012. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria, 2012.
- ROCHA, Simone Maria. **Estudos culturais e estudos de mídia: modos de apresentação dos sujeitos em programas televisivos**. Líbero. 2008.
- SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da Linguagem e Pensamento: sonora visual e verbal*. São Paulo: Ed. Iluminuras, 2001.
- SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica**. Editora Brasiliense, 2002.
- SEABRA, Rodrigo. **Renascença: a série de TV no século XXI**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016
- SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- SOUZA, Cristina Maria Cupertino de. **A cultura de consumo no seriado skins: a construção da identidade cultural do jovem**. 2014. Monografia (Graduação em Publicidade e Propaganda) - Universidade Federal do Pampa, Campus São Borja, São Borja, 2014.
- SPINK, Mary Jane. **Desvendando as teorias implícitas: uma metodologia de análise das representações sociais**. In.: GUARESCHI, Pedrinho A.; JOVCHELOVITCH, Sandra (orgs). *Textos em Representações Sociais*. Petrópolis: Vozes, 1995.
- SUNDET, Vilde. **From 'secret' online teen drama to international cult phenomenon: The global expansion of SKAM and its public service mission**. *Critical Studies in Television: The International Journal of Television Studies*, 2019.
- TODOROV, Tzvetan, **Os Gêneros do Discurso**, Lisboa, Edições 70, 1978.
- VASCONCELOS, D. C.; Magalhães, H. **As Narrativas Multimidiáticas das Charges Animadas**. *Cultura Mediática: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba*. Ano III, n. 1, 2010.