

## Os mundos possíveis de *Caleidoscópio* (*Netflix*, 2023)<sup>1</sup>

Luiz Eduardo Maués CUNHA<sup>2</sup>

Leticia MELO<sup>3</sup>

Ana Júlia MOLONI<sup>4</sup>

Rafaela Cavalari RIZZO<sup>5</sup>

Isabella Hitomi SIMOMURA<sup>6</sup>

Centro Universitário Toledo, Araçatuba, SP

### RESUMO

A busca pela atenção do espectador é uma constante, principalmente na atual corrida das plataformas de *streaming* e de conteúdo audiovisual. Não são poucas as tentativas de inovar as experiências dos usuários por meio de narrativas interativas ou não-lineares. Recentemente, a *Netflix* lançou uma narrativa seriada, cujos episódios podem ser assistidos em qualquer ordem, promovendo, de acordo com a própria divulgação, diferentes versões para quem assiste em diferentes sequências. O presente trabalho tem o intuito de aproximar as múltiplas versões de interpretação de tal narrativa seriada, ao conceito de criação de Mundos Possíveis, pela análise das linhas narrativas.

**Palavras-chave:** Mundos possíveis; linhas narrativas; narrativa seriada; Netflix; acessibilidade.

### Introdução

A atenção do público é um dos ativos mais disputados nos dias atuais. Entremeadada por diversas plataformas de infíndáveis conteúdos, ela é o bem não palpável que todos os produtos de conteúdo precisam atrair. No que tange o audiovisual,

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na DT 1 – Comunicação Audiovisual do 26º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 1º a 3 de junho de 2023.

<sup>2</sup> Mestre em Imagem e Som pelo PPGIS/UFSCar e professor dos cursos de Publicidade e Propaganda e Jornalismo da Unitoledo Wyden - Centro Universitário Toledo, e-mail: [luiz.maués@professores.unitoledo.br](mailto:luiz.maués@professores.unitoledo.br).

<sup>3</sup> Estudante de Graduação do 7º semestre do curso de Publicidade e Propaganda da Unitoledo Wyden - Centro Universitário Toledo, e-mail: [letlemoarts@gmail.com](mailto:letlemoarts@gmail.com).

<sup>4</sup> Estudante de Graduação do 7º semestre do curso de Publicidade e Propaganda da Unitoledo Wyden - Centro Universitário Toledo, e-mail: [juliamoloni1810@hotmail.com](mailto:juliamoloni1810@hotmail.com).

<sup>5</sup> Estudante de Graduação do 7º semestre do curso de Jornalismo da Unitoledo Wyden - Centro Universitário Toledo, e-mail: [rafacrizzo@gmail.com](mailto:rafacrizzo@gmail.com).

<sup>6</sup> Estudante de Graduação do 7º semestre do curso de Jornalismo da Unitoledo Wyden - Centro Universitário Toledo, e-mail: [isinhasimo@gmail.com](mailto:isinhasimo@gmail.com).

ademais, tal competição acirrou-se com o advento de novas tecnologias que, acrescidas à televisão (esta como a conhecemos por sua concepção na segunda metade do século passado), deu ao espectador o poder de consumir outros conteúdos senão o apresentado na televisão linear.

Portanto, a partir da década de 70 e 80 com a popularização do videocassete - e em sequência todas as tecnologias, como o *video-game*, televisão por assinatura, *DVD*, *video-on-demand*, *streaming*, dentre outros - o espectador foi desenvolvendo uma autonomia na escolha do que se quer assistir e quando se quer assistir. Em uma infundável discussão do fim da televisão ou então de sua adaptação, teóricos acabam por identificar outras necessidades além do estático “assistir à *TV*”, como Shirky (2011, p. 15), que expressa a preferência do indivíduo em munir seu entretenimento com mídias que o permitem compartilhar, interagir e participar.

Fato é, que são comuns as tentativas dos grandes *players* do audiovisual de cada vez mais proporcionar experiências que extrapolam os limites do verbo assistir. A *Netflix*, por exemplo, lançou recentemente narrativas interativas, como “*Black Mirror: Bandersnatch*” (2018) e “*Você Radical*” (2019), experiências nas quais o espectador poderia decidir por básicas opções o decorrer da narrativa. Conquistado o sucesso, ou não, tais experiências não foram levadas adiante. Porém, isso não dispensa o fato de novas tentativas de experiências “fora do padrão” serem lançadas.

Em janeiro de 2023, a *Netflix* lançou a série “*Caleidoscópio*”, definida por alguns veículos de comunicação como um “interessante experimento narrativo”<sup>7</sup> (GUGLIELMELLI, 2023) que oferecia “40 mil formas diferentes”<sup>8</sup> (SIQUEIRA, 2023) de ser assistida. A série parecia realmente uma experiência “fora dos padrões” das narrativas. Segundo o editorial de cultura da *Veja*<sup>9</sup>, “*Caleidoscópio*” era vista como “promissora e altamente inovadora por proporcionar aos assinantes da *Netflix* a possibilidade de escolher a ordem de assistir aos capítulos” (MIYASHIRO, 2023). Mas de que maneira, exatamente?

---

<sup>7</sup> Matéria retirada do site Observatório do Cinema. Disponível em: <https://observatoriodocinema.uol.com.br/series-e-tv/a-historia-real-por-tras-de-caleidoscopio-na-netflix>. Acesso em: 11 de abril de 2023.

<sup>8</sup> Matéria retirada do site Jovem Nerd. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/caleidoscopio-netflix-o-que-e/>. Acesso em: 11 de abril de 2023.

<sup>9</sup> Disponível em: <https://veja.abril.com.br/coluna/tela-plana/caleidoscopio-serie-que-prometia-revolucao-frustra-netflix/>. Acesso em: 11 de abril de 2023.

A série exibe nove episódios, cada um nomeado com uma cor: Preto, Rosa, Amarelo, Laranja, Verde, Azul, Violeta, Vermelho e Branco. A ordem de exibição, porém, varia de acordo com cada usuário da plataforma de streaming - mas, claro, no limite das variações possíveis exponencialmente. E o apelo da narrativa é justamente este: cada indivíduo pode ter contato com uma sequência diferente de episódios ou até mesmo assistir na maneira que desejar. Isso pressupõe, porém, que cada um adentre em um ponto diferente da narrativa, resultando, de acordo com a própria plataforma e também com veículos de comunicação, em diferentes “visões”, interpretações da série.

Tal fato se deve por conta da criação de “mundos possíveis” (ECO, 1984) na mente do espectador. Essa concepção, cujas raízes remontam aos pensamentos de Leibniz, em *Essais de Théodicée Sur La Bonté de Dieu, La Liberté de l'Homme Et l'Origine Du Mal*, de 1710, trata dos constructos mentais, por parte do leitor de uma obra, de acordo com o processo contínuo de contato com a obra em si. Em outras palavras, na medida em que um indivíduo consome uma narrativa, ele vai criando teorias que julga serem plausíveis no universo narrativo, como se tudo o que ele já lera - ou assistira - fornecesse pistas que o permitem criar situações possíveis. Tais situações, que constituem os mundos possíveis - orbitam em torno de um centro: o mundo real, que neste caso é o mundo-base da narrativa em questão.

Logo, se um mesmo mundo narrativo é apresentado de maneiras diferentes, as interpretações - ou criações de mundos possíveis - por parte dos espectadores também pode variar, de acordo com os artefatos de acessibilidade disponíveis. Isto é, os artefatos narrativos que induzem o espectador a imaginar determinadas possibilidades. Este trabalho tem o intuito de analisar exatamente isto em “*Caleidoscópio*”: a maneira como a ordem de apresentação das linhas narrativas afeta a disponibilidade dos artefatos de acessibilidade, e como toda essa relação permite ao espectador criar diferentes versões de um mesmo mundo.

Para tanto, far-se-á uma fundamentação teórica acerca dos conceitos de “mundos possíveis” (DOLEŽEL, 1998; ECO, 1984; PAVEL, 1986; RYAN, 1991; 2005), “acessibilidade” (RYAN, 1991; 2005) e, posteriormente, uma análise das linhas narrativas da série em questão, identificando postos de acesso e a prevalência de determinadas versões em, pelo menos, três organizações diferentes de episódios.

## **Fundamentação Teórica: Mundos Possíveis e Acessibilidade**

As possibilidades interpretativas a partir de uma mesma narrativa são diretamente proporcionais à quantidade de indivíduos aos quais cabe a função de interpretar. Além dessa variável, a forma como tal narrativa é apresentada a cada um deles também tem o poder de influenciar o processo interpretativo, já que conforme a leitura - e aqui não exclusivamente a leitura de textos escritos - da obra progride, vão-se organizando novas ideias na mente dos leitores, ideias essas geradas geradas pelo processo cognitivo individual a cada um deles.

A todo esse constructo criado pela interpretação dos leitores, a literatura atribui uma série de nomes: Emmott (1997) opta por identificar como “molduras”; Fauconnier (1994) e Semino (2003) preferem “espaços mentais”; Gerrig (1993) e Werth (1999) nomeiam como “mundos”. No presente trabalho, levando em consideração a vastidão possibilitada pela característica infindável da criação cognitiva humana e por sua aproximação com outras definições, preferir-se-á este último conceito de Gerrig e Werth.

Seja escolhido quaisquer destas nomeações, o fato importante que merece destaque é a atuação ordeira e ativa do leitor: a atribuição de sentido à narrativa lida não é um fenômeno estático. É impossível ao leitor criar sentido senão pela dinamicidade da leitura. Em outras palavras, a criação dos mundos narrativos dá-se à medida em que se tem contato com a própria narrativa.

Segundo Umberto Eco (1984), isso configura a criação de “mundos possíveis”. Para o autor, a atividade do legente não é passiva: este passa a entender os preceitos do exposto universo narrativo conforme o consome e, além disso, cria relações possíveis entre um conhecimento prévio do mundo narrativo e uma realidade diegética plausível. Em suma, fato exposto após fato exposto, o leitor simula possibilidades dentro do universo narrativo, relacionando aquilo que já sabe sobre o apresentado e o que, segundo sua interpretação, pode vir a acontecer.

Juntamente a Eco (1984; 2008), Pavel (1986) e Doležel (1999) aproximam os estudos da filosofia analítica (de Kripke, Lewis, Rescher, entre outros) sobre a Teoria dos Mundos Possíveis - em uma adaptação do de conceitos leibnizianos, mas ignorando

sua porção metafísica - dos estudos de narrativas. Para estes autores, os mundos possíveis não pré-existem, mas são construídos pelas ações humanas.

Eco (1984, p. 246), estabelece que um texto narrativo é uma “máquina de produzir mundos possíveis (PWs)”. Inclusive, o próprio mundo real da narrativa constitui um mundo possível, mas que, além de possível, ele também se constitui real. Segundo o autor, existem três tipos de mundos possíveis:

1. O mundo, que além de possível, é aquele real na narrativa, imaginado e afirmado pelo autor;
2. Os mundos possíveis que os personagens podem desejar durante a narrativa (chamados de submundos possíveis);
3. Os mundos possíveis criados e imaginados pelos leitores da narrativa (chamados de submundos possíveis).

Além da possibilidade de se criar mundos possíveis, relações de acessibilidade precisam também ser favoráveis a tal criação. Em outras palavras, os leitores (ou espectadores) precisam ser estimulados a criarem os diversos caminhos a partir de um epicentro: o mundo-real narrativ. Ryan (2005, p. 449), defende que tais relações de acessibilidade dependem “não apenas dos princípios lógicos, mas também das leis físicas e da causalidade material”. Por esse motivo que filmes que extrapolam nas irrealidades das leis físicas tendem a não ser bem recebidos pela crítica.

## Metodologia e Resultados

Este trabalho, ainda em andamento, analisa os pontos de acesso de diferentes sequências de episódios do objeto de estudo, “*Caleidoscópio*”. Para tanto, três organizações aleatórias<sup>10</sup> foram geradas:

Tabela 1 - Ordem de análise das linhas narrativas dos episódios de “*Caleidoscópio*”.

LISTA	ORDEM
I	Preto Vermelho

<sup>10</sup> Ordem aleatoriamente gerada por inteligência mediada por computador. Disponível em: <https://www.invertexto.com/lista-aleatoria>. Acesso em: 11 de abril de 2023.

	Rosa Laranja Azul Verde Violeta Amarelo Branco
II	Verde Azul Violeta Preto Amarelo Branco Rosa Laranja Vermelho
III	Rosa Verde Violeta Vermelho Laranja Amarelo Branco Azul Preto

Fonte: Gerada pelos autores

Serão expostos os gráficos de linhas narrativas das três sequências de episódios. Como resultado, gerar-se-ão três descritivos de pontos de acessibilidade entre o mundo real e os plausíveis mundos possíveis. Além disso, um comparativo dos descritivos será gerado, a fim de se entender as possíveis relações de semelhanças ou diferenças entre os mesmos, corroborando ou anulando a proposta inovadora da narrativa lançada.

## REFERÊNCIAS

BONI, M. Introduction. In: BONI, Marta (Org.). **World building**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017.

DOLEZEL, L; RONEN, R. **Heterocosmica**: fiction & possible worlds. University of Toronto Quarterly, v. 69, n. 1, p. 139, 1999.

ECO, U. *Lector in fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

\_\_\_\_\_, U. (1984) **The Role of the Reader**: Explorations in the Semiotics of Texts. Bloomington: Indiana University Press, 1984.

EMMOTT, C. **Narrative Comprehension**: A Discourse Perspective. Oxford: Oxford University Press, 1997.

FAUCONNIER, G. **Mental Spaces**: Aspects of Meaning Construction in Natural Language. Cambridge: Cambridge University Press, 1994.

GERRIG, R. **Experiencing Narrative Worlds**: On the Psychological Activities of Reading. New Haven: Yale University Press, 1993.

GUGLIELMELLI, A. A história real por trás de Caleidoscópio na Netflix. **Observatório do Cinema**, 5 jan. 2023. Disponível em: <https://observatoriodocinema.uol.com.br/series-e-tv/a-historia-real-por-tras-de-caleidoscopio-na-netflix>. Acesso em: 11 abr. 2023.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

\_\_\_\_\_, H. **Textual poachers**: television fans and participatory culture. New York: Routledge, 1992.

KRIPKE, S. Semantical considerations on Modal Logic. In: LINSKY, Leonard (Ed.). **Reference and Modality**. Oxford: Oxford University Press, 1979, p. 63–72.

LEIBNIZ, G. W. **Essais de théodicée**: sur la bonté de Dieu, la liberté de l’homme et l’origine du mal. Paris: Flammarion, 1969.

LEWIS, D. Truth in fiction. **American philosophical quarterly**, v. 15, n. 1, p. 37-46, 1978.

MIYASHIRO, K. ‘Caleidoscópio’: série que prometia revolução frustra Netflix. **Veja**, 11 jan. 2023. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/coluna/tela-plana/caleidoscopio-serie-que-prometia-revolucao-frustra-netflix/>. Acesso em: 11 abr. 2023.

PAVEL, T. Possible Worlds in Literary Semantics. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, v. 34, n. 2, p. 165–176, 1975.

\_\_\_\_\_, T. **Univers de la fiction**. Paris: Seuil, 1988.

RYAN, M.-L. **Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory**. Bloomington: Indiana University Press, 1991.

RYAN, M.-L. **Possible-worldstheory**. In: HERMAN, D.; JAHN, M; RYAN, M.-



L. (Ed.). *Routledge encyclopedia of narrative theory*. London: Routledge, 2005.

SEMINO, E. Possible Worlds and Mental Spaces in Hemingway's "A Very Short Story". In: GAVINS, J; STEEND, G. **Cognitive Poetics in Practice**. London: Routledge, 2003.

SIQUEIRA, P. O que é Caleidoscópio, série da Netflix que pode ser vista de 40 mil formas diferentes. **Jovem Nerd**, 4 jan. 2023. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/caleidoscopio-netflix-o-que-e/>. Acesso em: 11 abr. 2023.

SHIRKY, C. **A cultura da participação**: criatividade e generosidade no mundo conectado. Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2011.

WERTH, P. **Text Worlds**: Representing Conceptual Space in Discourse. London: Longman., 1999.