



Webséries: O Universo Narrativo Online¹

Júlia FERREIRA²
Juliana da SILVA³

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, SP

RESUMO

Há aproximadamente 10 anos, a internet começou mudar os meios de comunicação até então existentes. Essas mudanças foram responsáveis pelo desenvolvimento de uma nova forma de produção audiovisual: as webséries. Com um formato, uma linguagem e uma produção totalmente nova, essa nova febre vem conquistando o público e despertando interesses dos profissionais. Neste artigo há a discussão sobre a mudança que a internet provocou na sociedade. Além de falar do novo formato de fazer séries, há a argumentação do novo modelo usado nas produções e a apresentação das mais célebres webséries nacionais.

PALAVRAS-CHAVE: websérie; webseriados; séries; internet; novas produções.

Introdução

Principalmente após o ano de 2000, a popularização da internet foi mais intensa e permitiu uma maior dinamização dos conhecimentos. Atualmente, esse novo tipo de mídia permite uma descentralização de informações, cultura e educação; esses que eram privilégio de apenas alguns passaram a ser mais democrática, pois alcançaram um público indiscutivelmente maior, e foi responsável pela diminuição das diferenças sociais.

Esse aumento dos consumidores pode ser observado pela educação a distância, cada vez mais comum, pelos livros que são adquiridos gratuitamente e pela facilidade do acesso de enciclopédias pelo mundo, que não eram muito consultadas já que grande parte das pessoas não possuíam acesso a elas.

Outra grande mudança foi o encurtamento dos espaços, pessoas de diferentes partes do mundo podem se comunicar de uma forma muito mais rápida pelas redes sociais. Pode-se visitar países de qualquer lugar com apenas um clique, e conhecer muito mais sobre variados assuntos; tais como saúde, educação, política, economia, etc.

¹ Trabalho apresentado no IJ 5 – Rádio, TV e Internet do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 3 a 5 de julho de 2013.

² Estudante de Graduação 1º. semestre do Curso de Radialismo da FAAC – UNESP, email: antunesjulia@yahoo.com

³ Estudante de Graduação 1º. semestre do Curso de Radialismo da FAAC – UNESP, email: juliribeiro@globo.com



Mas o desenvolvimento da internet, classificada como uma das “novas mídias”, revolucionou em especial os meios de comunicação por conquistar o ambiente econômico, cultural e social, dando origem a um ciberespaço. A *Realidade Virtual (RV)*, criada a partir de um universo idealizado, conquistou um público de diversas partes do mundo e gerou uma relação entre eles.

Há, também, uma mudança na linguagem e nos produtos procurados, o dinamismo alcançou todos os meios, buscando uma língua voltada ao cotidiano. Além disso, as transações entre produtores e consumidores ficaram cada vez mais estreitas e fizeram com que o mercado voltasse seu produto exatamente para o que o indivíduo procura. Devido aos novos meios de comunicação, procura-se programas que se encaixam no modelo, ou seja, que sejam mais curtos e tenham uma linguagem simples. Contudo, esse desenvolvimento das novas redes não é uniforme. Grande parte da população não possui acesso à elas, ficando, assim, marginalizados nos meios de comunicação e aumentando a desigualdade. A emigração dessa camada para as regiões desenvolvidas influencia na produção da região, podendo ser importante para o enriquecimento da cultura ou perigoso ao perder a identidade nacional. Mesmo com o risco da mudanças de costumes, a internet possibilita uma comunicação capaz de interagir com o consumidor, atendendo os seus anseios e mostrando sua cultura e suas expectativas. Esta interação desperta a imaginação do cineasta e possibilita que a população participe da produção, aguçando o seu interesse para o mercado nacional e possibilitado mais informações; além de estimular os bastidores a contar suas próprias histórias.

Como a nova mídia tratou de reunir as expressões humanas conectadas em um único local ela serve como acervo para informações históricas e de fácil acesso para um futuro interessado. Possibilitando, também, diversas produções e um público eclético, promovendo a interatividade entre as pessoas. Porém, para conseguir guardar as características de uma sociedade, é necessário que esta possua uma identidade própria, para permitir a troca de culturas.

Além da interatividade, a internet é capaz de lidar com a “atenção multifacetada do espectador”, ou seja, ela tem um público que está desenvolvendo várias atividades ao mesmo tempo e não consegue se focar em apenas uma, pois possui muitos links e sites para visitar, sendo assim adota uma linguagem que seja de rápido entendimento e que esteja estreitamente relacionada com a língua do consumidor. Bem como, por possuir uma interação com esse público, os produtos dela vinculados estão passíveis de ser questionados e precisando, muitas vezes, saber como se modificar ao gosto do público.



Com a popularização da internet, surgem também outros meios de divulgação das produções audiovisuais. A variedade de plataformas de comunicação permite uma maior abrangência de público e conteúdo. A partir disso, as mídias tendem a convergência entre elas, interligando-se de maneira que uma dependa da outra para que o produto final exista. A isso, dá-se o nome de *Narrativa transmídia* que em suma "é aquela que se desenrola por meio de múltiplos canais de mídia, cada um deles contribuindo de forma distinta para a compreensão do universo narrativo" (Guto Aeraphe, 2013, p. 13). Esse tipo de narrativa geralmente utiliza como veículo de introdução da história a internet, e é aí que entram as *webséries*. O fato da internet ser um meio público e de grande alcance, facilita a promoção do produto audiovisual. Dessa maneira, o lançamento de séries no universo on-line para posteriormente serem utilizadas em outros canais como a tevê, o cinema ou em games; se torna vantajoso. Essa é uma realidade cada vez mais constante, o que se faz edificante para as próprias histórias, uma vez que o uso da narrativa transmídia propicia uma expansão do mundo narrativo, originando novos conflitos e personagens, além de novas formas de consumo e interação com esse universo; e também se faz positivo para a criação e o desenvolvimento de produtos audiovisuais no formato de *webseriados*. As webséries, vistas como estratégias para narrativas transmidiáticas, são apenas uma faceta das muitas que aquelas podem assumir. Esse conceito limita-se ao início destas produções.

Em seu período inicial de maturidade, as webséries eram criadas como complemento a séries de televisão, apresentando histórias paralelas ou complementares da história principal, como é exemplos a série *Lost: Missing Pieces* ou *Heroes: Going Postal*. Por vezes este formato foi utilizado para lançar pequenas séries que serviam para fazer a ponte entre duas temporadas da mesma série[...]. (Guto Aeraphe, 2013, p. 16).

Atualmente, as webséries tem também um espaço próprio desvinculado das séries de tevê ou franquias de cinema. Isso se dá por uma série de motivos, explicados principalmente por duas palavras chaves: facilidade e flexibilidade. Uma websérie é mais barata, pois utiliza-se de um veículo público de comunicação e não necessita de grandes investimentos. Postar vídeos em sites como o *Youtube* ou *Vimeo* na internet sai de graça. Além disso, o alcance que essas postagens consegue é de proporções gigantescas, abrangendo grandes e diferentes públicos e facilitando a disseminação dos conteúdos desse tipo de narrativa. Essa facilidade permite também que todos sejam produtores, pois com uma câmera na mão, uma ideia na cabeça e uma



rede de *wi-fi* disponível, todos podem promover seus próprios conteúdos audiovisuais em rede. Os *vlogs* são exemplos de produções audiovisuais independentes que ganharam força nos últimos cinco anos, e que fomentaram uma série de outras produções para as telinhas de computador, além de terem se expandido de tal maneira a alcançarem outros veículos de comunicação, como foi o caso do Pc Siqueira e Felipe Neto, ambos a partir de seus canais no *Youtube* passaram a ter um programa próprio em canais de tevê. Outra grande facilidade dessa novidade audiovisual é que o produtor pode estar sempre em contato com seu público, adequando a história de acordo com sugestões e desejos da audiência, em um tempo menor, o que não é tão simples na televisão por não ser tão interativa. Além disso, ao que tange o público consumidor, há uma grande flexibilidade na hora de assistir, pois o usuário pode obtê-la a qualquer hora.

Essa flexibilidade, entretanto, não se faz tão ampla assim no que diz respeito ao formato das webséries. A estrutura narrativa é o que caracteriza o formato de um produto audiovisual. Dessa maneira, as webséries nada mais são do que "a fórmula clássica das séries televisivas aplicadas ao universo multiplataforma da internet" (Guto Aeraphe, 2013, p. 17), uma vez que possuem o formato padrão das narrativas: uma situação fixa, somado a um número de personagens principais também fixos e personagens secundários que variam. A grande distinção entre uma série televisiva e uma websérie não está em seu formato, mas sim na forma de interação de seus públicos para com esses produtos audiovisuais. A audiência de webseriados é ativa, ou seja, quer interagir e participar do universo proposto, não se limitando a passividade da tela do televisor. A forma como se conta a história é a mesma, mas o público que a recebe é distinto. Essa audiência multifacetada, esférica e plural, tem relação direta com a revolução nos hábitos de consumo promovidos pelas novas mídias. O *webspectador* tem interesse pela novidade e praticidade que os webseriados podem oferecer. É um público cansado dos roteiros previsíveis e da falta de interatividade das novelas globais, e um espectador que tem uma predisposição as atividades em rede devido a sua facilidade e abrangência. Este novo público delimitou uma nova categoria consumidora de vídeos, a chamada *Casual viewers*, em que o telespectador faz parte de uma audiência fragmentada, na qual ele tem o poder de escolha em relação a horário, tempo e plataforma que assistirá o vídeo. Neste caso, a fidelidade a uma determinada emissora se perde, e as possibilidades geradas são inúmeras, tanto em relação a novas formas de se contar uma história, tanto de divulgá-la ou de anunciar produtos relacionados a ela. Além disso, a permeabilidade



das webséries em diversos canais, devido a possibilidade do uso da narrativa transmídia, diferencia esse tipo de produto audiovisual, dando forma e caracterizando-o de maneira única.

Esse universo de inúmeras perspectivas e de muitas facilidades faz com que cada vez mais jovens produtores iniciem suas carreiras utilizando a internet como meio precursor. As webséries estão ganhando cada vez mais espaço e reconhecimento, e os investimentos nessas produções tem aumentado. Muitos recém egressos de universidades que pretendem entrar pro mercado audiovisual iniciam seus trabalhos com esse tipo de narrativa. Foi o que aconteceu com a websérie *3%*, desenvolvida pelos estudantes de Audiovisual da Universidade de São Paulo, Jotagá Crema, Dani Libardi e Daina Giannecchini. Os produtores tinham como interesse desenvolver uma série no formato televisivo, mas devido a falta de patrocinadores lançaram um piloto para a internet na esperança de conquistar profissionais para custear o programa.

No ar no *Youtube*, desde 2011, o piloto, dividido em três episódios, teve milhares de visualizações e arrecadou muitos fãs que adotaram a causa na busca de patrocinadores. O dinheiro para a produção dos primeiros vídeos, somou R\$ 250 mil e foi bancada pelo um edital da *TV Brasil*. Ainda assim, mesmo com os 13 episódios da primeira temporada prontos, a produção da primeira temporada ainda não foi iniciada. A emocionante série, com caráter distópico, conta a história de quatro personagens que estão participando de um processo seletivo para passar para o “Lado de lá”, que é um local onde as pessoas são tratadas com igualdade e possuem uma vida melhor; em contraste, temos o “Lado de cá” marcado por injustiças e uma vida miserável. Mas o que torna a websérie mais motivadora é a forma cruel como é feito o processo. Dos milhares jovens de vinte anos, apenas 3% deles passarão para o “Lado de lá” e o pior: eles só possuem uma chance para conquistar a sua vaga. Por isso, encontra-se estudantes se sacrificando ao máximo para conseguir um lugar melhor. Como exemplo dos extremos dos personagens encontra-se o personagem Thiago, ou melhor Rafael, que falsifica seus documentos, correndo o risco de uma punição extrema, já que tudo é válido quando se trata de punir os infratores, para tentar participar do processo seletivo pela segunda vez.

Com um clima misterioso e baseado nas histórias como *1984*, *O processo* e *Metrópolis*, a websérie se inspirou nos vestibulares da atualidade; caracterizados por exigir grande esforço do aluno e serem descritos por alguns como cruéis.



Outra websérie nacional que vem ganhando destaque no mundo on-line é *Heróis*. Desenvolvida pelo publicitário Guto Aeraphe que estava cansado das mesmas temáticas abordadas pelo cinema brasileiro, o webseriado traz uma proposta nova ao mundo audiovisual. A série conta sobre a participação do exército brasileiro na segunda guerra mundial. Ela foi filmada em terras mineiras, com atores mineiros e sua pós-produção conta com efeitos especiais que tornam o aspecto visual do filme distinto e bastante verossímil.

Até que *Heróis* chegasse a sua conclusão, o cineasta enfrentou algumas dificuldades que muitos outros também enfrentam para desenvolver seus projetos. No início dos anos 2000 a internet ainda não era tão popular e sites como o *Youtube* ainda não faziam tanto sucesso como fazem nos dias de hoje. Além disso, os números e estatísticas relacionadas a webséries não eram as melhores, o que fez com que o autor tivesse dificuldades em encontrar patrocinadores para que a ideia saísse do papel. Mas depois de muita persistência e alguns "altos e baixos" na produção - como, por exemplo, a demissão da diretora de arte - , *Heróis* finalmente foi filmado.

Foi aí que começou a dúvida: O que eu vou fazer com isso agora? Afinal, *Heróis* nasceu como um média-metragem e este formato, infelizmente, não se faz quase nada com ele. Não dava para passar em cinema; tevê nem pensar; e eram poucos os festivais que aceitavam este formato. Foi então que resolvi desenterrar as minhas ideias de trabalhar com a internet. Certo de que era a melhor coisa a se fazer, fui atualizar os meus conhecimentos sobre o assunto. (Guto Aeraphe, 2013, p. 27).

Assim, Guto trilhou o caminho da rede, destacando-se com sua produção e abrindo espaço para muitas outras narrativas de mesmo formato. As perspectivas desse mercado são, portanto, bastante promissoras. Pesquisas apontam que o povo brasileiro, por exemplo, é o mais disposto a pagar por conteúdos on-line, ainda que as ofertas sejam limitadas se comparadas a economias desenvolvidas. Esse estudo mostra ainda que os brasileiros são os que acessam com maior frequência conteúdos audiovisuais a partir de dispositivos conectados a Internet. O fácil acesso a esse mundo vasto das redes virtuais por meio de múltiplas plataformas, faz com que o telespectador se desvincule das mídias usuais e passe a consumir maior conteúdo on-line. Uma revolução está em andamento, a revolução "das telinhas", da rápida informação e do mútuo compartilhamento. As narrativas audiovisuais só tendem a ganhar com esse universo e a engrandece-lo, e são as webséries as precursoras desse processo.



CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Sabendo que se tratam de produções inovadoras e com grande repercussão, as webséries permitem que os novos realizadores audiovisuais possam se aventurar em suas produções.

Mesmo possuindo um grande impacto na vida dos webspectadores e dos profissionais interessados, a criação nacional desse tipo de narrativa e a sua reprodução ainda são escassas, devido a falta de patrocínios e ao risco que pode existir ao se investir em algo na internet. Porém, essas produções vêm crescendo nos últimos anos e o pouco investimento necessário é uma das principais razões para isso; além do alto índice de audiência e da facilidade de promoção.

Outro problema encontrado pelos webseriados é que eles precisam prender o usuário, já que o produto pode ser esquecido tão facilmente quanto acessado, devido à disponibilidade de informação que a internet possui e à constante reciclagem daquela. Apesar das dificuldades encontradas para se estabelecerem no cenário nacional, as webséries vêm ganhando cada vez mais espaço com o passar do tempo e precisa ser, além do que já é, incentivada, à medida que é responsável pelo enriquecimento das produções cinematográficas nacional.

REFERÊNCIAS

AERAPHE, Guto. **Webséries: criação e desenvolvimento**. Belo Horizonte, 2013. Disponível em: <http://www.webseriados.com/#!/product/zoomvxc/665311511/e-book-webs%25c3%25a9rie---cria%25c3%25a7%25c3%25a3o-e-desenvolvimento>. Acesso em: 14 maio 2013

VILCHES, Lorenzo. **A migração digital**. São Paulo: Ed. Loyola, 2003.

Jenkins, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução Susana Alexandria. 2º Ed. São Paulo: Aleph 2009.

SALOMÃO, Jackie. **Websérie de ficção científica vira hit na internet**. MTV. Disponível em: <http://mtv.uol.com.br/memo/webserie-de-ficcao-cientifica-vira-hit-na-internet>. Acesso em: 14 maio 2013.

AERAPHE, Guto. **Websérie Heróis**. Disponível em: <http://www.webseriados.com/#!/herois/cx17>. Acesso em: 14 maio 2013

AERAPHE, Guto. **Quem sou**. Disponível em: <http://www.gutoaeraphe.com.br/#!/quem-sou/c46c>. Acesso em: 14 maio 2013



AERAPHE, Guto. **Brasileiro é o povo mais disposto a pagar por vídeo online.** Disponível em: www.gutoaeraphe.com.br. Acesso em: 14 maio 2013