

**A WEBSÉRIE COMO CÁPSULA ESTILÍSTICA: OS RECURSOS EXPRESSIVOS
COMPRIMIDOS EM UMA WEBNARRATIVA JUVENIL DE FICÇÃO CIENTÍFICA**

João Paulo Lopes de Meira Hergesel¹

Resumo

Nesta pesquisa, procuramos investigar quais são as estratégias de estilo utilizadas na criação de uma websérie brasileira juvenil de ficção científica, usando como foco a sequência inicial da websérie *Cápsula* e tendo como objetivo o de detectar os fenômenos estilísticos da linguagem audiovisual presentes no objeto. Para tanto, foram pesquisadas obras de autores como Aeraphe (2013), Roche (2013), Vanoye e Goliot-Lété (2002), Suhamy (s/d) e Canclini (2008). Dessa forma, chegamos ao resultado de que as imagens impressivas ou hipotéticas, as epizeuxes, as interrogações e as reticências são elementos predominantes na narrativa, bem como o uso da câmera fixa e os cortes diretos são recursos usados com a finalidade de aumentar o clima de desespero.

Palavras-chave: Narrativas. Websérie brasileira. Cultura juvenil. Comunicação juvenil. Thalles Cabral.

Websérie, uma narrativa em cápsulas

Segundo Aeraphe (2013), após ser mencionada pela primeira vez em um ensaio a respeito das novas narrativas audiovisuais desenvolvido pelos pesquisadores espanhóis Nuria Romero e Fernando Centellas, a websérie teve seu conceito renovado na obra *Cultura da Convergência*, de Henry Jenkins, na qual os autores discorrem sobre a narrativa transmídia e sua relevância no mundo pós-moderno.

De forma simplificada, a websérie é uma narrativa audiovisual composta por episódios que são periodicamente lançados na internet e que podem ser acessados a qualquer momento e por qualquer computador ou aparelho com acesso on-line — ou seja, “as webséries nada mais são do que a fórmula clássica das séries televisivas aplicadas ao universo multiplataforma da internet”. (AERAPHE, 2013, p. 24).

Cápsula, por exemplo, é uma websérie brasileira de ficção científica idealizada por Thalles Cabral — na época, 18 anos e aluno da Academia Internacional de Cinema — numa

¹ Mestrando em Comunicação e Cultura e licenciado em Letras pela Universidade de Sorocaba. j.hergesel@edu.uniso.br.

coprodução da Blasé Filmes com a Inluzzio, entre setembro e dezembro de 2012. Além de criador, roteirista e diretor, Thalles também atua como protagonista, ao lado da também adolescente Larissa Ribeiro. É uma websérie feita por jovens e, sobretudo, para jovens.

Isso desperta ainda mais interesse, visto que, acompanhando Canclini (2008, p. 53), “a fala e a escrita dos jovens caracterizam-se por modulações linguísticas compartilhadas, apresentam códigos estilísticos e de autorreconhecimento semelhantes”, bem como a comunicação juvenil caracteriza-se pelas “formas que os adolescentes e jovens adultos escolhem para decidir quando e onde ser acessíveis, articular disponibilidade social e intimidade e transmitir mensagens que não se animam a dizer cara a cara” (p. 53).

Dividida em seis episódios, a websérie narra a história de Pedro e Clara, jovens de 19 anos e estudantes universitários — ele, em Jornalismo; ela, em Direito. Ambos se submetem a uma entrevista de emprego na agência de publicidade Milênio, mas são estrategicamente sequestrados pelos funcionários que, na verdade, são enfermeiros e seguranças de um laboratório farmacêutico.

Os dois ficam trancafiados em um cômodo, sendo espionados por uma câmera e recebendo, esporadicamente, a visita de uma das enfermeiras, que lhes leva comprimidos para a dor de cabeça e tontura que passam a sentir. Sem saber, ambos se tornam cobaias de um experimento que consiste em criar uma doença (Síndrome I.D.) responsável por, entre tantos sintomas, ocasionar uma crise de identidade.

A intenção do laboratório farmacêutico é desenvolver um vírus infectocontagioso cuja cura é desconhecida; assim, podem lucrar com as vendas do medicamento Billium, que promete resolver os problemas de crise de identidade, mas na verdade só alivia as dores e os sangramentos. Em suma, o desfecho da narrativa trata-se de uma crítica visível ao capitalismo, em que o dinheiro é mais relevante do que o próprio ser humano.

Assim, essa websérie, cumprindo o papel de uma boa narrativa de ficção científica, “consegue nos mostrar um universo diferente [...], mesmo que faça com que a dúvida surja a ponto de não sabermos se o que está escrito é realmente ficção ou se passamos a acreditar que a narrativa não é uma realidade tão distante”. (ROCHE, 2013, p. 32-33).

A sociedade, da forma como é apresentada, sintetiza um conjunto simples de interações humanas alocada nos padrões pré-estabelecidos, concentrado em normas e valores. Ainda compartilhando a visão de Roche (2013), aplica-se aqui a visão de Karl Marx, de uma

sociedade heterogênea, composta por classes sociais que se mantêm com base em ideologias dos possuidores do poder de controle dos meios de produção, isto é, as elites.

A narrativa em si faz uso do tempo psicológico, abusando de flashbacks e mesclando realidade e alucinação, para construir a história. Além disso, uma estratégia estilística interessante para despertar a curiosidade do espectador foi utilizar apenas uma frase de efeito para criar a sinopse dos episódios (CÁPSULA, 2012):

1x01 – Trancados (Piloto): Chegou a hora. A vida deles nunca mais será a mesma.

1x02 – Contato: As coisas estão piorando para Pedro e Clara.

1x03 – Milênio: Eles não podem mais voltar atrás.

1x04 – Seleção: Como tudo começou...

1x05 – Síndrome I.D.: Pedro e Clara têm um plano.

1x06 – Déjà vu: O efeito da Cápsula.

As frases de efeito, além de aguçarem o interesse do espectador e facilitarem a leitura do texto escrito verbal — a brevidade é um fator predominante das narrativas nos tempos atuais, segundo Benjamim (1994) —, funcionam como cápsulas, porções superdiminuídas do enredo, em que ficam comprimidas as principais informações do respectivo episódio.

Ao utilizar a metalinguagem como função estilística na descrição dos vídeos, a identidade da websérie é reforçada. Temos, portanto, a cápsula como assunto central da trama (o remédio para amenizar os sintomas da doença criada em laboratório), no cenário (os personagens ficam confinados em um pequeno cômodo) e também na parte externa (forma utilizada ao resumir os episódios).

O elemento mais interessante desta websérie, além da narrativa em si, é o fato de ter um jovem em sua produção. Como aluno do curso Filmworks, promovido pela Academia Internacional de Cinema (AIC), Thalles Cabral assumiu o posto de criador (ao lado de Larissa Ribeiro), roteirista, diretor, produtor e ator principal. Para compreender melhor a relação do jovem como realizador de uma obra audiovisual, discutimos um pouco o processo de produção dessa narrativa.

O jovem como produtor audiovisual, a representação de uma diversidade

A Comunicação entende por jovem todo aquele inserido na faixa etária de 15 a 24 anos de idade, grupo representado por cerca de 35 milhões de brasileiros (MATTOS, 2010),

em estimativa realizada no ano de 2010. “A mídia tem concentrado crescente atenção dirigida aos jovens nos últimos anos, oferecendo-lhes produtos com conteúdos específicos e cada vez mais segmentados, levando em conta a heterogeneidade desse grupo.” (MATTOS, 2010, p.135).

O jovem, por sua vez, tem deixado de ser apenas o alvo, a recepção, o consumidor, e passou a agir como realizador, processador, criador de produtos midiáticos (principalmente, conteúdos na hipermídia), configurando um exemplo de diversidade. Uma amostragem desse fenômeno é a websérie *Cápsula*, cujo principal produtor, Thalles Cabral, tinha apenas 18 anos durante o processo de criação.

Em entrevista cedida ao portal TeleSéries (CARLOMAGNO, 2012), Thalles contou que a ideia de *Cápsula* surgiu em 2011, quando Larissa Ribeiro (coautora) e ele se reuniram e fizeram um brainstorming, registrando tudo que pensavam. Desejavam criar algo no gênero suspense ou ficção científica, por serem temas com os quais se identificavam.

Inspirado por *Lost* e *Fringe*, Thalles escreveu um episódio piloto cuja extensão permitiu que, posteriormente, com o amadurecimento das ideias, esse original se derivasse nos seis episódios da primeira temporada, sendo que cada um dos episódios passou por cerca de três tratamentos antes de chegarem à versão final.

O trabalho de roteirização durou cerca de seis meses e, então, iniciou-se a pré-produção da parte audiovisual, que levou aproximadamente duas semanas. Com uma equipe formada por alunos de cinema da Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP) e da Academia Internacional de Cinema (AIC), a maior dificuldade encontrada foi o espaço para locação (sala vazia e sem janelas) — problema solucionado poucos dias antes da data prevista para o início das gravações.

Em entrevista à própria AIC, Thalles explicou que a websérie

Foi uma alternativa que encontrei por essa área do audiovisual fazer parte de um sistema muito restrito, no qual os iniciantes não têm chance. O primeiro episódio foi lançado no dia 13 de setembro com o intuito de observar a repercussão que teria. Como o retorno foi positivo, a websérie se solidificou e atraiu a atenção da Inluzzio Produções que, em um contrato de coprodução com nosso selo — Blasé Filmes —, topou bancar a primeira temporada completa de *Cápsula*, com seis episódios. (ACADEMIA INTERNACIONAL DE CINEMA, 2013, p. 1).

Thalles também vê as novas mídias como uma oportunidade a quem está começando no audiovisual: “*Tudo nesse universo da internet ainda é incerto, o que é ótimo. Temos isso a nosso favor, ela ainda está sendo descoberta. E, além disso, é completamente acessível, tanto para assistir quanto para disponibilizar projetos na rede. Todos podem criar.*” (ACADEMIA INTERNACIONAL DE CINEMA, 2013, p. 1).

Para esta pesquisa, Thalles Cabral ofereceu uma entrevista exclusiva (disponível por completa no endereço eletrônico: <http://goo.gl/v7snjR>), na qual revelou alguns aspectos pensados durante a produção do roteiro e da parte audiovisual, propriamente dita: “*No final de 2011, eu e Larissa Ribeiro, amiga e atriz, decidimos que iríamos criar uma websérie. Começamos a fazer reuniões, brainstormings e, a cada encontro, íamos definindo algo sobre o projeto.*” Além disso, ainda comentou sobre o processo de interação com o público e das expectativas atingidas, levando em consideração a recepção.

Destrancando a linguagem de “Trancados”, uma leitura estilística do episódio

Após a apresentação da parte técnica da websérie *Cápsula* e da figura do jovem como responsável pela produção, apresentamos uma leitura do estilo aplicado na narrativa da sequência inicial do primeiro episódio (dos 0'06" aos 3'41"), levando em consideração os estudos sobre linguagem cinematográfica (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2002) e sobre recursos estilísticos (SUHAMY, s/d).

Sequência inicial do primeiro episódio de Cápsula: Clara e Pedro acordam na cápsula.

Duração da cena: 3'36". 24 planos.

Resumo da sequência — Clara acorda e percebe que está em um lugar desconhecido. Tenta sair, mas percebe que a porta está trancada. Entra em desespero e percebe que há um garoto (Pedro) com ela no cômodo. Pedro desperta, pergunta onde está e Clara diz que também não sabe. Ele tenta abrir a porta sem sucesso e nota que está com uma pulseira de identificação. Pergunta se Clara também tem uma. Ela entra novamente em desespero e começa a esmurrar a porta e a pedir por socorro.

Descrição dos planos da sequência — Os planos curtos são focados em um único personagem, enquanto os planos longos direcionam a narrativa para o diálogo entre ambos. Os planos médios servem como recurso para apresentar a situação ao espectador de uma

forma não muito rápida, nem muito vagarosa, funcionando como forma de estabelecer um contato de identificação, de criar um vínculo com o público.

PLANO 1 [0'06" – 0'24"]. 19" (médio)

Trilha de imagem — Plano detalhe nos cabelos de Clara; movimento da câmera para a direita, com foco embaçado, enquadrando as sobrancelhas, os olhos fechados e o nariz; movimento leve de câmera, captando a abertura dos olhos; foco nítido, apresentando a movimentação dos globos oculares e o franzimento da testa; movimento da câmera para a direita.

Trilha sonora — Silêncio total durante a introdução da cena. Som off: entrada de uma música de suspense.

Interpretações estilísticas — A opacidade da câmera, no início, remete ao olhar embaçado da personagem, como quem acaba de acordar. O movimento dos olhos e o franzimento da testa indicam o estranhamento por não reconhecer o lugar em que está. Em se tratando de figuras de linguagem, podemos mencionar que há o uso de uma imagem impressiva ou hipotética, aquelas responsáveis por gerar uma ilustração na mente do espectador, sem que seja necessário dizer objetivamente o que está acontecendo ou deixando de acontecer.

PLANO 2 [0'25" – 0'45"]. 21" (médio)

Trilha de imagem — Plano próximo em Clara deitada sobre o lado esquerdo, vestindo uma camiseta branca; movimentação dos braços para conseguir apoio no piso de madeira e tentar se levantar; mãos levadas à cabeça e testa franzida; Clara senta-se. Câmera fixa.

Trilha sonora — Som in: suspiros ofegantes; contato da mão com o piso. Som off: continuidade da música de suspense.

Interpretações estilísticas — Os dedos apoiando a têmpora e o franzimento da testa remetem a uma suposta dor de cabeça. Novamente, há a presença de uma imagem impressiva ou hipotética.

PLANO 3 [0'46" – 0'54"]. 9" (médio)

Trilha de imagem — Plano detalhe na parte alta da porta cinza e metálica, revelando a parede de tijolos à vista ao redor; imagem embaçada tornando-se nítida; movimentação de câmera até centralizar a fechadura.

Trilha sonora — Som fora de campo: suspiros ofegantes. Som off: continuidade da música de suspense.

PLANO 4 [0'55" – 0'59"]. 5" (curto)

Trilha de imagem — Plano de meio conjunto, apresentando (por trás) Clara sentada de frente para a porta; o piso ocupa o maior espaço no enquadramento. Clara, descalça e com calça comprida azul-escuro, levanta-se e corre até a porta. Câmera fixa.

Trilha sonora — Som off: continuidade da música de suspense.

PLANO 5 [1'00" – 1'07"]. 8" (curto)

Trilha de imagem — Plano detalhe no braço direito de Clara e sua movimentação para tentar abrir a porta; três descidas na maçaneta e um soco na porta com o punho direito; Clara encosta-se na porta e vira o corpo. Câmera fixa.

Trilha sonora — Som in: barulho da maçaneta sendo forçada; contato do punho com a porta metálica; suspiros ofegantes; ruído da camiseta esfregada na porta. Som off: continuidade da música de suspense.

Interpretações estilísticas — A repetição no movimento de tentativa para abrir a fechadura corresponde à figura de linguagem chamada epizeuxa e tem a função de enfatizar a situação, ou seja, confirmar de forma máxima que a porta estava trancada e que não havia por onde escapar.

PLANO 6 [1'08" – 1'19"]. 12" (médio)

Trilha de imagem — Plano geral centralizando Clara encostada à porta e com olhar assustado; movimento da mão direita para afastar o cabelo do olho. Câmera fixa.

Trilha sonora — Silêncio. Som off: entrada de uma nova música de suspense.

PLANO 7 [1'20" – 1'38"]. 19" (médio)

Trilha de imagem — Plano de médio contrapicado, aproximando a parte do ombro direito de Pedro, ocupando a metade inferior do enquadramento, e distanciando, no canto esquerdo, Clara encostada à porta. Clara avança três passos. Câmera fixa.

Trilha sonora — Som off: continuidade da música de suspense.

Interpretações estilísticas — A aproximação por parte de Clara, indicada pelos passos sequenciais na direção do garoto, pode ser compreendida como uma gradação em clímax, representando certa adrenalina ao avizinhar-se do alvo.

PLANO 8 [1'39" – 1'57"]. 19" (médio)

Trilha de imagem — Plano médio picado, enquadrando o cruzamento das paredes do fundo e apresentando Pedro deitado sobre o lado direito com o braço direito sobre o abdômen; no canto esquerdo inferior, parte da traseira da cabeça de Clara. Pedro está trajando uma roupa semelhante à de Clara e também se encontra descalço. Clara avança um passo; Pedro abre os olhos; Clara recua. Pedro observa o ambiente e se senta. Câmera fixa.

Trilha sonora — Som off: continuidade da música de suspense.

Interpretações estilísticas — Como no plano anterior, o passo adiante de Clara representa um clímax, uma aproximação maior, enquanto o recuo caracteriza-se pelo anticlímax, um afastamento do alvo.

PLANO 9 [1'58" – 2'33"]. 36" (longo)

Trilha de imagem — Plano americano, focalizando Pedro sentado na metade esquerda do enquadramento; movimentação de câmera para acompanhar Pedro levantando-se; Pedro é exibido de perfil, no canto esquerdo (um sexto do enquadramento) com a sombra projetada na parede. Pedro corre até a porta; a câmera acompanha; o rosto de Clara entra em cena; Pedro força a maçaneta. Pedro vira-se para Clara, volta o corpo e dá dois tapas na porta. A linha de cruzamento das paredes divide a tela: Clara, à esquerda, em plano próximo; Pedro, à direita, em plano médio. Pedro olha novamente para Clara e chacoalha a cabeça e os braços.

Trilha sonora — Som off: instrumento de sopro. Som in: presença de diálogos; Pedro: “O que aconteceu?”; Clara: “Tá trancada.”; barulho da maçaneta sendo forçada; Clara: “Tá trancada!”; Pedro: “Ah, é mesmo?”; dois tapas na porta metálica; Pedro: “Desculpa. Eu...”; Clara: “Tudo bem.”.

Interpretações estilísticas — A primeira fala acontece apenas com quase dois minutos de vídeo, o que faz aumentar a tensão, devido ao silêncio oral dos personagens. O diálogo faz uso, principalmente de interrogações (levantando questionamentos, dúvidas), epizeuxes (repetição com finalidade de enfatizar as informações) e reticências (frases incompletas). As imagens também se utilizam das epizeuxes, no momento em que Pedro tenta abrir a porta, tal como Clara já havia feito.

PLANO 10 [2'34" – 2'37"]. 4" (curto)

Trilha de imagem — Plano próximo centralizando Pedro; a porta atrás e o interruptor à esquerda. Pedro observa o ambiente. Câmera fixa.

Trilha sonora — Som off: instrumento de sopro. Som in: presença de diálogos; Pedro: “*Que lugar é esse?*”.

Interpretações estilísticas — Uso de outra interrogação.

PLANO 11 [2'38" – 2'43"]. 6" (curto)

Trilha de imagem — Plano próximo em Clara de costas; Clara se vira e agita a cabeça para os lados. O cruzamento das paredes divide a tela: à direita, Clara; à esquerda, a sombra produzida. Câmera fixa.

Trilha sonora — Som off: instrumento de sopro. Som in: presença de diálogos; Clara: “*Tô no mesmo barco que você.*”.

Interpretações estilísticas — Uso de uma metáfora desgastada, mas característica da linguagem juvenil.

PLANO 12 [2'44" – 2'45"]. 2" (curto)

Trilha de imagem — Plano próximo centralizando Pedro; a porta atrás e o interruptor à esquerda. Pedro observa o ambiente. Câmera fixa.

Trilha sonora — Som off: instrumento de sopro. Som in: presença de diálogos; Pedro: “*Faz tempo que a gente tá aqui?*”.

Interpretações estilísticas — Uso de outra interrogação.

PLANO 13 [2'46" – 2'57"]. 12" (médio)

Trilha de imagem — Plano próximo em Clara. O cruzamento das paredes divide a tela: à direita, Clara; à esquerda, a sombra produzida. Câmera fixa.

Trilha sonora — Som off: instrumento de sopro. Som in: presença de diálogos; Clara: “Não sei! Eu... eu acordei um pouco antes que você”; respiração ofegante.

Interpretações estilísticas — Uso de outra reticência.

PLANO 14 [2'58" – 3'02"]. 5" (curto)

Trilha de imagem — Plano próximo centralizando Pedro; Pedro desvia o olhar e encosta-se com seu lado direito na porta. Câmera fixa.

Trilha sonora — Som off: som de batidas.

PLANO 15 [3'03"]. 1" (curto)

Trilha de imagem — Plano próximo em Pedro encostado à porta, observando a pulseira que tem no braço direito.

Trilha sonora — Som off: continuidade do som de batidas.

PLANO 16 [3'04" – 3'08"]. 5" (curto)

Trilha de imagem — Plano detalhe na pulseira do braço direito de Pedro; é possível ler: “FREITAS, Pedro. 47. MASC. AB+” inscrito em preto no fundo branco. Com o polegar e o indicador esquerdos, Pedro toca a pulseira. Câmera fixa.

Trilha sonora — Som off: continuidade do som de batidas.

Interpretações estilísticas — A inscrição na pulseira, indicando o nome completo do garoto (o sobrenome em caixa-alta seguido do primeiro nome em caixa-baixa, separados apenas por uma vírgula, como em referências bibliográficas), o número do quarto em que ele está, o gênero sexual e o tipo sanguíneo, é outro exemplo de imagem impressiva ou hipotética, remetendo ao fato de que os dois adolescentes são provavelmente uma cobaia para um possível experimento.

PLANO 17 [3'09"]. 1" (curto)

Trilha de imagem — Plano próximo em Pedro encostado à porta, segurando a pulseira e virando-se para sua esquerda. Câmera fixa.

Trilha sonora — Som off: continuidade do som de batidas.

PLANO 18 [3'10"]. 1" (curto)

Trilha de imagem — Plano próximo, centralizando Pedro, segurando a pulseira e olhando para baixo. Câmera fixa.

Trilha sonora — Som off: continuidade do som de batidas. Som in: presença de diálogos; Pedro: “*Você também tem?*”.

Interpretações estilísticas — Uso de outra interrogação.

PLANO 19 [3'11" – 3'12"]. 2" (curto)

Trilha de imagem — Plano próximo em Clara, apresentando o franzimento de testa. Câmera fixa.

Trilha sonora — Som off: continuidade do som de batidas. Som in: presença de diálogos; Clara: “*Quê?*”.

Interpretações estilísticas — Uso de outra interrogação.

PLANO 20 [3'13" – 3'16"]. 4" (curto)

Trilha de imagem — Plano próximo, centralizando Pedro; Pedro levanta o braço direito, olha para a frente (Clara fora de campo) e, em seguida, olha para a pulseira. Câmera fixa.

Trilha sonora — Som off: continuidade do som de batidas.

PLANO 21 [3'17" – 3'23"]. 7" (curto)

Trilha de imagem — Plano próximo em Clara; Clara olha para seu braço direito, constata a presença da pulseira, segura-a com a mão esquerda e olha para a frente (Pedro fora de campo). Câmera fixa.

Trilha sonora — Som off: continuidade do som de batidas.

PLANO 22 [3'24" – 3'26"]. 3" (curto)

Trilha de imagem — Plano próximo em Pedro, com olhar para a frente (Clara fora de campo). Câmera fixa.

Trilha sonora — Som off: continuidade do som de batidas.

PLANO 23 [3'27" – 3'31"]. 5" (curto)

Trilha de imagem — Plano próximo em Clara, segurando a pulseira do braço direito com a mão esquerda; corre para a frente (porta fora de campo). Câmera fixa.

Trilha sonora — Som off: continuidade do som batido. Som in: suspiros ofegantes e profundos; som dos passos pesados.

PLANO 24 [3'32" – 3'41"]. 10" (médio)

Trilha de imagem — Plano americano, centralizando Pedro encostado à porta; Clara surge correndo, empurra-o e dá um tapa na porta. Pedro é apresentado de perfil, à esquerda, enquanto Clara dá várias batidas na porta com o punho direito. Travelling para a frente até as costas de Clara e fade out para entrar a vinheta de abertura.

Trilha sonora — Som off: continuidade do som batido. Som in: suspiros ofegantes; tapas na porta; presença de diálogos; Clara: “*Socorro! Alguém me ajuda! Socorro, alguém me ajuda! Alguém!*”. Os gritos continuam até o início da abertura (cena seguinte), colidindo com a música da vinheta.

Interpretações estilísticas — Uso de outras epizeuxes.

Não foi possível identificar exatamente cada elemento da trilha musical utilizado na sequência; porém, nos créditos finais, é informado que todos os recursos sonoros possuem licença Creative Commons (essa licença permite que outros distribuam, remixem, adaptem ou criem obras derivadas, mesmo que para uso com fins comerciais, contanto que seja dado crédito pela criação original, conforme informações do site: <http://creativecommons.org.br/>). São mencionados os seguintes autores: Bristol Stories, Chris Zabriskie, Dexter Britain, Larry Austin, Suonho, Thanvannispen.

Para encerrar este momento...

Após uma apresentação teórica de diferentes temas abordados neste artigo quanto à criação de narrativas juvenis (feita *para* o jovem e *pelo* jovem), especialmente as brasileiras de ficção científica, e da parte prática consistente em descrição e discussão da sequência

inicial do primeiro episódio da websérie *Cápsula*, é possível abstrair ideias, até então conclusivas, derivada de três pontos de vista: da Comunicação, da Cultura, do Cinema.

Do ponto de vista da Comunicação, temos o jovem como um sujeito em constante diálogo com outros jovens, com outras mídias e, inclusive, com a ficção. Ao termos a comunicação como ciência criada para combater a angústia provinda da ideia de que a morte é a única coisa certa na nossa vida (FLUSSER, 2008), o estilo juvenil de se comunicar, por meio das narrativas na hipermídia, cumpre com o papel de entreter e criar novos vínculos midiáticos.

Do ponto de vista da Cultura, o jovem deixou de ser apenas um consumidor — ou coprodutor, em se falando de recriação pela interpretação (WOLFF, 1989) — da linguagem audiovisual e passou a ser realizador de narrativas do gênero, quebrando o senso comum de que apenas cineastas especializados e com titulação são capazes de produzir uma obra com conteúdo, criatividade e qualidade, caracterizando um novo estilo na cultura juvenil.

Do ponto de vista do Cinema, percebemos que o uso da câmera fixa e dos cortes secos são recursos usados em praticamente todos os planos, com a finalidade de aumentar o clima de desespero. Thalles Cabral confirma a intenção ao contar que *“no início da temporada, quando eles ainda estão presos na sala, a câmera está paralisada, os planos são duros. Tudo isso para transparecer essa fobia, esse ambiente fechado, essa solidão”* (entrevista disponível em: <http://goo.gl/v7snjR>).

Além disso, levando em consideração os recursos estilísticos, notamos a presença constante de imagens impressivas ou hipotéticas (mesmo sem dizer objetivamente o que ocorre com os personagens, os elementos presentes nas cenas permitem a interpretação), epizeuxes (repetições constantes com o objetivo de enfatizar a situação), interrogações (destacando a dúvida, o questionamento por estar em um local completamente estranho) e as reticências (indicando a incerteza das ideias).

Por fim, encerramos este pensamento como uma contribuição aos estudos de Comunicação e Cultura, principalmente quanto a discussões sobre webséries brasileiras enquanto narrativas juvenis; a leitura estilística como metodologia para pesquisa qualitativa; e a interação juvenil sendo uma forma de diversidade que corrobora a visão de que o jovem contemporâneo não é apenas um consumidor, e sim um realizador.

Referências

ACADEMIA INTERNACIONAL DE CINEMA. **Aluno da AIC produz websérie independente “Cápsula”**. 16/01/2013. Disponível em: <<http://aicinema.com.br/aluno-da-aic-produz-webserie-independente-capsula/>>. Acesso em: 18 maio 2013.

AERAPHE, Guto. **Webséries: criação e desenvolvimento**. Belo Horizonte: [edição do autor], 2013.

BARBOSA, Fernando da Silva. **Produção de conteúdos para internet (webséries) e televisão: potenciais transmidiáticos e novas formas de consumo**. Disponível em: <http://www2.faac.unesp.br/celacom/anais/Trabalhos%20Completo/GT1-%20Pensar%20e%20Comunicar%20a%20Am%C3%A9rica%20Latina/106.Fernando%20Barbosa_Produ%C3%A7%C3%A3o%20de%20Conte%C3%BAdos%20para%20Internet.pdf>. Acesso em: 21 maio 2013.

BENJAMIN, Walter. *O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov*. In: **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 197-221.

BRETAS, Beatriz. *Interações cotidianas*. In: FRANÇA, Vera; GUIMARÃES, César. **Na mídia, na rua: narrativas do cotidiano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Leitores, espectadores e internautas**. São Paulo: Iluminuras/Itaú Cultural, 2008.

CÁPSULA. Direção de Thalles Cabral. Brasil: Blasé Filmes; Inluzzio, 2012. 6 episódios, websérie, son., color. Disponível em: <www.youtube.com/user/webseriecapsula>. Acesso em: 18 maio 2013.

CARLOMAGNO, Beto. **Conheça “Cápsula”, a nova websérie brasileira**. TeleSéries. 09/09/2012. Disponível em: <<http://teleseries.uol.com.br/conheca-capsula-a-nova-webserie-brasileira/>>. Acesso em: 18 maio 2013.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

FLUSSER, Vilém. *O que é comunicação*. In: _____. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

MARTINS, Nilce Sant’Anna. **Introdução à estilística: a expressividade na língua portuguesa**. 4.^a ed. rev. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

MATTOS, Sérgio. O imaginário da juventude, a televisão e as tecnologias digitais. In: **Comunicação, Cultura e Juventude**. São Paulo: INTERCOM, 2010, p. 135-156.

ROCHE, Aléxia. **O ciberpunk gibsoniano**. Guaratinguetá: Penalux, 2013.

SUHAMY, Henri. **As figuras de estilo**. Porto: Rés, s/d.

THALLES CABRAL. Site oficial. Disponível em: <<http://thallescabral.com/>>. Acesso em: 18 maio 2013.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 2.^a ed. Campinas: Papyrus, 2002.

WOLFF, Janet. *A interpretação como recriação*. In: _____. **A produção social da arte**. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.