



Lado Nix: Web-série ou série na web? Análise dos termos através de estudos Narrativos em Mapas¹

Gustavo Arruda LINS²

RESUMO

Este artigo se propõe a discutir os conceitos de série na web e websérie, partindo do estudo da narrativa, baseado nas pesquisas sobre o Tempo discutido por Santo Agostinho, de intriga por Tzvetan Todorov, passando pela narratologia de Aristóteles e Paul Ricoeur – que também analisa as discussões de Santo Agostinho –, e usando como objeto de estudo conclusivo a série *Lado Nix*, analisando a apropriação do Tempo pelo roteiro e principalmente as características que a encaixam no termo "série na web" ou "web-série", tomando como base teórica o estudo narrativo em Mapas. Este artigo é relevante por se tratar de uma área ainda pouco estudada no audiovisual, e procura definir conceitos em uma web que está em constante transformação e evolução, tanto em plataforma quanto em linguagem.

PALAVRAS-CHAVE: Web-série; Série na web; Narrativa; Mapas narrativos; Lado Nix.

TEXTO DO TRABALHO

INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos e o uso das novas mídias influenciam a interação humana. No ato de narrar, a forma de como contar uma história também se modifica a partir dessas transformações. Isso aconteceu do rádio para o cinema, e dos dois para a TV, assim como da TV Analógica para a TV Digital. Contar uma história agora, com a internet, tem novas influências. A partir do surgimento da web como linguagem, outras possibilidades de formatos começam a ser produzidos.

Lado Nix, por exemplo, é uma produção independente para internet, que usa o site *Youtube* para veicular um conteúdo audiovisual seriado. Com o uso dessa nova plataforma, a linguagem do meio deve influenciar o modo em que o vídeo é produzido e assistido. A partir desse argumento, dois formatos audiovisuais seriados surgem,

¹ Trabalho apresentado no DT 1 – Jornalismo do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte realizado de 01 a 03 de maio de 2014.

² Recém-concluinte do Curso de Rádio, TV e Internet da UFPE, Recife, PE, email: gusarrudalins@gmail.com.



relacionados com a internet: séries na web e web-séries. Todavia, os estudos sobre essas categorias e as diferenças entre elas ainda são escassos.

Lado Nix é intitulada como web-série. Mas o que define uma web-série? Ela tem as características que a intitule como tal? Também por conta dessa falta de pesquisas sobre o tema, não há divisões tão perceptíveis entre os dois formatos.

Procurar definir nomenclaturas adequadas aos formatos audiovisuais auxiliam no entendimento das inovações tecnológicas e ideológicas, e irão ajudar novos estudos a se concretizarem. Este artigo, então, se propõe a discutir os conceitos de série na web e websérie, partindo do estudo da narrativa, baseado nas pesquisas sobre o Tempo discutido por Santo Agostinho, de intriga por Tzvetan Todorov, passando pela narratologia de Aristóteles e Paul Ricoeur – que também analisa as discussões de Santo Agostinho –, e usando como objeto de estudo a série *Lado Nix*, analisando a apropriação do Tempo pelo roteiro, a estética através das imagens e principalmente as características que a encaixam em séries na web ou web-séries.

OBJETIVOS

Geral

- Questionar a nomenclatura dada à série *Lado Nix* (se procede ser chamada web-série ou série na web), desenvolvida especificamente para a web.

Específicos:

- Abrir um estudo sobre Narrativa, seus conceitos e suas origens.
- Comparar as especificidades identificadas em um produto para a internet com produtos elaborados para a TV.
- Conceituar série na web e web-série.
- Analisar a Narrativa por entre as evoluções tecnológicas.
- Comparar as especificidades identificadas no produto com outros produtos elaborados para a internet.
- Analisar a interação do público com o conteúdo audiovisual publicado na internet.

METODOLOGIA DO TRABALHO

Para a realização deste projeto de pesquisa foi realizado um levantamento bibliográfico sobre as narrativas, focando o audiovisual em séries na tv, na internet, a



internet 2.0 e 3.0, e mercado de nicho, entre outros conceitos relevantes para esta análise. Finalizada esta etapa partimos para a análise do produto audiovisual - websérie Lado Nix - propriamente dito, utilizando-se para isso da análise de conteúdo. Na visão de Bardin (1977), a análise de conteúdo é:

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) desta mensagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

TEMPO, ESTRUTURA NARRATIVA E INTRIGA

Narrativa, tempo narrado e intriga fazem parte de um leque de estudos, baseados em Aristóteles, Paul Ricoeur, Todorov e Janet Murray além de outras pesquisas, importantes para o entendimento da construção imagética de um roteiro, uma ideia ou um conto; narratologia, objeto de estudo de Todorov e Ricoeur, mas em vídeo, como no caso da série na web Lado NIX, objeto de estudo.

Quem analisa a estrutura narrativa é o filósofo Paul Ricoeur, através das leituras do Livro XI das *Confissões de Santo Agostinho* (voltado para a análise do tempo na narrativa) e a *Poética, de Aristóteles* (onde focaremos a análise da intriga), que ele faz no livro *Tempo e Narrativa* (ed. 2010). Em primeira análise, Paul Ricoeur afirma que “é a narrativa que torna acessível a experiência humana do tempo, o tempo só se torna humano através da narrativa”. Antes de analisar juntos os conceitos de tempo, intriga e narrativa, vejamo-los separadamente.

No capítulo intitulado “As aporias da experiência do tempo”, Paul Ricoeur destrincha as concepções feitas por Santo Agostinho. O que é o tempo? Para que serve o tempo? Estas questões em sua essência não são diretamente respondidas pelo autor. E possivelmente nunca serão completamente. Mas uma análise sobre o uso, a impressão e a percepção do tempo se iniciou, inclusive, do princípio. “*In principio fecit Deus*”. Se, conforme o capítulo um do livro *Gênesis* da bíblia, no princípio havia Deus, e antes disso, o que havia? E durante quanto tempo só havia Deus? “*Dixitque Deus fiat lux et facta est lux*”. E Deus disse: Faça-se a luz! (como um verbo intransitivo tal qual “choveu”). Durante quanto tempo Deus viveu junto ao nada? E em quanto tempo fez-se a luz? E assim continuou Deus a criar a escuridão, o céu, a terra, as estrelas, o sol, o



homem e a mulher. Na bíblia, essa passagem não dura mais que um capítulo do Gênesis. Duração. À escrita, não durou um capítulo, mas o quanto em tempo durou?

Questionamentos como esse nos levam a analisar o tempo de forma relativa. O tempo do tempo é relativo. E assim chegamos a uma questão ontológica, analisada por Paul Ricoeur e Santo Agostinho: “Que é, pois, o tempo?” (*Tempo e Narrativa*, “As aporias da experiências do tempo”, página 16), *quid est enim tempus?* (XI, 14, 17). Argumentos de Santo Agostinho são analisados por Paul Ricoeur; argumentação cética e não-cética sobre a existência do tempo. “O tempo não tem ser, porque o futuro ainda não é, o passado já não é e o presente não permanece” (RICOEUR, 2010); análise cética. “dizemos que as coisas por vir serão, que as coisas passadas foram e que as coisas presentes passam” (RICOEUR, 2010); análise não-cética. Nota-se que o uso da presença real do presente na segunda citação ajuda, em termos de linguagem, à sustentação da ideia de existência do tempo. Isso torna o tempo completamente interpretativo, visto que nós compreendemos o que é falado sobre o tempo, ou quando ele é usado. A demora do tempo, a passagem do tempo. 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?” ((RICOEUR, 2010, p. 17). Como citei acima, algumas perguntas sobre o tempo não foram respondidas nas análises de Santo Agostinho e Paul Ricoeur. Não me atrevo a tentar respondê-las.

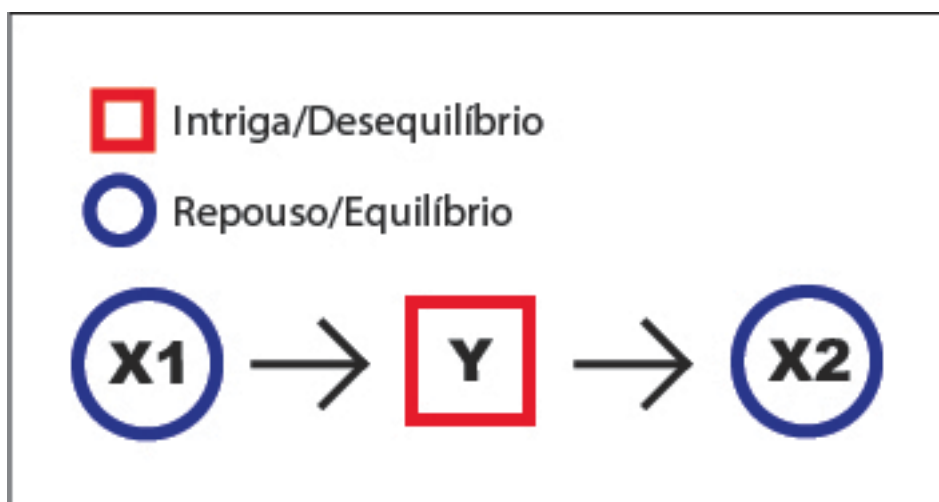
A questão seguinte em relação ao tempo vem em torno da medida. A medida que diz se o tempo é longo ou curto, ou está se alongando ou se encurtando. Quando define-se um ponto do passado e um do futuro, diz-se que o passado se distancia, se alonga, e o futuro se aproxima, se encurta. A medida do tempo, 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, p. 32).

Analisar dessa forma faz o passado e o futuro estarem ativos no presente, em forma de memória e expectativa, respectivamente. Portanto, segundo Paul Ricoeur, passado e futuro são “modalidades do presente” (RICOEUR, 2010, p. 18). O movimento do tempo dá-se, portanto, entre a lembrança do ocorrido e a expectativa ao não-ocorrido. Lembrar é trazer o passado ao presente, através de imagens da memória. Prever é o “por vir”, são imagens que simulam o que virá. “O tempo é o que dizemos, é o que ouvimos”, afirma Santo Agostinho. “É por isso que, diremos nós, há enigma, mas não há insciência”, afirma Ricoeur.

NARRATIVA ILUSTRADA

Experiências são repassadas de geração em geração desde os primórdios da humanidade, diria até mesmo dos animais. A experiência de quem é predador ou presa para um porco-do-mato, por exemplo, é passada dentro dos bandos para a sobrevivência. Sem essas informações, um porquinho desavisado acabaria sendo o jantar de algum felino. Experiências repassadas como ensinamento, de uma comunidade que vive sob uma ordem elementar de sobrevivência, se assemelham muito com os ensinamentos que uma fábula transmite para crianças. Contos sobre corujas, elefantes, coelhos e tartarugas que se encontram em uma situação de inicial tranquilidade, até que algo acontece e um novo repouso aparece, agora com ensinamentos de como a vida deve realmente ser. Esses contos são narrativas, histórias contadas através de um único ponto de vista, que transmitem informações de experiências vividas. Segundo Todorov, “o melhor caminho para a teoria passa pelo conhecimento empírico preciso”. (TODOROV, Tzvetan. *As Estruturas Narrativas*. Ed. Perspectiva, 1970. Pág. 81) É nisso que fábulas se baseiam, ilustram a teoria de forma empírica. E esse é o objetivo de toda obra de arte: a de servir de ilustração.

A estrutura dessa narrativa dá-se pelo esquema básico de repouso – movimento – novo repouso. Como um “Era uma vez X1. Até que Y e então X2”. Pode-se analisar também como equilíbrio (X1) – desequilíbrio (Y) – novo equilíbrio (X2)³. Essa estrutura está em todas as narrativas com início, meio e fim, visto que Y é aquele acontecimento que muda os parâmetros de repouso em X1 [chamado de Ponto de Virada por Syd Field (1997)], evoluindo-o a X2, que pode ser semelhante a X1, mas não o mesmo, pois a experiência de haver Y existe em X2 e não em X1.



³ Sendo X sempre indicativo de repouso/equilíbrio e Y de intriga/desequilíbrio, conforme convenção adotada neste trabalho.

Figura 1 – Desenho de mapa de narrativa linear conforme explicado acima

Essa estrutura dá importância à intriga. Esse equilíbrio X1, que inicia a narrativa, não significa o início de tudo, simplesmente por ser o começo (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).

A intriga muitas vezes é usada para fazer uma comparação entre os dois pontos de equilíbrio X1 e X2, equivalentes e semelhantes porém diferentes. Equivalentes e semelhantes porque são pontos de equilíbrio em que há paz e não há conflito. Diferentes porque acontecem em momentos distintos e sucessivos, e, por conta da intriga e ponto de virada Y que os separa, um é o espelho do outro após o conflito. A intriga é o embrião do conflito. “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” (TODOROV, 1970, p. 64, 88).

Portanto, entende-se que: se a alma é um parâmetro do tempo e o preenchimento da alma se vale das experiências, que são jogo entre equilíbrio e desequilíbrio dado pela intriga, a experiência temporal é viva através da intriga. Ou seja: Se Alma é um parâmetro do tempo cujo preenchimento se vale das experiências, tempo são experiências. É a quantidade de acontecimentos, ações, que irão definir a extensão do tempo. Não cronologicamente, mas a percepção de como esse tempo passa.

Isso significa que quanto mais conflito, quanto mais história, pontos de virada (Y), quanto mais intriga uma história tiver, mais acontecimentos existirão nas narrativas. E aí voltamos às interpretações sobre o tempo: numa narrativa, o que importa não é como o tempo aparece linearmente, cronologicamente, mas como o tempo aparece para a 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).

Um exemplo em que a análise temporal é foco do objeto é a série americana de TV *24 Horas*. Nela, a proposta dos acontecimentos é que toda a história da temporada aconteça em *24 horas*, com 24 capítulos de uma hora cada, resultando em uma linguagem quase de 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. Isso se vale pela importância dos acontecimentos naquele dia: não é porque o dia se comprimiu em menos de uma hora, mas os pontos de virada (Y) podem ser transmitidos nesse período de tempo menor. É claro que o formato da série *24 Horas* preza por essa ilusão de tempo real, e portanto isso deve ser



preservado. Mas o que define o tempo da história do programa é o roteiro, que depende da construção das intrigas para criar situações relevantes à trama. A passagem de X1 para X2 por Y, nesse caso, procura buscar o tempo cronológico.

NARRATIVA EM MAPAS

Analisar o que é importante ou não para uma realização audiovisual vai além do trabalho do roteirista. Diretores que agilizam a cena, atores que transformam a forma de falar através do personagem e montadores e editores que decupam o material para que tenha um ritmo o mais adequado possível para a proposta do objeto. Esses são pilares que podem, cada um a seu modo, aumentar ou diminuir o tempo real do objeto audiovisual, sem necessariamente transformar o tempo da história, descrito no roteiro.

A estruturação narrativa em um roteiro, de objeto audiovisual ou não, analisando os pontos de virada decorrentes das intrigas que se constroem na história, são desenvolvidas pelo que se pode chamar de Mapa Narrativo (nota, a figura 1 representa um mapa narrativo rudimentar, de produto audiovisual linear). Essa nomenclatura se dá por conta de uma analogia às possibilidades de percurso que um roteiro pode ser construído, ou como o caso de um game, onde o jogador tem a possibilidade de transformar a construção narrativa do próprio jogo seguindo os caminhos que escolher em seus pontos de virada. Os mapas narrativos são os “guias para a criação de eventos específicos dentro da história como um todo” (BREYER, Felipe; FALCÃO, Leo; NEVES, André M. Mapas Narrativos: estruturas para criação e avaliação de games. 2007).⁴

Em produtos audiovisuais lineares ou unidirecionais, não há a possibilidade da narrativa ser transformada, através desse multidirecionamento existente nos mapas. Isso se dá porque, com o roteiro já definido e as imagens captadas e editadas, foi-se previamente escolhido o caminho seguido pela narrativa; X1 até que Y e então X2. Em games (produtos que são por definição interativos e multidirecionais), por exemplo, o jogador tem o poder de escolher de que forma guiará o jogo e sua história. Os pontos de virada, nos casos unidirecionais e multidirecionais, acabam não abrangendo tantas possibilidades, visto que a quantidade de fins e meios, seja em um produto audiovisual seja em um game, necessita de uma base de dados cada vez maior quanto forem as

⁴ Em uma obra não-interativa, o mapa será sempre linear, pois o público não pode escolher outros pontos de virada (Y) ou novos repousos diferentes (X3 ao invés de X2).

possibilidades narrativas. Mas o caminho pelo que segue a história, enquanto em unidireção não pode mudar, em multidireções sim. Isso provoca no espectador a sensação de poder sobre o que está acontecendo, gerando um envolvimento muito maior por conta da responsabilidade sobre o segundo repouso, dentro das opções possíveis em X2, X3, X4, etc.

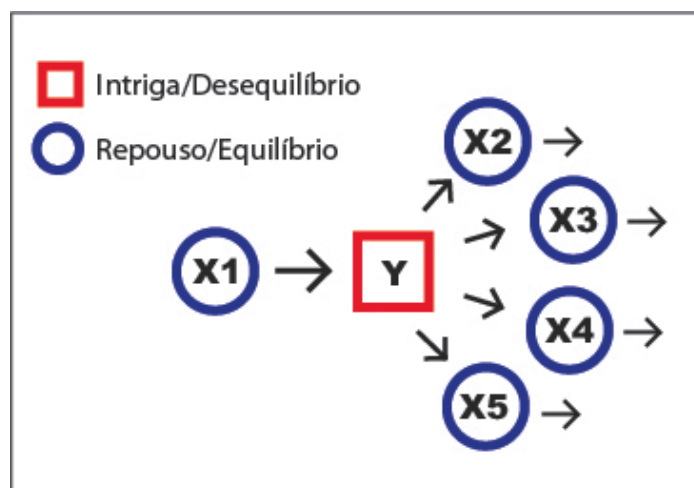


Figura 02: Desenho de mapa narrativo multidirecional.

No filme longa-metragem *Mr. Nobody* (2012), do diretor belga Jaco Van Dormael, responsável também pelo roteiro do filme, a narrativa desenvolve o tema de mapas narrativos, ilustrando essas possibilidades de intriga. Na trama, um homem centenário conta a sua vida a partir de um ponto de virada específico, quando os pais se separam e ele tem que decidir entre viver com a mãe ou com o pai, e a partir daí fazer outras escolhas em sua vida. Acontece que ele começa a discorrer sobre todas as possibilidades de vida desde o momento de sua escolha como filho, e as possibilidades vão sendo mostradas ao espectador. Qual desses caminhos ele realmente tomou? Isso não importa, pois o filme realmente pretende analisar como as escolhas vão construindo os caminhos a se seguir, mas mostra também quantas possibilidades multidirecionais a vida pode ser trilhada; nesse caso, a história de um rapaz transcrita em um filme que poderia ser contada de várias formas, em uma rede narrativa de mapas. O diretor escolheu todas elas para desenvolver o *Mr. Nobody*. É importante pontuar, porém, que o tema de mapas narrativos, nesse filme, é apenas ilustrativa, não deixando ao espectador o poder da interatividade e da escolha. O mapa dessa obra será linear, pois do início ao fim há a passividade do espectador perante à construção do conteúdo narrativo. A construção de X1 até que Y gerando X2, X3, X4, etc., nesse caso, se resolve quando uma das opções de segundo repouso é escolhida (escolhida na linearidade do objeto

audiovisual), negando todas as outras porém mostrando que é possível a escolha de diferentes caminhos. Detalhe: apenas mostrando, não possibilitando.

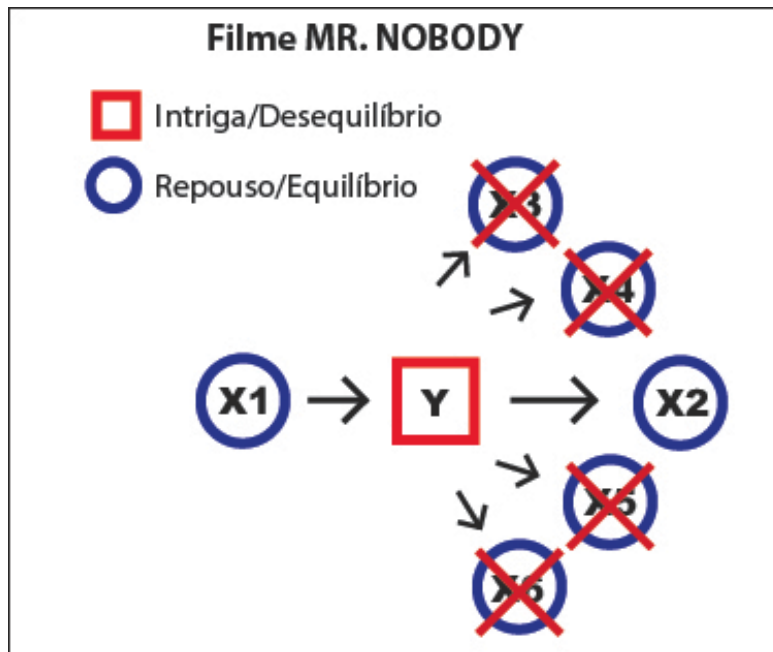


Figura 03: Análise do mapa narrativo em *Mr. Nobody*; Linearidade.

Em um projeto de um filme de terror, o *Last Call* (2010), antes de determinadas sessões do filme os espectadores foram convidados a se cadastrar, cedendo informações como nome, e-mail e número de celular. Durante o desenrolar do filme, a personagem faz uma ligação e o celular de um desses espectadores toca, ao mesmo tempo. Eis que se inicia uma interação entre espectador e narrativa extraordinária. Em várias situações de perigo, a personagem pede ajuda a essa pessoa que está ao telefone. Decisões de 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 interagir e interferir completamente na narrativa da trama. Nesse caso, há o multidirecionamento, possibilitando um encaminhar da história que interfere na narrativa, nos vários pontos de repouso e, a cada Y, a decisão entre X2, X3 ou X4 nas mãos desse espectador. Essa interação interfere até na duração do filme.

Novamente, as possibilidades de interação são menores do que um multidirecionamento em um game, principalmente pelo banco de dados restrito, mas esse já é um exemplo das possibilidades interativas que não se encontram com frequência em filmes ou séries de TV.



Nos programas seriados ficcionais televisivos tradicionais, a narrativa é construída através de uma estrutura seriada com trajetória fixa. Novamente a linearidade dos objetos ficcionais não permite a manipulação da narrativa pelo espectador, impedindo assim a interatividade. Os seriados são muito populares nos Estados Unidos, e têm como característica ser séries de programas ficcionais com uma abordagem comum a todos, podendo diferenciar de programa a programa em outros pontos, como temporalidade (um programa sucedendo o outro através da história), temática (cada programa tendo a sua temática dentro da abordagem da série) ou situação (mesma construção narrativa, mesma temática mas situação diferente: local, personagem, etc.).

A equipe define as possibilidades narrativas dos programas e a trama é construída com o objetivo de agradar o público. 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. É importantíssimo levar em conta a empatia do público quanto aos programas passados, para a construção dos programas seguintes. Para tanto, nos momentos iniciais de *brainstorm* e roteiro, pesquisa de opinião do público deve entrar em pauta, para discutir os próximos passos narrativos das tramas desenvolvidas. Isso é uma forma da opinião do público interferir na construção narrativa das séries, mas essa é uma influência indireta, que não necessariamente precisa acontecer para a realização do material audiovisual. É claro que a audiência está diretamente ligada ao sucesso, bem como ao lucro, mas desde o início da veiculação – e como acontece durante toda a temporada de algumas séries – o material audiovisual pode estar pronto, havendo a veiculação mesmo sem um estudo sobre as opiniões aos episódios anteriores.

Acontece que nas séries de TV o envolvimento do público com a escolha da narrativa é muito restrito, construindo uma relação quase total de emissão de um lado e apenas recepção do outro. A hierarquia existe nesse sentido, pois o espectador, por mais que tenha voz e que influencie as escolhas de como o roteiro vai seguir, não o define completamente. E mesmo quando define, essa escolha não é imediata, pois requer do produtor audiovisual uma análise de todas as interpretações de público sobre a série, e após esse estudo ele pode assim modificar ou não o direcionamento de roteiro e, portanto, construção narrativa através desse mapa de possibilidades.

NARRATIVA E A EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA



É importante perceber que a posição dos que fazem a comunicação no audiovisual (telespectadores e comunicadores) muda drasticamente com os atributos técnicos e as novas possibilidades que traz a internet e a TV Digital. Com o sistema de comunicação analógico, acontecia a produção do material audiovisual e, através das antenas de emissão, o sinal é captado pelas antenas de recepção nas casas e locais onde há uma televisão. Nisso, alguém em posição passiva está em frente a essa TV recebendo as informações e o conteúdo que o comunicador, alguém em posição ativa, o emissor, está transmitindo. Essa nomenclatura emissor-receptor se dá quando a mensagem caminha em via única, quando o comunicador envia, o espectador recebe e codifica, compreendendo a mensagem. Se dá então o caminho sem volta das opiniões, dos comentários e da exposição dos fatos, podendo ser completamente manipulada, visto que não haverá resposta para tal.

Com esse sistema de comunicação agora digital, a televisão se torna uma janela em que quem a abre pode escolher a vista. Ver um dia de chuva, ou uma tarde ensolarada, passarinhos cantando ou uma janela para o trânsito caótico de uma cidade com protestos acontecendo. A TV Digital possibilita ao espectador a escolha do material a ser visto, os portais de notícias de sua preferência, os programas, séries, conteúdo. Além disso, ele permite uma interação ainda não totalmente explorada ou conhecida, mas que está se desenvolvendo. É possível comentar interativamente (e de imediato) os programas, interagir através do envio de vídeos, criar o conteúdo. Essa criação é guiada pela narrativa do roteiro do programa, e os caminhos seguem a mesma lógica X1 até que Y e então X2 ou X3 ou X4, etc., que estão presentes nas narrativas ficcionais, mas também em programas de reality-show, programas de entrevistas, telejornais, etc. Tudo depende da liberdade de interação que é dado aos espectadores. E liberdade para interagir é um dos atributos que mais chama atenção na web 3.0.

A criação e popularização do uso da internet como plataforma (em aplicativos, redes sociais e a capacidade de compartilhamento e desenvolvimento informacional) é característica da web 2.0, e a 3.0 está ainda em estudo prévio e construção. Isso porque seus elementos estão ainda embrionários. Interatividade, ausência de hierarquia e modularidade na internet são elementos que ainda não foram devidamente encontrados ou definidos/definitivos. Segundo Silvio Meira, Pesquisador em Tecnologia do Porto Digital, a web 3.0 é “a rede onde, além de inserir meu próprio conteúdo, eu programo as funções que acho que deveriam estar lá” (MEIRA, Silvio. 2010). Ou seja, essa plataforma dá o poder de todos interagirem com o conteúdo de forma a modificá-lo.



Por conta dessa liberdade e da capacidade de interação e resposta, nomear os espectadores de receptores e os comunicadores de emissores já não é mais coerente. Como a informação, o conteúdo e as opiniões agora vêm dos dois lados, tanto de quem produz o material audiovisual quanto quem consome esse produto, mais correto é chamar os dois extremos da comunicação como produtores e usuários.

Além da interação cada vez maior, a convergência está presente quando games se juntam a portais de notícias e sites de compartilhamento de fotos e vídeos em um só lugar. Elementos de rádio e de TV estão se aproximando dessas possibilidades para agregar valor e possibilitar um maior contato com o público.

Com isso, muitas empresas estão se inserindo no universo da internet e produzindo conteúdo para as duas plataformas, com linguagem nem sempre distinta. As produções audiovisuais ficcionais para web estão em sua maioria em um formato clássico de narrativa, em que X1 até que Y e então X2, como no estudo narrativo, com intriga definida, porém sem possibilitar a atuação do usuário na construção narrativa ou na interatividade ao caminhar do roteiro, seja com comentários públicos, com interferências ou desmembramentos e modularidade. O interesse dos produtores por fazer com que uma série ficcional seja mais do que apenas uma narração unidirecional (em que o usuário apenas vislumbre) ainda é pequeno, e a prática também.

SÉRIES NA WEB OU WEB-SÉRIES?

Um produto seriado ficcional com os formatos clássicos narrativos (provenientes dos estudos televisivos) e sem as influências características da web não podem significar um novo modo de fazer o audiovisual. Séries alocadas na web não podem se chamar web-séries pelo simples fato de estarem em algum portal da internet. Esse fato categoriza o material audiovisual a uma “série na web”, e não uma “web-série”.

Uma série na web recente é *House of Cards*, do site *Netflix*. Esse site é um portal de seriados e filmes na internet, assistidos na tv ou no cinema, e que agora estão disponibilizados com uma mensalidade a baixo custo. Este canal de conteúdo na internet começou a produzir, em 2013, o seu material próprio, sendo lançado exclusivamente no site, que até então reproduzia. O foco, portanto, tornou-se a web. Alguns objetos audiovisuais exclusivos para internet se intitulam como web-séries. *House of Cards*, não. A série na web produzida pela *Netflix* é um objeto audiovisual em série cuja narrativa não é transformada pelo espectador, e conta a história de um político americano que almeja um alto cargo em Washington D.C. O fato de a produtora afirmar

que *House of Cards* é uma série na web, e não uma web-série, reforça a importância de intitular corretamente e através dos parâmetros característicos dos dois formatos audiovisuais. Séries na web, de formato clássico e análogo ao da televisão tradicional, e web-séries, cuja participação da internet no estudo do formato é indispensável.

Web-séries podem ser conceituadas como objetos audiovisuais (ficcionais ou não a depender do gênero do programa) de estrutura seriada com trajetória mutável, variando a partir de pontos narrativos clássicos como temporalidade, temática e situação, que utilizam de uma linguagem ágil, interativa e modular para com os usuários, que desenvolvem a possibilidade (e necessidade) de construir a narrativa através da liberdade dada a ele dentro do roteiro. Liberdade essa que pode estar evidenciada em uma escolha por um caminho narrativo, uma interação de envio de dados ou informações. Na web-série *Conquista Interativa*, do canal do Youtube *Maionese Produções*, o personagem Lucas precisa do espectador para, interativamente, ajudá-lo a conquistar a garota dos seus sonhos.



Figura 4/5: Frames da web-série *Conquista Interativa* e algumas opções de resolução de intriga

Nessa web-série, o internauta deve escolher entre opções dadas pelo próprio Lucas para seguir com o seu plano de \square judar \square sta-la. De início, são sugeridas situações, e a partir dela opções de como se comportar perante algum estímulo do vídeo. O X1, nesse caso, aparece como a situação apaixonada de Lucas por uma garota, até que Y acontece: ele decide tomar uma atitude para tentar \square judar \square sta-la. 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 segue, até que um Y2 acontece (ele cai e ela vem \square judá-lo, e o reconhece) e outras duas opções para o público aparecem: X2.1 (Fingir que não lembra) 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 [exceto no

caso do X3.4, por exemplo, que o soco é dado e a opção é tão ridícula (dar um soco na garota não vai, exatamente, fazer com que ele a conquiste) que o próprio personagem obriga o espectador a voltar e escolher uma outra opção].⁵ Abaixo segue um quadro com o mapa narrativo dessa história.

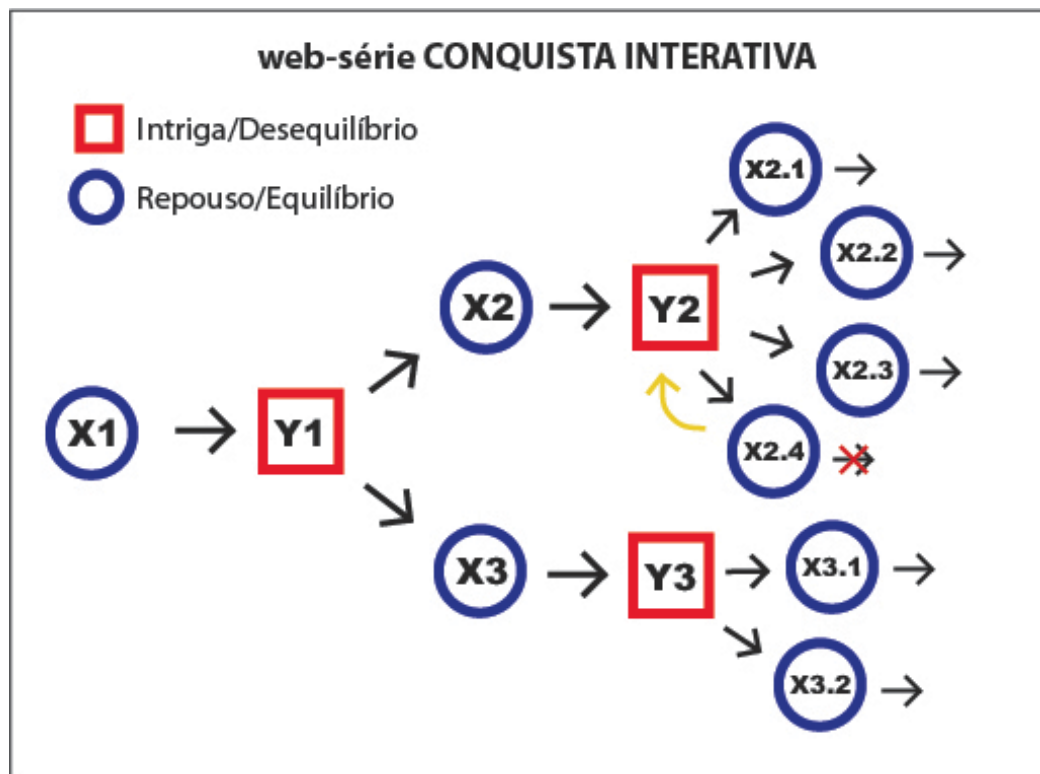


Figura 6: Desenho de mapa narrativo da websérie *Conquista Interativa*.

LADO NIX – OBJETO DE ESTUDO

O objeto audiovisual *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, *Gorgole*. A narrativa é unidirecional, tratando-se de uma história linear cotidiana realista (com o uso de realidade fantástica em alguns momentos de reflexão da personagem), em que Nix busca, com a ajuda de seus amigos, publicar seu quadrinho, e enquanto isso disputa espaço com sua antagonista Manu Velasquez. Um mapa narrativo do *Lado Nix*, que identifique a resolução das intrigas e desequilíbrios que aparecem no desenrolar dos

⁵ Note uma semelhança entre a negação da continuidade em X3.4 pela narrativa com a negação de caminho do filme *Mr. Nobody*, citado anteriormente nesse artigo. Nos dois casos, há um impedimento de seguir simbolizado com um x vermelho. A diferença é que na web-série *Conquista Interativa* o espectador teve o direito de escolher se escolheria a opção X3.4, e o fez, sendo obrigado posteriormente a voltar a X3. Em *Mr. Nobody*, não há a possibilidade da escolha, tampouco as opções marcadas em x terem acontecido de fato; a narrativa se confirma, portanto, completamente linear e unidirecional.

episódios, pode ser ilustrado tal qual o desenho abaixo. X1 aparece no início e vai sempre se transformando, à medida em que Y acontece. Percebe-se portanto, a linearidade do roteiro da série.

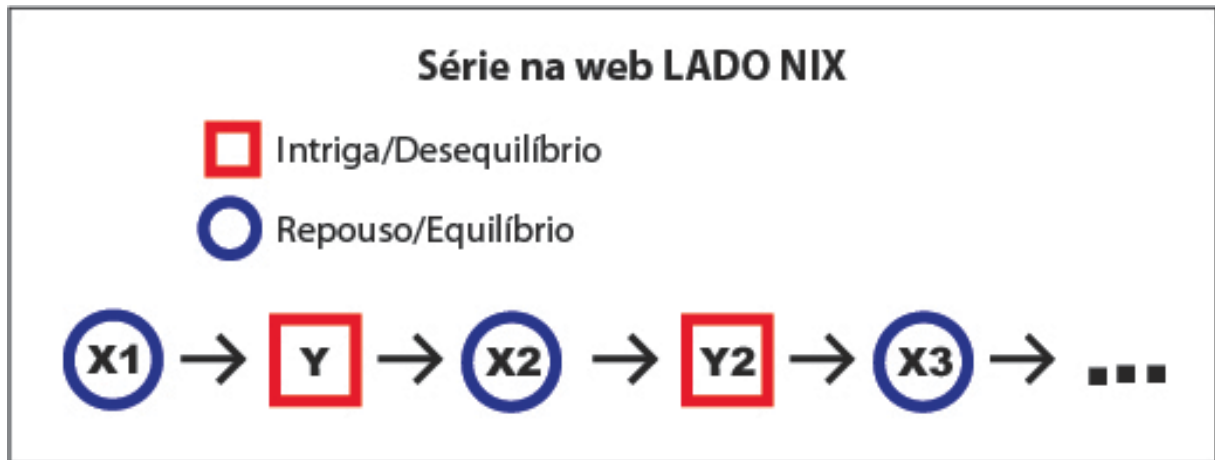


Figura : Desenho do mapa narrativo de *Lado Nix* evidenciando a linearidade.

Lado Nix apresenta um formato sequenciado de episódios entre seis e oito minutos cada, e a intriga ou desequilíbrio de cada episódio não se encerra no mesmo. As ações apresentadas na série fazem parte de um arco narrativo maior, o mote principal da trama. A Estética de Histórias em Quadrinhos é usada no seriado para fugir do realismo impresso no roteiro e explorada nos planos, cortes e passagens temporais, além dos momentos em que há uso dos elementos fantásticos desenvolvidos através de design gráfico.

A temporalidade na construção narrativa, porém, foge do sequenciamento cronológico. O início do primeiro episódio é uma cena que finaliza o quinto e último episódio da temporada, e a partir dessa informação do fim cronológico (uma briga entre Nix e a antagonista da trama, Manu Velasquez), toda a história é desenvolvida. Há também momentos em que o recurso dos flashbacks é usado, para contextualizar a história além da própria personagem; a relação dos pais, ou o emprego de colorista do pai na empresa da Manu, por exemplo. Essa estratégia de roteiro usa o tempo real do vídeo de forma não-cronológica. “É o tempo da obra, não o tempo dos acontecimentos do mundo” (TODOROV, 1970). Para exemplificar novamente essa afirmação de Todorov, há momentos em que os elementos fantásticos, baseados em quadrinhos e superpoderes, ilustram o pensamento de Nix baseado no desejo dela. Se o desejo é de destruir a Manu, por exemplo, uma encenação de golpe energético baseado em videogames e quadrinhos japoneses aparece. Nesse caso, o tempo cronológico da



história de Nix não passou. Por outro lado, trinta segundos foram devidamente usados para ilustrar o pensamento dela.

No canal do *Youtube* de mesmo nome, os produtores do *Lado Nix* classificam a série como uma web-série. Mas, segundo o que foi desenvolvido 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), mas que são disponibilizadas na internet. *Lado Nix* apresenta todas essas características, o que faz dela uma série na web.

A série estudada, se fosse pensada para ser uma web-série, apresentaria possibilidades de interatividade, em que o público teria a liberdade de decidir pelos personagens, construir uma narrativa em que ele também possa ser responsável por direcionar, e conseqüentemente teria uma base de dados bem maior quanto forem as opções e seus desmembramentos, ou seja, mais do que os cinco vídeos entre seis e oito minutos.

CONCLUSÕES

Os estudos sobre a ficção nas mídias digitais e suas possibilidades ainda são recentes, e o uso equivocado dos termos “série na web” e “web-série” é comum. Produtos audiovisuais que têm características de séries na web mas intituladas como web-séries, como o *Lado Nix*, usam apenas a plataforma da internet como justificativa para esse título, mas que de fato não cumprem com o papel interativo que propõe uma web-série. Denominam web-séries, mas são, nesses casos, séries na web.

Apesar das diferenças no formato, a narrativa das webséries continua a ter características dos estudos de Aristóteles, Santo Agostinho, Todorov e Ricoeur, quando os revisitamos. Mesmo com a interatividade modificando roteiros e histórias através de decisões do público, a estrutura narrativa (estudada em mapas) continua baseada em repouso – intriga – novo repouso. Mesmo que esse novo repouso varie. Elementar dizer que, após um momento de desequilíbrio, se desenvolve um outro momento de equilíbrio. Tanto fábulas infantis e folclóricas quanto histórias contemporâneas seguem o formato narrativo estudado neste artigo.

Outro estudo que comprovadamente irá servir de referência é a análise do tempo e sua cronologia. Nota-se que em todo objeto audiovisual a temporalidade tem suas características. Em um episódio só, qualquer roteiro pode durar cronologicamente o tempo que interessar (de um segundo a mil anos, mais e menos), e pode durar, por exemplo, cinco minutos, ou apenas um, ou horas. As “modalidades do presente”, como



discorre Paul Ricoeur citando o passado e o futuro, oferecem possibilidades para as variações narrativas e de roteiro que se pode fazer com o tempo. Passado e futuro vão sempre ter variações nos roteiros, e, diferentemente da cronologia, é possível brincar com o tempo.

Há diferenças entre série na web e web-série. Na linguagem da internet, interativa, democrática e multidirecional, há particularidades que apenas nela como plataforma isso seria possível: essa é a linguagem. A escolha pelo espectador dos caminhos narrativos é uma característica própria desse meio.

O formato de web-série não é comumente trabalhado, e o termo é usado equivocadamente. Mas a tendência para as inovações audiovisuais é explorar cada vez mais essa possibilidade que a internet proporciona, não apenas veiculando produtos, mas abrindo espaço para momentos interativos muito mais ricos – tanto para o produtor quanto para o espectador – que tendem a fidelizar o público quando há participação efetiva dele na realização daquela narrativa. Mas a empatia do público não é afetada com essa nomenclatura, e os estudos devem evoluir à medida em que as diferenças entre os dois formatos se explicitam, e a necessidade de distingui-los aparece.

O próximo passo é apontar as séries que se encaixem como web-série. Como o formato pode se diferenciar bastante entre essas duas categorias, o público também será variado, e os interesses por uma linguagem web servirá de guia para o espectador. Quem quiser interagir com o conteúdo proposto na narrativa não se sentirá satisfeito em consumir uma série na web. Por outro lado, se o indivíduo quiser apenas assistir a uma narrativa em vídeo, essa será sua melhor escolha.

REFERÊNCIAS

AGOSTINHO. Livro XI: O homem e o tempo. In: Confissões. In: Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1973.

ARISTÓTELES. Poética. In: Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1973.

BIBLIA. Português. Bíblia sagrada. Tradução: Centro Bíblico Católico. 34. ed rev. São Paulo: Ave Maria, 1982.

BREYER, Felipe; FALCÃO, Leo; NEVES, André M. Mapas Narrativos: estruturas para criação e avaliação de games. 2007.

FIELD, Syd. 4 Roteiros. Objetiva, Rio de Janeiro, 1994.

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



MEIRA, Silvio. Quem define o mercado?. 26 out. 2010. Disponível em: <http://terramagazine.terra.com.br/silviomeira/blog/2010/10/26/quem-define-o-mercado/>. Acesso em: 13 jul. 2013.

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

TODOROV, Tzvetan. As estruturas narrativas. Perspectiva, São Paulo, 2003.

FILMOGRAFIA

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

CONQUISTA Interativa. Maionese Produções. Criação: Mauro Monezi. 2013.

HOUSE of Cards. Netflix. Criação: Beau Willimon. 2013.

LADO Nix. Mambo Jack Filmes. Direção: Paulo Mavu. 2011.z

LAST Call. Produção: Film Deluxe. 2010.

MR. NOBODY. Direção: Jaco Van Dormael. 2012.