



Universidade de Brasília - UnB
Faculdade de Comunicação - FAC
Departamento de Jornalismo - JOR

HISTÓRIA EM MIL SUPORTES: ANÁLISE DA NARRATIVA TRANSMÍDIA
EM *FRINGE* E *HOW I MET YOUR MOTHER*

MATEUS RODRIGUES FERREIRA

Brasília
Outubro/2012



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Jornalismo

HISTÓRIA EM MIL SUPORTES: ANÁLISE DA NARRATIVA TRANSMÍDIA
EM *FRINGE* E *HOW I MET YOUR MOTHER*

MATEUS RODRIGUES FERREIRA

Monografia de conclusão de graduação para
obtenção do grau de bacharel no curso de
Comunicação Social com habilitação em
Jornalismo pela Universidade de Brasília - UnB.

Orientado por
Profa. Dra. Tânia Montoro Siqueira e
Profa. Me. Karina Gomes Barbosa

Brasília
Outubro/2012

**HISTÓRIA EM MIL SUPORTES: ANÁLISE DA NARRATIVA TRANSMÍDIA
EM *FRINGE* E *HOW I MET YOUR MOTHER***

MATEUS RODRIGUES FERREIRA

Monografia de conclusão de graduação para
obtenção do grau de bacharel no curso de
Comunicação Social com habilitação em
Jornalismo pela Universidade de Brasília - UnB.

Orientado por

Profa. Dra. Tânia Montoro Siqueira e
Profa. MSc. Karina Gomes Barbosa

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Tânia Montoro Siqueira
Orientadora

Profa. MSc. Karina Gomes Barbosa
Orientadora

Profa. Dra. Fernanda Casagrande Martineli
Examinadora

**Brasília
Outubro/2012**

Agradecimentos

Agradeço à família pelo apoio incondicional e pelos sacrifícios que fizeram e fazem, ainda hoje, para que esta jornada se concretize. Delma, Valter, Nair e Eduardo, sem os incentivos e as cobranças certamente eu não teria concluído este curso da mesma forma, e não teria o mesmo ânimo para encarar os próximos desafios.

Às professoras Karina Gomes Barbosa e Tânia Montoro Siqueira, pela orientação e, sobretudo, pela paciência durante a feitura deste trabalho.

À professora Fernanda Casagrande Martinelli, por ter aceito o convite para a banca examinadora.

Aos professores Consuelo, Euler, Janaína e Lara, que, ainda em Minas Gerais, contribuíram para a formação intelectual e a escolha profissional.

Aos chefes Antônia Conceição, Paulo Rossi, Gabriela Lima, Tiago Falqueiro, Renato Ferraz, Ana Sá, Marcela Gracie e Rose Nascimento, que me ensinaram a amar verdadeiramente o jornalismo e a fazê-lo com dignidade.

Aos professores Pedro Russi, Rosângela Vieira Rocha, Gustavo de Castro, Thaís Jorge, Célia Matsunaga, Mike Peixoto, Márcia Marques, Ciro Inácio Marcondes, Gabriela Freitas, Fernando Paulino e Sérgio de Sá, pelos ensinamentos valiosos sobre a academia e o mercado de trabalho.

Por fim, aos amigos valiosos que acompanharam os momentos dramáticos e alegres desta jornada na universidade, das madrugadas em claro às mesas de bar. Braitner, Clara, Thais, Carícia, Gabriel, Ana Flávia, Larissa, Walter, Henrique, Fernanda, Priscilla, Paulo, Raio, Gustavo, Naiara, Flávio e tantos outros que não caberiam aqui. Mas cabem na vida e, certamente, caberão nos meus próximos passos.

*“Primeiro a história, e então as plataformas.
Primeiro o enredo, e depois o iPhone, meu filho.
Primeiro uma boa intriga e personagens,
e depois o perfil do personagem no Facebook”.*

Maurício Mota, diretor executivo de narrativas da The Alchemist Transmedia Storytelling Co.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	8
1 Referencial teórico	
1.1 Televisão, convergência e interatividade	
1.1.1 O surgimento da máquina de iludir.....	15
1.1.2 Convergência e interatividade.....	17
1.1.3 Transmídia: o que, quem, quando e como?.....	21
1.2 Histórico da narrativa seriada	
1.2.1 De Sheherazade ao folhetim.....	24
1.2.2 Da cultura das letras à cultura audiovisual.....	26
1.2.3 Arcos e penhascos.....	27
1.3 Um pouco de narratologia	
1.3.1 História das histórias.....	30
1.3.2 Narratologia estrutural.....	31
1.3.3 O pós-estruturalismo.....	34
2. Análise do corpus	
2.1 <i>Fringe</i> : ficha técnica e sinopse.....	36
2.2 <i>How I Met Your Mother</i> : ficha técnica e sinopse.....	37
2.3 Extensão narrativa.....	X
2.4 <i>Easter egg</i>	54
2.5 O arco narrativo.....	37
2.6 <i>Cliffhanger</i> e <i>spoiler</i>	46
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	Y
REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO.....	Z
ANEXOS.....	K

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo analisar de que maneiras a narrativa seriada é alterada pelo uso de estratégias transmidiáticas. Buscamos compreender como aspectos-chave da estrutura dos seriados de TV, como o *cliffhanger*, o arco narrativo, o *spoiler* e o *easter egg* se modificam para englobar diferentes suportes e linguagens de modo simultâneo. Para o estudo, analisamos os seriados *Fringe* e *How I Met Your Mother* à luz de autores contemporâneos como Henry Jenkins e Janet Murray.

Palavras-chave: transmídia, séries de TV, televisão, narrativa, comunicação.

Abstract

This paper examines in which ways serial narrative is modified by transmedia strategies. It is intended to understand how key aspects of TV series, such as cliffhanger, narrative arc, spoiler and Easter egg are modified in order to encompass various devices and languages at once. To this end, we analyzed two series, *Fringe* and *How I Met Your Mother*, in light of contemporary authors such as Henry Jenkins and Janet Murray.

Keywords: transmedia, TV series, television, narrative, communication.

Apresentação

“Os programas de televisão atuais têm mais qualidade que os filmes de Hollywood.” A frase, dita pelo produtor Terence Winter¹, soa a princípio como provocação ou, no mínimo, falsa modéstia. Afinal, Winter é corresponsável por produções como *The Sopranos*² e *Boardwalk Empire*³ (ambas da HBO), sucessos de público e crítica na televisão paga norte-americana. No entanto, comparando os exemplos citados pelo nova-iorquino – de um lado, séries como *The Wire*⁴ (HBO) e *Breaking Bad*⁵ (AMC), e do outro, filmes *blockbuster* de super-herói –, a afirmativa começa a ganhar contornos de verdade.

Ainda que a comparação seja enviesada [seria possível comparar *Glee*⁶ e *A origem* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010) para dizer o contrário], a possibilidade de equiparar tais indústrias é sintomática de uma mudança de pensamento e um aumento expressivo na qualidade das produções para televisão – como ressalta Machado (2000), a televisão ainda carrega chavões degradantes, que a qualificam como entretenimento barato. Em termos de mercado, tal afirmação pode ser constatada no crescimento constante dos investimentos na dramaturgia seriada, acompanhado de um aumento na duração⁷ e/ou do preço⁸ da publicidade veiculada nestas faixas de programação.

Pelo lado do produto, são vários os elementos que vão ao encontro dessa nova “era de ouro” da TV norte-americana, como apelidaram os jornalistas que repercutiram a declaração de Winter. O mais notório fica por conta do apuro visual e sonoro em cenas grandiloquentes (como acidentes de avião em *Lost*⁹ e *Fringe*¹⁰) ou intrincadas caracterizações de época. A televisão sempre serviu como laboratório, mas o destino das inovações era a produção cinematográfica. O domínio da fotografia, dos recursos de iluminação, enfim, da estética

¹ A declaração foi dada durante o festival Seriesmania, em Paris, no dia 18 de abril de 2012, e repercutida pela imprensa mundial. Disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/culture/tvandradio/9211462/Sopranos-writer-says-TV-beats-Hollywood.html>>. Acesso em: 19 abr. 2012.

² Exibida no Brasil por Warner Channel, HBO, SBT e Band, nas duas últimas com o nome *Família Soprano*. Produzida entre 1999 e 2007.

³ Exibida no Brasil pela HBO desde 2010. Em produção desde 2010.

⁴ Exibida no Brasil pelos canais Pix, HBO e Band. Produzida entre 2002 e 2008.

⁵ Exibida no Brasil pela AXN desde 2010. Em produção desde 2008.

⁶ Exibida no Brasil pela FOX desde 2010 e pela Globo desde 2011. Em produção desde 2009.

⁷ Um artigo do jornal britânico The Guardian mostra que, dos 65 minutos ocupados por *Lost* na grade horária da época, apenas 36 correspondiam a cenas inéditas. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/media/2005/nov/22/broadcasting.uknews>>. Acesso em 15 maio 2012.

⁸ Uma inserção comercial de 30 segundos na primeira temporada de *Fringe* custava, em 2009, US\$ 343 mil. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2009/02/13/business/media/13adco.html>>. Acesso em: 15 maio 2012.

⁹ Exibida no Brasil pelos canais AXN e Globo. Produzida entre 2004 e 2010.

¹⁰ Exibida no Brasil pelos canais Warner Channel e SBT. Em produção desde 2008.

audiovisual sempre pertenceu à tela grande – na televisão, as *soap operas*¹¹ eram (e são) símbolo de produção barata, “mequetrefe”.

A mesma relação se estendia, também, à narrativa. Os longas-metragens clássicos, em duas horas de película, conseguiam dar maior densidade psicológica ao personagem que os milhares de capítulos do novelão televisionado. Nas primeiras décadas da televisão, os seriados (compostos em sua maioria por comédias de situação e aventuras policiais) não prezavam por tramas intrincadas ou textos que fugissem ao óbvio. No cenário recente, graças a inúmeros fatores¹², é notório que a produção televisiva torna-se mais ousada e surpreendente a cada temporada de lançamentos.

É nessa nova televisão que estamos interessados. Nos programas pulsantes, modernos, que competem com um mar de outras atrações por minutos de atenção do telespectador. Para isso, utilizam um complexo e articulado sistema que integra internet, literatura, histórias em quadrinhos em um sistema multinarrativo. Precisamos, então, compreender como a narrativa dita transmidiática se orienta em um conjunto tão diverso. Que estratégias adota? Como mantém o controle sobre todo esse conteúdo? De que modo integra as diferentes plataformas? São estas algumas das perguntas sobre as quais se debruçam os acadêmicos da área (JENKINS, 2005; EVANS, 2011; GIOVANOGLI, 2011).

O presente trabalho busca lançar alguma luz sobre o aspecto narrativo das histórias transmidiáticas. Mais precisamente, entender de que forma elementos básicos da ficção seriada de televisão vêm sendo modificados graças à extensão do produto aos demais suportes. Partimos do pressuposto de que, ao contrário dos antigos produtos licenciados, franquias e *spin-offs* – que surgiam de uma matriz sem alterá-la de modo significativo, ou mesmo de modo algum –, os diversos braços da narrativa transmídia permanecem atados a um produto principal, e modificam sua composição conforme se expandem, se religam e se complexificam. Pegando emprestado termos da biologia, o modelo tradicional apresentaria relações de parasitismo entre produtos; nesta monografia, usamos exemplos que dão os primeiros passos rumo a uma relação simbiótica entre os diferentes suportes.

¹¹ *Óperas de sabonete*, em tradução aproximada: nome por que ficaram conhecidas as telenovelas americanas. O termo, originado no rádio, faz referências aos produtos de uso doméstico que patrocinavam a dramaturgia seriada, até então voltada para as donas-de-casa da classe média dos Estados Unidos da América. O uso do termo “ópera” denota o caráter melodramático dos enredos, similar à produção lírica clássica.

¹² Ver seção 1.2.3, “Arcos e penhascos”.

Neste estudo, optamos por um distanciamento da análise do discurso, cada vez mais utilizada pelas ciências humanas no estudo da chamada “cultura de massa”. Nos últimos anos, pesquisadores vêm se debruçando sobre a investigação dos papéis e representações sociais na ficção – o espaço de mulheres, negros, homossexuais, crianças e demais grupos em determinado enredo. A iniciativa rendeu e rende trabalhos inspiradores, em consonância com os estudos culturais da chamada Escola de Birmingham e os conceitos de ideologia e hegemonia.

Da mesma forma, um outro grupo de acadêmicos (MCGONIGAL, 2003 e 2007; BODRUK e LOPES, 2011; BARBOSA, 2011) tem buscado analisar o *transmedia storytelling* pelo viés do marketing e da promoção, mais interessado nas estratégias de publicidade, viralização e mesmo na rentabilidade de cada suporte. Ambas as abordagens mostram-se prolíficas e fundamentais para um entendimento global do processo comunicativo, mas fogem de nosso interesse imediato dado o recorte do objeto de pesquisa.

Mas, mesmo afastando tais enfoques, falar em “narrativa transmídia” é falar em um número imenso de iniciativas, com diferentes origens, formatos, extensões e complexidades. Deste modo, optamos pela análise de dois seriados e seus produtos correlatos: *Fringe* e *How I Met Your Mother*¹³ (por vezes referenciada como *HIMYM* no texto), sucessos mundiais de produção norte-americana. O primeiro pertence à ficção científica, ramo que preza pela constante vanguarda criativa (AHEARNE apud SAVILE, 2010, p. 255); o segundo, por sua vez, é uma comédia de situação (*sitcom*), um dos mais conservadores e consagrados gêneros de produção nos Estados Unidos.

Levaremos em conta arcos narrativos extensos e estratégias de longo prazo e, por isso, optamos por analisar todas as temporadas já finalizadas até o momento da pesquisa, o que corresponde a três temporadas para *Fringe* e seis para *How I Met Your Mother*. No primeiro caso, incluímos ainda os materiais de promoção da quarta temporada, por sua relevância ao tema.

No total, analisaremos 112 episódios de *How I Met Your Mother*, com duração média de 22 minutos. Em *Fringe*, temos 65 episódios com tempo aproximado de 45 minutos cada. A escolha por um *corpus* tão extenso é arriscada, mas, como nos diz Maria Immacolata Lopes, “o rigor e a audácia não são incompatíveis no fazer científico” (1990, p. 86). Dada a

¹³ Transmitida parcialmente no Brasil pela FOX Life. Produzida pela CBS desde 2005.

impossibilidade de analisar na íntegra as quase 90 horas de material bruto, optamos por destacar fragmentos conteudísticos que apontam para os elementos que analisaremos ao longo do trabalho. É como se cada excerto representasse, metonimicamente, uma característica-chave do seriado.

Neste trabalho, será definido como “cânone” o conjunto de informações distribuído pelos criadores e roteiristas oficiais, contratados pelas empresas de entretenimento. Assim, as enciclopédias wiki lidam com informações canônicas, enquanto a ficção de fã (fanfic) está fora da categoria.

O termo cânone é utilizado por críticos como Harold Bloom (1994) para distinguir obras pertencentes a uma suposta “alta cultura”. As definições de arte canônica vêm sofrendo críticas ferrenhas nas últimas décadas (CIXOUS, 1975; SHOWALTER, 1977) por seu caráter preconceituoso, eurocêntrico e machista. O uso do termo neste estudo afasta-se desta concepção qualitativa, e pretende distinguir apenas os diferentes agentes de criação envolvidos no processo narrativo.

Como nosso ponto de interesse se localiza entre a narrativa canônica e o público – mais precisamente nas estratégias para captar e cativar a atenção dos espectadores –, direcionamos nosso foco para alguns elementos responsáveis por este envolvimento. São eles:

- o arco narrativo: na definição de Henry Jenkins (2005), é a “estrutura narrativa televisiva em que roteiros secundários são desenvolvidos em múltiplos episódios” (p. 374). Em outras palavras, o termo designa cada fio narrativo que ajuda a tramar o enredo global;
- o *cliffhanger*, gancho ou ponto de suspensão: recurso fundante da narrativa seriada, consiste no suspense que antecede o desfecho de um bloco, episódio ou temporada. É o elemento que mantém a tensão até a retomada da narração, e tenta garantir que o espectador continue ligado à história;
- o *easter egg*: pistas e referências intrincadas escondidas ao longo do texto ou, no caso dos suportes tecnológicos, também nos menus e códigos digitais. A resolução de tais enigmas aponta, necessariamente, para elementos externos e/ou ações deliberadas do leitor. Assim, diferencia-se do suspense policial de

Agatha Christie ou do “quem matou Laura Palmer?” do seriado *Twin Peaks*¹⁴, cujas pistas são sempre autorreferentes;

- o *spoiler*, do verbo *to spoil* (estragar, em inglês): termo usado para definir a revelação antecipada de informações do enredo, como o desfecho de alguma trama ou as participações especiais de atores. O *spoiler* também é o membro da comunidade de fãs que divulga tais informações – os estraga-prazeres do grupo. Não é propriamente um elemento narrativo, mas atua na interação entre a obra e seu consumidor.

Os conceitos serão debulhados ao longo do trabalho, mas cabe agora ressaltar que tais estruturas são fundamentais na relação produto – consumidor. Não por coincidência, estão entre os assuntos preferidos dos fóruns de discussão que, veremos adiante, funcionam como termômetro, banco de dados e mesmo inspiração para os roteiristas da narrativa transmidiática.

A escolha do objeto empírico parte de razões variadas. Buscou-se, em um primeiro momento, distanciar o trabalho das séries que, embora recentes, tornaram-se rapidamente canônicas no estudo das narrativas multiplataforma – mais pronunciadamente, *Lost* e *Heroes*. Logo, identificamos em *Fringe* um uso consciente e articulado dos artifícios transmidiáticos, aliado a uma comunidade de fãs bem organizada e uma trama de mistérios mais bem articulada – premissa que será defendida durante a análise. O simples fato de uma *sitcom* como *How I Met Your Mother* recorrer a outros suportes, por sua vez, nos parece suficientemente curioso e instigante. Identificamos pistas de uma estratégia transmídia no produto, e tal fato levou-nos à busca de uma investigação mais a fundo.

Stuart Hall postula no texto *Encoding/Decoding* a existência de uma estrutura na comunicação de massa, formada por quatro momentos interligados: produção, circulação, distribuição/consumo e reprodução (2003, p. 387). No processo compreendido por esta estrutura, as mensagens são subordinadas ao jugo da linguagem e os acontecimentos, convertidos em *narrativa*. Na televisão, esta narrativa retira assuntos e referências do próprio público a que se destina, de modo que “[...] circulação e recepção são, de fato, ‘momentos’ do

¹⁴ Série de Mark Frost e David Lynch, exibida nos EUA entre 1990 e 1991 pela ABC. No Brasil, foi parcialmente transmitida pela Rede Globo no mesmo ano, e reprisada em 2012 pelo canal Viva (Globosat).

processo de produção na televisão e são reincorporados via um certo número de feedbacks indiretos e estruturados no próprio processo de produção.” (HALL, 2003, p. 390)¹⁵.

O objeto empírico desta análise compreende os episódios veiculados em TV e as demais ferramentas a eles associados pelos próprios produtores *oficiais* – quadrinhos, blogs, webisódios e demais suportes. Aliado ao corpus da pesquisa, outros elementos elaborados pelas comunidades de fãs serão retomados, quando necessário, para sustentar a análise. O entendimento do material produzido pelo espectador é de fundamental importância para a compreensão do fenômeno transmídia, mas extrapola as limitações de tempo e foco da monografia. Esperamos que o presente trabalho sirva como base e referência para a retomada do tema em estudos posteriores.

Os critérios de análise foram definidos a partir do suporte principal que, para as duas séries, é a televisão. Henry Jenkins, no livro que oficializa o termo “transmídia” (2005), afirma que ainda não temos critérios estéticos suficientes para analisar este tipo de produção. “Houve muito poucas histórias transmídia (...) para críticos e consumidores saberem como falar, com conhecimento de causa, sobre o que funciona ou não.” (JENKINS, 2005, p. 139).

Todavia, a formulação destes parâmetros dar-se-á, justamente, pelo entendimento das novidades e alterações provocadas pela convergência de meios. Não podemos, com base na falta de referenciais teóricos e/ou práticos, nos furtar ao estudo. Ao falar da relevância de uma pesquisa, Lucia Santaella (2001) explicita que esta contribuição

[...] pode também ser de ordem científica-prática, quando se pretende dar respostas a um aspecto novo que a realidade apresenta como fruto de desenvolvimento das forças produtivas, técnicas etc. [...] ou ainda quando se tem a intenção de sugerir caminhos para uma determinada aplicação tecnológica e assim por diante. (p. 173)

Segundo Fiske (1997), as próprias representações televisivas operam por metonímia, figura de linguagem teorizada por Jakobson. Os cenários, diálogos e enredos representados em uma narrativa audiovisual não são apenas aquela situação particular, mas um “estilo de vida” reproduzido, mostrado ao público. Assim como os mitos e os índices – categorias que aparecerão também na análise –, a metonímia opera por contiguidade, de modo sintagmático. Não existe, para Fiske, arbitrariedade ou transposição de significados, sendo assim possível que a análise particular se estenda a um contexto mais amplo de representação.

¹⁵ O presente trabalho afasta-se dos estudos de audiência propostos por Hall, por diversos motivos, a começar pela própria impossibilidade geográfica – o público original a quem se destina a série é norte-americano. Outra razão é o próprio foco da pesquisa, centrada nas alterações de narrativa e nas estratégias de veiculação, em detrimento das relações de choque, resistência e aceitação com o consumidor.

Para entender esses elementos, recorreremos à narratologia moderna, pinçando conceitos do estruturalismo sem, necessariamente, nos afiliarmos à corrente ou ao método de investigação. As bases postuladas por Gerard Genette (1972), Roland Barthes (1971) e Tzvetan Todorov (2003) estabelecem por quais caminhos adentrar na narrativa, e ajudam a identificar componentes úteis à análise. Outros autores, como David Bordwell, François Jost, André Gaudreault e Arlindo Machado atualizam as teorias e as relacionam a um suporte audiovisual.

No campo da convergência e do transmídia, é basal a obra de Henry Jenkins (2005). Além dela, nos servimos também de filósofos da modernidade como Pierre Lévy (2010) e Douglas Kellner (2001) na tentativa de compreender os fenômenos midiáticos de modo global.

A metodologia na pesquisa, entendida como “[...] um conjunto de decisões e opções particulares que são feitas ao longo de um processo de investigação” (LOPES, 1990, p. 81), inicia pela observação científica padrão. Os episódios foram assistidos em sequência, e as cenas/informações consideradas relevantes destacadas, com os devidos *timecodes* e as transcrições dos diálogos. Em seguida, o conteúdo foi relacionado com os outros suportes envolvidos e as teorias empregadas, para uma análise mais ampla. Partindo do material televisivo em direção às outras mídias, seguimos o mesmo fluxo percorrido pela maior parcela do público.

1. Referencial teórico

1.1 Televisão, convergência e interatividade

1.1.1 O surgimento da máquina de iludir

Como ressaltam os teóricos Asa Briggs e Peter Burke (2004), as formas de comunicação e entretenimento mais efetivas sempre uniram o visual e o auditivo. Desde o ressurgimento das cidades no período pós-feudal e durante toda a era moderna, batalhas, execuções, procissões e mesmo uma espécie de “teatro” da vida diária do governante” (BRIGGS e BURKE, 2004, p. 48) utilizavam-se de mensagens visuais e sonoras, verbais e não-verbais para atrair o público.

Tais rituais serviam, em primeira instância, para transmitir informação – embora, ressaltam os autores, grande parte do público não conseguisse entender as referências mitológicas e históricas que embasavam os ritos. Ao mesmo tempo, serviam também para promover e anunciar mudanças no mundo. “A consagração da hóstia transformava-a em corpo e alma de Cristo, enquanto a cerimônia da coroação tornava a pessoa um rei.” (idem, p. 48).

Com o avanço em direção à Idade Contemporânea¹⁶, marcada pela eletricidade e pela Revolução Industrial, surgem novos meios de comunicação a partir do desenvolvimento tecnológico. No campo das relações interpessoais, surgem o telégrafo (Samuel Morse, 1844) e o telefone (Graham Bell, 1876). Surge, também, o primeiro veículo eletrônico de difusão em massa: o rádio (Guglielmo Marconi, 1896¹⁷). Todos estes aparelhos, no entanto, utilizavam-se apenas da via sonora para a transmissão de mensagens.

A contrapartida visual, de maneira análoga, pode ser representada pela fotografia – um aprimoramento da *camara oscura* dos pintores renascentistas, que levaria, no fim do século XIX, à invenção do cinema. Aqui, já é possível notar o retorno às representações audiovisuais: mesmo o “cinema mudo”, que ocupou as três primeiras décadas do século XX, era acompanhado por orquestra ou música reproduzida mecanicamente, à parte. Neste período, também, o cinema passou de aventura a negócio multimilionário, e “das mãos de ‘homens agressivos e ignorantes, sem gosto ou tradição, mas com um senso altamente

¹⁶ O período conhecido como Idade Contemporânea tem início com a Revolução Francesa, em 1789, e se estende até os dias de hoje.

¹⁷ A “paternidade” do rádio é motivo de controvérsia. Há documentos que atribuem ao cientista gaúcho Roberto Landell de Moura a primeira transmissão radiofônica, em 1893 – dois anos antes de Marconi. A patente do italiano, no entanto, foi obtida em 1896, enquanto Moura só conseguiu registrar suas descobertas em 1900.

desenvolvido de negócios’, para as mãos de grandes corporações” (BRIGGS e BURKE, 2004, p. 171).

Em 1927, enquanto Mickey Mouse começava a ser desenhado nos estúdios Disney, a Warner lançava *O cantor de jazz* (*The Jazz Singer*, Alan Crosland, 1927), primeiro filme a integrar uma banda sonora. A década seguinte assistiria ao surgimento dos cinemas nacionalistas e ao sucesso dos cinejornais na Europa. Nos Estados Unidos, as décadas de 1930 e 1940 marcam a primeira “era de ouro do cinema”, produzindo clássicos como *Aconteceu naquela noite* (*It Happened One Night*, Frank Capra, 1936) *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942), *Rebecca* (Alfred Hitchcock, 1940) e peças colorizadas como *O Mágico de Oz* e *...E o Vento Levou* (*The Wizard of Oz* e *Gone With the Wind*, ambos de Victor Fleming, 1939).

As primeiras experiências com envio de imagem à distância são realizadas ainda em 1925 pelo inglês John Logie Baird, mas a primeira transmissão oficial só foi emitida 10 anos depois, na Alemanha e na França. Em 1936, a coroação do Rei George VI e as Olimpíadas de Berlim marcam o início das grandes coberturas, e dão início à expansão dos sistemas de recepção de sinal.

Nos Estados Unidos, a programação regular de TV surge em 1939 com duas emissoras (existentes ainda hoje): a National Broadcasting Company (NBC) e a Columbia Broadcasting System (CBS). O ingresso do país na 2ª Guerra Mundial forçaria as empresas a interromper o serviço, mas ao final da década de 1940, havia quatro grandes emissoras consolidadas no país. Além de NBC e CBS, juntaram-se ao grupo Dumont e ABC. O período viu o surgimento das transmissões esportivas, jornalísticas e de entretenimento variado, como uma transposição dos shows de *vaudeville* (prenúncio dos programas de auditório).¹⁸

Mesmo com a impossibilidade de pré-gravar as atrações, as emissoras investiram desde muito cedo na teledramaturgia. A partir de 1945, o retorno das transmissões no pós-guerra traz às telas o chamado “teleteatro” no programa *NBC Television Theater*, “formato dramaturgico que marca com um selo de nobreza um veículo ainda não massificado” (CARLOS, 2006, p. 11). Em 1946, a DuMont coloca no ar *Faraway Hill*, primeira *soap opera* da história televisiva.

¹⁸ Archive of American Television (em inglês), disponível em: <<http://emmytvlegends.org/resources/tv-history>>. Acesso em: 11 maio 2012.

Ao fim da década, a venda de aparelhos ainda não havia se popularizado, mas a televisão já exibia sua estética peculiar e seus formatos consagrados: “dramas e comédias de ficção, teatro, filmes e eventos esportivos, programas de variedades e gincanas” (idem, p. 12). Em dez anos de produção, a televisão se firmava como veículo, à espera do *boom* comercial que viria nos anos 1950, definindo-a como o meio de comunicação definitivo do século XX.

1.1.2 Convergência e interatividade

Convergir é o mesmo que caminhar para uma única direção, rumo ao mesmo destino. Retas convergentes são aquelas que em determinado momento se encontram, no chamado ponto de interseção. Mas de que maneira mídias tão diferentes como o rádio, a televisão e a imprensa escrita poderiam (e por que motivos buscariam) se encontrar em um ponto comum?

Pioneiro nos estudos de convergência, Ithiel de Sola Pool (1983) aponta um processo dirigido por dois fatores primordiais: o tecnológico – descoberta das potencialidades do meio digital – e o econômico – formação de conglomerados empresariais. Estes dois elementos conformam e são conformados pela junção de diferentes conteúdos em uma mesma plataforma e, em contrapartida, também pela propagação de um mesmo conteúdo em diferentes plataformas.

Ao traçar um histórico das mídias eletrônicas, Pool afirma que, assim como nas demais revoluções tecnológicas, os primeiros dispositivos movidos a corrente elétrica tiveram um desenvolvimento lerdo, desajeitado. O telégrafo, precursor da comunicação eletrônica ponto-a-ponto, tinha custo de transmissão elevado e exigia o envio de mensagens curtas, truncadas. (POOL, 1983, p. 26).

A telefonia, em seus primeiros estágios, também se revelou limitada, com um nível de fidelidade sonora bastante aquém do ideal – na verdade, pode-se dizer que a qualidade era meramente superior ao “audível”. O aparelho, otimizado para reproduzir a voz humana, era incapaz de transmitir músicas ou sons variados de modo identificável. Tal façanha só viria a ser superada cerca de cinquenta anos depois, com a introdução dos sistemas de comunicação por ondas de rádio. Este também não reinventou a roda: o conhecimento inicial sobre o espectro eletromagnético impedia o uso das ondas na comunicação interpessoal doméstica. Mesmo as emissoras eram *forçadas* a brigar por um espaço de veiculação de conteúdo, frente ao limite de transmissões simultâneas possíveis. A televisão, como visto na seção anterior,

não foi um sucesso imediato e, por um bom tempo, teve seu comando dividido entre um grupo seleto de produtores.

A década de 1970, que antecedeu os estudos de Pool, marcou “o início do fim” dessas barreiras. A telefonia em rede, os sistemas de ondas curtas (UHF) e micro-ondas ampliaram as possibilidades de uso e versatilizaram os dispositivos de transmissão e recepção. Segundo o teórico, até meados dos anos 1970, cada meio tinha suas funções e limitações de origem. Telefone, cinema, televisão, revista e livro tinham uma única utilização definida e, com isso, os empresários de cada ramo não precisavam se importar com os demais. A convergência colocou em um mesmo ringue de batalha os donos de gravadoras musicais, jornais impressos, revistas e operadoras de telefonia, apenas para citar alguns exemplos.

A explicação para tal fenômeno, analisa Pool, consiste na “habilidade dos meios eletrônicos digitais”¹⁹ (1983, p. 27) em englobar as formas de comunicação tradicionais.

Os métodos eletrônicos provaram-se superiores não apenas por suas exóticas funções novas, mas também pela comunicação que, no passado, era feita apenas pelo impacto físico da tinta no papel. [...] Assim, todo tipo de processo comunicacional que antes era realizado de um modo não-eletrônico único e atrapalhado pode ser, agora, imitado em código digital. Todo tipo de comunicação pode, então, ser transportado pela mesma rede eletrônica. (idem, p. 27-28).²⁰

A popularização da internet nos anos 1990 e da telefonia celular no início do século XXI levou à potencialização das teorias discutidas por Pool. A convergência integra de maneira definitiva os diferentes dispositivos que produzem e reproduzem conteúdo. Henry Jenkins (2005, p. 29) define convergência como a junção de três fatores, a saber:

- o fluxo ininterrupto de conteúdos por diversas plataformas de mídia;
- a cooperação entre diferentes mercados midiáticos (união de esforços na produção), e
- o comportamento migratório e errático dos consumidores deste conteúdo.

Para Jenkins, o termo define “transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando” (idem). A

¹⁹ Tradução nossa. No original: “The explanation for the current convergence between historically separated modes of communication lies in the ability of digital electronics”.

²⁰ Tradução nossa. No original: “Electronic methods have proved superior not just for exotic new uses but also for communications that in the past were done by the physical impact of ink on paper. [...] Thus all sorts of communications processes that in the past were handled in unique and cumbersome nonelectronic ways may now be mimicked in digital code. All sorts of communications can therefore be carried on the same electronic network”.

ausência de fronteiras rígidas entre os suportes possibilita que um produto de comunicação – uma narrativa, por exemplo – seja apresentado ao mesmo tempo em aparelhos diferentes. Mais que isso, possibilita que este produto seja repartido entre meios diferentes, requisitando ao público acessos múltiplos. E para as grandes corporações midiáticas, cada acesso representa retorno financeiro – ao fim e ao cabo, é este o objetivo primeiro das empresas.

No mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas de mídias. [...] A circulação de conteúdos depende fortemente da participação ativa dos consumidores. (JENKINS, 2005, p. 29)

Tomi Ahonen criou, em 2008, sua própria listagem de meios de comunicação de massa, com um diferencial: a inclusão do celular sob este “guarda-chuva”. Em ordem, Ahonen lista a imprensa, os sistemas de gravação (fitas cassete, fitas de vídeo, CDs e DVDs, por exemplo), cinema, rádio, televisão, internet e telefonia móvel.²¹ Em um mundo convergente, qualquer aparelho é, potencialmente, um meio de comunicação.

Para entendermos o alcance de um produto cultural criado e/ou divulgado neste cenário, é preciso associar tais ideias ao contexto de “aldeia global”, nos termos de Marshall McLuhan. Assim, não se trata apenas de um determinado consumidor visualizando o mesmo conteúdo em diferentes telas. A convergência multiplica a disponibilidade deste conteúdo, que pode ser encontrado, ao mesmo tempo, na televisão de um brasileiro, no disco rígido do computador de um chinês, na reprodução via *streaming* na Nova Zelândia e em um tablet na Tanzânia.

Neste cenário, não é possível pensar em convergência sem que se faça a conexão com dois outros conceitos: interatividade e participação. O primeiro termo é usado com frequência quando falamos de tecnologias que permitem a troca de informações (interação) entre o consumidor e o seu alvo. Por exemplo, quando um ouvinte participa de um programa de rádio, ou quanto telespectadores votam no participante que desejam eliminar de um reality show. No entanto, estes exemplos referem-se tão somente à resposta do usuário a uma provocação dos veiculadores midiáticos tradicionais. Uma pergunta que é respondida, um pedido de ajuda que é atendido ou um concurso no qual o público se inscreve: todas estas iniciativas partem da grande empresa em direção à massa amorfa de consumidores, aos quais cabe apenas responder dentro de opções também pré-determinadas.

²¹ Em um texto publicado em abril de 2012, o autor propõe uma discussão sobre incluir a “realidade alternativa” como o oitavo meio. Disponível em: <<http://www.brightsideofnews.com/news/2012/4/11/tomi-ahonen-calls-out-augmented-reality-is-the-8th-mass-medium.aspx>>. Acesso em: 11 maio 2012. Em inglês.

Para Jenkins (2005), as limitações da interatividade são tecnológicas – como em um jogo eletrônico, no qual todo o percurso já está previamente determinado pelo designer. Tal definição funcionaria perfeitamente em um universo paralelo que continuasse a concentrar os meios de produção na mão de um grupo limitado e imutável de magnatas corporativistas. O acesso crescente às plataformas de produção e distribuição de material criativo, com computadores, *softwares* caseiros e sites como o Youtube, altera a dinâmica de consumo e borra as linhas que separam consumidor e produtor.

O segundo termo, participação, representa algo que não pode ser controlado pelos produtores, mas sim pelos consumidores de mídia. Jenkins afirma que a participação é “moldada por protocolos culturais e sociais” (idem). O estúdio de cinema pode, por exemplo, criar uma estratégia de marketing viral e divulgar o novo filme de terror. O compartilhamento do trailer promocional nas redes sociais, a gravação de paródias e os vídeos de “parentes levando susto enquanto assistem ao trailer” disponibilizados no Youtube são iniciativas diretas do consumidor, que torna-se também um produtor nos dois últimos exemplos. Tais respostas podem ser previstas pela empresa, inicialmente, mas os limites da repercussão não estão mais no controle da chamada “mídia oficial”.

Ao mesmo tempo em que se massificou o uso da televisão e da internet, o custo de câmeras fotográficas, filmadores, aparelhos de mixagem de áudio, *softwares* de vídeo e uma infinidade de artigos similares despencou vertiginosamente.

Assim, não satisfeitos com os mecanismos básicos de votação, sugestões e participação em concursos promovidos pela “grande mídia”, parte dos consumidores de cultura passou a assumir papel ativo na produção, recriação e divulgação de conteúdo autoral próprio. A produção caseira sempre existiu, como algo menor, alheio ao mercado.

A indústria cultural nunca precisou enfrentar seriamente a existência dessa economia cultural alternativa porque, em sua maior parte, ela existia a portas fechadas, e seus produtos circulavam apenas num grupo de amigos e vizinhos. Filmes caseiros nunca ameaçaram Hollywood, enquanto permaneceram dentro de casa. (JENKINS, 2005, p. 193)

A convergência dos meios, aliada ao aumento da participação e ao barateamento dos custos de produção fizeram com que, hoje, qualquer pessoa possa compor suas músicas, gravar, mixar, hospedar o conteúdo online em sites de compartilhamento, permitir o download de algumas faixas, enviar material de divulgação aos órgãos de imprensa e manter contato com uma possível base de fãs. Sem sair de casa e, talvez, sem gastar um dólar sequer. O

cenário parece um sonho para milhões de artistas de fundo de quintal à espera de uma chance. Ao mesmo tempo, soa como o pior dos pesadelos para os chamados *media moguls*, empresários do ramo de entretenimento.

1.1.3 Transmídia: o que, quem, quando e como?

O termo transmídia surge na cola das definições citadas anteriormente. A operação transmidiática só é possível através de mídias convergentes, só tem impacto em consumidores ativos (participativos) e só mede seu resultado pelo *feedback* da comunidade de fãs. Assim, cabe primeiro dizer que o transmídia é um fenômeno recente, que não se confunde com as outras experiências multimídia realizadas anteriormente.

A expressão foi cunhada pelo teórico norte-americano Henry Jenkins, que define a narrativa transmídia como uma história que “desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (2005, p. 138). Em outras palavras, a narrativa transmídia é uma única história sendo contada em diversos meios, de modo simultâneo e complementar.

Tomemos como exemplo clássico a série *Lost*, paradigmática nos estudos de transmídia e televisão. Aaron Michael Smith (2009) relata que, durante a primeira temporada, o seriado começara a ousar em linguagem e narrativa, ainda dentro do suporte televisivo. Monstros aparecendo de lugar algum, uso de sucessivos *flashbacks* para revelar a história dos personagens antes de chegarem à ilha, quebra de serialidade, elenco multiétnico, arcos narrativos extensos e diversas outras qualidades garantiam a *Lost* um status de “entretenimento de qualidade” mas, até então, a narrativa desenvolvia-se em um suporte único – a televisão.

Com uma produção requintada e uma narrativa misteriosa, o frenesi em torno de *Lost* estava garantido durante metade do ano, enquanto cada temporada fosse exibida. Mas nos outros seis meses, dedicados à gravação de uma nova leva de episódios, o que fazer com o público? A ideia dos produtores Damon Lindelof e Carlton Cuse, afirma Smith, era continuar alimentando os fãs de carteirinha com informações novas, de modo a manter o interesse ativo até o retorno da série. Mobilizando novas equipes e diferentes meios de entrada – como a literatura, os quadrinhos e o videogame –, Lindelof e Cuse deixaram de concentrar para si todo o trabalho, e garantiram aos fãs material de sobra para consumir, discutir e compartilhar. De quebra, aumentaram as portas pelas quais era possível ingressar no “universo” de *Lost*. O

consumidor poderia se fidelizar pela série de televisão OU pelo game de computador OU pela série de histórias em quadrinhos. Uma vez dentro da comunidade de fãs, o envolvimento com os outros suportes acontece de modo imperativo.

Os diferentes suportes se ligam por meio de “deixas migratórias” (ou *migratory cues*), termo de Geoffrey Long utilizado por Smith. As deixas podem ser personagens, empresas, números de telefone ou qualquer informação que, em primeiro momento, é apresentada como coadjuvante ou, dito de outro modo, não-crucial para o andamento da história. Em *Lost*, por exemplo, a companhia de aviação fictícia Oceanic Airlines é citada a todo tempo, mas pouco é revelado sobre a empresa, sua origem e operações anteriores à queda do voo 815. A aparente falta de informações não gera qualquer incompreensão para os episódios normais, mas desperta a curiosidade dos aficionados, que não se contentam com uma breve citação.

Assim, a partir de uma menção casual no episódio-piloto, a Oceanic Airlines ganhou dois websites recheados de informações truncadas e enigmas; lista de funcionários; aparições-relâmpago em uma infinidade de produtos não-relacionados diretamente a *Lost* (quadrinhos, outros seriados, filmes), e uma série de produtos de uso pessoal estampados com a marca da empresa.²²

Voltando à teoria, podemos identificar em *Lost* o que Henry Jenkins definiu, na mesma época, como narrativa transmidiática. Para além de uma simples história, o seriado de J. J. Abrams constrói um universo – um “playground onde outros artistas puderam fazer experiências e que os fãs puderam explorar” (JENKINS, 2005, p. 161). Esse universo é maior que a soma dos conteúdos oficiais, já que inclui também as especulações e produções feitas pela comunidade de fãs. Assim, desde o primeiro esboço, cada vez mais as histórias são pensadas de modo a eliminar fronteiras, em busca da maior potencialidade de expansão.

Nos produtos com uma estratégia transmidiática mais extensa – como *Fringe*, que analisaremos na segunda parte do trabalho –, o volume de dados é tão grande que a apreensão do todo se torna virtualmente impossível para um único indivíduo. Surgem, então, os bancos de dados, fóruns de discussão e enciclopédias colaborativas. Os sistemas fundem dois conceitos postulados pelo filósofo da tecnologia Pierre Lévy: conhecimento compartilhado e inteligência coletiva.

²² Informações retiradas do artigo de Aaron Michael Smith (2009) e da enciclopédia participativa Lostpedia, verbete “Oceanic Airlines”. Disponível em: <http://lostpedia.wikia.com/wiki/Oceanic_Airlines>. Acesso em 13 maio 2012.

O conhecimento compartilhado diz respeito às informações conhecidas por todo o grupo – a ação em primeiro plano, o texto explícito, os detalhes reforçados pelo *close-up* e pelo *flashback*, por exemplo. Já a inteligência coletiva consiste na “soma total de informações retidas individualmente pelos membros do grupo” (idem, p. 57). As duas categorias se confundem à medida em que os diferentes atores da comunidade de fãs compartilham suas informações com o grupo.

Vamos supor que um membro da comunidade, utilizando seu pós-doutorado em matemática, decifre publicamente um algoritmo para os números supostamente aleatórios incluídos na narrativa. Em seguida, um historiador complementa a pesquisa, informando a origem e a simbologia dos números. Um aluno do colegial, fã de cultura pop, pode perceber que a sequência matemática já havia sido utilizada em um curta do mesmo diretor, anos atrás. Um dos membros da comunidade descobre que o próximo episódio será filmado a 300 metros de sua casa, vai até o local, confronta a teoria com um dos produtores e ganha um sorriso afirmativo. Meia hora depois, todos os envolvidos na solução do enigma comemoram a descoberta – um nos Estados Unidos, outro no Brasil, o terceiro em Cingapura e o quarto no Canadá.

Conquanto o exemplo pareça exagerado, é assim que as comunidades de fãs se articulam, diariamente, para antecipar, expandir e contestar os universos transmidiáticos. A interação entre tipos de conhecimento tão distintos ajuda a quebrar o “paradigma do expert”, descrito por Peter Walsh²³ como uma tendência humana a sobrevalorizar o conhecimento técnico e específico, seja verdadeiro ou não. O paradigma cria uma aura de importância sobre determinado grupo que diz ter o domínio de um tema específico, e diferencia os espaços internos e externos a este grupo (com regras de acesso, informações sigilosas e outras peculiaridades). O clero medieval, para Walsh, é o exemplo mais claro de tal definição.

Na cultura participativa, não há experts absolutos nem membros privados de qualquer *expertise*. O texto de Walsh, escrito antes do desenvolvimento das narrativas transmidiáticas, se baseia na descentralização da cultura nas mãos de grandes empresas, com o download e a crítica amadora em sites caseiros. Para as comunidades de fãs, o princípio é o mesmo. Virtualmente, todos os membros podem, a qualquer momento, se deparar com uma informação valiosa e contribuir para a expansão do conhecimento coletivo. Para Jenkins,

²³ O autor descreve o paradigma no texto “That Withered Paradigm: The Web, the Expert, and the Information Hegemony”, de 1999. Disponível em: http://web.mit.edu/m-i-t/articles/index_walsh.html. Acesso em: 15 maio 2012.

o que consolida uma inteligência coletiva não é a posse do conhecimento – relativamente estática –, mas o processo de aquisição do conhecimento – que é dinâmico e participativo –, continuamente testando e reafirmando os laços sociais do grupo social. (2005, p. 88)

1.2 Histórico da narrativa seriada

1.2.1 De Sheherazade ao folhetim

Seria impossível precisar qual foi a primeira narrativa seriada produzida pelo homem. Através do suporte gráfico (desenho), histórias foram contadas cena a cena nas paredes das cavernas, nos hieroglifos egípcios, nas tapeçarias orientais e na cerâmica grega. Vamos, por isso, partir de um clássico que subsistiu ao tempo e permanece vivo na tradição literária: *As Mil e Uma Noites*. A escolha é relevante, sobretudo, porque sua aura mágica reside justamente na suspensão continuada da narrativa.

Nos termos propostos por Tapajós (2007), acompanhamos no conto árabe a narrativa de Sheherazade e os reis do Império Sassânida, a qual “emoldura” as diversas histórias subsequentes. Traídos por suas esposas, os governantes e irmãos fazem uma viagem ao deserto. Lá, se deparam com um gênio adormecido e sua esposa-prisioneira que, para vingar-se de seu algoz, trai-o com todos os homens que encontra. Após consumarem o ato com a mulher²⁴ e retornarem ao reino, um dos reis, Sahriyar, mata a própria esposa (como o irmão fizera anteriormente), e declara sua decisão: não manter-se-á casado por mais que uma noite. Para isso, a cada anoitecer o rei desposa uma jovem da corte, e pela manhã, sacrifica-a, dando seguimento a um ritual macabro.

O ritual é interrompido quando Sheherazade, filha do vizir, se voluntaria para o casamento mortífero. A moça articula um plano com sua irmã, Dinarzade: antes de dormir, esta deve pedir que Sheherazade conte uma história, na presença do esposo. Acontece que a história é interrompida, diariamente, em um ponto de suspense e indeterminação. “Isso não é nada perto do que eu vou contar na próxima noite, caso eu viva e caso este rei me poupe. A continuação da história é melhor e mais espantosa que o relato de hoje.” (O LIVRO DAS MIL E UMA NOITES, 2005, apud TAPAJÓS, 2007, p. 14).

A cada noite, Sheherazade conclui a história anterior, mas, enquanto isso, engatilha uma outra história secundária, responsável pelo novo ponto de suspensão. Assim passam-se as

²⁴ Conta-nos Tapajós (2007) que a mulher trazia consigo um colar formado por 98 anéis. Ao deitar-se com os dois reis, toma um anel de cada um e adiciona ao adorno, para espanto dos irmãos. A busca no deserto – por alguém com uma sina mais desgraçada que a deles próprios – chegava ao fim.

mil e uma noite que dão título ao livro, ao fim das quais o rei Sahriyar desiste de seu plano de vingança, concedendo à esposa o posto conquistado de rainha sábia e astuta. A história sobre a arte de contar histórias é um tratado metalinguístico sobre a narrativa em série, demonstrando que as estratégias para captar a atenção do espectador/leitor/ouvinte não são novas, nem tampouco dependem de aparato tecnológico.

Temos vontade de perder-nos em *As mil e uma noites*; sabemos que ao entrarmos nesse livro podemos esquecer nosso pobre destino humano; podemos entrar em um mundo, e esse mundo é feito de umas tantas figuras arquetípicas e também de indivíduos. (BORGES, 1997, apud TAPAJÓS, 2007, p. 16)

Os primeiros registros de *As mil e uma noites* como um relato organizado e sistematizado datam do século XIII (O LIVRO DAS MIL E UMA NOITES, 2005, apud TAPAJÓS, 2007, p. 15). Um gênero literário com características bastante similares viria a se firmar cerca de 500 anos depois, com o surgimento da imprensa capitalista no século XIX.

De acordo com Aranha e Batista (2009), o folhetim surge como um espaço de variedades no rodapé do jornal, que integrava críticas literárias, receitas culinárias e outros conteúdos. A partir de 1836, passa a publicar trechos de romances já publicados em formato convencional, utilizando-se do mesmo artifício da contadora de histórias. A cada edição – e nesta época, os jornais ainda não eram diários –, um gancho dramático suspendia a narrativa, “obrigando” os leitores a aguardar impacientemente o número seguinte.

As narrativas fragmentadas e sequenciais levaram à conquista de um novo público: o operariado francês. A elevação nas vendas resultou num barateamento da produção e, consequentemente, do produto. A estética do romance, por sua vez, passou a atender aos anseios do leitor médio, com o uso de

linguagem cotidiana, arranjos gramaticais simplificados, períodos curtos, minimalização dos recursos estilísticos e focalização em enredos que correspondessem à experiência de vida de seus leitores ou às representações já estabelecidas em seu imaginário. (ARANHA e BATISTA, 2009, p. 124)

Outras mudanças decorreram do sucesso de vendas dos jornais e seus folhetins. As histórias, em lugar de adaptadas, passaram a ser escritas especificamente para o novo meio de divulgação, já na linguagem e no formato desejados. Com o tempo, a situação se inverteu: as publicações folhetinescas semanais foram agrupadas e transformadas em livro – a obra de Alexandre Dumas, por exemplo. Com isso, perdia-se em serialidade, em detrimento de um

maior valor agregado e da perenidade da obra. O livro, com capa, costura e espaço na prateleira, deu ao folhetim o status de produto cultural permanente.

1.2.2 Da cultura das letras à cultura audiovisual

O século XIX seria marcado não apenas pela consolidação da imprensa e seus folhetins, mas também pela substituição do vapor pela eletricidade. A invenção e posterior disseminação da energia elétrica revolucionou os costumes e a estrutura da vida urbana. Uma dessas mudanças trouxe a mídia para o centro da atividade. Como afirmam Briggs e Burke (2004),

a eletricidade como espetáculo precedeu a introdução de tomadas elétricas. No entanto, foi durante essa década [de 1880] e a seguinte que se fez menção a uma futura sociedade de “botões”. [...] As diferenças locais de tempo desapareceram, embora nem todas ou de uma vez, ou em todos os lugares. (BRIGGS e BURKE, 2004, p. 133)

Arte, política, entretenimento, informação e outros elementos fundamentais da vida em sociedade, aos poucos, começam a migrar para os meios de comunicação, cada vez mais popularizados. A esfera pública, que havia passado da praça pública aos cafés e salões da burguesia, se dirige na virada do século XX a suportes impessoais como a letra impressa, o rádio e a fotografia. Tal mudança de paradigma, afirma Habermas, tem como objetivo sustentar o capitalismo monopolista, evitando assim que as classes populares tivessem acesso a um espaço crítico de pensamento. Dado o acesso inevitável das classes populares à informação, os meios de comunicação em massa transformam-se em “elementos de controle social, visando à manutenção da hegemonia da classe capitalista” (BOLAÑO, 2002)²⁵.

Quer se concorde ou não com o viés marxista adotado por Habermas, é importante ressaltar que cinema, rádio e televisão foram, desde o início de sua utilização comercial, direcionados para o mercado de entretenimento – em contrapartida a invenções como a imprensa, o telégrafo e o telefone, destinados num primeiro estágio apenas à transmissão de informação. A existência de cinejornais, radiojornais e telejornais é relevante na história dos respectivos meios, mas jamais ameaçou o predomínio da programação de variedades.

Nos Estados Unidos, a programação informativa no rádio só foi transmitida com regularidade a partir de 1934, quase quatro décadas após o começo das transmissões (BRIGGS e BURKE, 2004, p. 228-229). Muito antes, porém, ouvintes se deleitavam com as

²⁵ Para mais informações sobre a teoria da esfera pública, ver HABERMAS, Jürgen. **Mudança estrutural da esfera pública**. Tempo Brasileiro, Rio de Janeiro, 1984.

soap operas, geralmente de 15 minutos de duração. Em vez de ler as histórias dos folhetins, o público parava para ouvir as encenações dramáticas de textos pontuados pelo exagero sentimental. Também nesta época, começa-se a definir linguagens auditivas para informação e entretenimento, distintas em entonação, uso de recursos sonoros e trilha sonora. Em 1938, o diretor e roteirista Orson Welles demonstra a rápida assimilação desta linguagem pelo público e brinca com os efeitos de sentido, hibridizando as duas linguagens: o texto de ficção *Guerra dos Mundos*, apresentado em um programa de radioteatros da CBS, simula a estética do radiojornalismo ao anunciar uma invasão alienígena em tom oficial. Nos dias que se seguiram à transmissão, parte dos seis milhões de ouvintes espalhados pelo país ainda se recuperava do susto e questionava a veracidade das “informações” transmitidas. (idem, p. 229).

No cinema, o formato seriado adaptado do folhetim também foi responsável pelo êxito comercial das produtoras, nas primeiras décadas do suporte. Segundo Carlos (2006), os seriados de cinema tiveram seu auge nas décadas de 1930 e 1940, utilizando-se do suspense básico para garantir o retorno do público às salas, pouco tempo depois. Super-heróis como Fantasma e Flash Gordon estrelavam sequências de 15 a 20 episódios, todos com um ponto em comum: a última cena abandonava o astro (ou seu objeto de desejo, a mocinha) à beira da morte, atados à linha do trem, na mira do revólver ou pendurados em um precipício. De tão recorrente, o último caso deu origem ao termo *cliffhanger*, que em inglês representa o gancho narrativo que prende a atenção do leitor. A fórmula pode ser resumida na célebre frase atribuída ao escritor de folhetins Wilkie Collins: “Faça-os chorar, faça-os rir, faça-os esperar – exatamente nessa ordem.”²⁶

1.2.3 Arcos e penhascos

Como dito em seções anteriores, a televisão nos Estados Unidos começou a se popularizar no período pós-2ª Guerra Mundial. Mas durante os primeiros passos do meio, a impossibilidade de registrar as produções em um meio durável minou a narrativa seriada. O vazio foi ocupado, por algum tempo, pelos teleteatros, que consistiam em textos teatrais representados ao vivo em frente às câmeras. Em 1946, a emissora DuMont coloca no ar *Faraway Hill*, primeira *soap opera* da televisão norte-americana (também representada simultaneamente à exibição). O relativo sucesso de público, considerando o número de aparelhos vendidos, atraiu verbas de publicidade e investimentos similares da concorrência.

²⁶ “Make `em cry, make `em laugh, make `em wait – exactly in that order”, no original.

Para Carlos (2006), o tripé produção-audiência-publicidade nascia aí, para firmar a TV como “a ponta de lança do consumo” (p. 12).

Ainda na década de 1940, outros gêneros começam a ganhar corpo, como as gincanas e os programas de variedades. A prevalência do teleteatro, para Cássio Starling Carlos, tem outras razões além da receita publicitária. Uma dessas razões é a semelhança entre o teatro e a encenação ao vivo para TV, em cenário fechado, que exigia poucas adaptações. Outra razão, menos óbvia, tem origem geográfica.

Em sua primeira fase, a produção de TV também se concentrava na costa leste. A hegemonia da cultura nova-iorquina, com sua variada fauna de escritores, atores (...) foi determinante para que este fosse o modelo de dramaturgia a ocupar o veículo. (CARLOS, 2006, p. 13)

A narrativa seriada – e todos os programas para televisão, de modo geral – sofriam uma série limitação graças à obrigação do “ao vivo”. A disseminação do videotape ocorre em 1957, causando um impacto imediato na rotina de produção, com o “desenvolvimento de roteiros cada vez mais específicos para o meio, condições técnicas mais sofisticadas e mais possibilidades narrativas, entre outros avanços” (idem, p. 14).

A primeira *sitcom* de sucesso, entretanto, não esperou a facilidade tecnológica para se impôr na grade de programação. Filmada e editada em película para ser exibida na tela pequena, em um processo inédito e ousado, *I Love Lucy* (1951) é o primeiro marco da história dos seriados de televisão. Adaptada de uma radionovela, a comédia estrelada por Lucille Ball é também a primeira a trazer o público para o estúdio de gravação; no rádio, as risadas poderiam prejudicar o entendimento do texto.

Carlos ressalta, ainda, que a maior revolução promovida por *I Love Lucy* é a inclusão do tempo na serialidade. Quando Lucille Ball engravida no mundo real, os roteiristas decidem “engravidar” Lucy também nas telas. Ao longo de diversos episódios, o público acompanhou a evolução da gravidez, o desenvolvimento de Lucy e seu marido Ricky, até o nascimento de Ricky Jr. Assim, a narrativa “inclui sensivelmente – mas inelutavelmente – o triplo envelhecimento do personagem, do ator e do espectador. (WINCKLER apud CARLOS, 2006, p. 15). Hoje, o tempo é componente fundamental na estruturação dos arcos narrativos e personagens.

Entre as décadas de 1950 e 1980, a narrativa seriada para televisão se tornou ingrediente básico na grade das emissoras. As *soap operas* passaram a ocupar a faixa diurna

(*daytime television*), com exibições diárias, enquanto o horário nobre (*nighttime television*) foi preenchido com seriados e algumas *soap operas* de periodicidade semanal, além do conteúdo informativo. A serialidade atingiu também programas de calouros, gincanas e mesmo o conteúdo jornalístico, na medida em que as séries de reportagem incorporaram o suspense e as estratégias de atenção para garantir o acompanhamento da mensagem.

Em paralelo, a TV em cores surge no Reino Unido em 1967 e, rapidamente, se espalha pelo mundo. Enquanto filósofos como Jean Baudrillard (1981) questionam a banalização da vida pelo suporte televisivo, a rede norte-americana CBS colocava no ar a *soap opera* semanal *Dallas* (1978 – 1991), que revolucionava a temática da ficção televisiva ao questionar a decadente elite do sul do país, quebrando tabus para tratar de corrupção e sexo em horário nobre. Além disso, retomava a estrutura clássica de *cliffhanger* e suspensão da narrativa, típica dos folhetins, para manter o interesse do telespectador ao longo de quatorze anos – um recorde para a época, igualado por poucas produções até hoje.

Ainda nos anos 1960 e 1970, Hollywood volta sua produção ao público adolescente, com uso extensivo de efeitos especiais em clássicos como *Guerra nas Estrelas* (George Lucas, 1977) e *Superman* (Richard Donner, 1978). O novo estilo de produção é transportado para a tela pequena, em produções como *Perdidos no Espaço* (CBS, 1965 – 1968) e *Battlestar Galactica*²⁷ (ABC, 1978 – 1979). Na década de 1970, por fim, o gravador de videocassete (VCR) e o computador pessoal (PC) começam a chegar às casas dos norte-americanos, renunciando a expansão das portas de acesso à narrativa.

Na década de 1980, duas mudanças são fundamentais para a construção de narrativas mais elaboradas. A primeira delas: a ascensão da televisão a cabo. Na segunda metade da década, cerca de metade dos lares norte-americanos tinha acesso à programação paga (CARLOS, 2006, p. 20). A suspensão do Television Code²⁸ – lei que restringia número de comerciais e certos conteúdos temáticos –, em 1982, abriu espaço para que a TV paga ousasse em temas, em linguagem e destruísse de vez o “politicamente correto”.

A segunda mudança (como resultado e causa da primeira) é a expansão dos conteúdos de nicho, uma contrapartida ao ideal universalizante que ditou a programação dos primeiros 30 anos de conteúdo televisivo. Surgem assim os programas voltados para as comunidades

²⁷ Nos anos 1980, a série foi exibida no Brasil com o nome “*Galactica, Astronave de Combate*”. Como as versões mais recentes não acompanharam a tradução, trataremos o produto pelo nome original.

²⁸ Disponível em: <http://www.tv-signoffs.com/1959_NAB_Television_Code.pdf>. Acesso em: 22 set. 2012.

negra e latina, além de faixas de programação voltadas especificamente para determinada faixa etária, sexualidade ou classe social.

Exemplo desta “fase de ouro” dos seriados de TV, *Hill Street Blues* foi produzida de 1981 a 1987 pela rede norte-americana NBC. Com uma primeira temporada de baixos *ratings*, a série foi alvo de uma exitosa combinação entre cobertura favorável da imprensa, investimento de anunciantes e 8 prêmios Emmy, que resultou em sua renovação para uma segunda temporada; foi a partir dela que o produto se converteu em um fenômeno de público (CARLOS, 2006, p. 30).

O burburinho gerado pela crítica especializada criou um mercado de nicho, destacado pela fidelidade de seus espectadores. A ousadia narrativa de *Hill Street Blues*, colocando em 40 minutos mais personagens, núcleos e tramas que qualquer outro programa do estilo, transformar-se-ia em padrão ao longo dos anos 1980 e 1990, fazendo do mercado de séries de TV uma fonte de vanguardas estéticas e temáticas da produção norte-americana e desafiando “[...] as expectativas mais banais associadas à ficção televisiva.” (idem, p. 31)

1.3 Um pouco de narratologia

1.3.1 História das histórias

O ato narrativo é um dos elementos mais antigos da vida em sociedade. Desde as tribos mais rudimentares, o ser humano já buscava maneiras de contar aos seus parceiros os eventos que lhe haviam ocorrido, fosse por meio de pinturas, gestos ou fala. Enquanto antropólogos ainda debatem qual teria sido o momento exato do surgimento da comunicação humana – especialmente no que diz respeito à ficcionalização –, é certo que em algum ponto, há milhões de anos, o homem distinguiu seus meios de expressão daqueles utilizados pelos outros animais. Em vez de manifestações instintivas, sistemas rudimentares de alerta e reações ao meio natural, estas primeiras tribos humanas passaram a compartilhar experiências, lembrar fatos antigos e – o mais importante – imaginar situações que não aconteceram de fato. Não há agrupamento humano que não compartilhe histórias, e “frequentemente estas narrativas são apreciadas em comum por homens de cultura diferente, e mesmo oposta”. (BARTHES, 1971, p.18)

O passar das eras foi marcado por mudanças paradigmáticas, mas nem o surgimento da agricultura, nem o Estado moderno e nem a Revolução Industrial foram capazes de abalar o fascínio humano pelas boas histórias. A prensa móvel de Gutemberg, o rádio de Tesla e

Marconi, a televisão de Baird e Farnsworth e a internet dos pesquisadores do CERN²⁹ remodelaram o invólucro da narração, mas não abalaram seu papel fundamental na transmissão de cultura através das gerações. A narrativa vem se reinventando e incorporando em seu bojo as novas tecnologias.

A análise dos componentes que integram tais histórias tampouco é recente, e sobre este assunto debruçaram-se mesmo os filósofos da Grécia Antiga. No tomo III da *República*, Platão relata a distinção, feita por Sócrates, entre *diegesis* – "tudo que o poeta narra 'falando em seu próprio nome, sem procurar fazer crer que é um outro que fala'" (GENETTE, 1971, p. 258-259) – e *mimesis* – quando a fala é delegada a uma outra entidade. Juntas, *mimesis* e *diegesis* formariam a *lexis*, a parte formal, em oposição ao *logos*, o conteúdo particular que é contado. A *Poética* de Aristóteles, por sua vez, acredita que a narrativa e a encenação são, juntos, componentes da *mimesis*, como imitação da realidade. A diferença

entre as classificações de Platão e Aristóteles reduz-se assim a uma simples variante de termos: essas duas classificações concordam bem sobre o essencial, quer dizer, a oposição do dramático e do narrativo, o primeiro sendo considerado pelos dois filósofos como o mais plenamente imitativo que o segundo [...] (GENETTE apud BARTHES, 1971, p. 260).

1.3.2 Narratologia estrutural

As teorias de Platão e Aristóteles ajudaram a conceituar entidades como o personagem, a representação e o gênero literário. Mas o estudo da narrativa só ganhou contornos de sistematização e epistemologia bem definidos nos meados do século XX.

A narrativa é um dos mais complexos jogos de linguagem já elaborados pelo *homo ludens*. Assim, é natural que ele -- que não se contenta apenas em jogar, mas quer *desmontar* as regras do jogo -- também se voltasse sobre os códigos desse código. Se desde a Antiguidade a arte é objeto não só de *flexão* (reverência, fruição) mas também de uma *segunda flexão* (a reflexão teórica), seria necessário, todavia, esperar muito tempo para que, junto ao avanço geral dos avanços literários, a narrativa recebesse uma atenção especial e instrumentos de investigação mais percucientes. (WINCK, 2007, p. 9)

O termo narratologia foi introduzido pelo linguista búlgaro Tzvetan Todorov em 1969, em sua obra *Gramática do Decameron* (CEIA, 2008) para designar o estudo dos componentes

²⁹ CERN é a sigla para *Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire*, antigo nome da Organização Europeia para a Pesquisa Nuclear, laboratório sediado em Genebra, na Suíça. No final dos anos 1980, um grupo de pesquisadores liderado por Tim Berners-Lee desenvolveu a estrutura básica da internet de uso doméstico: o protocolo HTML, a World Wide Web (www) e o hipertexto, entre outros elementos. Mais informações em <http://info.cern.ch> (acesso em 9 abr. 2012)

narrativos. Até então, linguistas como Roland Barthes e Louis Hjelmslev já haviam sobrevoado o estudo da narrativa, sem a elegerem como foco de seus escritos.

Assim, os estudos da narratologia nascem fortemente influenciados pelo estruturalismo linguístico, corrente à qual eram filiados seus precursores. Ferdinand de Saussure, considerado o “pai” da semiologia, afirma em 1916 que a língua é formada por oposições, e que cada termo (signo) não existe em si mesmo, de modo *positivo*, mas tão somente na relação com os demais termos. “Na língua só existem diferenças”, dita o *Curso de Linguística Geral*, que funda a um só tempo a semiótica francesa e o pensamento estrutural – ainda que, como ressalta Émile Benveniste, o termo *estrutura* não seja citado na obra.

A inter-relação entre os conceitos confere a estes um *sentido*, que ultrapassa o conteúdo interno de cada elemento (MUKAROVSKY apud TOLEDO, 1978). Não se trata de uma nova teoria, e sim de um outro modo de encarar o conhecimento construído até então. O entendimento destas estruturas profundas, que integram sistemas de pensamento, dará origem a teorias como as gramáticas geradoras de Noam Chomsky e o construtivismo de Jean-Piaget, ainda no domínio da linguística.

Estas teorias versam, ainda, sobre a relação entre elementos básicos: fonemas, sílabas, palavras. Isto porque para os linguistas, a unidade máxima é a frase. “[...] tendo descrito a flor, o botânico não se pode dedicar a descrever o buquê.” (BARTHES, 1971, p. 21). Seriam necessárias, então, novas teorias que ultrapassassem a barreira do termo para chegar, enfim, ao texto como tal. A narratologia toma os problemas da linguística como “superados”, já que independentemente do processo, a fala já foi articulada, os morfemas já foram agrupados para constituir sentidos complexos. Resta ao pesquisador, então, compreender por que vias se deu esta junção, e que sentidos a organização discursiva assume ao longo daquele texto.

O nome só veio nos anos 1970, mas a narratologia já estabelecia suas bases na ciência 50 anos antes. Em 1928, o teórico russo Vladimir Propp publicara sua *Teoria do Conto Maravilhoso*, uma extensão do formalismo linguístico para a análise da fábula tradicional de seu país, reduzindo a estrutura a 31 funções básicas. O texto foi combatido e ignorado pela academia por longas décadas até seu resgate já no fim dos anos 1950, graças a uma tradução inglesa. (PROPP, 2006, p. 8)

Barthes (1971, p. 25-26) distingue três tipos de análise do texto, em consonância com os “escolhidos” pelos demais autores: funcional, actancial e narrativa. Ressalta, no entanto, que as três se ligam por uma integração progressiva, e não por concorrência metódica.

A análise funcional, como o nome indica, tem como foco as funções designadas a cada elemento do texto. Todos os componentes de uma narrativa significam, exercem função, seja ela fundamental ou acessória – por exemplo, a função de ser uma informação inútil e desviar a atenção da trama.

Por influência da teoria russa, estas funções se dão pela oposição, pela relação com outros elementos. As sequências, trechos escolhidos para uma análise, são definidas pelo agrupamento das funções.

Uma sequência é uma série lógica de núcleos, unidos entre si por uma relação de solidariedade [ou dupla implicância]: a sequência abre-se assim que um de seus termos não tenha antecedentes solidários e se fecha logo que um de seus termos não tenha mais conseqüente. (p. 37)

Outra análise possível se dá pelo modelo actancial, sistematizado por Greimas. A metodologia centra-se nos personagens (*actantes*) e nas trajetórias percorridas por estes ao longo da trama. Entende-se, por este modelo, que as ações independem dos nomes, do físico e das excentricidades de cada personagem.

A “pessoa” é apenas uma máscara construída sobre o chamado modelo actancial, as grandes articulações da práxis. Protagonistas, antagonistas e coadjuvantes se enquadram em modelos de ação, aos quais correspondem determinadas condutas padronizadas. É o que aproxima personagens tão famosos e aparentemente distintos como Harry Potter, Clark Kent e Ulisses.

A terceira análise descrita por Roland Barthes tem seu foco na narração como tal, na relação entre o “doador” e o “destinatário” do texto. Narrador/receptor, enunciador/enunciatário são alguns dos nomes dados a estas instâncias opostas e complementares que se relacionam intimamente com o texto. Aqui, o interesse se concentra nos sinais que explicitam a presença da entidade narradora e/ou de sua interpelação ao receptor da mensagem.

A discussão sobre o papel do narrador tem suscitado, ao longo do tempo, diferentes posicionamentos. Em um texto de 1936, Walter Benjamin decreta a “morte do narrador”, afirmando que a arte de narrar sofreu um declínio por culpa das forças produtivas. A narração,

diz, advém da experiência, e os textos escritos são melhores quanto mais se aproximam do relato oral, do mundo vivido.

O declínio da narrativa, para Benjamin, teria começado com o surgimento das técnicas de impressão no século XIII. A prensa móvel marca o fim da epopeia, das sagas grandiloquentes transmitidas pela oralidade ou por raros volumes manuscritos. Com o livro surge o romance moderno, indissolúvel e inseparável do suporte escrito – e para o alemão, um corpo alheio à categoria narrativa. No romance, o autor se isola, narra com distanciamento. “A origem do romance é o indivíduo isolado, que não pode mais falar exemplarmente sobre suas preocupações mais importantes e que não recebe conselhos nem sabe dá-los”. (BENJAMIN, 1994, p. 201).

A prensa – e a imprensa – dão início, também, à “era da informação”, marcada pelo surgimento dos fatos de “interesse público”. A plausibilidade da notícia ajuda a matar a narração, na medida em que o pensamento humano passa a direcionar-se rumo à verdade, à comprovação. Se antes as fábulas e mitos recorriam constantemente ao sagrado, ao sobrenatural ou mesmo se furtavam à explicação, agora mesmo as narrativas ficcionais passam a ser destrinchadas na busca pela verossimilhança, pela coerência interna e externa. Ao contrário da narrativa, marcada pela perenidade, pela valorização do saber antigo, a informação é efêmera, perecível e imediata.

1.3.3 O pós-estruturalismo

Os anos que se sucederam ao maio de 1968 foram um ponto de virada para todos os aspectos da sociedade. A política, a religião, os movimentos sociais e também a ciência encontraram na década de 1970 terreno propício para o surgimento de novas bandeiras, outros entendimentos sobre o mundo exterior e, também, o mundo interior de cada um.

Encabeçado por filósofos franceses como Jacques Derrida, Gilles Deleuze e Maurice Blanchot, o pós-estruturalismo consiste na radicalização dos ideais propostos pela corrente anterior, e sua conseqüente negação. Nele, a estrutura é descentrada e destituída de sua aura metafísica. Ao mesmo tempo, os conceitos de sistema e estrutura são expandidos em uma série de direções, preservando e ampliando a crítica ao sujeito humanista. (PETERS, 2000, p. 10).

No pós-estruturalismo, assim como no pós-modernismo – embora os termos não sejam sinônimos³⁰ –, há uma recusa de qualquer verdade absoluta, das definições positivas sobre o mundo. Em lugar de um conhecimento organizado, pensa-se em significados caóticos, imprecisos e mutáveis. A ideia de uma ciência não-sistematizada soa paradoxal, e é justamente este paradoxo que o pós-estruturalismo persegue.

Na linguística e na narratologia, isso se converte em um deslocamento em relação aos modelos estruturais de significado. A palavra, o signo, o texto e o discurso não *significam* nada em si mesmos, nem tampouco nas relações herméticas entre si.

Enquanto o estruturalismo vê a verdade “por trás” ou “dentro” do texto, o pós-estruturalismo reforça a interação entre leitor e texto como algo produtivo. Em outras palavras, a leitura perde sua condição de consumo passivo de um produto para se tornar uma performance. O novo movimento implica em uma mudança do significado para o significante: assim, há um desvio no caminho para uma verdade que perdeu qualquer status ou finalidade. (SARUP, 1993, p. 3)³¹

O conceito de “obra aberta”, explicitado por Umberto Eco em um livro de mesmo nome (Perspectiva, 2001), é sintomático desse processo de descentramento do significado. A obra de arte, antes entendida como um universo fechado a ser descoberto por críticos e *leitores*, ganha uma multiplicidade de significações possíveis. Independentemente do período em que foi produzida, a obra de arte, conquanto equilibrada como um sistema fechado, “é também aberta, isto é, passível de mil interpretações diferentes, sem que isso redunde em alteração em sua irreproduzível singularidade”. (ECO, 2005, apud LOPES, 2010, p. 4)

Obras literárias como *Finnegan’s Wake*, de James Joyce, ou musicais, como os trabalhos de Karlheinz Stockhausen, oferecem lacunas propositalmente articuladas para que o leitor/intérprete coloque ali sua marca, sua coautoria, que obviamente resulta de uma interpretação pessoal do que é dado. A ideia da criação compartilhada, seja pelos espaços em branco deixados pelo autor ou pela liberdade criativa do público, é fundamental para o desenvolvimento das narrativas integradas e transmidiáticas do século XXI.

³⁰ Para além das diferenças conceituais, que fogem ao escopo do estudo, cabe ressaltar apenas que o pós-modernismo é uma concepção política e social, ao passo que o pós-estruturalismo designa uma corrente de pensamento filosófico, teórico e científico.

³¹ Tradução nossa. No original, “While structuralism sees truth as being ‘behind’ or ‘within’ a text, post-structuralism stresses the interaction of reader and text as a productivity. In other words, reading has lost its status as a passive consumption of a product to become performance. The new movement implies a shift from the signified to the signifier: and so there is a perpetual detour on the way to a truth that has lost any status or finality”.

2. Análise do *corpus*

2.1 *Fringe*: ficha técnica e sinopse

Ano: 2008 – 2013 (previsão).

Produtora(s): Bad Robot Productions / Warner Bros. Television.

Criada por: J. J. Abrams, Alex Kurtzman e Roberto Orci.

Duração³²: 50 minutos (1ª temporada) / 42 minutos (2ª e 3ª temporadas).

Olivia Dunham (Anna Torv) é uma agente de ligação do FBI. Certa noite, ela é chamada para colaborar no caso de um avião, alvo de um ataque biológico. Quando o agente John Scott (Mark Valley), sua dupla de trabalho – e de cama –, sofre um acidente durante as investigações, a agente precisa superar o rancor de seu novo chefe e buscar aliados no Iraque e em um manicômio, de modo a resolver o caso e salvar a vida de seu parceiro. Ao fim do primeiro episódio, Olivia descobre que John Scott era, na verdade, um agente duplo a serviço de um inimigo desconhecido.

Ao longo da primeira temporada, Olivia descobre uma divisão especial dentro do FBI, dedicada à investigação de casos sem explicação convencional – o chamado Padrão. Para desvendar tais enigmas, é preciso recorrer à chamada ciência de borda – *fringe science* –, que inclui reanimação de cadáveres, telepatia e manipulação genética. Para a tarefa, Olivia tem como parceiros: Peter Bishop (Joshua Jackson), um ex-fugitivo com passado obscuro e muito conhecimento acumulado; Walter Bishop (John Noble), um ex-cientista com interesses e pesquisas duvidosas – responsáveis pelo seu aprisionamento em uma instituição psiquiátrica; e Astrid Farnsworth (Jasika Nicole), braço direito de Olivia e responsável por auxiliar Walter no laboratório.

Na segunda temporada, o enredo se concentra na existência de um universo alternativo bastante similar ao nosso, com algumas diferenças marcantes – dirigíveis na função dos nossos aviões, e a existência intacta do World Trade Center, por exemplo. Conhecemos a versão alternativa dos personagens principais – apelidada por estes de “Fauxlivia” e

³² Descontados os intervalos comerciais.

“Walternative”³³; e descobrimos, ainda, que o Peter Bishop que conhecemos pertencia ao universo de lá, tendo sido raptado por Walter quando seu filho (do lado de cá) morreu. O rapto, descobre-se, foi responsável por toda a instabilidade entre os universos paralelos.

A terceira temporada tem início quando, já conscientes dos acontecimentos narrados acima, as versões trocam de lado (em um plano arquitetado pelo segundo universo). Enquanto Olivia é aprisionada e passa por uma bateria de exames, Fauxlivia se infiltra na divisão Fringe e engata um relacionamento com Peter, que acredita estar se envolvendo com seu amor original.

O retorno aos universos de origem ocorre de maneira conturbada – Fauxlivia está grávida de Peter e Olivia precisa lidar com a presença de sua *doppelganger* na vida que lhe pertencia. A batalha entre os universos culmina na ativação de uma máquina apocalíptica, que tem o estranho poder de reagir a Peter Bishop. Quando este entra no equipamento, um portal permanente é criado entre os dois universos, e o filho de Walter tem sua história e existência apagadas em ambos. As consequências deste ato só serão conhecidas na temporada seguinte.

2.2 *How I Met Your Mother*: ficha técnica e sinopse

Ano: 2005 – 2013 (previsão).

Produtora(s): Bays & Thomas Productions / 20th Century Fox Television.

Criada por: Carter Bays e Craig Thomas.

Duração: 22 minutos.

A primeira cena da série se passa em 2030. Ted Mosby (Josh Radnor³⁴) diz a seus dois filhos, um casal de adolescentes, que vai lhes contar uma história sobre como conheceu a mãe destes. Em seguida, um *flashback* leva a narrativa para 2005. Recém-formado em arquitetura, Ted se muda para Nova Iorque para morar com seu melhor amigo de faculdade, Marshall Eriksen (Jason Segel) e a namorada dele, Lily Aldrin (Alyson Hannigan). Na noite em que Marshall e Lily ficam noivos, Ted conhece a jornalista canadense Robin Scherbatsky (Colbie Smulders) e se apaixona à primeira vista. O encontro, marcado para o dia seguinte, termina de maneira desastrosa, e o episódio acaba com Ted dizendo aos filhos que aquela, na verdade, é a

³³ O apelido do Walter Bishop do universo vermelho, “Walternative”, é mencionado pelo personagem William Bell no episódio 02.22, “Over There”. No episódio 03.11, Walter se refere à outra Olivia como “Faux-Livia”. Usuários de comunidades de fãs usam, também, o apelido “Bolivia” para a mesma personagem.

³⁴ Nas narrações em *voiceover*, a voz pertence ao ator Bob Saget, creditado como “Futuro Ted Mosby”.

história de como ele conheceu a “tia Robin”. A história sobre a mãe é um pouco mais longa, sustentando as seis temporadas seguintes.

Nesse tempo, acompanhamos a amizade de Ted com o advogado mulherengo Barney Stinson (Neil Patrick Harris), que o leva a conhecer diversas mulheres e entrar em algumas enrascadas; o relacionamento de Lily e Marshall, do noivado ao casamento, passando pela separação de alguns meses, o retorno, a decisão de ter um filho e a sonhada gravidez; o namoro de Ted com Robin, o término subsequente, os relacionamentos com Victoria (Ashley Williams), Stella Zinman (Sarah Chalke) e Zoey Pierson (Jennifer Morrison); o relacionamento amoroso entre Robin e Barney; a morte do pai de Marshall, e assim sucessivamente. Até o fim da sexta temporada, a história segue sendo contada sem qualquer previsão para que a mãe seja, finalmente, conhecida.

2.3 As extensões narrativas

Todorov (1976) indica que não se pode analisar uma obra considerando apenas seu leitor médio, mas sim “a melhor leitura possível” (p. 215). Assim, mesmo que compreendamos o público majoritário de *How I Met Your Mother* como monomidiático, e o de *Fringe* como um nicho limitado e hermético graças à abordagem científica, devemos entender a extensão transmidiática como crucial na análise narrativa. Este esforço se justifica quando o público que compõe as comunidades de fãs apresenta-se, cada vez mais, como um mercado ativo e pulsante de consumo qualificado, capaz de influenciar nas decisões editoriais, nas grades de programação e na qualidade dos produtos oferecidos.

Antes de analisarmos o impacto que a rede de suportes integrados à narrativa causa na estrutura e no desenvolvimento desta, precisamos entender melhor quais são estes conteúdos correlatos e que função exercem. Quando Jenkins postula seu modelo de narrativa transmidiática (2009, p. 138), um dos pontos levantados é a autonomia dos diversos pontos de acesso. Histórias em quadrinhos, websites e campanhas de marketing que surjam como braços de uma narrativa devem, idealmente, ser pontos de acesso tão atrativos ao novo consumidor quanto o produto “original”. Logo em seguida, o próprio autor reconhece que, talvez, nenhuma franquia tenha alcançado todo o potencial estético de uma narrativa transmídia. *Matrix*, série de filmes que baseia o estudo de Jenkins, começou no cinema e foi expandida para a internet, livros, *comic books* e jogos de realidade alternativa. Entre estes produtos, alguns tinham maior “autonomia” que outros – é o caso de *Animatrix* (2003, vários diretores),

conjunto de curtas-metragens de animação ambientados no mesmo universo narrativo das longas.

O *corpus* de análise deste trabalho tem como base dois seriados de TV e suas expansões para outros meios/formatos. Cabe ressaltar, de imediato, que os universos narrativos de *How I Met Your Mother* e *Fringe* são definidos em maior parte pelo conteúdo televisivo. Isso não significa que a estratégia transmídia seja ineficaz ou não surta qualquer efeito prático, mas tão somente que entenderemos, para os devidos fins, os episódios de TV como a amostra principal, e os demais suportes como *corpus* secundário.

Em *How I Met Your Mother*, a narrativa se desloca da televisão para outros dois suportes: a internet e o livro (impresso ou digital). A adequação a meios tão diferentes entre si fica evidenciada no conteúdo escolhido para cada meio e, sobretudo, na apresentação comercial desse conteúdo. O primeiro e mais bem-sucedido braço transmidiático de *HIMYM* é o blog pessoal do personagem Barney Stinson, atualizado sempre que um episódio inédito da série vai ao ar. As postagens, em geral, se referem ao tema discutido no segmento televisivo da semana e utilizam os mesmos bordões e trejeitos de fala do personagem, de modo a reforçar a ligação com o produto original. Administrado por Matt Kuhn, um dos roteiristas principais do seriado, o blog serve como espaço de expansão para piadas, leis e teorias anunciadas brevemente pelos personagens no tempo escasso de exibição televisiva.

No episódio 04.17³⁵, “Front Porch”, o grupo de amigos decide ficar acordado durante a madrugada para prestigiar o programa de televisão apresentado por Robin Scherbatsky. Marshall aparece com uma camisola para o evento, enquanto Barney segue seu padrão de vestuário e usa um terno de seda. As piadas envolvendo os trajes de dormir embalam boa parte do episódio, que acaba com Barney se rendendo à “sensação de liberdade” no uso da camisola sem roupas de baixo. A inserção no blog, pouco tempo depois, faz referência direta à descoberta do personagem, com uma lista de trajes apropriados e inapropriados para dormir. A mesma dinâmica se repete nas outras postagens, com gráficos, tabelas e *quizzes* referentes à variedade de teses defendidas por Barney ao longo da narrativa.

Hospedado dentro do portal da emissora CBS, o blog passou por mudanças de endereço e teve seu conteúdo fatiado em servidores diferentes. O conteúdo das 61 primeiras

³⁵ Quando a notação XX.XX for usada em referência a um episódio, os primeiros dois dígitos se referem à temporada, e os outros, à ordem do episódio nesta. Assim, o episódio 02.09 é o nono episódio da segunda temporada.

postagens, relativas a duas temporadas e meia, sumiu do histórico em uma dessas migrações. As demais postagens até o fim da sexta temporada seguem hospedadas em um site inativo³⁶, mas não há garantias dessa duração. A instabilidade do website seria um problema, não houvesse os fóruns e comunidades de fãs para salvaguardar o conteúdo. Por algum motivo, fãs mantiveram cópias de segurança do conteúdo e replicaram-no em suas páginas pessoais. No portal colaborativo How I Met Your Mother Wiki, é possível ler na íntegra os 137 textos publicados até o fim da sexta temporada³⁷.

Mas o Barney's Blog não é o único website criado para estender as piadas de *How I Met Your Mother*. O personagem escreve também em uma conta do Twitter³⁸, que se mantém ativa mesmo no intervalo entre as temporadas. Além disso, diversos episódios citaram e/ou deram origem a páginas específicas. No 03.19, “Everything Must Go”, Marshall e Lily resolvem fazer um bazar online com seus objetos pessoais, para arrecadar o dinheiro da reforma do apartamento recém-comprado. Marshall sugere o endereço <www.lilyandmarshallselltheirsuff.com>³⁹ (“Lily e Marshall vendem suas coisas”) e Lily, contrária à ideia, responde com a sugestão <www.guyforceshiswifetodressinagabagebagforthenextthreeyears.com> (“Homem força sua esposa a se vestir com um saco de lixo pelos próximos três anos”). A piada continua com Marshall dizendo a Lily que, na verdade, esse site já existe.

E de fato, existe. Ou pelo menos, foi criado para sustentar o roteiro. O website mostra uma sucessão de fotos de casal, em que a esposa literalmente veste sacos de lixo. A brincadeira é ainda sonorizada por uma música (similar a canções francesas como “Je t’aime moi non plus” de Serge Gainsbourg) cuja letra versa sobre sacos de lixo e o relacionamento matrimonial. O outro endereço, sugerido por Marshall, também foi colocado no ar – este, com um leilão virtual de *souvenirs* do seriado, com renda revertida para o Hospital Infantil de Los Angeles.

³⁶ Disponível em:

<http://www.cbs.com/primetime/how_i_met_your_mother/community/barney_blog/index.php>. Acesso em: 10 set. 2012.

No intervalo para a sétima temporada, a rede CBS alterou novamente seu portal na internet, e o blog atualmente é atualizado no endereço: <http://www.cbs.com/shows/how_i_met_your_mother/barneys_blog>. Acesso em: 10 set. 2012

³⁷ Disponível em: <http://how-i-met-your-mother.wikia.com/wiki/Barney%27s_Blog>. Acesso em: 10 set. 2012.

³⁸ Disponível em: <<http://www.twitter.com/broslife>>. Acesso em: 22 set. 2012.

³⁹ O acesso a todas as páginas citadas nesta seção foi feito em: 10 set. 2012.

No episódio 05.08, “The Playbook”, Barney apresenta uma de suas estratégias de sucesso para conquistar garotas: o personagem se apresenta a seu alvo como “o famoso Lorenzo von Matterhorn”, e espera que a garota em questão pesquise o nome no Google, descobrindo sites com perfis do personagem falso e a foto do galanteador. A partir do dia de exibição do seriado, o espectador que fizesse o mesmo percurso e colocasse “Lorenzo von Matterhorn” em ferramentas de pesquisa encontraria páginas como <www.bigbusinessjournal.com>, <www.extremitiesquarterly.com> e <www.balloonexplorersclub.com>, nas quais Barney aparece como empresário de sucesso, aventureiro e portador de “falomegalia”, um crescimento exagerado do órgão sexual.

O episódio “The Playbook” também é responsável por originar um dos livros surgidos a partir da série. A publicação foi lançada em outubro de 2010, onze meses após ter sido citada na série, e traz uma compilação estendida das cantadas citadas por Barney neste e em outros episódios. Além de *The Playbook* (Touchstone, 144 p., 14 dólares), outro livro foi lançado e autorado pelo mesmo personagem: *The Bro Code* (Touchstone, 208 p., 13 dólares), citado no episódio 03.08, “The Goat”.

Outros sites e livros foram lançados pela equipe de produção e por iniciativa de fãs, com características parecidas às dos citados acima. É interessante perceber que em ambos os casos, a demanda pelo braço transmidiático surge a partir da citação de um produto midiático em determinada cena. A ambientação ficcional exige, muitas vezes, que territórios e objetos inexistentes no mundo real sejam incorporados ao texto. Em *HIMYM*, tais elementos saltam da narrativa de ficção e ganham existência autônoma no mundo real, proporcionando ao espectador um sentimento real de imersão no universo narrativo e de proximidade com as histórias apresentadas pelo suporte televisivo.

Situação semelhante acontece com parte dos elementos transmidiáticos de *Fringe*. O site da bilionária multinacional Massive Dynamic⁴⁰, empresa ficcional apresentada no episódio piloto, foi ao ar no mesmo dia da exibição do episódio piloto. O portal não é citado textualmente na série, mas aparece nos mecanismos de busca como resultado principal, o que facilita com que o espectador “esbarre” com o conteúdo em uma simples busca. Aqui, a intenção não parece ser cômica. Os textos disponíveis na página listam realizações tecnológicas da companhia, e-mails e telefones de contato, materiais de imprensa e vagas de emprego, em um modelo bastante similar ao de empresas reais.

⁴⁰ Disponível em <www.massivedynamic.com>. Acesso em: 10 set. 2012.

Dois jogos de realidade alternativa (ARGs) foram criados pela equipe de produção de *Fringe*, como material promocional divulgado antes mesmo da primeira exibição na TV. O primeiro, <www.imaginetheimpossibilities.com>, trazia uma série de figuras misteriosas⁴¹ rodeados por fórmulas matemáticas. Links escondidos redirecionavam o usuário para áudios misteriosos, *trailers* da produção e páginas oficiais. O segundo, <www.exploretheimpossibilities.com>, lançado para divulgar a participação da equipe de *Fringe* na Comic-Con 2008, exibia três *trailers* e links para promoções envolvendo o evento. Ambos os websites saíram do ar com a exibição do episódio 01.01, “Pilot”.

Ainda durante a primeira temporada, *Fringe* ganhou mais conteúdo extra na internet. No site oficial do seriado, hospedado dentro do portal da emissora Fox, o texto de recapitulação dos episódios era acompanhado das notas de laboratório de Walter Bishop (Walter’s Lab Notes), uma imagem com textos e fotos relativos ao “caso da semana”. Assim como o material atribuído a Barney Stinson, em *HIMYM*, utiliza-se de seus bordões e estereótipos, também as notas do cientista Bishop acompanham o padrão caótico de seus pensamentos. Na nota do episódio piloto, Walter compara as proporções e cuidados tomados no experimento com Olivia -- que envolveu a agente sendo dopada, colocada em um tanque de solução salina e acessando seu subconsciente compartilhado com o parceiro de investigação -- com uma receita de bolo de banana. A lista de ingredientes e o modo de preparo integram a nota, em meio a considerações sobre as conexões neurais realizadas no laboratório (Imagem 1 e Anexo A).

⁴¹ O uso dessas figuras ao longo da série será explicado na seção 2.2, “*Easter eggs*”



IMAGEM 1 – Nota de laboratório de Walter Bishop. 01.01, “Pilot”

Como praticamente todos os materiais relacionados a Fringe, as notas de laboratório também guardam segredos entre si. No primeiro arquivo, Walter se mostra feliz em retornar ao antigo local de trabalho, cujas proporções espaciais têm papel fundamental no desenvolvimento das pesquisas do cientista. Posteriormente, as notas relacionadas a seis episódios, de 01.14, “Ability”, a 01.19, “The Road Not Taken”, trazem pequenos fragmentos que, unidos, formam uma espécie de planta baixa do laboratório, com a proporção áurea ressaltada por uma linha espiral (Imagem 2).

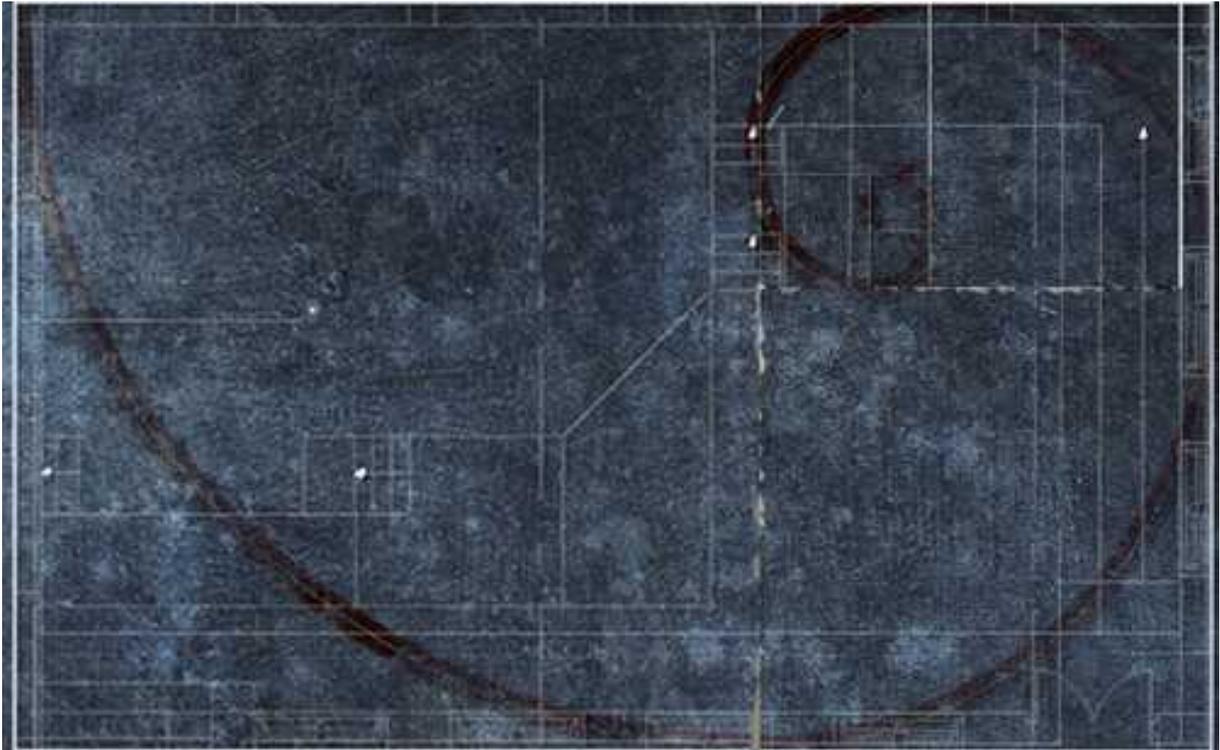


IMAGEM 2 – Quebra-cabeça montado: mapa do laboratório

Ao fim da primeira temporada, o site oficial da série colocou no ar três vídeos intitulados “Deep in the Lab”, com mantras de Walter Bishop sobre temas aleatórios embalando cenas exibidas anteriormente⁴². Além do fator cômico, explorando a mente surrealista do personagem, os vídeos reforçam a ligação afetiva entre produto e espectador. A personalidade maluca com toques sentimentais de Walter torna o personagem um dos mais carismáticos da série, tornando importante este laço sentimental entre obra e audiência.

Fringe também explorou um outro meio de expansão: as histórias em quadrinhos (Imagens 3 a 6). Uma prévia foi lançada durante a Comic-Con em julho de 2008, mas a edição numerada como #1 chegou às bancas em outubro do mesmo ano. A sexta e última revista desta saga foi publicada em agosto de 2009. Esse primeiro pacote de revistas traz histórias relacionadas à parceria de Walter Bishop e William Bell (Leonard Nimoy) nos anos 1980 e casos misteriosos relacionados ao Padrão, similares aos investigados na série de TV. Uma segunda série foi lançada entre junho e novembro de 2010, também com seis volumes. Nesta, cada revista traz informações sobre o passado de um personagem – em ordem: Peter Bishop, Coronel Broyles, Astrid Farnsworth, Nina Sharp (Blair Brown), a vaca Gene e Olivia Dunham – e casos relacionados ao Padrão. O material, produzido e distribuído pelo selo Wildstorm da DC Comics, foi criado, desenhado e roteirizado por artistas independentes. Os

⁴² Disponíveis em: <http://fringepedia.net/wiki/Media_Extras>. Acesso em: 20 set. 2012.

produtores executivos da série, Jeff Pinkner e J. H. Wyman, aparecem creditados como “consultores”.



IMAGENS 3 e 4 – Primeira série de quadrinhos de *Fringe*. #1 e #2



IMAGENS 5 e 6 – “Tales from the Fringe”, segunda série de quadrinhos. #1 e #2

Outras extensões serão descritas ao longo da análise. Pelo apresentado até aqui, cabem alguns comentários sobre a adequação da narrativa a cada linguagem. Nenhum dos conteúdos apresentados via internet ou suporte físico traz informações fundamentais para o enredo, ou capazes de provocar qualquer reviravolta no fio narrativo. Os *websites* criados em torno de

ambos os seriados servem ao propósito de envolver o espectador em um sensação de realidade, aproximando o universo narrativo do universo vivencial. O caráter serial da apresentação narrativa se mantém na postagem semanal dos blogs, nas séries de quadrinhos e mesmo nos enigmas progressivos dos jogos de realidade alternativa (ARGs).

Cada suporte potencializa determinados elementos da narrativa. A internet aproveita-se do tempo real e da interação usuário-máquina. Os jogos estimulam o espectador a buscar as respostas por conta própria, se associar em torno de dicas e enigmas e buscar respostas antes que estas sejam conhecidas pela comunidade de fãs. Os livros pressupõem uma postura mais paciente do consumidor, e aproveitam-se disso para desenvolver em muitas páginas ideias que a televisão condensou em segundos. Os quadrinhos abrem espaço para que novas mentes criativas adentrem a equipe de criação, ainda que supervisionados. Todos esses suportes juntos, veremos, ajudam a enriquecer a narrativa e criam novas categorias de consumidores, exigindo novas posturas por parte do público e dos produtores de conteúdo.

2.4 *Easter eggs*

A narrativa transmidiática ampliou os desafios para criadores, produtores e distribuidores de mídia. A indústria do entretenimento, acostumada a contar com especialistas em áreas isoladas, viu a ascensão de *media moguls* cada vez mais pluripotentes, capazes de gerenciar múltiplos suportes e escrever em diferentes linguagens a um só tempo. Enquanto isso, espectadores converteram-se em bedéis, de apito na mão, prontos para denunciar qualquer passo em falso – de uma simples falha de continuidade aos desastres de roteiro convenientemente escondidos embaixo do tapete. Mais do que não errar, o desafio que se impõe aos produtores é o de atrair consumidores assíduos e mantê-los sentados em frente à tela, disputando atenção não apenas com o resto da casa, mas com uma multiplicidade de canais, programação sob demanda, internet, smartphones e demais mídias.⁴³

A variedade de dispositivos a que um consumidor de mídia se conecta ao mesmo tempo (ou ao longo de um dia) aumenta incessantemente, diminuindo em contrapartida a atenção dispensada a cada um destes dispositivos isoladamente. Vivian Sobshack (apud BRIGGS e BURKE, 2004, p. 323) descreve o público como imerso em um sistema eletrônico

⁴³ Arlindo Machado (2000) considera essa atitude “dispersiva e distraída” uma característica que reafirma a serialidade como adequada ao meio televisivo, graças à redundância de seu texto semanal e aos *breaks* comerciais, que atuam como espaço de respiro para o telespectador.

que constrói uma espécie de mundo alternativo. Este usuário aparece diáfano no tempo e no espaço, de modo quase virtual, descorporificado.

A alteração na compreensão narrativa do consumidor exige mudanças também no método dos velhos conglomerados de mídia, acostumados ao esquema formulaico que séries e novelas (*soap operas*) criaram nos anos 1950 e mantiveram, salvo poucas alterações, por mais de quatro décadas. Longe de ser uma camisa de força, no entanto, a audiência ativa e a narrativa transmidiática abrem janelas infinitas de oportunidades criativas para preencher, expandir e desenvolver uma história.

A ruptura com a estética e a narrativa tradicionais acontece por meio da complementaridade de meios/aparelhos distintos, que se tornam dependentes uns dos outros em uma configuração cada vez mais fluida (JENKINS, 2009, p. 325). Essa configuração permite superar limites de tempo e espaço que marcam a relação de consumo pertinente a cada meio. Um dos limites mais importantes que a narrativa transmidiática tenta contornar é o tempo exíguo na grade de programação. A sucessão rápida das imagens de curta duração, utilizada para maximizar a história contada em 20 ou 40 minutos por semana, faz com que as cenas e sequências reforcem apenas ação e diálogos essenciais à exposição do enredo. Como afirma Ciro Marcondes Filho, “[...] enquanto na fotografia *o sujeito escolhe* os detalhes que mais o interessam, na televisão [convencional] *eles são escolhidos* [...]” (1993, p. 13).

Para burlar essa correria exigida pela TV, uma das principais vias alternativas utilizada por espectadores e produtores são as tecnologias de gravação caseira (videocassetes, DVRs e TiVo, por exemplo) e boxes de DVD/Blu-ray com o conteúdo integral das obras. Existem também sites como Netflix e Hulu, que arquivam o conteúdo de uma extensa lista de filmes e programas de TV, a serem exibidos por transmissão online e sob demanda – muitas vezes, o site da própria emissora disponibiliza episódios na íntegra, dias após a exibição em rede nacional (geralmente, com restrição para acesso fora do país de origem). Grande parte do público utiliza, também, os downloads via *torrent* e sites de compartilhamento que – embora contestados pela indústria e combatidos pela legislação em todo o mundo, – vêm ganhando importância na democratização do acesso à informação e à cultura.

Independentemente do formato utilizado ou do meio de obtenção do conteúdo, o que essas ferramentas possuem em comum é a possibilidade do *replay*. Pausar uma cena, repetí-la, analisar quadro a quadro são ações que findam com a obrigatoriedade em explicitar todos os

elementos narrativos textualmente, em primeiro plano. Como a maior parte do público ainda usa tão somente a exibição direta na grade de programação como forma de acesso, é preciso que o enredo básico continue sendo apresentado em sua forma tradicional.

Algumas equipes de produção – é o caso de *Fringe* e *How I Met Your Mother* – optam por recompensar o afincado de seus fãs mais dedicados escondendo enigmas no plano de fundo, em *frames* isolados e/ou entre vários episódios. A prática surgiu em 1979 com o jogo *Adventure*, produzido para o videogame Atari 2600 (Imagem 7). Embora os primeiros jogos eletrônicos fossem criados e desenvolvidos por uma única pessoa, os estúdios responsáveis não creditavam tal trabalho, considerado mais braçal que artístico. Assim, o criador de *Adventure*, Warren Robinett, escondeu seu nome em uma sala secreta dentro do jogo, que passou despercebida nos testes e se manteve na versão enviada às lojas. A prática recebeu o nome de *easter egg* (ovo de páscoa), em referência ao costume anglo-saxão de esconder ovos pela casa no feriado religioso.

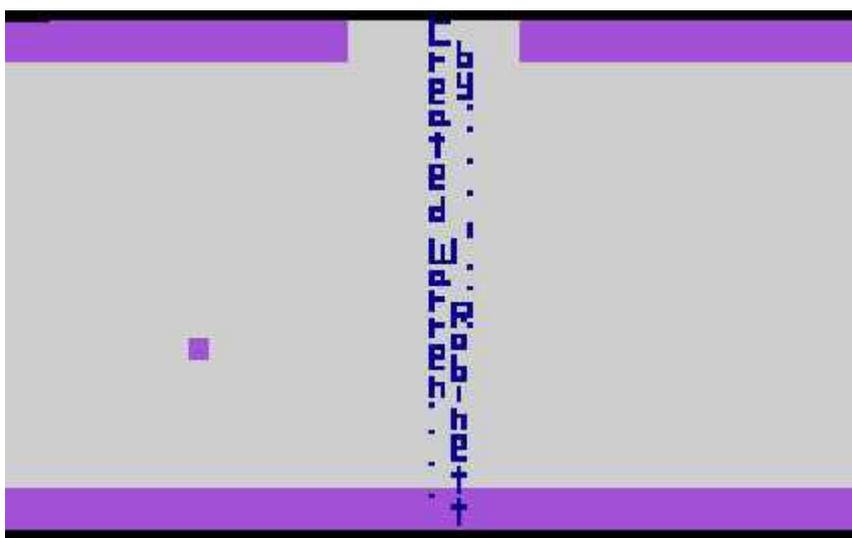


IMAGEM 7 – Primeiro *easter egg* da era digital: Adventure (Atari 2600)

A ideia de esconder conteúdo extra na produção criativa não é exatamente original, e remonta aos autorretratos supostamente escondidos em pinturas de Paul Cézanne, Michelangelo, Leonardo da Vinci e Diego Velázquez. Mas a serialidade aliada ao uso das comunidades de conhecimento potencializou a recompensa obtida pelas descobertas, criando um sistema informal de hierarquia entre os fãs.

Em *HIMYM*, os *easter eggs* são inseridos esporadicamente, de modo a surpreender o espectador. Ao contrário de *Fringe* – que, veremos, utiliza o recurso de modo sistemático e

mantém a audiência em estado de alerta –, a *sitcom* captura o público em momentos de distração, e leva-o gradualmente a reconhecer a existência de conteúdos adicionais. Um exemplo dessa tomada de consciência acontece no episódio 06.13, “Bad News”, que mostra o falecimento de Marvin Eriksen, pai de Marshall. O acontecimento é antecedido por uma contagem regressiva ao longo do episódio, que exibe números de 50 a 1 espalhados em elementos do cenário, sem grande destaque de enquadramento ou menção explícita nos diálogos (Imagens 8 e 9). O código só é identificado por se apresentar em uma sequência, logo dificilmente poderia ser percebido nos primeiros três ou quatro elementos. O desafio consiste não apenas em encontrar a dica, mas em encontrá-la no menor tempo possível, com maior destreza. O enigma exige quase compulsoriamente que o episódio seja revisto, para que o espectador identifique em que algarismo começou a contagem e, mais que isso, onde estavam as dicas que deixou passar. A revisita ao episódio se impõe ainda mais sobre a parcela do público que não identificou a sequência enquanto assistia, tendo sido informada posteriormente por amigos ou na internet.



IMAGENS 8 E 9 – Contagem regressiva em *HIMYM*

Outros *easter eggs* do seriado apontam diretamente às suas extensões transmidiáticas. Em 05.15, “Rabbit or Duck”, Barney é filmado nas arquibancadas do Superbowl⁴⁴ segurando um cartaz com seu número de telefone e a frase “Liguem para Barney Stinson” (Imagem 10). As ações do personagem ao longo de todo o episódio giram em torno dessa divulgação, que leva dúzias de mulheres a ligarem para Barney tentando agendar um encontro. A trama é bastante consistente com o estereótipo de galanteador cafajeste assumido pelo personagem.

A sequência numérica exibida no episódio, em 8 de fevereiro de 2010, era formada por dígitos aleatórios e um prefixo inexistente em território americano. Acontece que na transmissão real do evento esportivo, ocorrida no dia anterior, Barney Stinson havia realmente aparecido por alguns segundos na arquibancada, segurando o mesmo cartaz com um número de telefone diferente (Imagem 11). O número, 1-877-987-6401, correspondia a uma linha existente, que retornava a seguinte mensagem na caixa postal:

...é assim que se cobra um tiro livre, Lebron. Ei, Barney Stinson falando. Gravação? Não, sou eu mesmo! De qualquer forma, que bom que ligou porque você parece realmente especial. Vamos nos conhecer melhor. Quais são seus hobbies? Caramba, eu adoro isso também! (gritando) Uau, tô sentindo uma conexão aqui. Sabe, eu nunca faço isso mas que se dane, vamos nos encontrar no McLaren’s Bar às, vejamos, (voz mecânica) 3:45 da madrugada na segunda-feira, 12 de outubro de 2016. Mal posso esperar, te amo.

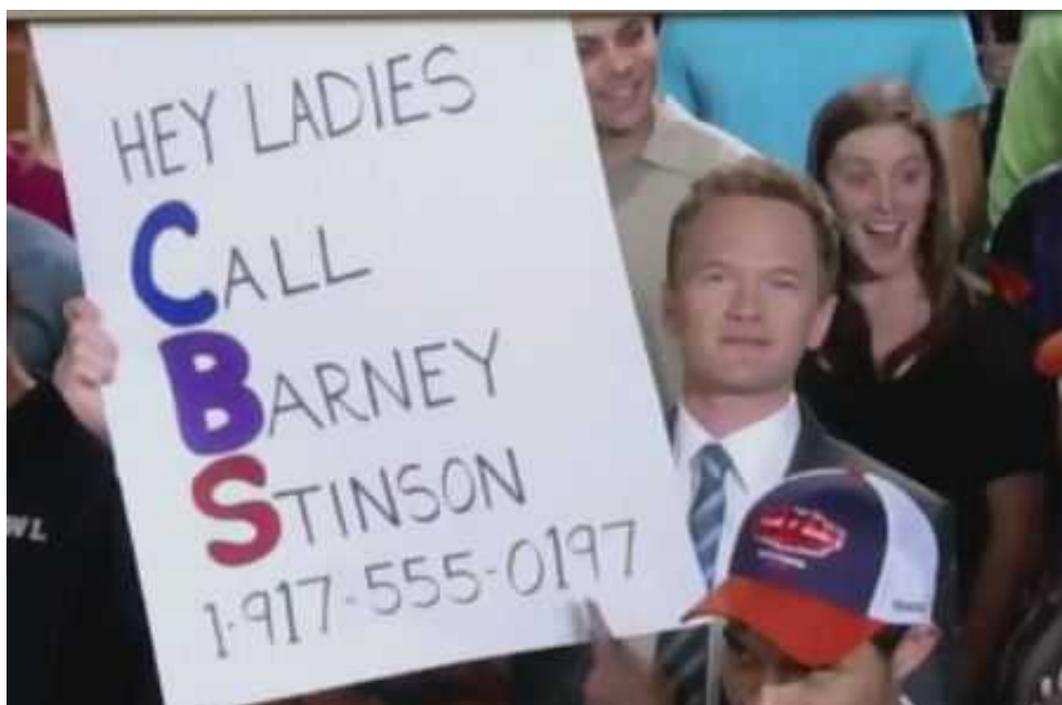


IMAGEM 10 – Telefone falso no episódio 05.15, “Rabbit or Duck”

⁴⁴ Final do campeonato de futebol americano, um dos eventos esportivos mais aguardados e assistidos dos EUA.



IMAGEM 11 – Telefone “real” durante exibição do Superbowl

No episódio 06.08, “Natural History”, o conteúdo extra aparece na forma escrita, durante poucos instantes. No dia em que os protagonistas vão a uma festa no Museu de História Natural, o interesse romântico de Ted Mosby, Zoey Pierson, havia publicado um artigo no jornal *The New York Times* atacando frontalmente o arquiteto por seu projeto de construção que envolvia a demolição de um edifício histórico em Manhattan. Assim, em certo momento, o espectador visualiza um flash do jornal, onde é possível vislumbrar a manchete “GNB tira dos pobres para dar aos ricos”⁴⁵. É a informação principal, que deve ser captada pelo espectador casual, monomidiático. Centralizada e em negrito, a manchete é reforçada textualmente pela redundância da narração, e se apresenta como o necessário para compreender a trama e as motivações de Zoey.

Em letras pequenas, com pouco foco e difícil leitura, o artigo inteiro está efetivamente disponível na cena (Imagem 12 e Anexo B). Não é uma simples montagem feita sobre um jornal antigo, ou ainda um preenchimento “*lorem ipsum*” gerado automaticamente por programas de editoração. Não é possível apreender qualquer frase do texto corrido durante sua exibição contínua, cabendo ao espectador congelar a imagem de algum modo e pacientemente decifrar a mensagem.

⁴⁵ GNB, ou Goliath National Bank, é um banco ficcional para o qual trabalham Barney Stinson, Marshall Eriksen e Ted Mosby. O prédio projetado por Ted, que gera a discórdia com Zoey durante a sexta temporada, destina-se a sediar escritórios do banco. No original, a manchete é “GNB Taking From The Have Nots, Giving To The Haves”.



IMAGEM 12 – Artigo de opinião, episódio 06.08, “Natural History”

Um olhar mais atento revela outros conteúdos extra na mesma imagem. O artigo à esquerda, parcialmente visível e com legibilidade ainda menor, traz o título “Os narizes de Nova Iorque precisam de um herói”⁴⁶ e várias referências a Dowisetrepla – acrônimo para “down wind of the sewage treatment plant”, ou “cortado pelo vento da estação de esgoto” – bairro fictício de Manhattan para onde Marshall e Lily se mudam na terceira temporada. À direita do artigo principal, outro texto referencia a criatura metade-rato, metade-barata citada esporadicamente desde a primeira temporada. Neste, um frase em destaque no meio do texto diz que “ninguém está a salvo, nem mesmo sua mãe”, em referência ao mote do seriado.

Jenkins (2009, p. 138) usa os conceitos de *atrator* e *ativador* cultural, cunhados por Pierre Lévy, para definir obras que exigem atenção detalhada e estimulam a decifração de conteúdo. O objetivo, para Lévy, seria evitar uma conclusão muito rápida das obras – e por conseguinte, adiar o descarte e a obsolescência da produção televisiva. O extenso conteúdo do jornal, exibido durante dois segundos, a linha telefônica ativada para servir à piada e a contagem regressiva são exemplos de *easter eggs* autorreferenciais. O material extra quebra as barreiras do suporte, mas mantém-se confinado no mesmo universo, e guarda coerência com a narrativa de origem. Sendo produzido ou supervisionado pela mesma equipe que coordena a obra-matriz, não tem como função contestar ou contrapor os acontecimentos expostos anteriormente. Funcionam, em última instância, como elemento de redundância e/ou complementaridade, ainda de modo acessório. Mais do que isso, os *easter eggs* de *How I Met*

⁴⁶ No original, “The Noses of New York Need a Hero”.

Your Mother são bastante simples, e não exigem *expertise* ou conhecimento científico avançado para serem decodificados.

Janet Murray (2003) define o ambiente digital onde as novas narrativas se desenvolvem como procedimental, participativo, espacial e enciclopédico. Este último termo é utilizado também por Eco (1986, apud Jenkins, 2009, p. 140) para conceituar o universo narrativo de obras *cult* como *Casablanca*. Ainda sobre o assunto, Jenkins (idem, p. 142) afirma que a abundância de alusões, referências e enigmas da trilogia *Matrix* (Andy e Lana Wachowski, 1999) torna virtualmente impossível que alguém domine, sozinho, a totalidade de seu conteúdo. A capacidade enciclopédica da narrativa transmidiática dá seus sinais em *HIMYM*, mas se realiza mais plenamente em *Fringe*.

O seriado de ficção científica apresenta tramas complexas, conspirações internacionais, relacionamentos amorosos impossíveis e viagens entre dimensões distintas, tudo em ações ocorridas no primeiro plano. Boa parte do conteúdo que preenche seu universo ficcional, no entanto, aparece escondida em *flashes* rápidos, objetos de cenografia, nomes e termos que remetem ao mundo extradiegético (“real”, não associado à história) e elementos que apontam para as extensões transmidiáticas da série.

A figura enigmática dos Observadores talvez seja o exemplo mais conhecido e importante do planejamento narrativo de *Fringe* e seus prolongamentos. Homens brancos, sem cabelos ou pêlos faciais, que vagam “observando o tempo” e acompanhando eventos de grande importância na história do planeta. O observador principal, de nome September (Michael Cerveris), aparece sistematicamente em todos os episódios das três primeiras temporadas. Em alguns, ocupa o centro da ação e interage com outros personagens. Nos outros episódios, porém, sua única função é constar no fundo de alguma cena, observando os acontecimentos registrados pela câmera. Às vezes, essa participação dura frações de segundo, apenas o suficiente para ser notada por pares de olhos atentos.

Antes mesmo de sua estreia física na tela, o grupo de Observadores foi referenciado em um frame na abertura do episódio-piloto. Entre os diversos termos científicos que aparecem escritos na vinheta, como “teletransporte” e “matéria escura”, em um único frame, é possível ler a frase “os Observadores estão aqui”⁴⁷ (Imagem 13). A inscrição também aparece

⁴⁷ “*Observers are here*”, no original.

em todas as sequências de abertura, mesmo nas estilizadas⁴⁸. Durante os primeiros episódios, não sabemos sequer quem são os Observadores, e grande parte das informações sobre este grupo ainda é desconhecida. Não sabemos de onde tais personagens vêm, qual sua real função no enredo, nem ao menos se são aliados ou antagonistas em relação ao grupo de investigadores. Porém, repetidas referências indicam que os enigmáticos seres terão algum papel relevante ao longo da série. As diversas alusões cumprem o papel de reforçar a imagem na cabeça do público fiel e apresentá-la ao espectador visitante, de maneira a instigar sua curiosidade e “convertê-lo” ao produto.



IMAGEM 13 – “Os observadores estão aqui”, na abertura de *Fringe*

Da mesma forma, pinturas e fotografias previamente existentes são “adulteradas” pelos produtores e exibidas no episódio 02.08, “August”, como se um Observador estivesse nos momentos históricos ali representados (Imagens 14 e 15). As pistas dentro dos episódios funcionam como o tipo mais clássico de *easter egg*. O espectador deixa o objetivo principal – a ação em primeiro plano – de lado, para traçar rotas alternativas de espectadorialidade. O desafio não é identificar a existência de um padrão (como na contagem regressiva de *HIMYM*) e sim detectar sem ajuda, “de primeira”, o momento em que o Observador aparece na tela. Mais óbvias durante os primeiros episódios, as visões do personagem tornam-se cada vez mais furtivas, apostando no conhecimento do elemento lúdico por um contingente cada vez maior de espectadores, e também no olhar progressivamente treinado destes.

⁴⁸ O seriado utiliza alterações na abertura para situar o espectador no tempo e espaço da narrativa. Diferentes universos/linhas do tempo são representados por cores distintas (azul, vermelho e amarelo), assim como *flashbacks* e *flash forwards* (estética oitentista ou futurista, respectivamente)



IMAGEM 14 – Observador em fotografia do arquiduque da Áustria Francisco Ferdinando, minutos antes de seu assassinato (estopim da 1ª Guerra Mundial)



IMAGEM 15 – Observador em pintura que retrata Maria Antonieta sendo levada à praça de execução, na Revolução Francesa

O personagem figurou ainda em transmissões não-ficcionais da Fox, como jogos de beisebol, futebol americano e na plateia do *reality show* musical *American Idol* (Imagens 16 a 18). Este recurso, por sua vez, reforça a sensação de realidade e faz com que o seriado repercuta nos lares, mesmo em dias e horários distintos de sua exibição. Estas aparições externas não alteram em nada a progressão narrativa cronológica dos episódios, e não são em nenhuma medida essenciais para a compreensão do enredo. Atuam provocando um sobressalto em uma parcela de público minimamente familiarizada com o personagem e que, porventura, esteja assistindo ao outro produto. Funcionam, ainda, com o propósito de repercutir nas comunidades de fãs e estimular o interesse: será que vai acontecer de novo? Em quais transmissões haveria maior possibilidade?



IMAGENS 16, 17 e 18 – Observador em eventos esportivos e musicais

Outro importante *easter egg* de *Fringe* é a inserção de pequenos símbolos, imagens ou objetos que apontam para o tema a ser desenvolvido no episódio seguinte. No episódio 01.11, “Bound”, Olivia e sua sobrinha Ella cochilam segurando um livro, em cuja capa é possível ler

a frase “What’s That Noise?”. A mesma frase aparece no episódio seguinte, “The No-Brainer”, no *software* hipnótico investigado pela equipe (Imagens 19 e 20). Da mesma forma, o episódio 02.10, “Grey Matters”, mostra ao fundo, por pouco tempo, desenhos de borboletas na instituição psiquiátrica visitada por Olivia e Peter – enquanto isso, uma médica explica a eles a cura repentina de um paciente, foco central da ação. O desenho antecipa a relevância de uma borboleta na resolução do mistério de “Johari Window”, episódio 02.12⁴⁹ (Imagens 21 e 22).

Já na terceira temporada, o episódio 03.19, “Lysergic Acid Diethylamide”, concentra boa parte da ação em uma viagem das consciências de Peter e Walter Bishop dentro da mente de Olivia. Neste cenário, em determinado plano, a câmera *deixa escapar* um pôster com a inscrição “Be Vortex Alert”, algo como “tome cuidado com o vórtex”. O episódio 03.20, “6:02 AM EST”, começa com um rebanho de ovelhas e seus dois cuidadores sendo arrebatados por um vórtex de energia e desaparecendo misteriosamente (Imagens 23 e 24).

Os exemplos ilustram uma prática recorrente na série, e apontam para certa sofisticação na procura das pistas escondidas em cada episódio. A cada semana, *Fringe* leva ao ar 40 minutos de material editado. Ao contrário das *sitcoms*, que utilizam um cenário relativamente estático e constante, o seriado policial transita por diversas locações externas, se desloca para cidades diferentes e cenas de investigação diversificadas. Ficcionalmente ambientada em território norte-americano, a narrativa não se furta a deslocamentos maiores como Bagdá (Iraque) ou Frankfurt (Alemanha). Assim, nota-se que o espectador é confrontado, a cada semana, com um grande número de ruas lotadas de placas e adesivos, casas com cenografias inéditas, veículos de diferentes modelos, placas e padronizações. Em *Fringe*, cada detalhe é uma pista em potencial, e cada diferença milimétrica entre dois quadros pode revelar uma resposta oculta.

⁴⁹ O episódio 02.11, “Unearthed”, não se encaixa na linha cronológica. No material divulgado à imprensa, os produtores anunciam o episódio como “material inédito da primeira temporada”, mas deixam aberta a possibilidade de que a ação se passe em um universo paralelo. O agente Charlie Francis (Kirk Acevedo), morto no começo da segunda temporada, consta como membro da Divisão Fringe normalmente, deslocando a ação de sua cronologia oficial. Por isso, excepcionalmente, a dica do episódio 02.10 se refere ao 02.12.



IMAGENS 19 e 20 – Pista do episódio 01.12, “The No-Brainer”



IMAGENS 21 e 22 – Pista do episódio 02.12, “Johari Window”



IMAGENS 23 e 24 – Pista do episódio 03.20, “6:02 AM EST”

Assim, a busca do *easter egg* na série se difere de jogos famosos como procurar o Wally em ilustrações abarrotadas, ou o personagem Geninho nos capítulos do desenho animado *He-Man*. Nestes, o jogador/interator sabe exatamente o que busca na imagem, e caso não encontre, pode recorrer à resposta no fim do livro/episódio. A dica do próximo episódio de *Fringe* pode ser absolutamente qualquer coisa, do símbolo estampado em um carro que cruza a tela à tatuagem de um ator coadjuvante. Diferentemente dos Observadores e das matérias de jornal de *HIMYM*, que fazem referência a eventos anteriores e/ou a um conhecimento prévio, tais pistas apontam para o futuro, para um conteúdo a que o espectador não teve acesso.

Neste caso, é possível identificar dois caminhos prováveis para a solução do enigma. Um deles pressupõe que, a cada episódio exibido, o espectador retorne ao segmento anterior para identificar símbolos relacionados. Considerando o intervalo de uma semana entre as exibições, certamente este retorno não pode ser feito por meio dos boxes de DVD, para quem acompanha a série em tempo real. Presume-se, então, o acesso a sistemas de gravação ou ainda downloads (legalizados ou não) e transmissão online do conteúdo. O outro caminho se daria pelo vazamento antecipado de informações acerca dos roteiros de episódios subsequentes. Não raro, a comunidade de fãs dissemina via internet a sinopse e/ou cenas específicas de episódios que só vão ao ar semanas depois. Fontes privilegiadas dentro do estúdio, materiais disponibilizados à imprensa com embargo ou mesmo uma espiada no *set* de gravação são meios de antecipar informações sobre o roteiro supostamente guardado a sete chaves pela equipe.

A revisão do material exibido e a previsão do material inédito supõem igualmente o uso de recursos alheios ao suporte televisivo, proporcionados por tecnologias acessórias e pela organização dos fãs em comunidades de conhecimento. O conteúdo oculto se presta a fomentar a utilização constante e progressiva de tais ferramentas, e condiciona o *status* de fã a esta compreensão maior do produto audiovisual. O seriado vira jogo.

Murray (2003) usa o conceito de “agenciamento”, que é a resposta controlada de um dispositivo (digital ou não) quando acionamos um comando conscientemente. A abertura de um aplicativo quando damos dois cliques, por exemplo, gera no usuário um sentimento de gratificação, de desincumbimento daquela tarefa. Em termos narrativos e artísticos, a agência acontece quando rimos em resposta a uma piada, ou nos deixamos levar por um conto ficcional. Respondemos de maneira esperada a uma ação que objetiva tal resposta. Como um

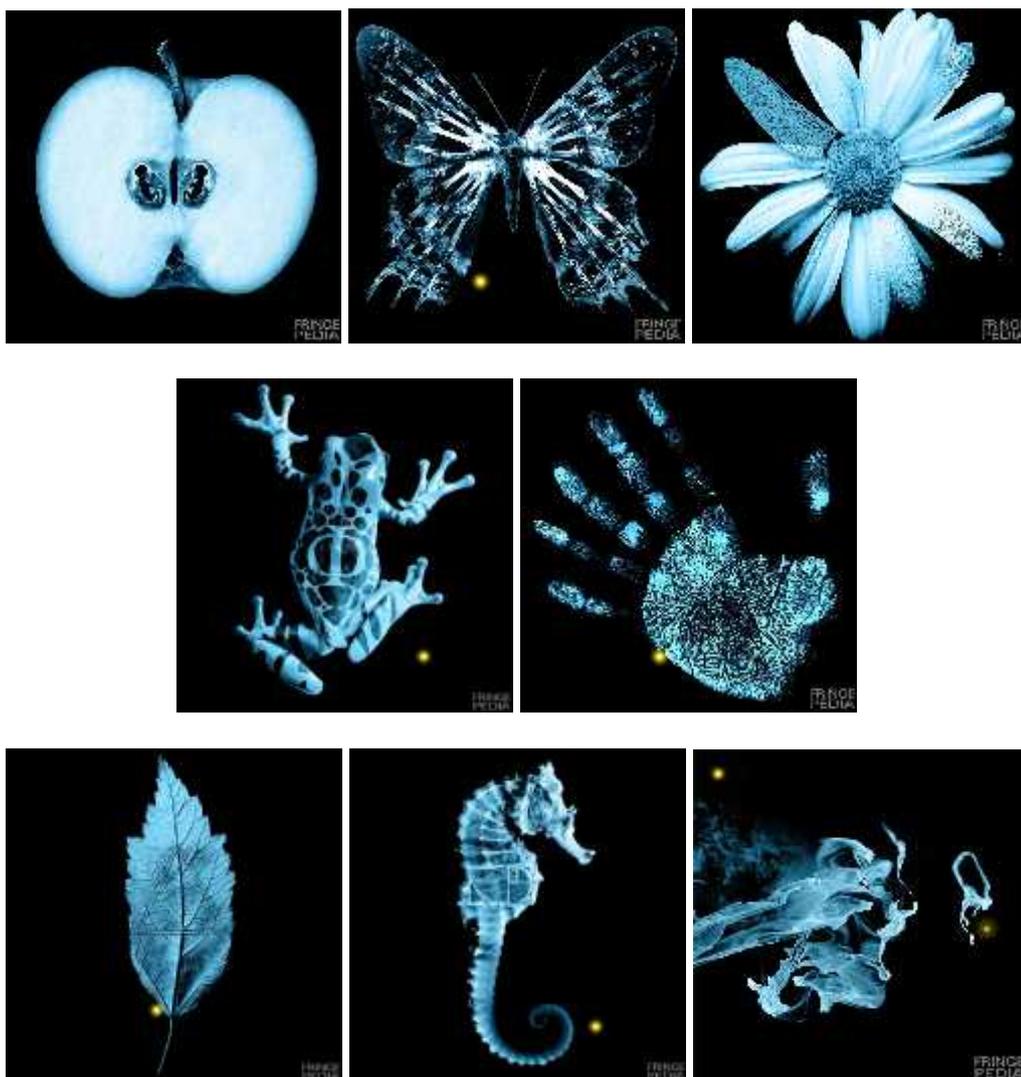
prazer estético, “[...] uma experiência a ser saboreada por si mesma, ela [a agência] é oferecida de modo limitado nas formas de arte tradicionais, mas é mais comumente encontrada nas atividades estruturadas a que chamamos jogos.” (p. 129)

A autora descreve o sentimento de agência nos jogos de labirinto, nos quais o personagem precisa realizar ações determinadas e em sequência, encontrar alavancas escondidas e decifrar informações truncadas para seguir adiante. Muitas vezes, o “caminho das pedras” é descrito em tutoriais disponíveis na internet, em fóruns ou na mídia especializada – são os chamados detonados (ou *walkthroughs*, em inglês).

Nas narrativas transmidiáticas, o agenciamento se dá de modo semelhante. O telespectador não controla ativamente o personagem, cuja ação foi previamente encenada e gravada; pode, no entanto, congelar e repetir a cena, identificando ali pistas que o levem a adivinhar uma ação futura. Muitas vezes, tal efeito acontece em uma temporalidade retroativa: o desfecho do arco é revelado, e a audiência ativa se lança a rever capítulos anteriores, em busca das pistas que deixou passar.

Mesmo nestes casos, o sentimento de recompensa e autonomia em relação ao produto se mantêm. Quando a solução do enigma ocorre antes de sua revelação pública e televisionada, a recompensa é potencializada entre aqueles que “quebraram o código”. Deste modo, cria-se uma espécie de embate pacífico entre produtores e consumidores, no qual os primeiros escondem pistas a serem desvendadas em um prazo e uma ordem determinados – e superar essas expectativas, cada vez mais, é a missão de membros eminentes do fandom.

A experiência do agenciamento atinge seu ápice em *Fringe* na decifração de um código encriptado, formado por imagens simbólicas recorrentes em todo o seriado. A mão humana com seis dedos, a margarida com uma asa de libélula em lugar de pétala, a maçã com embriões humanos em vez de sementes, o cavalo marinho na proporção áurea, a folha com um padrão geométrico, o sapo com uma letra grega no dorso, a borboleta com esqueleto ósseo e o rosto humano em perfil soprando um aro de fumaça (Imagens 25 a 32). As figuras aparecem na vinheta de abertura e são frequentemente referenciadas em cena, ao longo da série.



IMAGENS 25 a 32 – Glifos de *Fringe*

Tão recorrente quanto as imagens é o uso de criptografia, um dos recursos clássicos da narrativa de ficção científica. Intradiegeticamente, linguagens cifradas aparecem no manuscrito da organização ZFT (01.05, “Power Hungry”), em cadeias de DNA artificiais “assinadas” por seus criadores (01.07, “In Which We Meet Mr. Jones”), em equações convertidas em linguagem musical (01.08, “The Equation”), em sequências numéricas causadoras de transe letais (03.06, “6955 kHz), só para citar algumas ocorrências. Assim, não é espantoso que um dos *easter eggs* escondidos pela produção apareça em forma de linguagem cifrada.

Na maioria dos intervalos comerciais, a transição entre narrativa e propaganda é intercalada por uma das imagens listada acima, acompanhada de um ponto de luz dourada.

Intrigados com o ordenamento destas imagens, fãs e blogueiros se lançaram em busca do possível código. Seria um alfabeto, uma sequência numérica, um padrão rítmico?

Membros de comunidades diferentes e não-integradas se empenharam, simultaneamente, em decifrar a mensagem oculta, seguindo uma abordagem próxima à pesquisa científica. A articulista da seção de jogos do site de tecnologia Ars Technica, Erica Sadun, publicou em 3 de abril de 2009 um passo a passo de suas tentativas (frustradas)⁵⁰. O primeiro passo consistiu em reunir as sequências de cada episódio em um banco de dados. A partir deste banco de dados, foram identificados padrões de espelhamento das imagens e de posicionamento dos pontos de luz (em cima, no meio e embaixo, à esquerda e à direita).

A primeira hipótese a partir destes seis possíveis *loci* para os pontos foi a linguagem Braille, largamente utilizada em jogos criptográficos. A segunda tentativa traçava o percurso destes mesmos pontos de uma imagem a outra, mas a rota tampouco gerou qualquer resultado significativo. Em seguida, Erica foi para os métodos tradicionais de substituição simples – símbolos por letras. Com uma amostra de 72 imagens, a blogueira procurou padrões de repetição e distribuição, utilizou aplicativos de análise de frequência, sistemas de resolução paristocrática (em que os símbolos são substituídos e agrupados sem espaço) e ferramentas identificadoras de chaves criptográficas (algoritmos de troca). Empregado todo este aparato, chegou a poucas conclusões: o idioma cifrado era inglês, e a criptografia havia sido realizada por substituição simples, sem chaves e algoritmos.

A partir daí, diversas tentativas de equivalência mostraram-se igualmente infrutíferas. Na data da publicação, Erica desafia os leitores a prosseguir com o esforço integrado e, quem sabe, “ganhar notoriedade na internet” com a resolução do enigma. A resposta chega quatro dias depois, em 7 de abril, nas mãos do também blogueiro Julian Sanchez⁵¹. Partindo das pesquisas realizadas por sua colega e de algumas correções na lista de símbolos utilizados por ela, e supondo um erro nas imagens transmitidas no episódio 01.05, “Power Hungry” (de fato, as imagens foram corrigidas *a posteriori* na versão em DVD), Julian conseguiu finalmente quebrar o código oculto. Em verdade, ele assume ter apenas combinado a pesquisa prévia a um algoritmo de decifração criado pelo professor David Eppstein da Universidade da Califórnia. Assim, foram identificados os símbolos correspondentes a 18 das 26 letras do

⁵⁰ “Mad science and secret codes in the TV series Fringe”. Disponível em:

<<http://arstechnica.com/gaming/2009/04/secret-codes-in-tv-series-fringe/>>. Acesso em: 20 ago. 2012.

⁵¹ “Solution to the Fringe Glyph Cypher”. Disponível em: <<http://www.juliansanchez.com/2009/04/07/solution-to-the-fringe-glyph-center/>>. Acesso em: 20 ago. 2012.

alfabeto romano – outras foram estreando a partir da descoberta, com uma solução já quase imediata. Os glifos formam uma palavra intimamente relacionada ao conteúdo do episódio, sem relação sintática entre os códigos de diferentes semanas.

Méritos e modéstias à parte, parece evidente a confiança depositada por produtores e roteiristas na capacidade dos fóruns e comunidades em se organizarem em prol de um objetivo comum. Ainda considerando que a criptografia seja relativamente simples e possível de ser decifrada por um único indivíduo, a depender de seu conhecimento na área, é difícil imaginar que o “investimento” em tal recurso se justificaria por um alcance tão limitado. Blogueiros, moderadores de fóruns e editores-mestres de enciclopédias colaborativas na internet exercem certa hierarquia sobre o usuário comum, e ascendem a tais posições graças à desenvoltura em lidar com enigmas como estes – tenham ou não formação e renome na área de conhecimento requisitada.

Há ainda mais nichos de informações ocultas em *Fringe*. No episódio 01.20, “There’s More Than One of Everything”, que encerra a primeira temporada, somos apresentados ao universo paralelo no qual boa parte das ações das temporadas seguintes acontece. Algumas diferenças entre os dois universos são explicitadas e reforçadas em primeiro plano, como as torres do World Trade Center intactas e o uso comercial de dirigíveis no universo vermelho⁵². Outras diferenças, porém, aparecem de modo bastante sutil, referenciando elementos da cultura norte-americana.

No episódio 02.19, “The Man From the Other Side”, a cena de um telejornal transmitido no outro universo aparece rapidamente. No letreiro, é possível ler que a “nova Casa Branca” receberá um telhado de vidro. Anteriormente, é dito que a mansão presidencial dos Estados Unidos é atacada por terroristas em 11 de setembro. O político representado na nota de 20 dólares é Martin Luther King Jr. em vez de Andrew Jackson, como visto no episódio 02.22, “Over There”. No mesmo episódio, Peter e Fauxlivia conversam em um apartamento em cujas paredes estão penduradas capas de gibis. O material foi produzido pela própria DC Comics especialmente para funcionar como *easter egg* no episódio final da

⁵² Para facilitar a compreensão, utilizaremos a terminologia adotada pelas comunidades de fãs. A partir da segunda temporada, *Fringe* divide sua narrativa entre universos paralelos, e a cor utilizada na vinheta de abertura indica onde se passa cada episódio. Assim, o universo de origem dos protagonistas é azul e o alternativo inicial, vermelho. Aparecem, ainda, os universos branco e amarelo, que não serão abordados neste trabalho.

segunda temporada, como relatado pelo diretor de criação da editora, Geoff Johns⁵³. As capas reproduzem momentos históricos de personagens clássicos das HQ's, subvertidos pela diferença entre universos. Se no volume 7 da saga Crise nas Infinitas Terras que conhecemos, o Super-Homem segura o cadáver da Supermoça, no universo vermelho os papeis se invertem. A série de revistas com a dupla Lanterna Verde e Arqueiro Verde, lá, traz os mesmos heróis como Lanterna Vermelha e Arqueiro Vermelho. (Imagens 33 a 38).



IMAGENS 33 a 38 – À esquerda, capas originais. À direita, material do universo alternativo

⁵³ Entrevista publicada no blog da DC Comics em 21 de maio de 2010. Disponível em: <<http://www.dccomics.com/blog/2010/05/21/geoff-johns-and-hank-kanalz-on-last-night%25e2%2580%2599s-fringe-alternate-universe-covers>>. Acesso em: 20 ago. 2012.

No mar de referências, alusões, enigmas e códigos cifrados, *How I Met Your Mother* e *Fringe* criam um grau de exigência implícito para a obra televisiva, similar ao conhecimento requisitado para a análise de obras de arte figurativa ou literária. Internamente, as comunidades de conhecimento caminham rumo à quebra das hierarquias convencionais, à horizontalização dos usuários. Ao mesmo tempo, o público interessado e disposto a percorrer o labirinto de extensões transmidiáticas torna-se mais restrito quanto maior e mais intrincada for a rede do universo narrativo. “Quanto mais camadas você coloca em algo, menor o mercado”, afirma Neil Young, ex-executivo da Electronic Arts e atual fundador da ngmoco, empresa de games para plataformas móveis (apud JENKINS, 2009, P. 181).

2.5 O arco narrativo

As séries correspondem apenas a uma parcela da ficção da TV. Esta fatia pode ser identificada com certa facilidade por características como a exibição semanal, a duração média de cada episódio (entre 30 e 60 minutos na grade das emissoras abertas, incluindo comerciais), a organização em temporadas e o conteúdo assumidamente ficcional⁵⁴. Dentro do gênero, ainda, é possível subdividir os seriados de acordo com o conteúdo, a faixa de horário em que são exibidos e o público-alvo, por exemplo. Assim, podemos afirmar que *How I Met Your Mother* é uma *sitcom*, e *Fringe* um seriado policial de ficção científica.

A *sitcom*, por vezes chamada comédia de costumes, apoia-se em um tripé formado por texto de comédia, elenco fixo e episódios de curta duração. Os segmentos apresentados a cada semana, embora obedeçam a certa cronologia, geralmente podem ser assistidos fora da ordem original sem grandes prejuízos ao enredo.

Já o seriado policial orientou-se, desde a pioneira *Dragnet* nos anos 1950, pela exposição dos métodos dos investigadores. A fórmula, conhecida como *procedural drama* (“drama procedimental”, em tradução livre), estendeu-se também para cenários como hospitais – *M*A*S*H*, *Plantão Médico* – e tribunais – *Law and Order*, *Perry Mason*. Os enredos procedimentais, de modo geral, têm foco na atuação profissional dos protagonistas, e o cenário principal se divide entre a cena do crime/acidente e os escritórios/consultórios.

Tais componentes marcam a estrutura de cada subgênero seriado, tal como se usa dividir na análise literária. Nos termos de Todorov,

⁵⁴ Embora alguns seriados abusem dos efeitos de verdade e das referências ao “mundo real”, o telespectador tem consciência de assistir a um roteiro construído. Os reality shows, por sua vez, também são editados conforme um roteiro, porém tentam nos convencer de que seus participantes têm ações e reações espontâneas.

[...] sentimos através de cada obra que não existe apenas a fala (*parole*), que existem também uma língua (*langue*) da qual ela não é mais que uma das realizações. Nossa tarefa é estudar precisamente esta língua. (in BARTHES et al., 1976, p. 231)

Para construir a narrativa transmidiática, *HIMYM* e *Fringe* complexificam a estrutura-padrão de seus subgêneros, em consonância com outros seriados do mesmo período⁵⁵. Esta complexidade dentro da própria construção do enredo salta aos olhos quando analisamos de que maneira os arcos narrativos são construídos e interligados por cada produto. O arco é uma sequência de cenas ou episódios relativos a um tema específico dentro da trama – cada conflito a ser resolvido ao longo da narrativa.

Em *How I Met Your Mother*, a própria premissa fundante do seriado constitui uma dupla virada em relação à narrativa tradicional das *sitcoms*. De nome autoexplicativo, a série tem como centro o arquiteto Ted Mosby, que na cena inicial começa a relatar aos filhos, no ano de 2030, como conheceu sua esposa. O episódio prossegue com Ted descrevendo seu primeiro encontro com a jornalista Robin Scherbatsky, até a cena final:

Ted (narração): Digo, eu nunca achei que fosse vê-la novamente, mas isso porque eu estava muito próximo ao enigma e não conseguia ver o cenário que ele formava. Porque esta é a história de como conheci sua tia Robin.

Filho: Tia Robin?

Filha: Achei que essa fosse a história de como conheceu nossa mãe!

Ted (narração): Você pode relaxar? Eu vou chegar lá. Como eu disse, é uma longa história.

Assim, estabelece-se um arco narrativo que perpassa todas as temporadas exibidas. A identidade da Mãe⁵⁶ é mantida em segredo, e durante as seis primeiras temporadas, o telespectador recebe pequenas pistas circunstanciais sobre a resposta do enigma. A existência de um enigma-chave, comum em seriados de mistério ou investigação policial (*Twin Peaks*, *Reunion* e *Harper's Island*, por exemplo), não é característica em seriados de comédia, e cria uma nova dimensão de suspense que tenta manter o espectador preso à exibição semanal.

O episódio piloto dá origem, ainda, a um longo arco narrativo envolvendo o romance entre Ted e Robin, que interrompe a busca pela Mãe durante quase duas temporadas completas⁵⁷. O espectador se sensibiliza com a paixão dos personagens, as idas e vindas do

⁵⁵ “Dueling Sleuths”, artigo do jornal australiano *The Age* em 10 ago. 2006, fala sobre a complexificação de *Bones*, seriado forense norte-americano. Disponível em: <<http://www.theage.com.au/news/tv--radio/duelling-sleuths/2006/08/08/1154802894078.html>>. Acesso em: 08 ago. 2012.

⁵⁶ Grafada com letra maiúscula para identificar o personagem, já que ela não possui nome mas tem características bem conhecidas do público. No *fandom* norte-americano, é referida como “The Mother”.

⁵⁷ Este arco narrativo será retomado na seção sobre spoilers.

relacionamento, o primeiro beijo, o pedido de namoro. Ao mesmo tempo, deseja descobrir quem é a Mãe, o que pressupõe um Ted Mosby solteiro.

O episódio 02.09, “Slap Bet”, insere um outro arco narrativo relevante por sua longa duração. Os personagens Marshall Eriksen e Barney Stinson fazem uma aposta sobre o passado obscuro de Robin no Canadá, e o vencedor tem direito a dar um tapa no colega derrotado. Após uma série de reviravoltas, o segredo da jornalista é revelado e Marshall ganha o direito de estapear Barney cinco vezes, quando bem entender.

Um dos cinco tapas é usado no próprio episódio. Os outros aparecem nos episódios: 02.16, “Stuff”; 03.09, “Slapsgiving”, e 05.09, “Slapsgiving 2: Revenge of the Slaps”. É curioso notar que um acontecimento narrativo trivial como o pagamento de uma aposta possa atravessar três temporadas de uma *sitcom*, que tradicionalmente considera o espectador eventual.

A aposta do tapa, aqui, não é apenas um bordão ou piada recorrente. Como toda *sitcom*, *HIMYM* tem várias frases e elementos que se baseiam na repetição. Usualmente, tais *gags* têm função limitada e contribuem apenas para incrementar o diálogo e acionar a *laugh track*⁵⁸. Em *How I Met Your Mother*, o enredo ganhou um arco narrativo completo, com progressão ao longo das temporadas, reviravoltas e episódios especificamente relacionados ao tema.

O arco foi responsável por um dos braços transmidiáticos de maior sucesso: o website www.slapcountdown.com (Imagem 39). Criado por Marshall em uma cena do episódio 03.01, “Wait for it”, com o objetivo de aterrorizar Barney, o site extrapolou os limites diegéticos e passou a existir no mundo real. Assim, os espectadores puderam acompanhar, em contagem regressiva, os dias restantes até o próximo golpe. O fim da contagem no site ocorreu simultaneamente às cenas do episódio 03.09, “Slapsgiving”, em que Marshall finalmente desfere o terceiro tapa.

⁵⁸ *Laugh track*, ou “trilha de risadas”, é o nome dado ao som de risos pré-gravado, incluído na edição dos seriados de comédia para envolver as piadas do texto. As *sitcoms* originalmente eram gravadas com plateia, de modo que as reações do público ajudavam a compor a sonoplastia do produto. Com a elaboração de produtos mais sofisticados em múltiplos cenários, algumas redes de televisão passaram a optar por estúdios fechados com essa “falsa reação”.

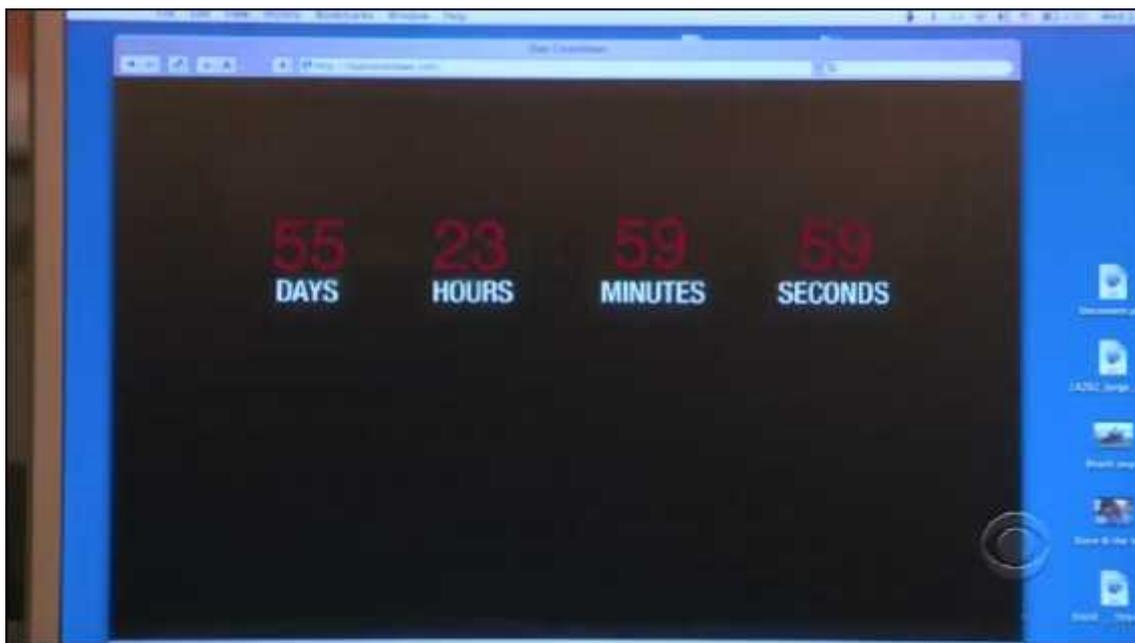


IMAGEM 39 – Website www.slapcountdown.com

Ao analisar a serialidade, Adayr Tesche (2006) afirma que a estabilidade dessa estrutura “faz com que ela se constitua num sistema altamente previsível e, conseqüentemente, tranquilizador”. (p. 84). Assim, a simultaneidade entre *website* e exibição televisiva reforça a temporalidade regular e satisfaz o anseio do espectador em controlar a narrativa.

Ainda que o espectador perceba que o tempo *da* narração difere do tempo *na* narração – em “Slapsgiving”, um dia inteiro é relatado em 20 minutos –, tem-se uma sensação de transmissão ao vivo, o “[...]reconhecimento tácito de que algo está se atualizando *agora* tanto *aqui* (espaço do ‘eu’) quanto *lá* (espaço do ‘outro’)”. (FECHINE in FILHO, 2009, p. 148).

Henry Jenkins (2005) fala também sobre os reality shows, um dos poucos produtos de entretenimento que se beneficia da transmissão ao vivo. Para ele, frente às opções cada vez mais cômodas de grade personalizada, como o TiVo⁵⁹ e a programação sob demanda, as emissoras têm buscado valorizar o tempo real, agarrando-se “[...] à audiência com hora marcada por meio da construção de novas formas de programação.” (p. 13).

O site não foi a única extensão transmidiática do arco. Em 2 de janeiro de 2007, algumas semanas após a transmissão do episódio “Slap Bet”, o Myspace oficial da série

⁵⁹ Gravador de vídeo digital, armazena a transmissão de TV em um disco rígido com a opção de excluir os intervalos comerciais.

também adicionou conteúdo exclusivo (Anexo C)⁶⁰. O regulamento não é citado em qualquer episódio. Assim, apesar de criado pelos produtores, o conteúdo extra tem uma vinculação mais complexa com o enredo, e pressupõe que o espectador ativo conheça previamente o perfil do Myspace ou, ao menos, espaços nos quais essa informação poderia repercutir.

A Declaração dos Tapas (Bill of Slaps, no original) não altera em absoluto o entendimento da narrativa veiculada na televisão, mas funciona como uma recompensa ao espectador ativo. Podemos dizer, então, que a lista atinge especificamente os telespectadores fiéis, uma pequena mas expressiva parcela que grava os programas, re assiste, participa de fóruns e compartilha conteúdos relacionados. (idem, p. 110). Essa parcela de público, como será demonstrado posteriormente na análise, vem ganhando importância e sendo reconhecida pelos produtores de conteúdo em larga escala.

Em *Fringe*, a multiplicidade e a complexidade dos arcos narrativos pressupõe a existência de um espectador ainda mais atento e dedicado, mesmo para os padrões do típico consumidor de ficção científica. Parte da estrutura segue os padrões dos seriados procedimentais, apresentando a cada episódio o “monstro da semana”⁶¹ e resolvendo o caso com uma descoberta genial da Divisão Fringe. Outro lado da estrutura, em paralelo, associa tais ocorrências isoladas a uma grande conspiração, com início no episódio piloto e desfecho ainda sem esboço até o fim da terceira temporada.

O primeiro episódio, exibido em 9 de setembro de 2009, apresenta em menos de 100 minutos (duas horas com intervalos comerciais) seis personagens principais, parte de seus passados, um acidente de avião, incursões em Bagdá e em uma instituição psiquiátrica, uma corporação multinacional bilionária, uma viagem ao limbo da mente de uma agente policial, um ataque terrorista com armas biológicas, um braço biônico de alta tecnologia e um pedido de interrogatório a um cadáver. Na primeira amostra ao público, *Fringe* deixa claro que não seguirá por trilhas convencionais e exigirá atenção prolongada do espectador, que provavelmente não poderá acompanhar devidamente o seriado enquanto faz outra atividade doméstica.

Ao piloto, seguem-se episódios que abrem ainda mais a trama da narrativa. Ao mesmo tempo, novas informações são gradualmente adicionadas de modo a manter os demais enredos

⁶⁰ Disponível em <<http://www.myspace.com/howimetyourmother/blog/212576274>>. Acesso em: 14 ago. 2012.

⁶¹ Termo popularizado pelos fãs do seriado Arquivo X, em referência aos casos sobrenaturais resolvidos em série pela dupla de protagonistas, com arcos que começavam e terminavam no mesmo episódio.

ativos e em constante desenvolvimento. Perguntas são respondidas e novos enigmas aparecem, dando ao espectador uma sensação contínua de busca e recompensa. A narrativa está sempre um passo à frente do espectador, mas impede que este se sinta totalmente perdido através de recursos como rememoração e diálogos descritivos.

Fringe desponta como um produto desenhado especificamente para o público fiel e interativo, terreno árido para telespectadores casuais e zapeadores.⁶² Barthes teoriza sobre a situação de narrativa, um conjunto de protocolos que orienta o consumo por parte dos leitores/espectadores (1976, p. 52). No caso de *Fringe*, estes protocolos incluem a atenção reforçada aos acontecimentos na tela – não só à ação de primeiro plano, como será visto posteriormente –, a assiduidade às exposições semanais, o recurso a episódios antigos e, sobretudo, a discussão do conteúdo nas comunidades de conhecimento.

No projeto do ciberutópico Pierre Lévy, o conhecimento compartilhado está disseminado em todos os níveis, sendo o planeta inteiro uma grande rede de compartilhamento. “Ninguém sabe tudo, todos sabem alguma coisa, todo o saber está na humanidade.” (2010, p. 29). Com o panorama atual, em que a exclusão digital e a desigualdade no acesso à informação ainda se impõe como realidade discriminatória, o conhecimento ainda é compartilhado por um grupo seletivo de cidadãos privilegiados e o ciberespaço é pouco povoado.

Não obstante, o grau de organização das comunidades de fãs ao redor do mundo revela sua eficácia no compartilhamento e na descoberta de informações antecipadas ou, por vezes, escondidas propositalmente nas entrelinhas pelos produtores oficiais, que se aproveitam deste potencial em expansão nos nichos de público.

Ainda assim, *Fringe* se mantém suficientemente didática para que o espectador alheio ao *fandom* compreenda as linhas gerais do enredo. A recapitulação que antecede cada novo episódio antecipa quais elementos serão retomados, e mesmo as explicações técnicas do cientista Walter Bishop são convenientemente “traduzidas” em linguagem corrente por algum membro da divisão. Um exemplo deste direcionamento aparece no diálogo do episódio 01.16, “Unleashed”. A equipe investiga uma série de ataques provocados por um animal híbrido gigante.

⁶² Cf. JENKINS, 2009, p. 111-113.

Astrid: E ainda nas boas notícias, Olívia conseguiu a lista dos animais utilizados na criação do híbrido. (...) *Heloderma suspectum*.
Walter: Sim, um lagarto venenoso nativo da América do Norte. Também chamado monstro de gila.
Astrid: *Megarhyssa Macrurus*.
Walter: Mosca parasita. Interessante.
Astrid: *Desmodus rotundus* e...
Walter: Espera, você disse *Desmodus rotundus*?
Astrid: Sim, por quê?
Peter: É um tipo de morcego.
Walter: Claro, como não pensei nisso antes?
Peter: O sistema imunológico deles...
Walter: ... os torna perfeitos candidatos para a hibridização.
Astrid: Estou perdida.
Peter: Morcegos têm um sistema imunológico único no reino animal. Podem carregar centenas de doenças diferentes sem serem afetados.
Walter: É o mesmo sistema que torna possível que a criatura [híbrida] cresça sem rejeitar suas partes. O morcego era o ingrediente que faltava para que a criatura sobrevivesse.

A cena segue com uma estrutura de diálogo bastante similar, que também se repete na maioria das conversas no laboratório ficcional de Harvard. Os roteiristas poderiam ter simplesmente lançado os nomes científicos no texto, deixando ao espectador a tarefa de ir até sites de pesquisa e descobrir o nome popular dos animais. No entanto, opta por uma conversação didática, em que os personagens mais acessíveis atuam como tradutores simultâneos da mente intrincada do cientista maluco Walter Bishop. A função, frequentemente atribuída às agentes Astrid e Olivia e ao filho de Walter, Peter Bishop, atua direcionando o público a um equilíbrio entre o entendimento do roteiro e a busca por informações complementares.

Assim, é possível acompanhar *Fringe* em uma única mídia, e mesmo pulando um ou outro capítulo. Porém, os diversos elementos que disputam a atenção do espectador repetidamente apontam para fontes externas de informação. A complexidade narrativa altera e é alterada simultaneamente pela atividade dos espectadores. Produtos como *Fringe* e *HIMYM* desafiam o público a seguir pistas e decifrar enifmas, e a atividade efervescente das comunidades de fãs que perseguem o conteúdo espalhado em múltiplos suportes é sintomática do sucesso da estratégia transmidiática.

“Ver” televisão é um comportamento relativamente privado. Ser um “fã”, no entanto, é participar de uma série de atividades que se estendem para além do ato privado de ver e refletem um maior envolvimento emocional reforçado com a narrativa de televisão. (BIELBY, HARRINGTON e BIELBY, 1999, apud LOPES, 2011, p. 312-313)

Pierre Lévy defende que o conhecimento não está nas mãos de uma entidade ou de um único sujeito, mas em “[...] uma variedade infinita de intelectuais coletivos [que] aplainam, estendem e constituem o Espaço do saber”. (2010, p. 187)

Assim, o teórico distingue conhecimento compartilhado – aquele que é sabido por todos os membros do grupo -- de inteligência coletiva – soma das potencialidades de cada membro, que podem ser acessadas diante de determinado desafio. O espectador monomidiático tem acesso ao enredo, aos episódios e a parte das informações do conhecimento compartilhado. Sem as ferramentas de interação, fica alijado dos dados complementares e priva a comunidade de eventuais contribuições que estejam ao alcance de sua *expertise*.

2.6 Cliffhanger e spoiler

Afirmamos anteriormente que a complexidade narrativa não é algo inédito nas séries de TV. Com as tecnologias de gravação caseira, que possibilitam ao espectador guardar o conteúdo transmitido e (re)vê-lo na hora e local que desejar, os níveis de audiência tornaram-se menos precisos na aferição do sucesso comercial de um produto televisivo. Surgiu então, ainda na década de 1990, a chamada “televisão de envolvimento”, que buscava atrair fãs com diferentes interesses, mesclando ação visual, enredos complexos e personagens com maior densidade emocional.

O anúncio de estratégias transmidiáticas tem início entre 2006 e 2007 (JENKINS, 2009. p. 169), com pequenos episódios adicionais para internet (*webisodes*), celular (*mobisodes*), jogos de realidade alternativa (ARGs), livros e quadrinhos, por exemplo. Tal miríade de produtos não pretendia apenas atingir vários públicos, mas atingir o mesmo público várias vezes.

Cabe notar que a estrutura seriada se mantém na maior parte das apresentações do conteúdo canônico, aquele disponibilizado pelos chamados “produtores oficiais”. Sejam veiculados na televisão ou em suportes secundários, sejam eles digitais ou analógicos, a serialidade é característica fundante do desenvolvimento narrativo transmidiático proposto pelas emissoras.

Dentro da serialidade, um elemento importante para a manutenção do interesse é o suspense. Dos contos de Sheherazade⁶³ à narrativa digital, é a interrupção da história em momentos decisivos – o *cliffhanger* – que estimula o receptor a retornar à saga posteriormente, ávido por um desfecho ou novos desdobramentos.

O “suspense” não é evidentemente mais que uma forma privilegiada ou, caso se prefira, exasperada, da distorção: de um lado mantendo uma sequência aberta (por procedimentos enfáticos de retardamento, e de adiantamento), reforça o contato com o leitor, detém uma função manifestamente fática; e, por outro lado, oferece-lhe a ameaça de uma sequência inacabada, um paradigma aberto [...] e é esta perturbação que é consumida com angústia e prazer (enquanto é sempre finalmente reparada); o “suspense” é pois um jogo com a estrutura, destinado, caso se possa dizer, a arriscá-la e a glorificá-la [...] (BARTHES, 1979, p. 53)

A função manifestamente fática descrita por Barthes, por vezes, é explicitada na forma de perguntas diretas ao espectador. Em *How I Met Your Mother*, a própria premissa da série é uma contínua interpelação ao público: “quem é a Mãe?”, pergunta mais importante que aquela que dá título ao produto, “como o protagonista a conheceu?”. Em *Fringe*, as *promos* (cenas dos próximos acontecimentos, divulgadas via o Youtube ou logo após a exibição de um episódio) não raro reforçam questões levantadas em episódios anteriores.

As cenas que encerram as três primeiras temporadas de *Fringe* são sintomáticas de tal efeito. No episódio 01.20, “There’s More Than One of Everything”, último da primeira temporada, Olivia Dunham consegue finalmente agendar uma reunião com o cientista William Bell, ex-parceiro de Walter Bishop e atual proprietário da empresa Massive Dynamic. A caminho do encontro, *flashes* apontam a presença de pessoas em um elevador aparentemente vazio. Olivia entra no elevador a partir de um prédio comercial aparentemente comum, e “desembarca” em um andar que mais se assemelha aos corredores antissépticos de um laboratório. Quando o mistério sobre a identidade de William Bell finalmente é revelado⁶⁴, outro enigma toma forma imediatamente para manter o suspense ativo. Olivia olha pela janela e se vê numa das torres do World Trade Center, sinal da passagem a um universo paralelo que já havia sido mencionada no episódio 01.17, “Bad Dreams”. Com isso, todo o intervalo de meses entre as duas temporadas foi permeado pela especulação do público a respeito desta cena, permitindo aos produtores brincar com a situação e lançar pistas do

⁶³ Ver Referencial Teórico, Seção 1.2.1, p. 25.

⁶⁴ Diversos episódios levam ao nome do cientista, já a partir do piloto, mas sem qualquer menção às suas características físicas. Meses depois, no encerramento da temporada, o seriado presta uma homenagem ao gênero de ficção científica escalando o ator Leonard Nimoy, eternizado como o capitão Spock de *Jornada nas Estrelas*, para o papel. A informação chegou a vazar nas redes sociais semanas antes do episódio, o que não foi suficiente para abalar a ansiedade dos espectadores em ver Nimoy de volta às telas em um produto de *sci-fi* cult.

conteúdo previsto para a segunda temporada, de modo a manter o interesse ativo sem aniquilar o fator surpresa.

A mesma estratégia foi adotada no encerramento da segunda temporada, quando Olívia, já no universo vermelho, troca de lugar com sua versão alternativa (apelidada Bolívia pelos fãs; o apelido foi apropriado pelos produtores e tornou-se de uso corrente na série). O episódio final da temporada não deixa claro se a troca realmente aconteceu, e o que foi feito com a agente “original”. Todo o material promocional divulgado no intervalo entre as temporadas amplificava a incerteza sobre o enredo, com cenas rápidas que não permitiam ao espectador identificar qual das versões de Olivia estava no quadro.

Na terceira temporada, o uso do suspense para movimentar as comunidades de fãs é ainda mais radical. No episódio 03.22, “The Day We Died”, Peter Bishop ativa a máquina apocalíptica em torno da qual diversos episódios transcorreram. Com isso, o personagem literalmente desaparece de cena e, até onde ficamos sabendo, da memória dos demais personagens. A campanha promocional para a quarta temporada teve como base a pergunta “onde está Peter?”. *Spots* promocionais mostravam interferências paranormais na vida dos demais personagens, indícios da presença de Peter em algum plano sobrenatural, mas nada era confirmado ou negado definitivamente. Em entrevistas dadas a blogs e programas de TV, os roteiristas Jeff Pinkner, Joel Wyman e Akiva Goldsman respondiam pouco e criavam ainda mais pontas soltas. A presença do ator Joshua Jackson na feira de cultura pop Comic-con, em 24 de julho de 2011, foi responsável pelo maior frenesi do evento naquele ano. Até mesmo a renovação de contrato do ator – que confirmaria o retorno dele às gravações – foi adiada e mantida em sigilo o máximo possível, numa tentativa da emissora e dos produtores em evitar o resfriamento das discussões.

A expressiva comunidade de fãs de *Fringe* respondeu coletiva e entusiasmadamente aos enigmas propostos pela série, mesmo durante os hiatos na exibição. A profusão de teorias surgidas na internet e transportadas para livros, debates em programas de televisão e contatos diretos entre emissora e público é índice da intensidade atingida pelo consumo coletivo e integrado da narrativa transmidiática.

Tal como a maior parte da programação televisiva, *Fringe* e *How I Met Your Mother* são entretenimento para ser consumido em grupo e debatido publicamente, retomando uma característica da dramaturgia grega ou da leitura em praças públicas. A literatura havia se

tornado um hábito privado na Idade Média, com a imprensa e os livros em menor formato⁶⁵, mas os meios de radiodifusão, sobretudo TV e internet, restabeleceram o hábito do espetáculo coletivo. Henry Jenkins diz que poucas pessoas assistem TV sem comentar suas impressões em algum círculo social (presencial ou virtual). Assim, também os pontos em aberto das narrativas tornam-se assunto, e as teorias e especulações tendem a ser compartilhadas, testadas e contraditas.

No espaço virtual destes debates, surge a figura do *spoiler*. O termo designa os usuários de fóruns, blogs ou colunas de mídia especializada que publicam, com antecedência, revelações sobre o enredo, estragando (*spoiling*, em inglês) a surpresa para quem ainda não assistiu ao episódio. Por extensão, o conteúdo descoberto e compartilhado também recebe o mesmo nome.

Jenkins explica que há alguns anos, quando a internet ainda era um veículo incipiente nos Estados Unidos, as séries eram exibidas de modo não-simultâneo dentro do território americano⁶⁶, e demoravam meses para chegar a outros países. No Brasil, este cenário só começou a sofrer alterações nos últimos anos, ainda em poucas produções. Séries como *True Blood* e *Game of Thrones*, ambas do canal HBO, são exibidas simultaneamente, assim como a final do *reality show American Idol* (produzido pela FOX, exibido no Brasil pela Sony). Assim, consumidores em posições geográficas diferentes têm acesso à informação em graus e temporalidades distintas.

O compartilhamento desordenado de informações por parte da parcela privilegiada, ao longo do tempo, foi fonte de dissidência e conflito nos fóruns e comunidades participativas. Os desentendimentos resultaram em uma espécie de “código de conduta”, que tem como principal ponto o *spoiler alert* – aviso que antecede textos com revelações sobre o enredo –, o uso de cores esmaecidas para evitar uma leitura desavisada e a reserva de espaços específicos, dentro dos fóruns, para o compartilhamento menos vigiado entre os usuários que buscam tal tipo de conteúdo. O aviso de *spoilers* tornou-se padrão em blogs especializados e mesmo na enciclopédia participativa Wikipedia, sempre que é descrito algum roteiro de filme, livro, programa de TV ou peça de teatro.

⁶⁵ Cf. ASA e BRIGGS, 2004, pg. 68.

⁶⁶ O território norte-americano compreende quatro fusos horários distintos. A faixa da Costa Leste (Eastern Standard Time) corresponde a UTC-5, e a da Costa Oeste (Pacific Time Zone), a UTC-8. Existem ainda fusos distintos para territórios como Porto Rico, Havaí, Alaska e Samoa Americana.

Com os sem estes freios sociais, a prática do *spoiler* tornou-se um dos principais motores das discussões acerca das narrativas seriadas. A divulgação indesejada do desfecho de uma obra já concluída pode, é claro, interferir de modo decisivo na apreciação desta; mas a temporalidade proporcionada pelos conteúdos disponibilizados em série e a tensão narrativa própria aos produtos televisivos potencializam a importância do suspense para a experiência imersiva dos seriados de TV.

Os *fandoms* de *Fringe* e *How I Met Your Mother* seguem uma rotina bastante parecida, mesmo com formatos e temáticas tão distintos. A discussão de um episódio tem duração mínima de duas semanas. Começa, geralmente, logo após a exibição do episódio anterior, quando as *promos* são exibidas em chamadas na televisão ou nos meios virtuais. Tão logo o conteúdo é disponibilizado, os membros do fórum começam a especular cenas, preencher/buscar fichas técnicas em sites especializados e enciclopédias colaborativas e a desenvolver suas próprias teorias sobre o futuro da história em vias de narração.

Durante a semana, reúne-se a maior quantidade de informações possível até que, enfim, inicia-se a exibição do episódio em questão. A transmissão original é acompanhada simultaneamente ao redor do mundo (a exibição é sincronizada pelos fusos horários norte-americanos, e disponibilizada em *streamings* piratas para internautas em outros países), e discutida em tempo real nas comunidades, em tópicos de rápida atualização. Assim que a transmissão chega ao fim, tem início uma nova saraivada de teorias, análises, resenhas e recapitulações, relacionando o novo conteúdo à base de informações que se construiu coletivamente durante as temporadas.

Se determinado episódio apresenta pontos de virada mais significativos para o enredo, ou tem uma participação especial anunciada com antecedência, o prazo para a discussão se estende, antecipando-se ou se prolongando indefinidamente. Não raro, os mesmos usuários ativos da comunidade atualizam tópicos referentes a três ou mais episódios, no mesmo dia.

Percebe-se uma alteração crucial no caráter e na influência do *spoiler*. No primeiro cenário enunciado por Jenkins, a revelação antecipada do enredo tinha influência somente na experiência audiovisual do telespectador, que passivamente recebia a informação adiantada de seus pares e sofria uma perda na qualidade espectral, a respeito de um conteúdo que já havia sido exibido para determinada plateia. Em comunidades de fãs dedicadas a produções mais recentes, como *Fringe* e *HIMYM*, percebemos que a busca se refere a informações

inéditas, a negociações que nem sequer começaram, a um conteúdo não-finalizado, embrionário. A procura ávida por informações em primeira mão passa a envolver também o outro lado da corda, onde se localizam o elenco e a equipe de produção.

Com o tempo, o cuidado com a distribuição dos roteiros de cada episódio cresceu substancialmente, a ponto de nem mesmo os próprios atores conseguirem informações privilegiadas sobre os personagens que interpretam. Em entrevistas, os criadores de ambas as séries reafirmam que o final de suas produções está definido há tempos⁶⁷ (Imagem 40). Ao mesmo tempo, sempre que perguntados sobre o destino de seus personagens, atores são enfáticos em dizer que não fazem ideia do roteiro a longo prazo⁶⁸. Tal como nas novelas brasileiras, em que múltiplos finais são gravados e as decisões, tomadas a toque de caixa, também as produções americanas precisam redobrar seus cuidados.



IMAGEM 40 – Twitter oficial da produção de *HIMYM*

Reiteradamente, os produtores se mostram atentos à repercussão de suas obras na *web*. Os sites produzidos por fãs funcionam em via de mão dupla, são ao mesmo tempo *feedback* para escritores/roteiristas e propagadores de uma estratégia de fidelização, agentes de marketing espontâneo. (ANDREJEVIC, 2008, apud LOPES, 2011, p. 318).

⁶⁷ Entrevista com o produtor-executivo de *Fringe* Jeff Pinker. Disponível em: <<http://collider.com/exclusive-interview-fringe-showrunner-executive-producer-jeff-pinker/5439/>>. Acesso em: 16 ago. 2012. Em inglês.

⁶⁸ Entrevista com a atriz Anna Torv, de *Fringe*. Disponível em: <<http://collider.com/anna-torv-interview-fringe-season-three/54255/>>. Acesso em: 16 ago. 2012. Em inglês.

Janet Murray (2003) observa ainda que a especulação é elemento integrante da relação entre leitor e obra em qualquer narrativa seriada, citando como exemplo os romances vitorianos. A autora chama atenção para uma forma de complexificação narrativa utilizada por ambos os seriados com intensidades diferentes: a criação de universos e linhas do tempo alternativas. Para Murray, as experiências supõem “[...] uma sofisticação por parte da audiência, uma ânsia para transpor e reagrupar os elementos de uma história, bem como a habilidade para ter em mente versões alternativas de um mesmo universo ficcional”. (p. 52). É esta ânsia da audiência em transgredir os limites pré-definidos do enredo que, de certo modo, se converte em múltiplas iniciativas de extensão e adiamento narrativo, como as *fanfics*, a criação de cânones alternativos e a busca pela antecipação dos roteiros (*spoilers*).

Dentro da narrativa, *Fringe* e *How I Met Your Mother* lidam de modos distintos com a manutenção do *cliffhanger* e a batalha contra os *spoilers*. Em *HIMYM*, é de conhecimento público que a pergunta-título sustenta a narrativa, de modo que não deve ser respondida até a última temporada. Enquanto bons níveis garantirem a renovação do produto, a pergunta se manterá ativa⁶⁹. De modo a evitar que o público perca o interesse em esperar prazos tão elásticos, *HIMYM* dá *spoilers* de si mesmo.

No episódio 01.21, “Milk”, Ted Mosby cita seu 30º aniversário, quando encontrou um bode em seu banheiro. Dizendo ser uma ótima história, o personagem promete “contá-la posteriormente”. O tema é retomado como mote central do episódio 03.17, “The Goat”, quase dois anos depois. O espectador fiel é capaz de estabelecer essa relação e se sente recompensado por sua assiduidade ao produto – mesmo que este conhecimento prévio não seja, em absoluto, relevante para a compreensão da trama.

O principal exemplo de *spoiler* intradieético em *HIMYM*, no entanto, são as pistas sobre a identidade da Mãe. No episódio 03.12, “No Tomorrow”, descobrimos a existência de um guarda-chuva amarelo que parece relevante à trama. Nos episódios 04.24 e 05.01, respectivamente “The Leap” e “Definitions”, nos é dito que a Mãe estava na primeira aula ministrada por Ted Mosby, que na verdade havia entrado por engano em uma turma de economia. No 05.12, “Girls vs. Suits”, Ted nos conta ter saído com Cindy, que coincidentemente era colega de quarto de sua futura esposa – aqui, vemos de relance um pé

⁶⁹ O seriado *Twin Peaks*, assim como *How I Met Your Mother*, era também dirigido por uma pergunta-chave: “quem matou Laura Palmer?”. A questão foi respondida no meio da segunda temporada, causando uma perda de interesse nos episódios subsequentes e o eventual cancelamento do produto. A notícia do “hiato indefinido” pode ser vista em: <<http://www.nytimes.com/1991/02/16/arts/twin-peaks-canceled-as-a-saturday-regular.html>>. Acesso em: 04 set. 2012.

feminino que, segundo a narração, provavelmente pertence à personagem enigmática. No 06.01, “Big Days”, vemos que o protagonista conhece sua amada em um casamento e finalmente, no episódio 06.24, “Challenge Accepted”, sabemos que este casamento tem como noivo Barney Stinson.

Ao longo de seis temporadas, conhecemos pequenos detalhes que ajudam a montar o grande quebra-cabeça da identidade da Mãe. Sabemos que ela fez graduação em economia na Universidade de Columbia, que toca baixo, que até a quinta temporada dividia quarto com uma amiga, tem pele clara, por algum motivo foi convidada para o casamento de Barney e assim por diante. Tudo o que sabemos sobre a enigmática personagem nos foi revelado pelo próprio roteiro, calculadamente programado para reativar o fio narrativo central de tempos em tempos.

Mais do que revelar quem a Mãe “é”, as pistas deixam claro ao espectador quem ela “não é”. Apostando na coerência interna da história, exclui-se a possibilidade de que qualquer um dos relacionamentos longos de Ted exibidos até o momento (Stella, Victoria, Robin e Zoey) se encaixe no perfil. Assim, independente de qual par romântico tenha causado maior identificação em determinadas fatias do público, nenhuma delas poderá retornar como esposa ao fim do enredo.

Apesar de *How I Met Your Mother* sustentar toda sua narrativa em um enorme *cliffhanger*, sua divisão em arcos e temporadas não utiliza o recurso de modo sistemático. Mesmo quando se valem de temas recorrentes, os episódios têm seus conflitos resolvidos dentro de si mesmos, deixando poucas pontas soltas a serem reatadas pela continuidade.

O episódio final da primeira temporada, “Come On”, começa em um estado de equilíbrio aparente e termina com um novo casal (Ted e Robin) e um fim de relacionamento (Lily e Marshall). Assim, o suspense não está no evento em si, mas em como as personagens reagirão ao novo estado das coisas. Mais do que uma informação isolada (quem morre, quem vive, o que está atrás da porta), o interesse recai sobre o comportamento dos protagonistas a longo prazo, as sutis mudanças de postura e direcionamento narrativo, algo que não pode ser estragado tão facilmente pelo *spoiler*. Não é apenas “revelar o mistério”, mas acompanhar os desdobramentos emocionais intrincados de personagens complexos.

O final das outras temporadas segue uma lógica semelhante. Antes de entrar no recesso prolongados, os episódios abordam mudanças significativas na vida de cada

personagem. Cerimônias de casamento, pedidos de namoro, demissões, mudanças de apartamento e até mesmo uma gravidez. É curioso reparar que boa parte dos arcos iniciados em um final de temporada encontram sua conclusão no final da temporada seguinte. Por exemplo, Lily e Marshall decidem ter um filho no episódio final da quinta temporada, “Doppelgangers”, e recebem a notícia da gravidez no 06.24, “Challenge Accepted”, que encerra a temporada seguinte.

Assim, os *cliffhangers* de *How I Met Your Mother* ganham importância não porque mantêm informações em suspensão, mas justamente porque atuam como *spoiler* dos acontecimentos subsequentes. A discussão nas comunidades de fãs não se lança em tentar desvendar mistérios do roteiro, mas em analisar o envolvimento emocional e a identificação com cada um dos personagens, e especular como personalidades tão bem definidas dentro da trama poderão lidar com as mudanças estruturais exibidas.

Jenkins afirma que os criadores, se não podem controlar nossas ações em relação à obra transmidiática, tentam moldar ao máximo nossas interpretações (2009, p. 176). É o que Carter Bays e Craig Thomas, roteiristas-chefes de *How I Met Your Mother*, fazem ao direcionar as teorias do público e trazer determinados pontos à tona quando e como acham mais conveniente.

Fringe, por sua vez, trabalha *spoilers* e *cliffhangers* de modo mais “agressivo”, surpreendendo o espectador em vez de desviá-lo para outros questionamentos. Como produto de ficção científica, o seriado avança mais que a *sitcom* estudada rumo à criação de um universo narrativo. Jenkins distingue dois tipos de abordagem em franquias cinematográficas. *X-Men* (Bryan Singer, 2000), por exemplo, define no começo as regras do universo e passa a desenvolver histórias dentro dele. Já *Alien* (1979, Ridley Scott) vai construindo e enriquecendo seu universo ficcional a cada nova sequência. *Fringe* segue este segundo ordenamento que, segundo o autor, faz com que “[...] mais energia seja despendida em mapear o universo que em habitá-lo.” (p. 162)

Na prática, isso quer dizer que *Fringe* mantém seu público ocupado em entender a dinâmica dos acontecimentos e mesmo tentar prevê-los, em vez de criar novas histórias dentro dos parâmetros estabelecidos *a priori*. Atento, o *fandom* do seriado criado por J. J. Abrams (*Lost*, *Alias*) sabe que há conteúdo escondido virtualmente em qualquer cena exibida na televisão, além dos conteúdos acessórios como sites, material promocional e quadrinhos

integrantes da franquia. Assim, ao mesmo tempo que a inteligência coletiva das comunidades de consumidores se lança a catalogar todas as informações disponíveis, usa também este banco de dados para se antecipar à exibição e descobrir o máximo possível sobre o desdobramento da série.

Não é possível determinar ao certo quem e quantas são as pessoas que assistem *Fringe*, mas o indicador de audiência norte-americano Nielsen aponta uma média de 4 milhões de aparelhos sintonizados no seriado, desde que ele passou às noites de sexta-feira. O número não contabiliza downloads, boxes de DVD com as temporadas completas, reprise das gravações em aparelhos como TiVo e Apple TV, compras digitais, exibições em locais públicos ou *streamings* na internet. Independente do número de espectadores, é possível afirmar que entre eles estão historiadores, bioquímicos, jornalistas, físicos nucleares, donas de casa, estudantes de ensino médio, uma miríade de profissões e faixas etárias de ambos os sexos.

O trunfo da inteligência coletiva é justamente unir diferentes *expertises* em torno de um objetivo comum. A soma das potencialidades dos milhões de espectadores de *Fringe* deveria, matematicamente falando, se sobrepor ao potencial criativo de cinco, dez escritores que compõem a equipe de roteiristas de *Fringe*. Ainda assim, foram poucas as vezes em que os fóruns, enciclopédias *wiki* e espaços de compartilhamento conseguiram se antepôr à exibição e decifrar o desfecho de arcos narrativos.

A “vitória” da equipe de produção nesse jogo de gato e rato não seria tão notória caso os acontecimentos simplesmente brotassem do nada – o conceito de *deus ex machina* remonta à tragédia grega de Eurípedes, em que personagens surgiam miraculosamente na narrativa com a solução de todos os conflitos. Não há “mão de Deus” em *Fringe*. Cada grande mudança no enredo deixa atrás de si uma trilha de pistas e pequenas referências anunciadas de antemão, e em sua maioria negligenciadas pelo olho não-treinado do público. A cada episódio são detectados inúmeros detalhes, referências a episódios anteriores, posteriores, de temporadas distintas e mesmo a produtos externos ao seriado, membros da cultura pop norte-americana. Mesmo com tudo isso em mãos, a inteligência coletiva não consegue se impôr frente aos recursos criativos dos produtores.

Acompanhando ativamente as discussões na comunidade de fãs, os produtores-executivos Jeff Pinkner e J.H. Wyman têm conhecimento privilegiado sobre como o público

encara cada traço narrativo. Podem, assim, dar maior espaço a determinado arco narrativo ou suprimi-lo, antecipar ou atrasar respostas e, principalmente, mudar de ideia em relação a algum desfecho. Por mais que se recusem a admitir publicamente o fato, é possível e provável que algum evento previsto para acontecer no seriado tenha sido cancelado deliberadamente quando uma teoria sobre o assunto ganhou força internet afora. Esse tipo de monitoramento não é novo, mas tradicionalmente exigia intervenções mecânicas como questionários, pesquisas de rua e entrevistas com grupos amostrais. Com a rede de discussões na internet, todo o material bruto está disponível, para ambos os lados e em tempo real. O público se lança atrás das pistas deixadas pelos produtores, que acompanham o processo de descobertas e tentam controlar os avanços de seus “clientes”. Mais que ganhadores ou perdedores, o processo de escrita e leitura é otimizado e ganha profundidade quando ambos os lados da corda investem tanto tempo e trabalho intelectual em um produto narrativo seriado.

Considerações Finais

A cultura humana não é estática. A narrativa, como manifestação desta cultura, também não o seria. A complexificação de temas, formas (e fórmulas) e processos de leitura/escritura é decorrência lógica da dinâmica social em que estão inseridos autores e leitores/espectadores. A democratização do acesso à cultura vem desde a criação da prensa, no séc. XIV, modificando os processos de produção, recepção e transmissão de conhecimento – e a internet deu nova dimensão a esse processo.

Nesse sentido, a narrativa transmidiática é reflexo de novas configurações sociais, econômicas, tecnológicas e culturais, e visa cercar esse novo espectador-consumidor-usuário com alta capacidade de assimilação simultânea e mais dispersivo que o telespectador original dos anos 1950. Se durante muito tempo as pessoas se adaptaram ao avanço tecnológico, hoje a tecnologia e seus detentores correm atrás de um grupos de consumidores mais exigente, capaz de produzir seu próprio conteúdo e disseminar sua opinião acerca daquilo que consome. Esse perfil ainda corresponde a uma pequena parcela da população mundial com acesso aos meios de recepção e produção, grau de instrução elevado e condições econômicas que permitam dedicar horas semanais à fruição cultural. O idioma também é fator de exclusão, já que boa parte do conteúdo secundário é disponibilizada somente em inglês. Embora, como dissemos, a compreensão do enredo linear não seja prejudicada pelo acesso limitado aos suportes acessórios, nota-se que o acesso integral às ferramentas transmidiáticas ainda é privilégio de uma elite econômica e cultural.

Se Artur da Távola disse que a televisão jamais seria de vanguarda⁷⁰, em pouco tempo produções como *Lost* e *Família Soprano* provariam o contrário. *How I Met Your Mother* e *Fringe* bebem dessas e de outras fontes para criar uma trama inventiva, com relações complexas entre os personagens, e dos personagens com o enredo, e deste com a recepção do espectador.

Posto isto, a narrativa transmídia não pode ser vista apenas como uma ligação entre mídias diferentes ou como a reprodução de uma história em outros suportes. As conexões modificam sobremaneira a estrutura narrativa própria a cada meio. Neste trabalho, buscamos lançar luz sobre algumas alterações sofridas pela configuração narrativa dos seriados de TV a partir do uso consciente da extensão transmidiática.

⁷⁰ TÁVOLA, Artur da. **A telenovela brasileira**. São Paulo: Globo, 1996. p. 9

Com base em *How I Met Your Mother* e *Fringe*, identificamos que a convergência de diferentes meios a partir de uma história cria novos níveis de significação e altera a dinâmica da narrativa seriada, desafiando produtores e consumidores a buscar soluções criativas. O resultado é uma trama intrincada, com fios mais longos, fios de materiais diferentes entrelaçados, fios soltos e fios tecidos por diferentes agentes.

Escrita e produzida pela mesma equipe de *Lost* – seriado paradigmático no uso consciente da estratégia transmidiática, com seus erros e seus acertos –, *Fringe* exige do consumidor uma dedicação semanal superior aos 60 minutos que ocupa na grade de programação. Rever episódios anteriores, discutir teorias na internet ou em outros círculos, acompanhar cenas quadro a quadro são atividades que estendem a vida útil do episódio e mantêm o envolvimento racional e sentimental do espectador com o produto. Ao mesmo tempo, a série utiliza uma diversidade de suportes adicionais, aprofundando o universo narrativo iniciado no enredo serial televisivo.

How I Met Your Mother mostra que esse fenômeno transmidiático não é destinado a um nicho específico de público e não exige um arcabouço narrativo complexo *a priori*. Partindo do modelo elementar das *sitcoms* em direção a um produto mais apurado, a produção apresenta suas extensões como um recurso humorístico e afetivo mais descontraído, que não exige tamanho esforço intelectual mas gera similar sentimento de recompensa.

Em ambas as séries, é possível perceber mudanças significativas em elementos básicos que estruturam a narrativa seriada. Os arcos narrativos tornaram-se mais longos, e o “caso da semana” passou a conviver com um enredo mais elaborado, personagens com densidade emocional. Além dos usuais *flashbacks*, o passado dos personagens pode ser explorado nas histórias em quadrinhos e suas personalidades, estendidas em livros, páginas em redes sociais e documentos de modo geral. Assim, o arco narrativo não só se torna mais extenso, como rompe as barreiras do suporte e se estende para outras mídias. Mais coisas acontecem ao mesmo tempo, e em mais de um espaço.

O *cliffhanger* trabalha mais intensamente as expectativas do público e exige cuidado especial da equipe de produção, de modo a evitar as revelações antecipadas do enredo (*spoiler*). O compartilhamento de informações via internet faz com que informações privilegiadas se disseminem rapidamente, colocando em risco o suspense criado entre episódios e/ou temporadas diferentes. O mesmo acontece com os arcos narrativos de longo

prazo, que podem ser desvendados pelo público (inteligência coletiva) com antecedência e destruir um desenvolvimento previsto para três ou quatro episódios a frente.

Os *easter eggs* passam de brincadeiras eventuais para integrantes de uma estratégia de marketing definida, que orienta o espectador a manter atenção constante durante a(s) exibição(ões) e a competir com outros fãs, socializando o consumo. Esse modo espectral mais atento retoma o modelo tradicional de assistir à televisão, desconstruído em larga escala pela proliferação de dispositivos eletrônicos. Em uma via de mão dupla, a narrativa transmídia ao mesmo tempo dispersa o conteúdo para diferentes veículos e condiciona o usuário/espectador a concentrar-se em pacotes de informação específicos, de modo a compreender a complexidade da narrativa que lhe é ofertada.

É importante ressaltar, com isso, que tais alterações não ocorrem apenas com o objetivo de libertar a criatividade de roteiristas e produtores executivos. O mercado televisivo norte-americano é um dos mais competitivos e movimenta cifras astronômicas a cada ano – o episódio piloto de *Fringe* teve custo de produção divulgado na casa dos 10 milhões de dólares⁷¹. Se um dos motivos para a proliferação de franquias, adaptações e refilmagens a partir dos anos 1990 era a economia nos custos de produção com a maximização do retorno financeiro, do mesmo modo a expansão transmídia atinge o público com várias abordagens, e incentiva-o a desembolsar dinheiro repetidas vezes para ter acesso a partes diferentes do enorme universo narrativo – ou à mesma parte, em boxes de DVD, edições de luxo, compilações e pacotes promocionais.

Na disputa entre emissoras, faixas de horário e produções distintas, a complexificação da narrativa tem contagiado a programação televisiva como um todo, mesmo em programas que não desenvolvem uma estratégia transmídia propriamente dita. A mudança nos hábitos de consumo do público norte-americano tem acarretado uma queda generalizada de audiência⁷², tornando a batalha pela atenção do espectador ainda mais intensa. Comunidades de fãs históricos, marketing espontâneo em redes sociais e recomendações de consumo entre amigos são alguns dos elementos decisivos que podem separar o cancelamento da série e a sua renovação para uma próxima temporada. O sucesso (ou o fracasso) de um único programa

⁷¹ Disponível em: <<http://tv.yahoo.com/news/most-expensive-tv-pilots-time-game-thrones-lost-230000616.html>>. Acesso em: 21 set. 2012. Em inglês.

⁷² Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2012/04/23/business/media/tv-viewers-are-missing-in-action.html?pagewanted=all>>. Acesso em: 20 set. 2012. Em inglês.

é suficiente para levar às alturas (ou ao fundo do poço) as produções que a antecedem ou sucedem na grade horária.

A dinâmica comercial das produções transmidiáticas, pouco abordada no presente estudo, constitui um tema relevante que pode ser utilizado em pesquisas futuras. Outro aspecto interessante, no que diz respeito à narrativa em si, são os efeitos de verdade presumidos pela narrativa de ficção transmídia. A suspensão temporária da descrença, entendida por Grosser como “pacto narrativo”, dependem de uma predisposição do leitor/espectador a aceitar premissas ficcionais da obra; a vigilância constante ao *quadro a quadro* e à rotina de produção, possivelmente, alteram a dinâmica imersiva do produto.

No Brasil, a narrativa transmidiática é ainda incipiente, mas é possível identificar em produções contemporâneas indícios fortes de um requinte narrativo, com arcos mais extensos e tramas mais movimentadas. A influência dos seriados norte-americanos nesse amadurecimento é assumida pelos próprios autores⁷³, e pode ser o primeiro passo rumo à expansão transmídia das narrativas produzidas em solo brasileiro. A variedade de *blogs*, sites especializados e espectadores dedicados às séries americanas por aqui é indício de que o mercado é fértil e o terreno, promissor para tentativas do gênero.

⁷³ Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/impresso,suburbio-e-o-astro-de-avenida-brasil,922131,0.htm>>. Acesso em: 20 set. 2012.

Referencial bibliográfico

ARANHA, Gláucio; BATISTA, Fernanda. Literatura de massa e mercado. In: **Revista Contracampo**, Niterói, n. 20, ago. 2009. Disponível em:

<www.uff.br/contracampo/index.php/revista/article/download/11/26> Acesso em: 02 maio 2012.

BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa**. 4. ed. Vozes, 1976.

BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 197-221. Texto de 1936.

BOLAÑO, César. Trabalho intelectual, comunicação e capitalismo: a reconfiguração do fator subjetivo na atual reestruturação capitalista. **Revista da Sociedade Brasileira de Economia Política** n. 11, dez. 2002, Rio de Janeiro.

CARLOS, Cassio Starling. **Em tempo real: Lost, 24 Horas, Sex and the City e o impacto das novas séries de TV**. São Paulo: Alameda, 2006.

CEIA, Carlos (coord.). **“Narratologia”**. E-dicionário de termos literários. Disponível em: <www.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/N/narratologia.htm>. Acesso em 16 abr. 2012.

CHILTON, Martin. Sopranos writer says TV beats Hollywood. **The Telegraph**, Londres (Inglaterra), 18 Apr. 2012. Disponível em:

<<http://www.telegraph.co.uk/culture/tvandradio/9211462/Sopranos-writer-says-TV-beats-Hollywood.html>>. Acesso em: 19 abr. 2012.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FECHINE, Yvana. A programação da TV no cenário de digitalização dos meios: configurações que emergem dos reality shows. In: FILHO, João Freire (org.). **A TV em transição: Tendências de programação no Brasil e no mundo**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

FILHO, Ciro Marcondes. **Televisão - a vida pelo vídeo**. 10. ed. São Paulo: Moderna, 1993.

FISKE, John. **Introdução ao estudo da comunicação**. Tradução de Maria Gabriela Rocha Alves. 3. ed. Porto, Portugal: Asa, 1997.

GENETTE, Gérard. **Figuras**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

HALL, Stuart. **Da Diáspora: Identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: UFMG; Brasília: Representação da Unesco no Brasil, 2003. Original de 1980.

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

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. São Paulo: Edusc, 2001.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 6. ed. São Paulo: Loyola, 2010.

LOPES, Marcos Carvalho. Umberto Eco: da “Obra Aberta” para “Os Limites da Interpretação”. In: **Revista Redescritões** – Revista online do GT de Pragmatismo e Filosofia Norte-Americana. Ano 1, n. 4, 2010. Disponível em: <http://www.gtpragmatismo.com.br/redescricoes/redescricoes/04/5_lopes.pdf>. Acesso em: 26 abr. 2012.

LOPES, Maria Immacolata Vassalo. **Pesquisa em comunicação**: formulação de um modelo metodológico. São Paulo: Edições Loyola, 1990.

_____. A recepção transmidiática da ficção televisiva: novas questões de pesquisa. In: FILHO, João Freire; BORGES, Gabriela (orgs.). **Estudos de televisão**: diálogos Brasil-Portugal. Porto Alegre: Sulina, 2011.

MUKAROVSKY, Jan. O estruturalismo na estética e na ciência literária. In: TOLEDO, Dionísio (org.). **Círculo linguístico de Praga**: estruturalismo e semiologia. Porto Alegre: Globo, 1978.

PETERS, Michael. **Pós-estruturalismo e filosofia da diferença**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

POOL, Ithiel de Sola. **Technologies of freedom**. Massachusetts (EUA): Harvard University Press, 1983.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e pesquisa**: projetos para mestrado e doutorado. São Paulo: Hacker Editores, 2001.

SARUP, Madan. **An Introductory Guide to Post-Structuralism and Postmodernism**. Geórgia, USA: University of Georgia Press, 1993.

SAVILE, Steven. **Fantastic TV – 50 Years of Cult Fantasy and Science Fiction**. Londres, Inglaterra: Plexus, 2010.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Cultrix, 1973.

TAPAJÓS, Pedro. **A máquina de Sheherazade**: os quadrinhos e a noite seguinte. Dissertação (Mestrado em Comunicação) Universidade de Brasília, Brasília, 2007.

TESCHE, Adayr. Gênero e regime escópico na ficção seriada televisual. In: DUARTE, Elizabeth Bastos; CASTRO, Maria Lília Dias de. **Televisão**: entre o mercado e a academia. Porto Alegre: Sulina, 2006.

WINCK, Otto Leopoldo. **Aventuras da linguagem**: princípios da narratologia genettiana aplicados à obra de Jamil Snege. Dissertação (Mestrado em Letras) - UFPR, Curitiba, 2007. Disponível em: <<http://dspace.c3sl.ufpr.br:8080/dspace/bitstream/1884/16802/1/document.pdf>>. Acesso em 13 mar. 2012.

ANEXO A

NOTA DE LABORATÓRIO DE WALTER

– Projeto 269 – Experimento 17 –

Por dezessete anos, meus ritmos circadianos foram manipulados pelos terríveis enfermeiros do St. Claire's. O que eles queriam atingir com suas intrusões antes do amanhecer, eu só posso imaginar! Fico tão alegre em poder ligar e desligar as luzes por meus próprios impulsos – e em poder continuar os experimentos que comecei há tanto tempo, nesse mesmo laboratório. A razão entre as dimensões do piso é a chave. Como podem esperar que eu faça um progresso verdadeiro sem entender as proporções do meu próprio espaço?

O consentimento da mulher loira em participar – a despeito de meus avisos diretos que estou quase certo de ter dito, apesar das interrupções de meu descendente – é o mais gratificante. O experimento promete fortalecer minha compreensão ainda inadequada sobre os princípios fundamentais da consciência humana. Tudo isso a despeito da minha preocupação sobre os perigos da transferência mental e da fungibilidade de ondas teta que afetou os roedores em 1973.

As quantidades na infusão devem ser absolutamente previstas à escala de nanolitros para assegurar uma integração completa – com ressalva especial para a razão 1.618 : 1 de serotonina para ácido lisérgido dietilamida, que deve ser preservada a todo custo, e que reflete exatamente a razão de 1.618 : 1 de *Musa acuminata* para sacarose em minha receita favorita de bolo de banana. A razão incorreta resultará em umidade excessiva ou insuficiente, arruinando a textura. Os ingredientes exatos para a receita são os seguintes:

250 gr. de *Triticum aestivum* clarificado

207 gr. de sacarose (branca)

115 gr. de lipídios lácteos bovinos

5 gr. de bicarbonato de sódio

2 gr. de cloreto de sódio

2 ovos de *Gallus domesticus* – remover o albúmen até que o volume atinja 92 ml.

335 gr. de *Musa acuminata* descascada e macerada

A inclusão de nozes não é recomendada. Misture todos os ingredientes secos, combine os ingredientes úmidos separadamente em uma única emulsão, então misture e coloque em um recipiente metálico com cobertura lipídica em estado semissólido. Coloque toda a mistura em uma câmara de cozimento à temperatura de 177 graus centígrados. O tempo aproximado de espera varia entre 60 e 66 minutos – o que, coincidentemente, é o mesmo tempo de espera para a imersão de consciências após o estabelecimento de uma conexão neural. Ondas teta devem ser coordenadas a 5-6 Hz. A interrupção da conexão neural após esse estágio pode resultar em desorientação, alucinação, convulsões, choque e às vezes morte, mas todos esses devem ser encarados como normais.

ANEXO B

GNB tirando dos Pobres para dar aos Ricos, por Zoey Pierson

Como qualquer morador dessa excelente cidade sabe, nossa herança cultural está sendo rapidamente engolida pelas forças insaciáveis do desenvolvimento imobiliário. Belos prédios antigos, com mais história em suas escadas que toda a Times Square reunida, estão se tornando escassos. É a realidade deprimente quando se vive em uma cultura que não aprecia as conquistas e monumentos das gerações passadas.

Mas quando forças corporativas conspiram para não apenas arrancar nossa história urbana como também desalojar os mais necessitados, é quando precisamos lutar contra a maré de desenvolvimento e nos impôr. Goliath National Bank, a lula negra de Wall Street, escolheu para seu novo altar o bom e velho Hotel Arcadian. A rica história desse domicílio centenário inclui estadias do rei e da rainha de Portugal, dos duques de York, Devonshire e Hazards e a residência temporária do artista Wavy Gravy. Hoje a estrutura clássica neogótica é morada de 200 ocupantes de baixa renda, muitos dos quais integram famílias com crianças. Todos que serão despejados tão logo comece a construção.

Mas o GNB se importa? Não! A única coisa com a qual GNB se importa é impressionar sua base corporativa de gatos gordos com outro dispendioso palco para festas e reuniões conspiratórias às escondidas. Bom, estou aqui para dizer a eles que tomarão seus coquetéis em meio aos fantasmas de novas crianças desabrigadas. Discutirão a Nasdaq sobre os corpos empilhados de viúvas sem leito.

A indesejada adição ao centro da cidade de um monolito emperiquitado de vidro e ferro torna-se ainda pior com o desagradável outdoor do egocêntrico arquiteto da destruição Ted Mosby. Mosby resolveu se vestir com uma fantasia de mágico para a faixa, fazendo graça com toda a cidade, como se a destruição de vidas e histórias fosse nada mais que uma jovial festa à fantasia para ele. Este gato gordo arquiteto se esqueceu de toda a intenção de seu treinamento profissional em criar, e não destruir. Mas tenho certeza de que é fácil esquecer seus propósitos quando se está embriagado de champagne e poder.

Então, o que podemos fazer como cidade para impedir que as forças do mal canibalizem nosso espaço em uma corda interminável de caixas-rápidos e Starbucks? Como

organizadora do grupo de ação social "Salve o Arcadian", programei piquetes para todas as manhãs na área externa dos atuais escritórios do GNB, de hoje até o dia marcado para a demolição do Arcadian. Se vocês se juntarem a mim, a verdadeira voz dessa cidade poderá ser ouvida. A voz não apenas de nossas gerações, mas de todas as anteriores, que desejam que a cidade continue tão bonita quanto sempre foi.

Precisamos tomar posição agora contra Mosby, GNB e seu secto ou em breve, os Ricos terão afundado e destruído tudo, deixando Pobres a nós todos.

ANEXO C

A DECLARAÇÃO DE TAPAS

1. Uma aposta do tapa é criada quando duas partes envolvidas em uma discordância, discussão ou diferença de opinião mutuamente concordam que a parte com a razão (ou vencedora) pode estapear a parte sem razão (ou perdedora) no rosto com toda a força possível.
2. Em todas as Apostas do Tapa, um Comissário deve ser nomeado. Em caso de discrepância, o Comissário da Aposta do Tapa toma a decisão final. O comissário da Aposta do Tapa deve ser alguém justo e imparcial, alguém de bom coração mas sem medo de ordenar com pulso firme.
3. Ao desferir um tapa, o estapeador deve evitar lábios e narizes a todo custo. O objetivo é conectar a palma da mão do estapeador à parte carnosa da bochecha do estapeado, provocando assim o máximo de satisfação e dor. Se estiver vendo a mão marcada no rosto, está fazendo algo certo. Em caso de sangramento nasal, o Comissário da Aposta do Tapa pode premiar o estapeado com três tapas a serem usados consecutivamente. Sugestão: o tapa do Homem Morto (ver regra 8)
4. Ao desferir um tapa, o estapeador não deve usar qualquer anel, luva ou demais ornamentos na mão/dedo de modo a proteger a segurança do estapeado.
5. Ao desferir um tapa, o estapeador deve manter um pé no chão o tempo todo de modo a proteger a segurança do estapeado.
6. Em caso de Estapeamento Prematuro (quando o estapeador estapeia o estapeado o mais forte possível e posteriormente, descobre que o tapa não estava garantido), o estapeado pode estapear o estapeador no mínimo três vezes.
7. O tapa do Homem Cego: se o Comissário da Aposta do Tapa considera o estapeado particularmente merecedor, o Comissário pode convocar o tapa do Homem Cego, em que o estapeado deve fechar os olhos enquanto leva o tapa.
8. O tapa do Homem Morto: tapas com as costas da mão são permitidos somente se usados em sucessão. Por exemplo, se o Comissário da Aposta do Tapa der ao estapeador múltiplos tapas, o estapeador pode usar as costas da mão se, e somente se, for precedido pela frente da

mão. Isto é comumente chamado como tapa do Homem Morto e é o único tapa existente que permite ao estapeador se conectar com ambos os lados da face do estapeado, alcançando assim a estapeagem máxima.

9. Quando o estapeado é estapeado, deve aceitar o fato de que foi estapeado. Qualquer retaliação contra o estapeador, pelo estapeado, resultará em no mínimo dez tapas (com o número exato a ser definido pelo Comissário da Aposto do Tapa)

10. A regra mais importante: divirta-se! Poucas coisas no mundo se equiparam à pura alegria que alguém recebe ao estapear um amigo diretamente no rosto. Especialmente quando se está com a razão. Vá estapear!