

FICÇÃO SERIADA INFANTOJUVENIL E RELIGIÃO: QUESTÕES SOBRE DISCURSO E NARRATIVA NA WEBSÉRIE -10 / A VIDA NÃO É UM JOGO (FELIZ7PLAY)

João Paulo Hergesel¹
Míriam Cristina Carlos Silva²
Isabella Pichiguelli³

RESUMO

A websérie infantojuvenil *-10 / A vida não é um jogo* (Feliz7Play, 2018) está inserida em um contexto religioso cristão: a narrativa traz uma discussão sobre ética e tecnologia, tendo os 10 Mandamentos da Lei de Deus como texto de suporte. Este trabalho é parte de uma pesquisa maior e tem o objetivo de averiguar de que forma ocorrem as articulações entre mídia e religião e em que elas implicam para a obra. O método alia a pesquisa bibliográfica, resgatando conceitos de websérie, narrativa e mediação da religião; e analítica, por um viés narratológico. O corpo teórico é constituído por autores como Benjamin (1994) e Martino (2016), entre outros. O resultado aponta que a narrativa da websérie é transpassada pela linguagem religiosa, de modo a deixar o discurso sobreposto à mediação da experiência.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; Religião; Narrativas Midiáticas; Ficção Seriada; Websérie.

INFANT-JUVENILE SERIAL FICTION AND RELIGIOUS: DISCOURSE AND NARRATIVE QUESTIONS IN THE WEB SERIES -10 / A VIDA NÃO É UM JOGO (“LIFE IS NOT A GAME”) (FELIZ7PLAY)

ABSTRACT

The infant-juvenile web series *-10 / A vida não é um jogo* (Feliz7Play, 2018) is inserted in a Christian religious context: the narrative brings a discussion about ethics and technology, having the 10 Commandments of the Law of God as supporting text. This work is part of a larger research and aims to investigate how the articulations between media and religion occur and what they imply for the work. The method combines bibliographic research, rescuing concepts from webseries, narrative and mediatization

¹ Professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). Doutor em Comunicação (UAM), mestre em Comunicação e Cultura (Uniso) e licenciado em Letras (Uniso) e em Pedagogia (Sumaré). Membro do grupo de pesquisa Entre(dis) cursos: sujeito e língua(gens). Com pós-doutorado em Comunicação e

² Professora titular do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba (Uniso). Doutora e mestra em Comunicação e Semiótica (PUC-SP) e licenciada em Letras (Uniso). Colíder do GP Narrativas Midiáticas (Uniso/CNPq). Com pós-doutorado em Comunicação Social (PUC-RS).

³ Doutoranda em Comunicação e Cultura pela Universidade de Sorocaba (bolsista CAPES). Mestra em Comunicação e Cultura pela Universidade de Sorocaba. Graduada em Comunicação Social - habilitação em jornalismo pela Universidade de Sorocaba. É assessora acadêmica (elaborações e/ou desenvolvimentos de projetos de pesquisa, planos de ensino e conteúdos para aulas, por meio de orientação, auxílio técnico e/ou revisão de texto/ABNT), de maneira autônoma. Pesquisadora do Grupo de Pesquisa em Narrativas Midiáticas (NAMI/Uniso/CNPq) e do Grupo de Estudos em Mídia, Religião e Cultura (MIRE/Intercom).

of religion; and analytical, through a narratological bias. The theoretical body consists of authors such as Benjamin (1994) and Martino (2016), among others. The result shows that the narrative is permeated by religious language, to leave the discourse superimposed on the mediation of the experience

KEYWORDS: Communication; Religion; Media Narratives; Serial Fiction; Webseries.

INTRODUÇÃO

Se, para Barbara Heliodora, “o teatro para crianças é um instrumento da maior significação na formação cultural e artística do indivíduo” (1964 *apud* SILVA, 2005, p. 5), vale crer que as demais narrativas midiáticas infantis e juvenis também impactam na formação cognitiva, comunicativa, psicológica e crítica do jovem espectador. Pela abordagem social, histórica, linguística e cultural que tais produtos apresentam à criança e ao adolescente, análises científicas direcionadas a eles mostram-se necessárias.

Em pesquisa exploratória realizada com mecanismos de busca on-line⁴, a carência de estudos voltados a obras para esse público é notória. Ainda que, no âmbito da Literatura e da Comunicação, existam algumas reflexões e produções científicas que trazem como *corpus* obras infantojuvenis, observa-se que a maioria das publicações é oriunda da área da Educação.

Ressalta-se que não há impedimentos de se estudar produções artísticas e/ou midiáticas para jovens por um viés paradidático; a problemática reside no fato de as pesquisas se restringirem a isso, na maior parte dos casos. Por esse motivo, nota-se que é indispensável que se desenvolvam pesquisas que sustentem como objetivo geral explorar suas dimensões comunicativas e as mediações culturais propostas, zelando pela interdisciplinaridade suscitada por esse tipo de produto.

É sabido que as narrativas midiáticas infantojuvenis podem “contribuir na formação crítica da criança leitora, visto que a noção de infância, em sua essência, possibilita entender a narrativa infantil [...] como instrumento de formação crítica”, como mencionam Larissa Gotti Pissinatti e Wany Bernardete de Araujo Sampaio (2016, p. 2). Baseando-se nisso, surge a relevância em se compreender como se estruturam as narrativas infantojuvenis e em se discutir as relações sociais, históricas, políticas e artísticas, com base nos eixos narrativos.

⁴ Podemos citar o Google Acadêmico e o Portal de Periódicos Capes.

A escolha pelo termo “infantojuvenil” ocorreu com base no discurso apresentado por Nelly Novaes Coelho (2000, p. 3), pesquisadora consagrada na área de Letras, que distingue: “[...] livros *infantis* (destinados a pré-leitores, leitores iniciantes e leitores-em-processo), [...] os *infantojuvenis* (para os leitores fluentes) e os *juvenis* (para leitores críticos)”⁵. Como “leitores fluentes”, Coelho considera os pré-adolescentes de 10 a 11 anos, que estão na “fase de consolidação do domínio do mecanismo da leitura e da compreensão do mundo expresso no livro” (2000, p. 37).

Para além das Letras, a área de Comunicação também parece compreender “infantojuvenil” como a fase de transição entre a infância e a adolescência, angariando um pouco desses dois públicos. Para Juliana Doretto (2018), essa nomenclatura é geralmente atribuída a “leitores com 11 ou 12 anos de idade, que têm mais contato com celulares e tablets e o fazem com maior liberdade do que as crianças menores” (DORETTO, 2008, p. 23). A autora sinaliza também a preocupação com os *tweens*, jovens que estão no meio termo entre o comportamento infantil e juvenil, isto é, que, independentemente da idade, não se identificam como crianças e desejam consumir produtos destinados a adolescentes.

A personalidade desse público é caracterizada por Coelho como aquela cuja leitura “segue apoiada pela *reflexão; a capacidade de concentração aumenta*, permitindo o engajamento do leitor na experiência narrada e, conseqüentemente, alargando ou aprofundando seu conhecimento ou percepção do mundo” (2000, p. 37). O indivíduo considerado “infantojuvenil” é ainda descrito por Coelho como aquele que “é atraído pelo *confronto de ideias e ideais* e seus possíveis valores ou desvalores” (2000, p. 37).

Também segundo Coelho, as narrativas infantojuvenis costumam ser “de cunho aventuresco ou sentimental, que envolvam grandes desafios do indivíduo em relação ao meio em que se encontra” (2000, p. 38). No segmento das produções mais realistas, costuma-se priorizar as que “enfocem os deserdados da sorte ou os problemas que, no cotidiano, se opõem à plena realização de cada um” (COELHO, 2000, p. 38).

Percebemos que o termo “infantojuvenil”, devido à sua complexidade e discussões limitadas a seu respeito, merece reflexões mais aprofundadas, sobretudo no

⁵ Os termos grifados nas citações de Coelho (2000) são grifos presentes no texto original.

âmbito da comunicação audiovisual. Contudo, para fins de desenvolvimento deste trabalho, adotou-se “infantojuvenil” como o que se refere ao período de transição entre a infância e a adolescência; conseqüentemente, por websérie infantojuvenil, compreendemos o produto de ficção seriada que apresenta questões interessantes ao público de aproximadamente 10 a 12 anos.

Na websérie *-10 / A vida não é um jogo* (Feliz7Play, 2018)⁶, com direção de Jefferson Nali e texto de Luciana Costa, além de produção da empresa brasileira Seven Filmes, vê-se esse invólucro em um contexto religioso cristão, em especial adventista. No Brasil, a Igreja Adventista do Sétimo Dia é comumente associada à religião cristã de vertente evangélica, apesar de não ser descendente da Reforma Protestante, evento histórico que marca a cisão com a Igreja Católica e que deu origem à maioria das igrejas evangélicas (CUNHA, 2004).

A websérie *-10 / A vida não é um jogo* é veiculada na plataforma de conteúdo digital Feliz7Play – mantida pela Igreja Adventista do Sétimo Dia (IASD) – que é semelhante à plataforma Netflix (provedora global de séries e filmes de televisão via streaming) no leiaute, mas diferencia-se por disponibilizar exclusivamente produções alinhadas à fé adventista⁷.

De acordo com Novaes e Magalhães (2020), a Feliz7Play é parte de uma tradição da Igreja Adventista do Sétimo Dia (IASD) em investir no uso das mídias, no Brasil e no mundo. A plataforma, lançada em 2017, é “estratégia da IASD em investir em obras de ficção audiovisual com o objetivo de se relacionar com as novas gerações” (NOVAES; MAGALHÃES, 2020, p. 63) e ainda de acordo com os autores, tem como inovação, frente às demais iniciativas midiáticas da IASD⁸, uma ênfase acentuada na produção de obras ficcionais.

⁶ Disponível em: <https://www.feliz7play.com/pt/menos-10-a-vida-nao-e-um-jogo/>. Acesso em: 6 set. 2020.

⁷ A maior parte dos conteúdos disponibilizados na plataforma Feliz7Play são originais, produzidos especificamente para a plataforma, em parceria com centros adventistas que realizam produções audiovisuais ou com profissionais liberais que atuam nessa área e são adventistas. Além desses conteúdos, a plataforma também abriga produções audiovisuais anteriores ao seu lançamento, que haviam sido produzidas pela IASD ou por seus fiéis e que estavam espalhadas em diversos canais no YouTube (NOVAES; MAGALHÃES, 2020).

⁸ No Brasil, a mais conhecida iniciativa midiática da IASD é a Rádio Novo Tempo, que depois se estendeu para a TV Novo Tempo. Para uma compreensão ampla do contexto e da atuação desses veículos de comunicação, indicamos a leitura de Sousa (2017).

A narrativa da websérie *-10 | A vida não é um jogo* tem a passagem bíblica conhecida como “os 10 Mandamentos da Lei de Deus” como texto de suporte e traz uma discussão sobre ética e tecnologia, apresentando como dilema infantojuvenil a necessidade interna de se sentir popular, em confronto com atitudes ilícitas que se cometem para atingir esse posto.

Em síntese, a história apresenta um grupo de adolescentes que vê suas relações afetivas se transformarem depois que uma delas decide participar de um jogo on-line, cuja regra se limita a cumprir os desafios elaborados por seus administradores anônimos. A cada episódio, um dos 10 Mandamentos precisa ser desobedecido e, assim, a jovem protagonista precisa roubar, desonrar os pais, levantar falso testemunho, entre outros. Ao final de cada vídeo, a trama traz uma reflexão bíblica.

Neste trabalho, portanto, focamos nosso olhar nas dimensões religiosas que emergem nessa produção voltada para o público infantojuvenil. Temos como objetivo averiguar a composição da narrativa, de modo a compreender como ocorrem as articulações entre mídia e religião e em que elas implicam para a trama. O método aplicado para isso alia pesquisa bibliográfica, resgatando discussões sobre websérie, narrativa e midiaticização da religião; e analítica, por um viés narratológico. Buscamos, dessa forma, contextualizar a narrativa midiática para observar os pontos que se aproximam e/ou se afastam das considerações teóricas das quais partimos para a investigação proposta. Especificamente nesse artigo, que integra uma pesquisa mais ampla⁹, realizamos esse caminho com foco nos epílogos dos episódios.

DISCUSSÕES SOBRE O FORMATO “WEBSÉRIE”

Websérie é um texto narrativo em linguagem audiovisual, dividido em episódios ou capítulos, que circula no espaço cibernético (SILVA; ZANETTI, 2013). A origem desse formato tem uma tendência de transmídia, já que a websérie não foi criada com o propósito de transferir a serialização audiovisual a uma nova plataforma; a intenção,

⁹ Esse trabalho integra pesquisa mais ampla, realizada pelo NAMI-IJ (Grupo de Pesquisa em Narrativas Midiáticas Infanto-juvenis – Uniso/CNPq). As escolhas dos objetos de estudo, inclusive do recorte apresentado aqui, foram realizadas por meio de sugestões de integrantes do grupo de pesquisa, a partir da intenção de investigar uma diversidade de produções midiáticas voltadas ao público infanto-juvenil.

segundo Jenkins (2009), era salvar a audiência televisiva do público jovem, que passou a trocar o entretenimento das séries televisivas pelos recursos do computador.

Geralmente com orçamento baixo e audiência incerta (AERAPHE, 2013), não há lugar nem momento específico para se assistir a uma websérie; os episódios, após publicados, podem ser acessados a qualquer momento, em qualquer lugar. Deve-se ter em mente, porém, que a preferência pela linguagem audiovisual, a serialização, os episódios curtos, os planos fechados, a disponibilização gratuita, o orçamento limitado e o público incerto (HERNÁNDEZ GARCÍA, 2011) não são requisitos obrigatórios. Por mais que existam tais diretrizes, as webséries funcionam como uma forma de experimentar o que está sendo bem recebido e o que precisa de redirecionamentos, propondo uma relação interativa entre produtores para a internet e webespectadores (ROMERO; CENTELLAS, 2008).

É sabido, ainda, que, ao aproveitar a oportunidade de experimentação tecnológica, artística e hipermediática propiciada pela websérie (LÓPEZ MERA, 2010), os consumidores – sobretudo os mais jovens – vêm deixando cada vez mais o posto de meros receptores e passando a atuar como diretores, produtores, criadores de conteúdos midiáticos (SANTIAGO; DOMINGUES, 2015). A aproximação ente os jovens e a websérie também vem sendo aproveitada no âmbito educacional, transformando o formato em um recurso paradidático, que possa contribuir de modo pedagógico e didático para o ensino e aprendizagem.

Mediante tais considerações, cremos que não é aconselhável limitar a definição de websérie a uma característica exclusiva (necessidade de interação ou conteúdo exclusivo da internet, por exemplo), porque é um produto maleável, capaz de ser construído em diferentes plataformas e com diversas propostas de interação.

De forma sucinta, o que diferencia o formato *websérie* das séries televisivas tradicionais é que a websérie geralmente é mais curta, mais barata e mais enxuta em sentido de produção. Em outras palavras, a principal característica da websérie é que ela é pensada, criada e desenvolvida para a internet, com finalidade para reprodução em aparatos de tecnologia emergente, como computadores, tablets, celulares e, mais recentemente, relógios digitais – ainda que tais produtos possam ser, posteriormente, veiculados em outras plataformas midiáticas, como televisores e projetores de vídeo.

De todo modo, tendo em vista essa elasticidade conceitual, passamos a não nos prender a classificações e nomenclaturas quando o assunto é websérie. Parece-nos mais relevante pensar nas possibilidades de estudos a respeito das potências comunicacionais, das transformações narrativas, da constituição poética, da relação com o contexto, das possibilidades inter/extra/trans/hipertextuais, tendo em vista os aspectos gerais que perpassam o formato, mas que são particulares de cada produto.

Em outras palavras, defendemos a análise do conteúdo midiático a partir de uma visão culturológica, que se desprende de classificações de formatos e a compreende de forma mais circular e abrangente, envolvendo a produção, suas possibilidades comunicacionais e seus impactos culturais. No presente trabalho, conforme mencionamos, focamos na discussão acerca de suas potências comunicacionais, especificamente a partir dos aspectos religiosos que envolvem nosso objeto de pesquisa, principalmente nos epílogos dos episódios.

MIDIATIZAÇÃO DA RELIGIÃO

Interessa-nos, como ponto de partida para pensar as possibilidades comunicativas em nosso objeto de estudo – que possui conteúdo cristão – o conceito de midiatização da religião, que define “a articulação de características dos meios de comunicação, com sua linguagem, seus códigos, seus limites e possibilidades de construção de mensagens nas práticas, formações e instituições religiosas” (MARTINO, 2016, p. 38). Essa articulação, entretanto, não ocorre em via de mão única, mas também faz com que as mídias ganhem, em suas diversas expressões e plataformas, “novas funções, linguagens e temas em razão da articulação com as religiosidades midiáticas” (PICHIGUELLI, 2019, p. 26).

Nesse contexto, inserem-se as imbricações entre as práticas religiosas e as práticas de entretenimento, que conforme aponta Martino (2016), não ocorrem sem conflitos, uma vez que, de forma geral, parece haver um contrassenso entre a seriedade dos interesses religiosos e as distrações propostas pelo entretenimento; e de forma mais crítica, há ainda um paradoxo entre as visões de mundo de determinadas religiões e as exploradas pela indústria de entretenimento, a exemplo do humor, da violência, do erotismo e do elogio ao consumo.

Dessa maneira, trata-se de um desafio, para algumas vertentes religiosas, adaptar suas mensagens a essa cultura midiática. Isso porque a escolha de muitas instituições religiosas, como é o caso que envolve o objeto de estudo desse artigo, é por imbricar-se com essas linguagens, e não se distanciar delas. “Religião, mídia e entretenimento estão relacionados em um entrelaçamento cheio de tensões, mas constante” (MARTINO, 2016, p. 155-156).

Apesar dos conflitos, muitas vezes de ordem mais teórica-teológica do que de prática, esse trânsito entre as esferas midiáticas e religiosas ocorre com certa fluidez, pois há, conforme Miklos, “uma característica intrínseca às duas, que é exatamente o proselitismo, ou seja, a tentativa incessante de converter o outro a elas, ou seja, sempre aparecem interessantes e sedutoras como um oásis no meio do deserto” (2015, p. 3459). Isso nos lembra que, com todos os efeitos que trazem como consequências, as práticas de comunicação em nossa sociedade são hegemonicamente direcionadas pelo instrumentalismo, pois o importante é ser útil, e pelo lucro, pois é necessário que haja rentabilidade (PICHIGUELLI, 2018).

Em suma, há uma lógica de consumo – como finalidade – e tecnicista – pois opera pelos sistemas tecnológicos – que abarca os processos de comunicação hegemônicos em nossa sociedade, os quais podem ser compreendidos, enquanto conjunto, como o fenômeno da midiatização (MIKLOS, 2015). Essa lógica, quando se articula com as práticas religiosas, perpassa o que é chamado de midiatização da religião, em outras palavras: “uma midiatização do campo religioso umbilicalmente relacionado à indústria cultural contemporânea regida pela lógica do mercado (consumo, espetáculo e pragmatismo)” (MIKLOS, 2015, p. 3459).

Saber que, nas práticas que imbricam mídias e religiões, existe uma predominância da lógica técnico/econômica em práticas religiosas/midiáticas não implica afirmar, entretanto, a impossibilidade de uma confluência entre comunicação e religião que se dê por outros nexos. Recordamos, com Martino, que somente “o fato de boa parte das religiões lidarem com símbolos, rituais e práticas as tornam particularmente propícias para a convergência com o ambiente midiático contemporâneo” (2016, p. 71).

Nessa perspectiva, a religião é mediação. Essa mediação, cabe pontuarmos, não está ligada diretamente ao conceito postulado por Martín-Barbero (negociações de sentido, a partir de referenciais preexistentes), mas com a simples “tradução do inglês *mediation*, que pode ser entendido como ‘ação da mídia’ ou ‘utilização da mídia’” (MARTINO, 2016, p. 36).

Essa mediação, portanto, não necessariamente altera as práticas e lógicas religiosas, como ocorre na midiatização (atravessada por processos políticos e econômicos). Importante, com isso, destacar que embora toda midiatização englobe mediações, nem toda mediação leva à midiatização. A religião como mediação é, fundamentalmente, processo comunicacional. Isso nos remete, por sua vez, às narrativas, as quais, mais do que um gênero ou uma estrutura textual, podem ser entendidas como formas comunicacionais e culturais. São produtos e produtoras de cultura (SILVA; SANTOS, 2015) e, exatamente por isso, podem estar imbricadas com os processos de mediação ou de midiatização da religião. É o que exploramos a seguir.

NARRATIVAS MIDIÁTICAS

As narrativas estão presentes em distintas plataformas, que vão desde as tradicionais, nascidas com a oralidade da comunicação primária, na qual os corpos presentes contam e ouvem histórias, passando pelo texto escrito, até chegarem às mídias eletrônicas e digitais, com todas as suas possibilidades.

Nas narrativas tradicionais, há um caráter comunitário, que requer a presença tanto do corpo do narrador quanto de outros corpos, que possam agir e interagir, a partir do encontro, no momento presente. O tom de voz, a expressão e os gestos do narrador, a reação do público, os sentimentos gerados pelo ato de narrar com a audiência presente e suas reações, tudo compõe uma ambiência que celebra a comunhão do contato primário: corpos em enlace com outros corpos. Trata-se de uma forma comunicacional na qual só é possível o comunicar na medida daquilo que o corpo pode conseguir – os limites da comunicação estão nos limites dos corpos, que compartilham e atualizam a experiência mediada pelo narrar, de forma imediata, presencial, concreta.

Com os livros, inaugura-se um outro tempo, o tempo lento da leitura (FLUSSER, 2007), com um narrador distante, cujo corpo é transformado em um

personagem imaginado pelo leitor. O caráter comunitário é substituído pelo isolamento, pelo corpo solitário do leitor. Embora a narrativa se complete naquele que lê, seu poder de interação está mais na sua capacidade de imaginar do que num interagir de forma direta com aquele que narra.

Nas plataformas digitais, a narrativa converte-se em números que se atualizam em texto, som e imagem. A potência de interação se faz por meio do domínio dos aparatos e da capacidade de navegar em estruturas não lineares, que podem, inclusive, transformar o leitor em narrador, com interferências no enredo. Aqui pode até haver o tempo lento da escrita, mas somado à rapidez e circularidade das imagens e do som, em uma linguagem híbrida.

Conforme Benjamin (1994), as narrativas são capazes de mediar a experiência. Um narrador constrói a sua narrativa a partir da experimentação do tempo ou, ainda, com base em outras narrativas, as quais também se juntam à sua própria experiência. Ao converter aquilo que foi experimentado em narrativa, o narrador transfere a sua própria experiência ao outro (outros), que poderá compreendê-la como representação dos fenômenos, ou, ainda, como forma de interpretação, crítica ou produção de identidade.

Também é possível, por meio de uma narrativa, reconfigurar o olhar do fruidor, que após a experiência com o que é narrado, poderá ampliar sua percepção da realidade que o cerca, transformando, a partir do que foi narrado, a sua compreensão do que é experimentado no mundo concreto (SILVA; SANTOS, 2015).

Aproximamos a narrativa, deste modo, do diálogo, na perspectiva de Flusser (2007), que se realiza por meio da troca de diferentes informações para, por meio deste processo, sintetizar novas informações. Essa troca parece emergir na imagem de artesão que Benjamin propõe para a figura do narrador, ao perguntar se a relação “entre o narrador e sua matéria – a vida humana – não seria ela própria uma relação artesanal. Não seria sua tarefa trabalhar a matéria-prima da experiência – a sua e a dos outros – transformando-a num produto sólido, útil e único?” (BENJAMIN, 1994, p. 221). Aqui, é importante destacar também a palavra “útil”, relacionada à narrativa. Para o autor, a narrativa não tem como função dar explicações sobre o mundo, mas tem um caráter utilitário por seu poder de aconselhar, que não possui relação com ofertar uma resposta a uma questão, mas sim com sugerir a continuidade de uma história. Nesse sentido,

lembramos ainda, com Benjamin, que “o conselho tecido na substância viva da existência tem um nome: sabedoria. A arte de narrar está definindo porque a sabedoria – o lado épico da verdade – está em extinção” (1994, p. 200-201).

Aos diálogos, Flusser (2007) contrapõe os discursos, que ocorrem por meio da perpetuação e da disseminação das informações, de modo que sejam mantidas, não se alterem. Os discursos são prontos, autossuficientes; em um paralelo com a narrativa benjaminiana, não é possível aconselhar por meio dos discursos, pois não oferecem sugestões que somente se materializam por meio da mediação da experiência; pelo contrário: o que os discursos apresentam são explicações, afirmações e até mesmo ordens que objetivam a adesão.

Flusser (2007) esclarece que diálogos e discursos são formas comunicativas que não se excluem, ao contrário, precisam um do outro para existir. Não é possível que ocorram diálogos sem que estes não tenham partido da troca de informações disponíveis nos discursos. Da mesma forma, um discurso só se materializa a partir do resultado de um diálogo prévio. Para o autor, a problemática se encontra na predominância dos discursos em nossa sociedade, fazendo com que os diálogos se tornem cada vez mais raros e até mesmo desnecessários (FLUSSER, 2007).

Sobre o formato, na perspectiva estruturalista de Todorov, a narrativa requer um narrador, tempo, espaço, personagens e enredo. O enredo convencional se caracteriza por um início, seu desenvolvimento, um ponto alto do conflito, denominado clímax, e o desfecho, ou solução (SILVA; HERGESEL, 2018). Há, no entanto, narrativas que podem se iniciar pelo clímax, ou ainda, que podem inserir vários clímaxes e vários desfechos e reinícios. Porém, não há narrativa sem conflito.

As séries se caracterizam, geralmente, pela relação entre a autonomia e a dependência dos episódios entre si. Um episódio pode ter um conflito que se soluciona no próprio episódio, mas há uma relação de continuidades entre alguns pontos que conectam os episódios, nos quais novos conflitos e pequenos desfechos podem surgir, até o desfecho final (SILVA, 2015).

Arlindo Machado (2000), por exemplo, divide a ficção seriada em episódios capitulares, seriados e unitários. As narrativas de episódios capitulares são as que apresentam uma história desenvolvida linearmente; as narrativas de episódios seriados

são as que conservam o mesmo núcleo de personagens e a mesma diegese, mas com autonomia entre os episódios; por fim, as narrativas de episódios unitários são as que apresentam enredos e personagens diferentes a cada episódio, sendo unidos apenas pela mesma temática.

Entendemos a websérie aqui analisada como um produto midiático, cujo processo narrativo poderia possibilitar uma mediação da experiência concreta, ou seja, é possível, por meio dos episódios e sua trama, tecer uma representação dos fenômenos, assim como interpretá-los, criticá-los, recriá-los, por meio da ampliação da percepção oferecida pela narrativa. Entretanto, como passaremos a expor, encontramos também nesse produto de ficção um discurso, tal como delineado por Flusser (2007), que se interpõe ao enredo, interfere em sua constituição e, conseqüentemente, limita a composição de uma narrativa tal qual descrita por Benjamin (1994).

ANÁLISE

Na websérie *-10 / A vida não é um jogo*, a personagem Bia aventura-se em um jogo, por meio de seu celular, que a estimula a ser player, autora de sua própria história. Para ganhar pontos no jogo online, Bia precisa quebrar regras e gravar vídeos desses momentos. Os nomes dos capítulos da websérie ligam-se aos conhecidos como 10 Mandamentos, que se encontram na Bíblia:

#1 Outros deuses;¹⁰

#2 Imagens;

#3 Juro;

#4 Honras;

#5 Mentiras;

#6 Cobiça;

#7 Adultério;

#8 Sábado;

#9 Roubo;

#10 Não matarás (Transcrição dos títulos dos capítulos).

¹⁰ Disponível em: <https://www.feliz7play.com/pt/outros-deuses/>. Acesso em 6 set. 2020. Os demais episódios podem ser encontrados abaixo do vídeo de exibição principal, nessa mesma página.

Estes mandamentos ligam-se, por sua vez, ao nome do jogo online: *-10* (menos dez), e, portanto, às regras quebradas pela personagem Bia durante os episódios. O uso de hashtags nos títulos dos capítulos atua como indicadores da ideia de um jogo que parte do universo on-line e que tem por objetivo angariar visibilidade, popularidade para quem o joga, já que a *hashtag* é uma ferramenta útil para tanto em redes sociais digitais.

No decorrer da trama, à medida que quebra as regras, Bia atinge seus objetivos, ganhando mais popularidade no jogo on-line. Entre seus amigos de escola, porém, ocorre o contrário: primeiro, perde laços com a melhor amiga, Clara; depois, vai perdendo a amizade até mesmo dos que, a princípio, admiravam-na. Isso se intensifica quando a quebra das regras traz consequências mais graves, que culminam, nos últimos episódios, na quase morte de Valentina, sobre quem Bia pratica *bullying* durante toda a série. Após ser acusada por Bia de falsidade, Valentina – que tinha acabado de ajudar Bia a completar uma corrida, pois se machucou durante a competição – sai correndo, chorando, e acaba atropelada. Valentina é internada e corre perigo de morte. É justamente esse acontecimento que, ao fim, faz com que Bia se arrependa de suas atitudes e saia do jogo. Ao final, Bia grava um vídeo alertando adolescentes dos perigos do jogo on-line e cria uma campanha, por meio da hashtag #EUNAOSOUUM-10.

Feita essa contextualização inicial, passamos a observar agora as características que a diferenciam, pelas apresentações de seu conteúdo religioso. Nessa direção, especificamente neste trabalho – que é parte de uma pesquisa mais ampla, conforme já mencionamos –, concentramos nossa atenção na parte final dos capítulos, epílogos que se destacam não somente por apresentarem textos de cunho religioso – os quais também se encontram em meio à trama narrativa – mas por apresenta-los em caráter extradiegético, ou seja, que não pertencem ao mundo da história (GENETTE, 2017, p. 306).

Em fundo todo branco, com diferentes tonalidades de voz, expressões faciais e figurinos, em relação aos que aparecem na trama, os atores da websérie (exceto a personagem Bia), enunciam, um em cada capítulo, um monólogo direcionado ao jovem espectador, público-alvo do produto de mídia. Para a análise, transcrevemos abaixo os enunciados dos epílogos de cada episódio:

Capítulo 1: Deus é o autor da vida. Ele disse: ‘Eu sou o Senhor teu Deus, que te tirou da terra do Egito e da escravidão. Não terá outros deuses diante de mim’. Você tem ocupado o lugar que pertence única e exclusivamente a Deus com outros deuses? Quem é que escreve e guia a tua vida? Lembre-se: quem ama a Deus segue os seus mandamentos.

Capítulo 2: Não farás para ti imagens ou esculturas’. Um ídolo é qualquer coisa que os seres humanos amem sem limites. Qualquer coisa terrestre que eles queiram ou confiem, como ter poderes para lhes ajudar ou lhes fazer bem, ignorando o amor e as recomendações de Deus. Já pararam pra pensar que muitas vezes estamos adorando a nós mesmos? Pode parecer bobagem, mas estamos tão preocupados com nossa própria imagem. A luz perfeita, a pose perfeita, a foto perfeita. Repetidas e repetidas vezes. É hora de reflexão. Levanta a cabeça. A imagem perfeita vem dos céus.

Capítulo 3: ‘Eu juro por Deus!’ Já ouviu essa expressão? E muito provavelmente já falou também. O nome de Deus é santo. Mas infelizmente não é só uma expressão. Quantas músicas, textos e até piadas existem com o nome de Deus? É preciso discernimento. As nossas palavras têm poder. É preciso saber quando e como usá-las. O nome de Deus é sagrado.

Capítulo 4: Obedecer é importante. Pode até parecer chato, mas não é. A obediência te protege, te traz paz e segurança. Obedeça a seu pai e sua mãe. É o que diz o mandamento. Acredite: você não vai se arrepender.

Capítulo 5: A mentira e a falsidade são duas coisas realmente lamentáveis. Elas podem destruir exatamente tudo ao seu redor. Onde tem mentira, tem confusão e muita dor. Seja verdadeiro. Honesto. O mundo precisa de gente assim.

Capítulo 6: ‘Não cobiçará coisa alguma do teu próximo’. A cobiça tá ligada diretamente à ingratidão, que é uma doença da alma. A vontade incansável de ter o que não é seu pode trazer danos terríveis. Mas Deus pode te ajudar. Valorize o que tem e o que é. ‘Confie teu caminho no Senhor e o mais Ele fará’.

Capítulo 7: Traição. Independente do relacionamento: entre irmãos, amizade, casamento, não importa. Traição nunca será algo bom. Mas é preciso perdoar. Assim como Deus nos perdoou. Afinal, quantas e quantas vezes temos traído quem tanto nos amou?. Chega de viver um relacionamento adulterado com Cristo.

Capítulo 8: Você já se sentiu cansado? Com certeza já. Quem nunca, né? São tantas vozes, tantas obrigações. É tanta pressão! Que às vezes tudo que queremos é um momento off. Mas... e se a gente tivesse pelo menos 24 horas por dia de descanso? Não seria legal? Sem escola, sem tarefa, sem compras. Só você e a sua família, seus amigos, fazendo coisas boas pras outras pessoas. Não seria interessante? Seria. E é esse, esse é o conceito do sábado. Um dia pra recarregar, pra reconectar a sua energia com a do autor da vida. Experimenta. Vai te fazer bem. Um feliz sábado, sempre.

Capítulo 9: É errado roubar. Se não é seu, não faz sentido algum pegar. Lembre-se sempre de uma coisa: não faça com os outros o que não gostaria que fizessem com você (Transcrição das falas).

O primeiro fator que se ressalta nesses epílogos é o discurso próprio dos púlpitos de igrejas evangélicas, em momentos que são chamados de pregação, destinados à apresentação de textos bíblicos e à reflexão sobre eles. Nesses nove epílogos, há a citação direta de quatro passagens bíblicas (nos capítulos 1 e 2, aparecem trechos dos 10 mandamentos, nos quais a trama se baseia; no capítulo 6, há novo trecho dos 10 mandamentos e 1 versículo do livro de Salmos), além de termos que expressam noções teológicas específicas, como: “relacionamento adulterado com Cristo” (capítulo 7) e “conceito do sábado” (capítulo 8).

Cabe destacar que o caráter extradiegético desses epílogos se configura precisamente pelo fato de que há um descolamento entre os personagens e seus atores nesses momentos; e até mesmo, em alguns casos, há uma ruptura entre estes e o desenvolvimento da trama. Ou seja, os atores e as sínteses que enunciam nestes epílogos não correspondem a seus personagens na trama, nem quanto às suas caracterizações (vozes, roupas, expressões faciais), nem quanto às suas ações nos episódios (funções e falas no desenrolar da história).

O único capítulo que não possui um epílogo de caráter extradiegético, mas sim diegético – ou ainda, intradiegético, de acordo com Genette (2015, p. 204) – é o de número 10, o final. Arrependida de seus atos, com olhos marejados, a personagem principal na trama grava um vídeo, em tom de depoimento:

Eu sou a Bia. Uma -10. Eu vim pra fazer um apelo. Quando eu entrei pra esse jogo, eu me senti especial. A cada fase, eu ficava mais famosa, e mais maldosa. É isso mesmo. A cada desafio, eu me tornava uma pessoa pior. Se você não entendeu o -10, ele quebra todos os mandamentos, tudo aquilo que traz equilíbrio e proteção. Nós não somos autores de nada. E agora eu entendi que esse jogo tava destruindo a minha vida e me fez quase tirar a vida de outra pessoa. E é por isso que eu quero começar o movimento, uma coisa grande, que comece excluindo o jogo. Eu não serei mais uma -10. Você não deve ser um -10. Eu vou transformar a minha fé em ação. Quem ama a Deus guarde os seus mandamentos. Espalhe essa história pro máximo de *pessoas que você puder. Faça com que elas vejam que vale a pena obedecer. Eu sei o que é se sentir perdido. E pode ser que tem alguém do seu lado passando por isso. Nós precisamos nos importar. Pensa bem. A vida não é um jogo. E o amor é maior do que tudo* (Transcrição da fala).

Enquanto os epílogos dos nove primeiros capítulos trazem enunciados em terceira pessoa, com predominância de termos verbais imperativos e afirmativos, ou seja, de palavras de ordem e de constatações, o epílogo do capítulo final mescla essas

características, que também aparecem, com a voz em primeira pessoa, com a inserção do tempo verbal pretérito, indicando o relato de uma experiência vivida.

Aqui, percebemos que os primeiros nove epílogos se aproximam do discurso delineado por Flusser (2007) – são enunciados prontos, autossuficientes, que se destinam à adesão e que são autônomos em relação à trama da websérie (pois são próprios dos momentos de pregação em cultos religiosos) –, enquanto o último epílogo se aproxima na noção de mediação da experiência, sobre a qual refletimos a partir de Benjamin (1994), uma vez que, apesar de ainda apresentar o uso de verbos imperativos, há uma reflexão que não se descola da narrativa, antes, depende dessa conexão com o resto da trama para que seja formulada. No capítulo final, o testemunho da personagem Bia possui consequência imediata na narrativa, pois o vídeo gravado atinge tamanha repercussão que faz com que o jogo perca, ao fim, todos os seus jogadores, que atendem ao apelo da adolescente. Já nos demais capítulos, conforme indicamos, essa ligação mais direta nem sempre ocorre.

Como exemplo, apontamos o episódio 5, intitulado “Mentiras”. A personagem principal, Bia, chega à sala de aula e tira uma foto de Valentina, sem sua autorização. Em seguida, Valentina percebe que seus colegas de classe estão recebendo mensagens em seu celular, direcionando olhares para ela e dando risadas. Entre eles, estão João e as irmãs gêmeas Paola e Paloma. Os únicos que recebem a mensagem (na qual Bia escreveu sobre a foto de Valentina: “espécie rara de múmia encontrada”) e se compadecem são Caio e Clara. Minutos depois, para fazer uma atividade em dupla, proposta pela professora, Valentina e Clara se unem. Clara confessa a Valentina que, antes, quando era amiga de Bia, não percebia como eram erradas suas atitudes. Valentina, então, responde que Bia não é a única, pois quando os outros dão risadas das artimanhas de Bia, consentem e estão fazendo junto com ela as mesmas coisas. O episódio termina logo na sequência, quando Bia pede permissão para sair da sala e recebe novas instruções do jogo online que a provoca a quebrar regras de conduta baseadas nos mandamentos bíblicos. Dessa vez, ela é direcionada a “inventar histórias”.

O epílogo, então, resgata o tema da mentira, que aparece na instrução recebida por Bia ao final do capítulo, mas sem fazer menção a esse acontecimento. Há, ainda, uma conexão com o tema da falsidade, com a afirmação de que o mundo precisa de

gente honesta e verdadeira. A enunciação, entretanto, é feita pelo ator Luan Gonçalves, desfragmentado de seu personagem na trama – o adolescente João, que, nesse episódio, uniu-se à Bia, rindo da mensagem que zombava de Valentina – ou seja, há uma disparidade entre as atitudes do personagem na trama e a fala do ator que o interpreta no epílogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A mudança de cenário, com o fundo branco, ao final de cada capítulo, e também de papel interpretado, com alternância de tonalidade de voz e de expressão facial por parte dos atores, revela uma ruptura, existente entre a história da trama e os enunciados dos epílogos.

Essa ruptura, verbal e não-verbal, abre espaço para que outras textualidades (de fora da história de ficção, mas a ela interligadas), transpassem e transformem a narrativa. No caso dos epílogos, a textualidade mais evidente é a da pregação. É um semblante pastoral, com instruções de moral e assertividades, além do uso de passagens bíblicas, que aparece, como se em uma espécie de transfiguração, nos atores, ao interpretarem os epílogos. Dos púlpitos das igrejas, a pregação adentra o produto midiático; intenta tomar a forma de ficção seriada, mas aparece em caráter extradiegético, desfragmentada.

Vemos ocorrer, nesse processo, uma confluência entre comunicação e religião não pela capacidade de mediação que possuem, mas por uma perspectiva midiaticizada, que, neste caso, mais do que reconstituir a ambiência religiosa por meio da articulação com as mídias, faz o caminho inverso: é a narrativa de ficção midiática que se redefine por meio da articulação com a linguagem religiosa, ao optar por uma voz reconhecível e que busca identificação com o público cristão.

O que prevalece na narrativa, portanto, é a midiaticização da religião, uma vez que opera com uma linguagem que se reveste da forma ficcional de qualquer narrativa convencional, atravessando-a por meio de um discurso de autoridade, próprio do púlpito. Na narrativa de *-10 / A vida não é um jogo*, a mediação da experiência ainda persiste, sobretudo no último episódio, mas limitada pelo discurso de cunho religioso que se institui midiaticamente.

Cabe, diante disso, questionarmos se a mediação da experiência, a narrativa, em suas diversas plataformas – incluindo a websérie – já não daria conta da atribuição pastoral intencionada pelos epílogos, se lembrarmos com Benjamin (1994) que o narrador é aquele que sabe dar conselhos. Episódios por vir.

REFERÊNCIAS

AERAPHE, Guto. **Webséries: criação e desenvolvimento**. Belo Horizonte: Ciência Moderna, 2013.

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

COELHO, Nelly Novaes. **Literatura infantil: teoria, análise, didática**. São Paulo: Moderna, 2000.

CUNHA, Magali do Nascimento. **Vinho novo em odres velhos: um olhar comunicacional sobre a explosão gospel no cenário religioso evangélico no Brasil**. 2004. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil, 2004. Disponível em: <https://bit.ly/3dDmH7N>. Acesso em: 3 jun. 2020.

DORETTO, Juliana. A participação das crianças no jornalismo infantojuvenil português e brasileiro. **FAMECOS: Mídia, Cultura e Tecnologia**, Porto Alegre (RS), v. 25, n. 1, ID 27327, 2018. Disponível em: <https://tinyurl.com/5c4z3p66>. Acesso em: 11 fev. 2021. DOI: <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2018.1.27327>.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

GENETTE, Gérard. **Figuras II**. Trad. Nícia Adan Bonatti. São Paulo: Estação Liberdade, 2015.

GENETTE, Gérard. **Figuras III**. Trad. Ana Alencar. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.

HERNÁNDEZ GARCÍA, Paula. Las webséries: evolución y características de la ficción española producida para Internet. **Revista Faro**, Valparaíso, n. 13, p. 94-104, 2011. Disponível em: <https://bit.ly/2Wjm35S>. Acesso em: 3 jun. 2020.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LOPEZ MERA, Diego Darío. **WEBSERIES**: Nuevo fenómeno de experimentación audiovisual y entretenimiento. 2010. Disponível em: <https://bit.ly/2K23dPb>. Acesso em: 3 jun. 2020.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac São Paulo, 2000.

MARTINO, Luís Mauro Sá Martino. **Mídia, religião e sociedade**: das palavras às redes digitais. São Paulo: Paulus, 2016.

MIKLOS, Jorge. Religião midiaticizada e ciberespaço: perspectivas teórico-crítica para os campos acadêmico e midiático. *In*: CONGRESSO IBERO-AMERICANO DE COMUNICAÇÃO, 14., 2015, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: ECA-USP, 2015. p. 3451-3461. Disponível em: <https://bit.ly/370FQxV>. Acesso em: 3 jun. 2020.

NOVAES, A. M. DE; MAGALHÃES, C. A. S. Ficção audiovisual adventista. Um estudo netnográfico sobre as reações de internautas às produções da Igreja Adventista na plataforma de streaming Feliz7play. **Revista Eclesiástica Brasileira**, v. 80, n. 315, p. 61-85, 18 jun. 2020.

PICHIGUELLI, I. Na outra ponta da midiaticização: perspectivas para pensar o eixo Comunicação e Religião. **Revista ECCOM**, Lorena-SP, v. 11, p. 25-38, 2020.

PICHIGUELLI, Isabella. **Para além do gospel e secular**: antropofagia, jornalismo e a popstora Baby do Brasil. Alumínio, SP: Jogo de Palavras, 2019.

PISSINATTI, Larissa Gotti; SAMPAIO, Wany Bernardete de Araujo. Narrativas infantis: campos de força e o decolonial na formação de um leitor crítico. *In*: SIMPÓSIO LINGUAGENS E IDENTIDADES DA/NA AMAZÔNIA SUL-OCIDENTAL, 10., 2016, Universidade Federal do Acre. **Anais [...]**. Rio Branco: UFAC, 2016. Disponível em: <https://bit.ly/372SvjZ>. Acesso em: 3 jun. 2020.

ROMERO, Nuria Lloret; CENTELLAS, Fernando Canet. New stages, new narrative forms: The Web 2.0 and audiovisual language. **Hypertext.net**, Barcelona, v. 6, 2008. Disponível em: <https://bit.ly/1mNZ6Ux>. Acesso em: 3 jun. 2020.

SANTIAGO, João Pedro Valença; DOMINGUES, Daniel Mendes França Domingues. **Com as próprias mãos**: a websérie. 2015. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda) – Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/31g9IIM>. Acesso em: 3 jun. 2020.

SILVA, Lucas Octávio Cândio da; ZANNETI, Daniela. A websérie como produto audiovisual. *In*: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 38., 2013, Bauru. **Anais [...]**. São Paulo: Intercom, 2013. Disponível em: <https://bit.ly/2hcBACD>. Acesso em: 3 jun. 2020.

SILVA, Míriam Cristina Carlos. O Infiltrado: Narrativas midiáticas e uma poética antropofágica. **Galáxia**, São Paulo, n. 30, p. 125-137, dez. 2015.

SILVA, Míriam C. C.; SANTOS, Tarcyanie C. Peregrinação, experiência e sentidos: uma leitura de narrativas sobre o Caminho de Santiago de Compostela. **E-Compós**, Brasília, DF, v. 18, n. 2, p. 1-15, maio/ago. 2015.

SILVA, Míriam C. C.; HERGESEL, João Paulo. **Mídia, narrativa e estilo**: literatura, cinema, videoclipe e telejornal. Alumínio, SP: Jogo de Palavras; Votorantim, SP: Provocare Editora, 2018.

SILVA, Rosilane Aparecida. A mulher no teatro brasileiro a partir das críticas de Barbara Heliodora. **Existência e Arte**, São João Del-Rei, ano I, n. I, jan./dez. 2005.

SOUSA, Antonio Junio Alves de. **Mídia e religião**: o uso dos meios de comunicação na Igreja Adventista do Sétimo Dia. 2017. Dissertação (Mestrado em Ciências das Religiões) – Faculdade Unida de Vitória, Vitória, Brasil, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/2N54ic7>. Acesso em: 10 de março de 2020.

TODOROV, Tzvetan. As categorias da narrativa literárias. In: BARTHES, Roland; GREIMAS, A. J.; BREMOND, Claude; ECO, Umberto; GRITTI, Jules; MORIN, Violette; METZ, Christian; TODOROV, Tzvetan; GENETTE, Gérard. **Análise estrutural da narrativa**. Trad. Maria Zélia Barbosa Pinto. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011. p. 218-264.

Recebido em 10 de novembro de 2020

Aprovado em 17 de março de 2021