

ARTIGOS

ANÁLISE NARRATIVA DA WEBSÉRIE *IMAGINÁRIO*: PERSPECTIVAS DA FOLKMÍDIA, DO FANTÁSTICO E DO HORROR NA OBRA DE BRUNO ESPOSTI

NARRATIVE ANALYSIS OF THE WEBSERIES *IMAGINÁRIO*: FOLKMIDIA PERSPECTIVES, THE FANTASTIC AND THE HORROR IN THE WORK OF BRUNO ESPOSTI

Ana Catarine Mendes da Silva

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Multimeios da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Graduada em Relações Públicas pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). Membro do Grupo de estudos sobre gêneros cinematográficos e audiovisuais (Genecine) da Unicamp. *E-mail*: catarinemendes0608@gmail.com

Isabela Marques

Graduanda do curso de Letras pela Universidade Cruzeiro do Sul (Unicsul). Docente da Secretaria de Educação do Estado de São Paulo. *E-mail*: marques.isa1996@gmail.com

João Paulo Hergesel

Doutor em Comunicação pela Universidade Anhembi Morumbi (UAM). Pós-doutor em Comunicação e Cultura pela Universidade de Sorocaba (Uniso). Professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). Membro do grupo de pesquisa Entre(dis) cursos: sujeito e língua(gens) da PUC-Campinas. Participante da Rede Brasileira de Pesquisa em Ficção Televisiva (Obitel Brasil), da Rede de Pesquisa em Comunicação, Infâncias e Adolescências (Recria) e da Red Iberoamericana de Investigación en Narrativas Audiovisuales (Red Inav). *E-mail*: joao.hergesel@puc-campinas.edu.br

Luan Ximenes Dias

Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). Graduado em Relações Públicas pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). Membro do grupo de pesquisa Entre(dis) cursos: sujeito e língua(gens) da PUC-Campinas. *E-mail*: luan.jr.dias12@hotmail.com

Resumo: De que modo um produto de ficção seriada pode utilizar elementos do folclore brasileiro, em combinação com o fantástico e com o horror, para construir sua narrativa?

Partindo deste questionamento, o presente trabalho analisa a websérie *Imaginário* (2016), do cineasta Bruno Esposti, que narra, em cada capítulo, uma lenda urbana ou folclórica do Brasil. Este artigo objetiva, portanto, detectar as intersecções entre folclore nacional, mídias digitais e o horror no audiovisual. Para realizar este estudo, faz-se uma revisão bibliográfica sobre o formato webséries, folkmídia e narrativa fantástica e de horror. Em seguida, analisa-se a websérie *Imaginário*, observando-se os principais elementos narrativos interessantes ao audiovisual, em diálogo com aspectos semânticos da cultura folclórica. Entre os principais resultados, percebe-se que as webséries podem se configurar como um formato de ficção seriada audiovisual capaz de resgatar elementos do folclore e da cultura popular (folkcomunicação), ressignificando-os e apresentando-os de modo massivo (folkmídia) para um público-alvo diversificado.

Palavras-chave: Estudos de televisão. Ficção seriada televisiva. Websérie. Narrativas midiáticas. Folkmídia.

Abstract: How can a serial fiction product apply elements of Brazilian folklore, in combination with the fantastic and the horror, to create its own narrative? Based on this question, the present work analyzes *Imaginário* webseries (2016), by filmmaker Bruno Esposti, that narrates, in each episode, an urban or folkloric legend of Brazil. Therefore, this article aims to place intersections between national folklore, digital media, and the horror into the audiovisual area. To carry out this study, a bibliographical review is carried out on the webseries, folkmedia and fantastic and horror narrative format. Then, the webseries *Imaginário* is analyzed, observing the main narrative elements interesting to the audiovisual, in dialogue with semantic aspects of folk culture. Among the results, it is noticed that webseries can be configured as an audiovisual serial fiction format that is able to of retake folklore and popular culture elements (folkcommunication), resignifying them and presenting them in a massive way (folkmedia) for diverse target audiences.

Keywords: Television studies. Television series fiction. Webseries. Media narratives. Folk media.

INTRODUÇÃO

Ao adentrar no campo de estudos das narrativas midiáticas, torna-se evidente o avanço e as transformações que estão transcorrendo nas obras audiovisuais. Nesse contexto, surge a necessidade de se estudarem as webséries, formato que pode ser definido, de modo generalizado, como uma “[...] narrativa midiática produzida em linguagem audiovisual, de maneira serializada, cujos episódios ficam disponíveis para acesso nos espaços on-line passíveis de circulação, especialmente os sites de armazenamento de vídeos”, de acordo com Hergesel (2015, p. 60).

A partir dessa contextualização, surgiu o seguinte questionamento: de que modo um produto de ficção seriada pode utilizar elementos do folclore brasileiro, em combinação com o fantástico e com o horror, para construir sua narrativa? Este artigo, portanto, objetiva detectar as intersecções entre folclore nacional, mídias digitais e o horror no audiovisual. Para isso, foi eleita como objeto de estudo a websérie *Imaginário* (2016), dirigida pelo cineasta brasileiro Bruno Esposti, que conta com episódios em formato antológico – configurando-se como algo próximo ao que Machado (2014) chama de “seriado” –, trazendo em cada capítulo uma diferente lenda urbana ou folclórica do Brasil.

O objeto de estudo foi escolhido devido ao fato de ainda haver escassez de trabalhos acerca desse tema. Em pesquisa realizada no Google Acadêmico, na tarde de 4 de junho de 2022, foi encontrado apenas um trabalho no qual a websérie *Imaginário* foi utilizada como *corpus*, sendo ele *A mulher do padre: tradição e misoginia na adaptação audiovisual do mito da mula sem cabeça* (COSTA, 2017). Dessa maneira, este trabalho demonstra originalidade ao trazer uma abordagem sobre narrativa fantástica e horror em uma websérie ainda não explorada em sua totalidade pela comunidade acadêmica. É importante evidenciar, ainda, a importância de se utilizar como objeto de estudo uma websérie brasileira que trabalha características do folclore e do imaginário do país em sua narrativa, já que “[...] a internet, graças a suas facilidades de acesso e distribuição de conteúdo [...] se tornou o grande meio onde circulam projetos de inspiração folclórica [...]” (COSTA, 2017, p. 2).

Para realizar este estudo, o percurso metodológico empregado é desdobrado em alguns tópicos. Primeiramente, é apresentada uma contextualização teórica sobre as webséries, as narrativas midiáticas e a websérie *Imaginário*. Em seguida, uma conjuntura em relação ao folclore brasileiro é descrita de maneira breve, recuperando discussões epistemológicas da folkcomunicação (BENJAMIN, 2007; MARQUES DE MELO, 2007), especialmente em sua vertente denominada folkmídia (LUYTEN, 2002; D’ALMEIDA, 2003). Após isso, são apresentados aspectos da narrativa fantástica e do horror, fundamentando-se principalmente nos estudos de Todorov (1970) e Cánepa (2008). Posteriormente, a websérie *Imaginário* é analisada, observando-se os principais elementos narrativos interessantes ao audiovisual, conforme pontuam Bordwell e Thompson (2013), a partir do roteiro de análise de Gancho (1991), em diálogo com aspectos semânticos da cultura folclórica compilados por Cascudo (2005). Por fim, são desenvolvidas as considerações finais da pesquisa, evidenciando principais aprendizados e ponderações.

Salienta-se que este trabalho conecta temas abordados em quatro projetos de pesquisa em andamento junto à Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PROPESQ/PUC-Campinas), a saber: de Silva (2021-2022), nos pontos relacionados ao fantástico e ao horror; de Marques (2021-2022), nas questões ligadas ao folclore brasileiro; de Dias (2021-2022), no que tange aos estudos de

narrativa e estilo no audiovisual contemporâneo; e de Hergesel (2020-2023), nas questões coligadas à websérie enquanto produto de ficção seriada derivado da televisão.

AS WEBSÉRIES NO CONTEXTO DAS NARRATIVAS MIDIÁTICAS

Quando observamos a sociedade contemporânea, identificamos cada vez mais a presença de produções culturais e sociais inter-relacionadas ao âmbito das mídias e da tecnologia. Podemos associar essas transformações sob o olhar da convergência, que, de acordo com Henry Jenkins (2009, p. 30), é “[...] uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais [...]”. Além desses aspectos, também é evidente a mudança no comportamento dos usuários desses produtos digitais e tecnológicos, pois, a partir dessa convergência, os consumidores começam a buscar novas informações dentro das mídias (JENKINS, 2009).

É importante destacar essas transformações comportamentais por parte dos usuários, pois quando se observa a criação de novas narrativas midiáticas, como as webséries, é possível identificar aspectos diferentes das mídias tradicionais – sobretudo os da televisão. A respeito dessa relação de origens e convergências, a partir da perspectiva jenkinsiana, Hergesel (2015, p. 60) esclarece que “[...] a websérie surgiu não com o objetivo de levar a serialização audiovisual à internet [...], mas com o de resgatar o público televisivo jovem, que estava trocando a tevê pelo computador”.

Vale ressaltar, ainda, o modo como a comunicação e interação desses espectadores se transformou junto com as mídias, já que, com as webséries, conseguimos, entre outras ações, “[...] renovar as estratégias narrativas já consolidadas na televisão ao incorporar recursos on-line – como a participação ativa do público na progressão da história, maior interação ou mesmo a criação de comunidades virtuais” (ROMERO; CENTELLAS, 2008). É nesse contexto que se observa um crescimento exponencial das webséries, sendo possível encontrá-las em diversas plataformas de *streaming* e vídeo, como YouTube, Vimeo, Netflix, entre diversas outras (HERGESEL, 2017).

Gonçalves (2020) também afirma que as séries apresentam um caráter multimídia e, quando olhamos de forma mais abrangente, é possível identificar uma presença diversificada de gêneros em plataformas digitais, o que cria uma “[...] camada discursiva no jogo do fluxo digital, de aproximação e fruição do sujeito usuário” (GONÇALVES, 2020, p. 298). A partir dessa concepção, torna-se importante entender como as webséries brasileiras são construídas narrativamente, a fim de apreender, com mais profundidade, seus aspectos artísticos, poéticos e midiáticos.

O FOLCLORE BRASILEIRO NO CONTEXTO DA FOLKMÍDIA

Ao adentrar nos estudos do folclore brasileiro, é possível considerá-lo, segundo Lima (1952), um estudo cultural de determinada região e/ou povo. Essa definição não

se limita ao exótico, mas propõe um recorte dentro dessa temática. Dessa maneira, o folclore não estuda necessariamente a cultura de um povo em geral, mas dá atenção à cultura popular (LIMA, 1952). Rabaçal (1967) complementa essa definição, observando que a cultura brasileira foi formada por três grupos sociais distintos: os portugueses, os indígenas e a população negra. A partir do encontro desses três grupos, foram criadas diversas crenças, praxes, símbolos e valores que, hoje, formam o que conhecemos como folclore brasileiro.

Benjamin (2007, p. 25) explica que a palavra folclore (originalmente do inglês *folklore*) surgiu nas Ciências Sociais com o propósito de substituir terminologias como antiguidades populares, comumente vinculadas à literatura popular e cujo interesse recaía em resgatar o conhecimento tradicional. Nesse contexto, cabe o entendimento de Beltrão (1976, *apud* BENJAMIN, 2011, p. 282), para quem “[...] o processo de intercâmbio de informações e manifestações de opiniões, ideias e atitudes de massa através de agentes e meios ligados direta ou indiretamente ao folclore [...]” é o que caracteriza a folkcomunicação.

A folkcomunicação é resumida por Marques de Melo (2007, p. 21) como o “segmento inovador na pesquisa latino-americana no âmbito das ciências da comunicação, a folkcomunicação dedica-se ao ‘estudo dos agentes e dos meios populares de informação de fatos e expressão de ideias’”. O autor é considerado por Gobbi e Fernandes (2013, p. 12) como “discípulo direto de Luiz Beltrão”. Ainda no resgate de Marques de Melo (2007, p. 21): “seu fundador é o brasileiro Luiz Beltrão (1918-1986). O marco teórico está contido na tese de doutorado que ele defendeu, em 1967, na Universidade de Brasília”.

A respeito do surgimento dessa teoria, Woitowicz (2014, p. 257) explica que Beltrão contou “[...] com um vasto campo de pesquisa empírica, desenvolvida a partir de andanças de norte a sul do Brasil, que permitiu fundamentar sua teoria [...] com base na cultura popular como lugar onde se expressam informações e opiniões dos grupos marginalizados”. Ainda segundo a autora, “com um olhar etnográfico que possibilitou abordagens criativas e senso de análise singular, o pesquisador pernambucano ofereceu aos estudos de comunicação e cultura um registro valioso que, passadas quatro décadas, permanece pertinente e atual” (WOITOWICZ, 2014, p. 257).

Entende-se, com isso, que a folkcomunicação como um campo de pesquisa surge com base em conjecturas funcionalistas, contando com foco no diálogo, no desenvolvimento, na integração social. Também são consideradas, de acordo com Amphilo (2011, p. 6), as “[...] transformações sociais e [a inter-relação], principalmente, dos sistemas comunicacionais, formais e informais, fazendo fluir a informação no espaço social, vencendo a ‘incomunicação’, promovendo a paz social e integrando o país”.

De acordo com Marques de Melo (2007, p. 22), os sucessores de Beltrão, no entanto, não se limitaram aos “[...] processos de recodificação de mensagens da cultura

massiva [...]”, mas se engajaram em pesquisas que demonstrassem o inverso, isto é, “[...] a apropriação de bens da cultura popular pela indústria cultural [...]”. Assim, formou-se a folkmídia, vertente da folkcomunicação que se ocupa em compreender como os meios de comunicação vêm se apropriando daquilo que era considerado somente de interesse da cultura popular.

A respeito da folkmídia, Luyten (2002, p. 47) esclarece: “Julgamos conveniente destacar o termo *folkmídia* como significativo de utilização de elementos folkcomunicacionais pelos sistemas de comunicação de massa”. Para o autor, “[...] o inter-relacionamento das várias formas distintas de comunicação vão se revestindo de interesse cada vez maior da parte dos estudiosos do fenômeno geral a que chamamos Comunicação Social” (LUYTEN, 2002, p. 47).

Essa visão vai ao encontro do pensamento de Souza (2003, p. 4), para quem a folkmídia se caracteriza como “[...] intercâmbio de informações entre a cultura *folk* e os *mass media*, onde estes alimentam-se de informações da cultura *folk* e a cultura *folk* alimenta-se de informações dos *mass media* [...]”. D’Almeida (2003, p. 1), por sua vez, entende o processo de folkmidiatização como sendo “[...] a maneira pela qual os meios de comunicação de massa recuperam e recodificam as manifestações populares, seus códigos, seus simbolismos e sua iconografia, bem como a influência dos produtos da cultura de massa no âmbito da cultura popular”.

O FANTÁSTICO E O HORROR NA CULTURA CONTEMPORÂNEA

O fantástico é um gênero da literatura que traz elementos próprios e que obriga o “[...] leitor a considerar o mundo dos personagens como um mundo de pessoas reais, e a vacilar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados” (TODOROV, 1970, p. 19-20). Para entendê-lo de maneira mais certa, é importante aprofundar-se em sua concepção, assim como no estudo das suas principais características.

A narrativa fantástica relata acontecimentos que incorporam o leitor ao mundo e à vivência dos personagens, fazendo-o desenvolver certa ambiguidade no decorrer da leitura.

Todorov (1970) também afirma que a narrativa fantástica anda lado a lado com dois outros gêneros: o estranho e o maravilhoso. Dessa maneira, o fantástico não pode ser considerado como “[...] oposto à reprodução fiel da realidade, ao naturalismo” (TODOROV, 1970, p. 21), pois essa seria, de certa maneira, uma visão muito simplificada do que o gênero representa.

A partir disso, o fantástico desdobra-se em quatro classificações. O estranho-puro, no qual os acontecimentos narrados podem ser explicados pelas leis da Física, mas que ainda são “[...] incríveis, extraordinários, chocantes, singulares, inquietantes, insólitos e

que, por esta razão, provocam no personagem e [no] leitor uma reação semelhante a que os textos fantásticos nos voltou familiar” (TODOROV, 1970, p. 26). O fantástico-estranho, em que os acontecimentos parecem fantásticos, até que recebem “[...] finalmente, uma explicação racional” (TODOROV, 1970, p. 26). O fantástico-maravilhoso, que apresenta elementos “[...] fantásticos e que terminam com a aceitação do sobrenatural” (TODOROV, 1970, p. 29), ainda que sem elementos suficientes para se ter certeza de que o evento realmente aconteceu. E, por fim, o maravilhoso-puro, no qual “[...] os elementos sobrenaturais não provocam nenhuma reação particular nem nos personagens, nem no leitor implícito” (TODOROV, 1970, p. 30).

Paralelamente ao gênero fantástico, percebe-se a existência do gênero horror. Para Roberto Causo (2003, *apud* CÁNEPA, 2008, p. 22), o horror pode ser definido como “[...] uma tradição literária mais abrangente, [...] derivada da capacidade humana de fantasiar a respeito de outros universos possíveis, de imaginar realidades diferentes daquela percebida na experiência concreta do mundo”.

É interessante observar que o horror pode se aproximar do fantástico, sendo possível identificar características que os inter-relacionam, como evidenciado por Todorov (1970, p. 50), que diz que a narrativa fantástica “[...] permite descrever um universo fantástico, que não tem, por tal razão, uma realidade exterior à linguagem; a descrição e o descrito não têm uma natureza diferente”. Vale ressaltar, ainda, que assim como o horror causa medo e perplexidade (CÁNEPA, 2008), no fantástico isso também ocorre, produzindo um efeito particular no leitor ou espectador, sendo ele “[...] medo, horror ou simplesmente curiosidade [...]” (TODOROV, 1970, p. 50). Isso também é ressaltado por Santos (2007, p. 121), que observa que “[...] o insólito no fantástico é algo que assusta, amedronta; são eventos que fogem à regra, que chocam”.

Cánepa (2008) também apresenta algumas classificações que diferenciam o horror, dividindo-o nas seguintes categorias: Horror Gótico, Horror Fantástico-Romântico e Horror Moderno. Descrevendo brevemente cada uma delas, observa-se que os principais elementos que caracterizam o Horror Gótico são inspirados em construções e ambientes medievais:

Essas narrativas também procuravam, frequentemente, o mesmo efeito de exagero na natureza representada – que, nesses romances, revestia-se de um certo terror, com cenários grandiosos e intimidantes: vastas paisagens, montanhas altíssimas, abismos profundos, vulcões furiosos, tempestades intermináveis, mares revoltos, cachoeiras provejantes, florestas escuras etc. (CÁNEPA, 2008, p. 28).

França (2016, p. 2) complementa essa definição e apresenta três elementos fundamentais que se destacam na estrutura narrativa gótica: o “[...] *locus horribilis*, a personagem monstruosa e a presença fantasmagórica do passado”.

Adentrando na conceituação do Horror Fantástico-Romântico, observa-se que esse gênero surgiu devido ao “[...] interesse dos românticos pelo sobrenatural e pelas atmosferas decadentes e sublimes das novelas góticas [...]” (CÁNEPA, 2008, p. 31). É nesse momento que percebemos uma combinação de aspectos góticos com novos elementos e monstros. Desse modo:

O processo começou lentamente, e foi incorporando, aos cenários decadentes, à natureza ameaçadora, aos vilões psicóticos e aos fantasmas, alguns monstros derivados do folclore e dos relatos orais europeus, sobretudo os vampiros do leste, os lobisomens e as bruxas, além de outras figuras advindas dos contos populares – que, então, também passavam por uma revisão pelas mãos de autores como o dinamarquês Hans Christian Andersen (1805-1975) e dos diversos compositores de baladas macabras, muito recorrentes no período (CÁNEPA, 2008, p. 31-32).

Por fim, observa-se o horror moderno, que começa a surgir no século XX, quando as obras de horror passam a se afastar dos aspectos góticos e iniciam o processo de criação de novos subgêneros, devido ao seu contato cada vez maior com a cultura de massas e espetáculos urbanos (CÁNEPA, 2008). É nesse contexto também que o gênero começa a ser industrializado e os seus elementos passam a se tornar “[...] uma massificação do horror, incorporando novos conceitos além do ‘sobrenatural’” (CÁNEPA, 2008, p. 38).

O HORROR NO AUDIOVISUAL

Com base nas conceituações do horror, conseguimos observar que seus elementos são compreendidos a partir de diferentes designações, principalmente quando pensamos em obras cinematográficas. Assim, é necessário utilizar uma designação comum para entender melhor como esse gênero é apresentado no cinema. Cánepa (2008) apresenta três segmentações para compreender melhor como o cinema de horror é observado. A primeira, focada no ponto de vista temático/estrutural, demonstra filmes nos quais “[...] um elemento monstruoso e/ou inexplicável no mundo natural causa perplexidade e medo aos personagens da ficção” (CÁNEPA, 2008, p. 51). Em segundo lugar, há o ponto de vista iconográfico, que apresenta imagens violentas, misteriosas e imprevisíveis, com aspectos do corpo violentado, monstruoso e/ou grotesco. Por fim, há o ponto de vista industrial e comercial, em que há a presença de filmes que se

conectam parcialmente ao horror e demonstram “[...] valores como o medo, o choque causado pelas imagens de violência, o susto, o imponderável ou o sobrenatural como fontes de ameaça” (CÁNEPA, 2008, p. 52).

Ao adentrar nos estudos do cinema de horror na atualidade, em específico no século XXI, observa-se que o gênero foi adaptado e difundido de diferentes maneiras, sendo “incorporado à experiência cotidiana, e não mais como um evento extraordinário” (CÁNEPA; FALCÃO, 2016, p. 11). É a partir disso que identificamos a criação de diversos (e novos) formatos do horror no audiovisual, reconhecendo a presença de filmes e séries, entre outros meios, pois:

Trata-se de um fenômeno já visto tanto na TV quanto em outros meios (como a literatura, o teatro e o cinema), mas que vem se acentuando em anos recentes, juntamente com um processo mais amplo de complexificação das narrativas televisivas, que tem na combinação de gêneros uma de suas marcas (MITTEL, 2012, p. 36).

É nesse contexto que surgem diversas obras seriadas de horror que trazem em suas narrativas fantasmas, zumbis e canibalismo, aspectos já identificados por Cánepa (2008, p. 31), que exemplifica elementos de produções desse gênero, como “[...] o som de serrote para identificar ventos raivosos ou a aparição de fantasmas, os esqueletos saindo de tumbas, os altos contrastes nas cenas noturnas, etc.”.

No âmbito brasileiro, também é possível identificar diversas séries do gênero do horror. Fazendo um recorte mais amplo, observa-se que as produções seriadas brasileiras (televisivas ou não) estão presentes há muito mais tempo, como explicitado em:

A série *Carga pesada* (1979-1983 e 2003-2007), em sua edição no século XXI, colocou várias lendas urbanas e tradicionais brasileiras nas estradas atravessadas pelos caminhoneiros Pedro e Bino (Antônio Fagundes e Stênio Garcia), como nos episódios *A mula sem cabeça* [...] *Mistério no trecho* [...] e *A loira do banheiro* [...]. Nesses episódios, misturaram-se crenças populares do interior do Brasil, espiritismo, histórias clássicas de horror e o profundo catolicismo dos personagens, num sincretismo que é recorrente nos quadrinhos e na *pulp fiction* nacional (CÁNEPA, 2008, p. 101).

É interessante observar, a partir do trecho citado, que narrativas relacionadas com contos, lendas e o folclore brasileiro são difundidas em vários espectros e produções seriadas há um bom tempo. A partir disso, torna-se necessário observar como ficções seriadas desse âmbito são construídas narrativamente.

ANÁLISE NARRATIVA DA WEBSÉRIE *IMAGINÁRIO*

Lançada de maneira independente, a websérie *Imaginário* estreou no ano de 2016 na plataforma de vídeos YouTube. Dirigida pelo cineasta Bruno Esposti e contemplando dez episódios em sua primeira temporada, a série aborda lendas urbanas e folclóricas do Brasil. Após seu lançamento, a websérie tornou-se um sucesso, sendo reconhecida em diversas notícias e premiações, como o Rioweb Fest, festival internacional de webséries do Brasil (COSTA, 2017).

Um dos principais aspectos identificados na produção de *Imaginário* é o seu caráter antológico, já que cada episódio apresenta uma história diferente. Portanto, a produção como um todo não apresenta uma linearidade, e sim uma narrativa independente em cada capítulo (COSTA, 2016). Em sua primeira temporada, *Imaginário* é composta dos seguintes títulos: 1) *Diabinho na garrafa*; 2) *A mulher do espelho*; 3) *Cabrita*; 4) *O sopro*; 5) *O velho do saco*; 6) *Garoto de uma perna*; 7) *Curupira*; 8) *Boto*; 9) *Equino*; 10) *Sereia*.

A partir de uma contemplação inicial de *Imaginário* (2016), pode-se identificar a presença de elementos fantásticos em sua narrativa, já que a websérie evidencia uma ambiguidade entre o real e o imaginário (TODOROV, 1970). Além disso, observa-se que ela se insere no campo do fantástico-maravilhoso, já que sua narrativa apresenta aspectos fantásticos e sobrenaturais, que ao final do relato são aceitos como verdadeiros, sem que ainda existam detalhes suficientes para se ter certeza disso. Logo, existe uma “[...] ambiguidade até o final [...]” (TODOROV, 1970, p. 25), em que o espectador, mesmo após terminar de assistir à websérie, ainda se questiona se aquilo realmente ocorreu, se foi uma alucinação ou se era apenas o imaginário dos personagens. É interessante observar, de maneira breve, que essa era a intenção da narrativa, esclarecida pelo próprio diretor da obra, que diz contar apenas uma parte da história, enquanto a outra cabe ao espectador imaginar (COSTA, 2016).

Além disso, também é possível observar aspectos do horror, já que, em diversos momentos da websérie, se identifica a existência de “[...] imagens violentas e ao mesmo tempo misteriosas, trabalhando a imprevisibilidade, o corpo violentado, a monstruosidade e/ou os elementos grotescos e escatológicos” (CÁNEPA, 2008, p. 51), assim como a presença de “[...] elementos humanos e não humanos, produzindo, por exemplo, híbridos de humanos e animais, vegetais humanoides, seres de raças desconhecidas, [...] espectros, partes separadas do corpo com vida própria [...]” (CARROLL, 1999 *apud* CÁNEPA, 2008, p. 12).

Adentrando no campo da análise da estrutura narrativa da websérie, recorre-se à abordagem narratológica, aplicada ao audiovisual por Bordwell e Thompson (2013, p. 199), para quem interessam dados como “[...] categorias de causa e efeito, diferenças entre história e enredo, motivações, paralelismo, progressão da abertura à conclusão, e

alcance e profundidade da narrativa”. Percebemos que tais diretrizes dialogam diretamente com o roteiro proposto por Gancho (1991), o qual se pauta em cinco categorias estruturais: o enredo, os personagens, o tempo, o espaço e o narrador.

A partir dessas contatações, pode-se analisar a obra de maneira mais assertiva no decorrer da pesquisa, propondo não somente a identificação desses elementos, mas também uma reflexão interpretativa alinhada aos estudos de folk mídia, a partir de aspectos semânticos da cultura folclórica apontados por Cascudo (2005). Utilizando como recorte o último episódio da primeira temporada de *Imaginário* (2016), observam-se, aqui, os aspectos narrativos de *Sereia*.

Em relação ao enredo do episódio, que é conceituado como a estrutura da narrativa da história, consegue-se reconhecer as quatro segmentações apresentadas por Gancho (1991). Primeiramente, a exposição, isto é, o início da história, ocorre quando é apresentada para o espectador a figura de um caçador, que sai de uma casa e observa diversos cartazes de criaturas procuradas. Em seguida, podemos identificar a complicação, ou seja, a parte do enredo na qual se desenvolve o conflito, que é demonstrada quando o caçador inicia sua busca e encontra uma sereia sentada entre as pedras de uma cachoeira. O clímax, ou melhor, o momento de maior tensão da narrativa, ocorre quando a sereia se aproxima do caçador e o hipnotiza com o seu poder. Por fim, observa-se o desfecho da narrativa, tido como a solução dos conflitos apresentados, que acontece quando a sereia se transforma e parte para atacar o caçador.

A narrativa coloca o espectador diretamente em contato com a sereia, que aparece já no título e assume o protagonismo do episódio. De acordo com Cascudo (2005, p. 817-818), sereia é uma “[...] entidade meia peixe e meia mulher, que seduz pelo canto os navegantes e pescadores, fazendo-os naufragar e morrer”. Conhecida como lara pelo folclore nacional – termo originado no vocabulário tupi para “lg-lára”, isto é, “água-senhor” – e disseminada pela cultura popular, sua origem data da Antiguidade, estando estampada “nos sepulcros de Sófocles e Isócrates” (CASCUDO, 2005, p. 818).

A websérie traz a sereia como um ser assustador, uma figura predadora, que atinge o caçador e supostamente o leva à morte. Nesse sentido, a narrativa aproxima-se de uma das versões da sereia, que Cascudo (2005, p. 818) entende como divindade funerária, “indicando a voz suave dos mortos ou destinadas a chorar pelos defuntos”. Por outro lado, é importante destacar uma confusão feita entre a sereia lara e a Mãe-D’Água, outra figura emblemática do folclore brasileiro, que também era conhecida como cobra-d’água e não tinha o feitio de seduzir.

A Mãe-D’Água, para Cascudo (2005, p. 532), está muito atrelada à versão europeia da sereia, isto é, “alva, loura, meia peixe, cantando para atrair o enamorado que morre afogado querendo acompanhá-la para bodas no fundo das águas”. Ao se considerar a cultura brasileira, originada nas crenças indígenas, vê-se que “o indígena, por sua

concepção teogônica, não podia admitir a sedução sexual nas *cis*, as mães, *origem de tudo*" (CASCUDO, 2005, p. 532, grifo do autor), cabendo à figura misteriosa, contrária e assassina a imagem da cobra-d'água – ou, ainda, cobra-grande, mboiaçu, cobra-preta, boiúna.

A respeito disso, Cascudo (2005, p. 289) aponta que, embora a cobra-d'água recebesse constantemente o nome de Mãe-D'Água, "[...] as estórias só mencionavam a voracidade da Cobra-Grande, arrebatando crianças e adultos que se banhavam. Nenhuma atuação ou transformação miraculosa". Com base nisso, o que se percebe é que a web-série, no episódio analisado, mescla essas lendas da cultura popular, dando à sereia encantadora de pescadores o poder de atacar ferozmente quem dela se aproxima.

Focando o campo do estudo de personagens, Gancho (1991, p. 10) afirma que "[...] a personagem ou o personagem é um ser fictício que é responsável pelo desempenho do enredo; em outras palavras, é quem faz a ação". A autora também apresenta algumas conceituações para categorizar os personagens: o protagonista, o personagem principal da narrativa; o herói, personagem com características superiores às dos outros no grupo; o anti-herói, o protagonista que tem características iguais ou inferiores às do grupo, mas que, por algum motivo, foi colocado na posição de herói; o antagonista, considerado o oposto do protagonista, ou seja, o vilão; e os personagens secundários, que são personagens com menos importância na história, desempenhando papéis de amigos, ajudantes, entre outros. No caso do episódio analisado, observa-se a presença de dois personagens: o Caçador, que é o protagonista da narrativa e, também, o herói; e a Sereia, considerada a antagonista.

Gancho (1991, p. 12) também apresenta duas conceituações importantes de caracterização: os planos, que têm "[...] um número pequeno de atributos que os identifica facilmente perante o leitor; de um modo geral são personagens pouco complexos"; e os redondos, que "[...] apresentam uma variedade maior de características" (GANCHO, 1991, p. 13), como aspectos morais, físicos, psicológicos, sociais e ideológicos. A partir da análise do episódio, observa-se que os personagens podem ser caracterizados como planos, já que apresentam poucas atribuições e detalhes.

Existem dois tipos de tempo: o cronológico, no qual os acontecimentos ocorrem "[...] na ordem natural dos fatos no enredo, isto é, do começo para o final" (GANCHO, 1991, p. 15), e o psicológico, que "[...] transcorre numa ordem determinada pelo desejo ou pela imaginação do narrador ou dos personagens" (GANCHO, 1991, p. 16). No episódio analisado, não é possível identificar o tempo, pois não são mostrados, em nenhum momento, detalhes suficientes para constatá-lo.

Em relação ao espaço da narrativa, Gancho (1991, p. 17) o conceitua como "[...] onde ocorrem os fatos da história". No caso do episódio analisado, observa-se uma ambientação física baseada em tons escuros de verde e muitas árvores, o que demonstra que

o protagonista caminha por uma floresta. Também é evidente a cachoeira em que a sereia se encontra, bem como a pedra na qual ela se mantém sentada.

Por fim, identifica-se o narrador da obra. Gancho (1991, p. 19) explica que “dois são os termos mais usados pelos manuais de análise literária, para designar a função do narrador na história: foco narrativo e ponto de vista (do narrador ou da narração)”. De todo modo, para a autora, “tanto um quanto outro referem-se à posição ou perspectiva do narrador frente aos fatos narrados” (GANCHO, 1991, p. 19). No caso do episódio analisado, observa-se que o narrador está em terceira pessoa, pois ele “[...] é o narrador que está fora dos fatos narrados, portanto seu ponto de vista tende a ser mais imparcial” (GANCHO, 1991, p. 20).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da pesquisa realizada, tornou-se clara a identificação de aspectos fantásticos e do horror na websérie *Imaginário*, como evidenciado por meio da análise da estrutura narrativa, bem como pelos estudos do fantástico e do horror. Vale ressaltar, ainda, como foi importante a utilização dos estudos de folkcomunicação e folkmídia, que auxiliaram na composição de um arcabouço teórico relacionado com os estudos do folclore e suas interações com as narrativas midiáticas contemporâneas.

Por meio deste trabalho, foi possível observar a relevância sociocultural das webséries brasileiras, especialmente no modo como suas narrativas podem ser uma ponte para a difusão de aspectos culturais da sociedade brasileira. Desse modo, percebemos, ainda, que as webséries podem se configurar como um formato de ficção seriada audiovisual capaz de resgatar elementos do folclore e da cultura popular (folkcomunicação), resignificando-os e apresentando-os de modo massivo (folkmídia) para um público-alvo diversificado.

Espera-se, com a publicação e disseminação deste trabalho, colaborar com as discussões científicas acerca da websérie *Imaginário*, fortalecendo os estudos sobre produções audiovisuais brasileiras, narrativa fantástica e horror, sobretudo na interface com a folkmídia.

REFERÊNCIAS

- AMPHILO, M. I. Folkcomunicação: por uma teoria da comunicação cultural. *Revista Internacional de Folkcomunicação*, v. 15, n. 15, p. 193-212, 2011. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-metodista/index.php/AUM/article/view/4740>. Acesso em: 4 abr. 2023.
- BENJAMIN, R. Folclore. In: GADINI, S. L.; WOITOWICZ, K. J. (org.). *Noções básicas de folkcomunicação: uma introdução aos principais termos, conceitos e expressões*. Londrina: Editora UEPG, 2007. p. 25-33.

- BENJAMIN, R. Folkcomunicação: da proposta de Luiz Beltrão à contemporaneidade. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, v. 5, n. 8-9, p. 280-288, 2011. Disponível em: <http://revista.pubalaic.org/index.php/alaic/article/view/380>. Acesso em: 4 abr. 2023.
- BORDWELL, D.; THOMPSON, K. *A arte do cinema: uma introdução*. Campinas: Editora da Unicamp; Editora da USP, 2013.
- CÁNEPA, L. *Medo de quê?: uma história do horror nos filmes brasileiros*. 2008. 83 p. Tese (Doutorado em Multimeios) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1607658>. Acesso em: 4 abr. 2023.
- CÁNEPA, L.; FALCÃO, T. Horror e distopia nos videogames: experiência narrativa e cultura contemporânea em *The last of us*. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 25., 2016, Goiânia. *Anais [...]*. Campinas: Galoá, 2016. Disponível em: <https://proceedings.science/compos-2016/papers/horror-e-distopia-nos-video-games-experiencia-narrativa-e-cultura-contemporanea-em-the-last-of-us>. Acesso em: 4 abr. 2023.
- CASCUDO, L. C. *Dicionário do folclore brasileiro*. 10. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.
- COSTA, A. B. A mulher do padre: tradição e misoginia na adaptação audiovisual do mito da mula sem cabeça. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 40., 2017, Curitiba. *Anais [...]*. São Paulo: Intercom, 2017. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0075-1.pdf>. Acesso em: 4 abr. 2023.
- COSTA, A. B. *Imaginário – série leva para o YouTube o que há de mais assustador no folclore brasileiro*. *Colecionador de Sacis*, 6 dez. 2016. Disponível em: <https://coleccionadordesacis.com.br/2016/12/06/imaginario-serie-leva-para-o-youtube-o-que-ha-de-mais-assustador-no-folclore-brasileiro/>. Acesso em: 4 abr. 2023.
- D'ALMEIDA, A. D. Folkcomunicação: de comunicação dos “marginalizados” a meio de expressão dos dominados. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 26., 2003, Belo Horizonte. *Anais [...]*. São Paulo: Intercom, 2003. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/97718890182601833865245130878951597785.pdf>. Acesso em: 4 abr. 2023.
- DIAS, L. X. *A travesti do Ensino Médio no audiovisual brasileiro: sobre a construção da protagonista no longa-metragem de Alice Júnior*. Projeto de pesquisa (Programa Integrado de Iniciação Científica) – Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação, Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2021-2022.
- FRANÇA, J. O gótico e a presença fantasmagórica do passado. In: ENCONTRO DA ABRALIC, 15., 2016, Rio de Janeiro. *Anais [...]*. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2016. p. 2492-2502. Disponível em: https://abralic.org.br/anais/arquivos/2016_1491403232.pdf. Acesso em: 4 abr. 2023.
- GANCHO, C. V. *Como analisar narrativas*. São Paulo: Ática, 1991.

- GOBBI, M. C.; FERNANDES, G. M. José Marques de Melo e os estudos científicos da Folkcomunicação. *Revista Internacional de Folkcomunicação*, v. 11, n. 22, p. 10-28, 2013. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/folkcom/article/view/18872>. Acesso em: 4 abr. 2023.
- GONÇALVES, C. P. Fluxos, mediações e narrativas: o processo de comunicação dos gêneros audiovisuais de ficção em webséries brasileiras da Netflix. *RuMoRes*, São Paulo, v. 14, n. 28, p. 285-308, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/175129>. Acesso em: 4 abr. 2023.
- HERGESEL, J. P. A websérie enquanto processo comunicacional no contexto da cultura da convergência e os alicerces midiáticos necessários para sua roteirização. *Revista de Estudos Universitários*, n. 41, v. 1, p. 59-78, 2015.
- HERGESEL, J. P. *Arte e inovação na televisão brasileira*: discursos, poéticas e tecnologias da TV Cultura. Projeto de pesquisa (Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte) – Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação, Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2020-2023.
- HERGESEL, J. P. YouTube, Vimeo, Gshow, Netflix, Globo Play e o estilo da websérie de ficção no Brasil. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 40., 2017, Curitiba. *Anais [...]*. São Paulo: Intercom, 2017.
- JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.
- LIMA, R. T. *ABC de Folclore*. São Paulo: Ricordi, 1952.
- LUYTEN, J. Folkmídia, nova acepção da palavra. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 25., 2002, Salvador. *Anais [...]*. São Paulo: Intercom, 2002.
- MACHADO, A. *A televisão levada a sério*. 6. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2014.
- MARQUES DE MELO, J. Folkcomunicação. In: GADINI, S. L.; WOITOWICZ, K. J. (org.). *Noções básicas de folkcomunicação*: uma introdução aos principais termos, conceitos e expressões. Londrina: Editora UEPG, 2007. p. 21-24.
- MARQUES, I. *O folclore brasileiro na televisualidade contemporânea*: conflitos na adaptação de lendas indígenas para a série *Cidade Invisível*. Projeto de pesquisa (Programa Integrado de Iniciação Científica) – Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação, Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2021-2022.
- MITTEL, J. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. *Matrizes*, v. 2, n. 5, p. 29-52, 2012. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38326>. Acesso em: 4 abr. 2023.
- RABAÇAL, A. J. Influências indígenas no folclore brasileiro. *Revista Etnográfica*, n. 14, p. 1-20, 1967. Disponível em: http://etnolinguistica.wdfiles.com/local--files/biblio%3A-rabacal-1967-influencias/Rabacal_1967_InfluenciasIndigFolcloreBr.pdf. Acesso em: 4 abr. 2023.

- ROMERO, N. L.; CENTELLAS, F. C. New stages, new narratives forms: The web 2.0 and audiovisual language. *Hipertext.net*, n. 6, 2008. Disponível em: <https://arxiu-web.upf.edu/hipertextnet/en/numero-6/lenguaje-audiovisual.html>. Acesso em: 4 abr. 2023.
- SANTOS, L. P. Hesitação e ambiguidade: marcas principais do Fantástico. *O Horla*, de Guy de Maupassant. In: GARCÍA, F. (org.). *A banalização do insólito: questões de gênero literário – mecanismos de construção narrativa*. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2007. p. 11-22. Disponível em: https://www.dialogarts.uerj.br/admin/arquivos_tfc_literatura/livro_insolito.pdf#page=12. Acesso em: 4 abr. 2023.
- SILVA, A. C. M. *O insólito na ficção seriada contemporânea de animação: narrativa fantástica e estilo insólito na telepoética de The Midnight Gospel*. Projeto de pesquisa (Programa Integrado de Iniciação Científica) – Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação, Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2021-2022.
- SOUZA, M. I. A. R. A indústria cultural e a folkmídia. *Revista Internacional de Folkcomunicação*, v. 1, n. 2, p. 1-10, 2003. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/folkcom/article/view/18567>. Acesso em: 4 abr. 2023.
- TODOROV, T. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1970.
- WOITOWICZ, K. J. Comunicação, cultura e resistência: da folkcomunicação aos estudos culturais, aproximações e diálogos entre Luiz Beltrão e Stuart Hall. *Razón y Palabra*, v. 18, n. 2-87, p. 248-259, 2014. Disponível em: <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/557>. Acesso em: 4 abr. 2023.

Recebido em: julho de 2022.

Aprovado em: setembro de 2022.