

Maria Carmem Souza
Lynn Alves
Organizadoras

NARRATIVAS SERIADAS

FICÇÕES TELEVISIVAS, GAMES E TRANSMÍDIA



NARRATIVAS SERIADAS

FICÇÕES TELEVISIVAS, GAMES E TRANSMÍDIA

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Reitor

João Carlos Salles Pires da Silva

Vice-reitor

Paulo Cesar Miguez de Oliveira

Assessor do reitor

Paulo Costa Lima



EDITORA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Diretora

Flávia Goulart Mota Garcia Rosa

Conselho Editorial

Alberto Brum Novaes

Angelo Szaniecki Perret Serpa

Caiuby Alves da Costa

Charbel Niño El Hani

Cleise Furtado Mendes

Evelina de Carvalho Sá Hoisel

Maria do Carmo Soares Freitas

Maria Vidal de Negreiros Camargo

Apoio:



Maria Carmem Souza
Lynn Alves
Organizadoras

NARRATIVAS SERIADAS

FICÇÕES TELEVISIVAS, GAMES E TRANSMÍDIA

Salvador
EDUFBA
2021

2021, Autores.
Direitos dessa edição cedidos à Edufba.
Feito o Depósito Legal.

Grafia atualizada conforme o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa
de 1990, em vigor no Brasil desde 2009.

Capa e Projeto Gráfico
Rodrigo Oyarzábal Schlabit

Revisão
Camila D'Apolônio

Normalização
Emmanoella Ferreira

Sistema de Bibliotecas – SIBI/UFBA

Narrativas seriadas : ficções televisivas, games e trasmídia / Maria Carmem Souza,
Lynn Alves, organizadoras. - Salvador, 2021.
245 p.

Textos selecionados do I Seminário de Narrativas Seriadas em Games, Televisão e
Trasmídia (SERIAIS), realizado nos dias 3 e 4 de julho de 2019 na Faculdade de Comunicação
(Facom) da UFBA.

Textos em inglês e português.

Contém biografia.

ISBN: 978-65-5630-113-6

1. Comunicação em massa. 2. Comunicação e cultura. 3. Televisão. 4. Jogos eletrônicos.
5. Ficção brasileira I. Souza, Maria Carmem. II. Alves, Lynn.

CDD – 302.23

Elaborada por Jamilli Quaresma / CRB-5: BA-001608/O

Editora afiliada à



Editora da UFBA

Rua Barão de Jeremoabo, s/n - *Campus* de Ondina
40170-115 - Salvador - Bahia

Tel.: +55 71 3283-6164

www.edufba.ufba.br / edufba@ufba.br

Comissão Científica

Presidentes da Comissão: Maria Carmem Souza e Lynn Alves

Adriana da Rosa Amaral - Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Christian Hugo Pelegrini - Universidade Federal de Juiz de Fora

Christiane Hauschild - Universidade Federal da Bahia

Cristiano Max Pereira Pinheiro - Universidade FEEVALE

Felipe de Castro Muanis - Universidade Federal de Juiz de Fora

Jorge Luiz Cunha Cardoso Filho - Universidade Federal da Bahia

José Benjamim Picado Souza e Silva - Universidade Federal Fluminense

Juliana Freire Gutmann - Universidade Federal da Bahia

Katia Santos de Moraes - Universidade do Estado da Bahia

Lucas Ravazzano de Mattos Batista - Universidade Federal da Bahia

Luiz Adolfo de Paiva Andrade - Universidade do Estado da Bahia

Maria Bianchini dos Santos - Universidade Federal da Bahia

Maria Cristina Palma Mungiolli - Universidade de São Paulo

Mayka Juliana Castellano Reis - Universidade Federal Fluminense

Nelson Zagalo - Universidade de Aveiro

Rodrigo Lessa Cezar Santos - Universidade Federal da Bahia

Sergio Nesteriuk Gallo - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Victor de Moraes Cayres - Studio Victor Cayres

Financiamento: CAPES

Apoio dos Programas de Pós-graduação:

Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia - PósCom/UFBA

Programa de Pós-graduação em Ensino, Filosofia, História da Ciência - PPGEFHC

Organização:

Grupos de Pesquisa ATEVê e Comunidades Virtuais

SUMÁRIO

Apresentação

MARIA CARMEM JACOB DE SOUZA E LYNN ALVES

11

Parte I

Transmídia e Narrativas Seriadadas perspectivas teóricas e metodológicas

Transmedia, Episodics, and Pluriverse

CHRISTY DENA

21

Perspectivas sobre serialização e ludemas em jogos digitais

CRISTIANO MAX PEREIRA PINHEIRO

45

Diante do quebra-cabeças

reflexões sobre a serialidade narrativa, uma cultura
das séries e a serialização do consumo

PEDRO PEIXOTO CURI

63

Parte II

**Entre séries e *games*:
análise de produtos e mercados**

Da unidade fílmica para a serialidade televisiva

um estudo da primeira temporada da série *Fargo*

LUDMILA MOREIRA MACEDO DE CARVALHO

89

**Estratégias narrativas para a construção
da diversidade no mundo ficcional de
*Orange is the new black***

BÁRBARA CAMIRIM

111

Neblina, sombras e *milkshakes*

a série *Riverdale* e a narrativa policial *hard boiled* para jovens

LUCAS RAVAZZANO

127

Minecraft story mode

uma análise transmidiática da ficção interativa da Netflix

LYNN ALVES

147

Hana Yori Dango e o Mercado Televisivo
Transnacional do Leste da Ásia

DANIELA MAZUR

173

Audiovisual *made in* Bahia

Notas sobre processos de financiamento, produção e
circulação de obras seriadas financiadas pelo FSA

ANDRÉ RICARDO ARAUJO VIRGENS

195

**Processos criativos na animação
seriada infantil brasileira**

o caso de internacionalização de 'Cupcake & Dino'

NATACHA STEFANINI CANESSO

221

Sobre os autores

241

APRESENTAÇÃO

Encontros afortunados no campo científico favorecem descobertas que promovem olhares mais promissores para temas e questões que merecem uma exploração mais sistemática e cuidadosa. Foi com essa sensação que os grupos de pesquisa da Universidade Federal da Bahia (UFBA), A-TeVê e Laboratório de Análise de Teleficção, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, e Comunidades Virtuais, do Programa de Pós-Graduação em Ensino, Filosofia e História das Ciências, se mobilizaram e promoveram, com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), o I Seminário de Narrativas Seriadas em Games, Televisão e Transmídia (SERIAIS), realizado nos dias 3 e 4 de julho de 2019 na Faculdade de Comunicação (Facom) da UFBA.

A preocupação naquela ocasião era com o debate sobre fenômenos midiáticos contemporâneos que contavam histórias seriadas em produtos e meios de comunicação diversos. Percebíamos a necessidade de ampliar o espaço de trocas sobre os processos de criação, circulação e consumo de produtos seriados de ficção, com atenção especial para televisão, *games* e internet, destacando as experiências transmídia associadas a esses produtos.

O mercado da ficção seriada para televisão e plataformas de *streaming*, assim como o mercado dos *games*, movimentaram, em 2019, centenas de bilhões de dólares em todo o mundo. Os estudos sobre esses temas também se ampliaram. Todavia, algumas dimensões mereciam uma atenção maior, dentre elas, os regimes de serialidade empregados nesses produtos.

O SERIAIS foi pensado nessa linha: ofertar um espaço de debate sobre a criação, produção, distribuição e consumo de produtos audiovisuais cujas estratégias de serialidade são um aspecto constitutivo das histórias e das experiências que proporcionam a suas audiências. Mobilizou os nossos esforços, também, a importância de promover encontros dos especialistas em *games* e ficções seriadas para televisão e internet, pois tendiam a ser investigados isoladamente, cada um com seus pares de especialistas.¹

Por acreditarmos nas frutíferas interfaces entre as esferas científicas e profissionais, reunimos criadores, produtores e analistas das políticas do audiovisual para apresentarem pontos de vista que tendem a ser desvalorizados por inúmeras razões. Não cabe aqui elencá-las, o que desejamos salientar é a preocupação em dar visibilidade as lutas desses profissionais pelo reconhecimento e pela ampliação da autonomia para criação e gestão destes produtos que em inúmeras ocasiões estão comprometidas com as árduas condições do mercado independente. Essas interfaces e conexões estimaram arejar tanto as reflexões no âmbito científico quanto no âmbito profissional. O intuito foi contribuir para a formação de pesquisadores e especialistas dedicados ao audiovisual, principalmente os mais próximos de nós, os que atuavam no mercado baiano.

E assim foi. O evento propiciou essa miríade de encontros que ficaram em nossa memória. A citar: as palavras prenhes de experiências inspiradoras dos roteiristas Lucas Paraízo e Paula Knudsen e da produtora Mariana Brasil; o mini-curso de Escrita criativa para series ficcionais *Live Action*, ministrado por Gustavo Erick; e a Mostra de *Games* com os estúdios

1 Poucos são os interessados nessas intersecções, merecendo menção os eventos e publicações organizadas por Glaucia Davino, docente e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar Educação, Arte e História da Cultura e do Centro de Comunicação e Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

AOCA Game Lab, VAZ Studio e ERA Game Studio, com a apresentação de jogos digitais e protótipos criados por estúdios presentes na Bahia. Os quais foram momentos ricos de referências, reflexões e intercâmbio de saberes e práticas.

Os pesquisadores convidados foram selecionados em função, também, do interesse em tratar dos processos criativos dos especialistas do audiovisual, do envolvimento pessoal com os processos de gestão e distribuição dos produtos seriados e outras dimensões desse universo de práticas.

Christy Dena, investigadora australiana convidada, é roteirista-designer-diretora, educadora e pesquisadora independente - Universe Creation 101 - de projetos transmídia. Escreveu a primeira tese de doutorado sobre Transmedia Practice e deu palestras em eventos ao redor do mundo sobre o tema: Transmedia Hollywood, em Los Angeles, nos Estados Unidos da América (EUA); TEDxTransmedia em Genebra - Suíça; Power to the Pixel, no London Film Festival; e na Game Developers Conference da cidade de San Francisco - EUA. Dena² se constitui hoje uma referência obrigatória nas discussões e produções transmidiáticas que dialogam com séries e *games*, a exemplo da série exibida pela Amazon Prime “The man in the high castle” (2015-2019).

Dena abriu o seminário com a conferência sobre “Transmedia and the Pluriverse”, artigo que inicia a nossa coletânea discutindo a origem dos termos que dão nome à conferência e ao capítulo, tomando como referência sua experiência como profissional da área e o diálogo com a literatura existente.

A primeira mesa do evento, “A construção da serialidade em games e séries ficcionais”, contou com o pesquisador Pedro Curi, doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF), com experiência profissional em jornalismo e produção audiovisual e passagem pelos canais de televisão Globo News e Futura.

2 DENA, Christy. A Narrative Designer's Experience of Amazon's "The Man in the High Castle" Resistance Radio campaign. Publicado em 11 de março de 2017. Disponível em: <https://medium.com/@christydenna/a-narrative-designers-experience-of-amazon-s-the-man-in-the-high-castle-resistance-radio-72100489552d>. Acesso em: 5 mai. 2020.

Também coordena os cursos de graduação de Cinema e Audiovisual e Jornalismo e da pós-graduação em Produção Audiovisual da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM) do Rio de Janeiro. Esteve conosco também Sérgio Nesteriuk, doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), professor dos cursos de graduação em Design de Games e Design de Animação, coordenador do Programa de Pós-Graduação em Design (PPGDesign) – para as modalidades de mestrado e doutorado – da Universidade Anhembi Morumbi. É realizador nas áreas de animação, audiovisual, *games*, hipermídia e produção sonora. Os pesquisadores citados dialogaram nessa ocasião com Lucas Paraízo, docente da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-RJ), roteirista de cinema e TV. Escreveu para a TV Globo as séries “A Teia”, “O Caçador”, “O Rebu” e “Justiça”. Naquele momento era o roteirista responsável pela consagrada série “Sob Pressão”, da TV Globo.

Nesta coletânea, Pedro Curi, no capítulo denominado “Diante do quebra-cabeças: reflexões sobre a serialidade narrativa, uma cultura das séries e a serialização do consumo”, propõe ir além da discussão em torno do aumento do número de espectadores que consomem os conteúdos das séries, para tecer “uma reflexão em torno do longo e complexo processo de serialização do consumo”.

Na outra mesa redonda do evento, “Transmídia Séries e Games”, Cristiano Pinheiro, doutor em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS), professor e coordenador do curso de mestrado em Indústria Criativa na Universidade Feevale, em Novo Hamburgo – RS, e sócio-diretor da desenvolvedora de jogos Ludema Game Studio, debateu o tema da mesa com duas profissionais do audiovisual: Mariana Brasil, há 24 anos no mercado de produção independente, sendo que há 12 anos atua na área de produções para TV, trabalha com diversas instituições – entre elas: Centro Cultural b_arco, em São Paulo, Agência Nacional do Cinema (Ancine), Academia Internacional de Cinema (AIC), Itaú Cultural de São Paulo, e Associação Brasileira da Produção de Obras Audiovisuais (Apro) em parceria com o Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (Sebrae) –; e Paula Knudsen, roteirista e

jornalista com dez anos de experiência em televisão e cinema, mestre em Roteiro pela University of Southern California, como bolsista da Comissão Fullbright em parceria com a Capes - seus trabalhos mais recentes são como roteirista nas séries “As Micro Aventuras de Tito e Muda” (Glaz Filmes/Discovery Kids/TV Cultura), “Samantha!”, atuando na segunda temporada (Los Braga/Netflix), “Spectros” (Moonshot/Netflix).

Cristiano Pinheiro expõe, no capítulo “Perspectivas sobre serialização e ludemas em jogos digitais”, as diferentes abordagens da serialidade e suas possíveis relações com os sistemas narrativo, lúdico e tecnológico - ludemas - que podem tensionar distintos modelos de serialização dos jogos digitais, inclusive, dialogando com Dena.

Nossa preocupação com o presente e o futuro da ficção seriada no mercado independente do audiovisual, que em nossa região foi tema da palestra de André Araújo, Produtor Cultural, sócio fundador do Laboratório Audiovisual, realizador do NordesteLAB. É doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade da UFBA, onde desenvolve pesquisa sobre o financiamento ao setor audiovisual na Bahia. Tem experiência nas áreas de gestão e políticas culturais, assessoria de comunicação e realização audiovisual.

O artigo “Audiovisual *made in* Bahia: notas sobre processos de financiamento, produção e circulação de obras seriadas financiadas pelo FSA”, de André Araújo, nos brinda com o panorama sobre a produção seriada financiada pelo Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), dos anos 2011 a 2018. Os dados colaboraram para a compreensão do quadro geral dessas realizações, tratando do financiamento, do perfil das obras e dos sistemas de distribuição e circulação.

Os debates suscitados pelos artigos selecionados para os grupos de trabalho mostraram o vigor das inquietações e descobertas em torno dos temas abordados: franquias transmídia; criação e produção de narrativas seriadas; gestão e modelos de negócios; e fãs na ambiência transmídia. Os trabalhos apresentados podem ser conferidos nos anais do evento.³ Os

3 Disponível em: https://blogdoestacao.files.wordpress.com/2019/12/seriais_anais-2019.pdf.

melhores artigos, selecionados pela comissão científica do evento, estão publicados nessa coletânea.

Ludmila Carvalho, no capítulo “Da unidade fílmica para a serialidade televisiva: um estudo da primeira temporada da série *Fargo*”, trata das especificidades do relato serial televisivo observado na primeira temporada da série *Fargo* (2014), utilizando como parâmetro comparativo características do relato unitário fílmico, tendo o filme *Fargo* (1996) como objeto de análise.

“Estratégias narrativas para a construção da diversidade no mundo ficcional de *Orange is the new black*” é o capítulo assinado por Bárbara Camirim, que irá discutir o uso dos *flashbacks* para engajar a audiência, recurso essencial para a compreensão da história de cada personagem na série.

As narrativas policiais para o público infantil ou jovem ocupam um considerável e constante filão na produção televisiva dos Estados Unidos que compreende filmes, séries, jogos, dentre outros produtos. O resultado da análise da primeira temporada de *Riverdale* (2016), apresentada em “Neblina, sombras e *milkshakes*: a série *Riverdale* e a narrativa policial *hard boiled* para jovens”, por Lucas Ravazzano, tem o mérito de revelar como esses produtos são construídos e como dialogam com os cânones do gênero, contribuindo assim para entender esse largo segmento produtivo.

Lynn Alves, uma das organizadoras do evento, nos brindou com o capítulo “*Minecraft story mode*: uma análise transmidiática da ficção interativa da Netflix” que discute as produções de ficção interativa da Netflix, destacando a baseada no mundo aberto do *Minecraft*, analisando-a a partir dos sete princípios apontados por Jenkins (2008) que caracterizam as extensões transmidiáticas.

Daniela Mazur, em “*Hana Yori Dango* e o Mercado Televisivo Transnacional do Leste da Ásia”, conduz a reflexão sobre a transnacionalização televisiva diante da tensão com os mercados regionais, examinado um dos espaços mais efervescentes em cultura *pop* no mundo atualmente: o Leste da Ásia.

E, finalmente, em “Processos criativos na animação seriada infantil brasileira: o caso de internacionalização de *Cupcake & Dino*”, Natacha Canesso investiga as escolhas dos produtores da Birdo, produtora responsável pela série, analisando aspectos como as manifestações de processos criativos capazes de potencializar a performance criativa e impulsionar a internacionalização da animação.

Como se pode notar, as fortes demandas dos outros profissionais do audiovisual que participaram das mesas redonda os impediram de compartilhar, por meio de capítulos, suas reflexões nesta coletânea. Sérgio Nesteriuk também não pôde estar presente na coletânea pelos mesmos motivos. Não obstante, temos clareza que a presença deles no seminário promoveu intensa reflexão sobre as estratégias de serialidade que cada vez mais compõem as histórias exibidas na televisão e nas plataformas de *streaming*, nos *games* e em outros meios de comunicação, promotoras em certa medida de recursos e peças transmídia a elas associados.

Esperamos com esta coletânea expandir esses horizontes; confirmar o nosso propósito de socializar os trabalhos que têm sido produzidos em diversas regiões brasileiras; e intensificar o foro de debates sobre diferentes perspectivas. Os grupos A-Tevê, da UFBA, e Comunidades Virtuais, da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) e da UFBA, têm se dedicado a compreender os fenômenos tratados no seminário há mais de dez anos, e suas expertises distintas, mas complementares, têm estado sintonizadas com as produções contemporâneas de narrativas seriadas para diversas plataformas, buscando contribuir para a formação acadêmica e profissional do público baiano dedicado ao audiovisual em suas diversas modalidades.

SERIAIS promoveu uma sintonia criativa entre essas equipes que tiveram a oportunidade de incentivar o desenvolvimento de pesquisas sobre o assunto e de promover a aproximação e a discussão crítica entre aqueles que produzem e distribuem estas obras e os pensadores dedicados a problematizar as diversas instâncias envolvidas e as múltiplas questões suscitadas pela linguagem, modos de criação, modelo de distribuição

e financiamento e práticas de consumo. Esperamos que a leitura desta obra possa ser tão gratificante quanto foi a vivência proporcionada pelo seminário.

Salvador - BA, 2021.

Maria Carmem Jacob de Souza e Lynn Alves

TRANSMÍDIA E NARRATIVAS SERIADAS

PERSPECTIVAS TEÓRICAS E METODOLÓGICAS

TRANSMEDIA, EPISODICS, AND THE PLURIVERSE

CHRISTY DENA

This piece is an updated script of a keynote, “Transmedia and the Pluriverse,” I gave at *Seriais, Seminário Narrativas Seriadas - Ficções Televisivas, Games e Transmídia*, in Salvador, Brazil, on the 2nd July, 2019.

Transmedia did not begin with “Transmedia” for me. It emerged through my practice, before it became popularised by Henry Jenkins. What transmedia was, and still is to me, is different to the way it has been conceptualised by those in the popular transmedia school of thought. There are many overlaps, I am not saying that a new field is needed! But the way it has been conceptualised, also the way I conceptualised it at the beginning, does not represent the world I live in now, and is not, I argue, going to see us through the world we live in. It will not see us through the

changes needed to address the environmental and social crises we find ourselves in. So today I will be attempting to lift transmedia from its neo-liberal roots to a pluriverse way of seeing.

First, where transmedia with a lower-case ‘t’ began for me. It didn’t begin by hearing about the idea and having it resonate with me. Instead, it began as an inner realisation. I was struggling with the problem of trying to take my career seriously. I kept shifting from artform to artform, from theatre acting to digital effects producing, to CD-Rom producing to screen acting. I thought I won’t get anywhere unless I choose one profession. I had internalised the relatively recent, socially-defined goal of narrow specialisation, where we believe the only way to master something is to do that one thing repeatedly at the exclusion of others.

But my realisation didn’t adhere to this dogma. I innocently thought: what if I could do more than one thing? What if I didn’t have to choose between one or the other? Between one artform or another? What if instead I choose whichever artforms I’m drawn to? What if I chose to develop my skills in employing multiple artforms, to combined effect? And so started my journey. One in which I started by experimenting with ways to include books and websites, and films and games.

Seriality came into play immediately. I was writing a story that started in a book and continued at the end of each chapter on a website, and then returned to the book. It was a spiral structure, which has since become a great fascination for me. A “spiral” structure is like a “cyclic” one where you return again to the same medium, but the difference is you attend to a new part of content in each visit. These traversal terms and others I introduced first in a paper and talk on cross-media interaction design. (DENA, 2007)

At the time of my early book and website experiment though, the creative problem I faced was this: what is it that motivates one to cross media from the book to the website and then back again? The technique I employed immediately, unthinkingly, was that of “delayed closure”. It is a technique employed by writers worldwide, and some have been doing so for centuries. 1700s philosopher and historian David Hume,

in his essay on tragedy, explained that ‘the best method’ for ‘extremely’ ‘moving’ a person ‘would be to artfully to delay informing him of it, and first to excite his curiosity and impatience before you let him into the secret’. (HUME, 1757) In the 1990s, screen film director, producer, writer and educator Frank Daniel designed his Graduate Screenwriting Program at University of Southern California (USC) around what he called the ‘sequence method,’ which included the technique of a “dangling cause”. It is ‘a cause that would not have its effect until later--it would, in effect, “dangle” in the audience’s mind while other events intruded’. (GULINO, 2016, p. 8) In 2007, narrative theorist Noel Carroll invoked Hume, and explained too that ‘a very effective technique of narration involves presenting the reader, viewer, or listener with a chain of events about whose outcome she is enticed into becoming curious - about which she wants to know “what happens next? - but, then to hold off telling her”’. (CARROLL, 2007, p. 3)

Delayed closure is indeed in just about every contemporary production designed to keep an audience attentive and returning. It has become known as a ‘cliff-hanger.’ I remember seeing this play out in Mitsubishi’s ‘See What Happens’ cross-media commercial that was broadcast during the 2004 SuperBowl. The TVC features two cars in an accident avoidance test. The cars speed along a highway, chasing two trucks that have men hurtling objects out the back of them. The objects increase in size from bowling balls, to barbeques and finally to two cars. The cars tumble out and just as they are about to hit the competing cars the screen cuts to black and shows the super: ‘seewhathappens.com’. At the website viewers could then watch the twenty second ending of the clip. The website “see what happens.com” received over 31 million visits during the Super Bowl. When watching the TVC, your heart-rate may go up, there may be a moment of anxiety, or suspense, and the desire to get closure.

Indeed, what we’re doing with this technique, this structure, is withholding closure. But note, it is a spreading of events that are interesting to our audience. It is not necessarily interesting to wait until the next episode to find out if our character put pepper or tomato sauce on their

dinner. So it is more than simply withholding closure, it is a closure we care about. So, interesting questions are posed. For instance, what happens now that our character has done this? Or what will they choose to do? The “cliff-hanger” approach is used over and over again, to good effect, across episodes and seasons. These techniques serve the “serial” structure, where content is split into parts across units.

Figure 1 - ‘Serial’ episodic technique, commissioned illustration



Font: Marigold Bartlett (2018).

But to nuance this a bit further, these questions are about what we care about, and what we care about is related to genre. There are possible paths for our character, but our interest is tied to the paths we prefer our characters – or ourselves – to take. Film development consultant Stephen Cleary introduced this concept to me, explaining how audiences consider possible outcomes, but ultimately desire a single one (2015). For instance in suspense, there are often two paths: either a bad thing happens to a good person, or the bad thing does not happen to the good person – which is the audience desire. In action, there are often four paths: the protagonist lives and antagonist dies – audience desire –, or the protagonist dies and the antagonist lives, the protagonist and antagonist dies, or both live. For romance, the couple stay together – audience desire –, couple separates, stay alone, return to ex. But we’re seeing shifts to these supposed audience desires, with the person remaining single for instance if the story is

about self love. Indeed, these desires are connected to what society says we should be feeling, and what audiences are saying they want to feel. It is up to the writer – and production stakeholders – to decide if they’ll design for what is scripted by society, or what rings true for them.

So when we say the technique is about withholding closure, we’re talking about a closure the audience cares about, or trained to care about, as framed by the genre we’re working in. I find the audience desire is ultimately connected to what the audience wants to see happen in their own lives. In our Mitsubishi commercial, we wanted to see the ‘good’ person, the driver randomly thrust into this situation, succeed and live.

Key events like these listed are not necessarily always what we see in our cliff-hanger moments. That is, a cliff-hanger isn’t always something we’ve been building up to for a while. Cliff-hangers are often the consequences of a decision, a new situation to be addressed. They are the point in which a new question is posed straight after a previous question has been concluded. This is how dramatic structures often work: each character action opens up new consequences.

In this kind of episodic, the serial structure, the storyline is rarely self-contained. It is dispersed across chapters, episodes, and media. Examples include *Lost*, *Battlestar Galactica*, *Bloodline*, *Game of Thrones*, *Orphan Black*, and the *Lord of the Rings* films.

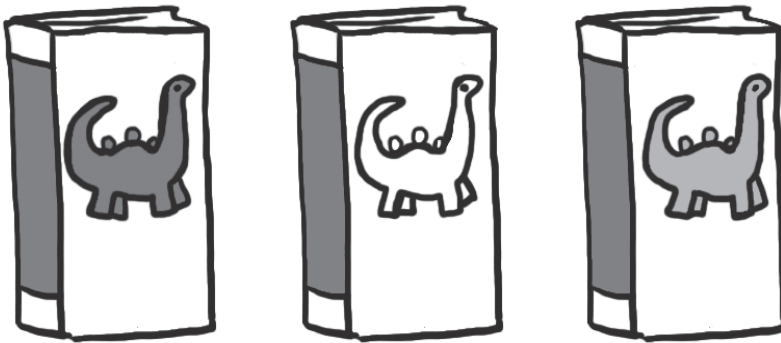
An issue with the serial structure is making sure the audience knows what is happening. If there is a time gap between episodes, or a medial jump, then we may have people forget what was happening or they may have entered the work for the first time. One technique that is used to assist these design problems is that of the “recap”. That is, a summary at the beginning that tells us what happened before. If we didn’t see the previous episode, it tells us what we need to know. If we had seen the episode before, it reminds us of pertinent points.

Connected to this is the issue of making it interesting for those that have seen the previous episode. How do you make a recap interesting for people who have the incidents fresh in their mind, which is a common occurrence with binge viewing. I have seen some interesting approaches to

the recap that give insights for both audience “points-of-entry”. One example is the use of different camera angles of the same scene. So the same scene is shown, to give us the necessary plot point, but we’re seeing it from a different camera angle so it is providing a slightly new perspective. I’ve seen this used in *The Good Wife* repeatedly and *Ray Donovan* for example.

I have also seen recaps addressed well across media. I remember when I first came across this technique watching the Canadian TV series *ReGenesis* and the accompanying parallel interactive experience. The team provided a podcast recap of the players actions in the interactive experience. So we have a recap of TV show plot points and player actions.

Figure 2 - Ilustração do Formato *Series*



Font: Marigold Bartlett (2018).

But another structure of episodic, one that has a longer history, and doesn’t need a recap: the “series” structure. This is when each episode is self-contained. You begin your audience questions and resolve them within the same episode. For instance, police procedurals introduce a victim and by the end of the episode we’ve solved the crime and brought the villain to justice. The *CSI* series is an example. Why use this technique? With this technique you make sure each episode makes sense for people who may read or watch them out of order. So if we’ve missed episodes we can still jump in easily anytime. Indeed, it is more common for procedurals as they are appealing *because* we

can be assured of a predictable set of questions and desired outcomes being attained. If the narrative is not resolved in that viewing session, then it won't supply the psychological closure the audience desires at that point in time. We could perhaps say that such same-session closures are a genre in themselves.

Media theorist Henry Jenkins said many times over the years that because audiences cannot be expected to experience every episode across media, this self-contained technique should always be used in transmedia. (JENKINS, 2003, 2006, 2009, 2011, 2016) This has meant Transmedia consultants and researchers around the world have advocated for this technique of having "self-contained" works. Indeed, I consulted on the Nokia alternate reality game *Conspiracy for Good*, and there was a discussion about how problems could be addressed with recaps, but they concluded that dispersing across media and having different modes of interaction is intrinsically problematic. (STENROS, 2011) Such generalisations about design techniques have been rampant in Transmedia, and points to misunderstandings about technique and implementation. I have also written about the Transmedia doctrine of "no adaptation", which is another technique creatives have been dissuaded from drawing on. (DENA, 2018)

Indeed, I have never understood these rules around how creatives must exclude whole swathes of techniques. I'm aware of the role of Patriarchy, and how the ideas of older white males automatically have more weight than any others; and inversely how those lower in the privilege stakes are fodder to deride. But I think there is another factor leading to the blind following of design rules: it is what Nassim Nicholas Taleb describes as "skin in the game". Taleb explains that so many problems in the world are due to decision-makers not having skin in the game. To have skin in the game it means you're connected to the outcomes: 'If you give an opinion, and someone follows it, you are morally obligated to be, yourself, exposed to its consequences'. (TALEB, 2018, p. 4)

If you don't feel the consequences, whether that is being exposed to audiences responses, being an audience-member yourself, having your income affected by the success of a project, being accountable to those you consult to, or some other factor, then how can your ideas be tested? I think if more

people who were in position of leading discussions about design actually felt the impact of their design rules in practice, we'd have more understanding of the role of context and execution. Instead, we have so many people contributing to the stories around episodics and cross-media design that don't personally have anything at stake in it. This may soften the rules influencers impose, but the most important step is to understand our own context and design accordingly. That is, the most effective way to combat externally-imposed doctrines of practice is to not be influenced in the first place, and instead work with what is in front of you and do what you feel is right.

Indeed, the serial and series structural approaches, along with the recap, are techniques that emerged in a particular context. They emerged to address problems. The series structure was particularly important, for instance, when multiple television episodes were not available to be viewed at once with binge viewing. Not too long ago, all television episodes were for scheduled viewing, with territory rights and their associated costs controlling when audiences in different countries could view them.

Figure 3 - Ilustração do Formato *Serial duplo*



Font: Marigold Bartlett (2018).

This created the problem of trying to address audiences missing a scheduled episode, while at the same time giving a reason to come back and catch the next episode. TV theorist Robin Nelson observed a technique

used in the 1970s that addressed the point-of-entry problem with the audience-interest problem, a technique he called ‘flexi-narrative.’ Nelson studied TV shows like *Hills Street Blues*, and found that the hit TV shows mixed both series and serial techniques: ‘The blurring of distinction between the series and serial affords schedulers the joint advantage of an unresolved narrative strand – a cliff-hanger to draw the audience to watch the next episode – and a new group of characters and self-contained stories in each episode.’ (NELSON, 1997, p. 34)

So we have another approach we can use in our episodic design, “hybrid”, one which was employed in *The Matrix* franchise as well, across films, comics, and games for instance. With DVDs, and now streaming, this approach is not needed to solve the missed episode problem anymore. But it is still invoked and is helpful in the cross-media design context. Indeed, in many series there is a mix of storylines that are completed within an episode, and then longer storylines that can continue over the season, over a few episodes, or just two, and others make character journeys happen over the entire lifetime of the series too.

Figure 4 - Anthology Format Illustration



Font: Marigold Bartlett (2018).

We also have another structure, and that is the “anthology”. This is when we have an overarching thematic connection, and multiple episodes

that begin and end within an episode or chapter. Each episode can have different characters, settings, and situations. But they're connected by some overarching thematic point, usually drawing on the contrast in stories to comment about society. Rod Serling's *Twilight Zone* and Charlie Brooker's *Black Mirror* are examples of this structure.

But even if the storylines are not directly connected, there is more than a thematic continuity. *Black Mirror*, for instance, has objects reappear in multiple episodes, inferring the characters inhabit a common storyworld. The final episode of season four, 'Black Museum,' has a collection of artefacts of dark work, that features objects from multiple episodes over the seasons. This is a technique we can call a "continuity kiss". This is after James Swallow (2007), who has worked on properties such as *Star Trek*, *Battlestar Galactica*, and *Doctor Who*. Swallow talks about the importance of your characters staying in-character across media. But he takes it further and talks about something variously described as 'kisses with continuity' or continuity kisses. An example he gives is the *Star Trek Invasion* game he was working on. At first they created these planets and gave them names, and then they realised they could use the planet names actually referenced in the TV series.

It is something we can easily do as creators when we have all these storyworld elements logged. But just doing it because it is a storyworld element is not enough. To be a technique we need to have design reasons for its use, and acknowledge there are different ways it manifests. So I describe continuity kisses as the conceptual, aural, visual, or haptic references to the original or previous work that help promote a cumulative experience. For the audience, continuity kisses facilitate recognition of the world of the project, engage a familiarity experience, and inform interpretation.

I particularly notice it when I'm experiencing works across artforms. These continuity kisses become studs across media, helping overtly connect my current experience to my past experience. I have a moment of 'I recognise this,' 'I know what this is,' and it opens up a new interpretation of the past and present. I had this when I experienced Ryan Trecartin's

I-BEA Area installation of his art film at Astrup Fearnley Museet. I recognised the same poster from the film in the museum setting.

This brings me to another related technique, that aids the audience moving across media: 'Joiners.' Joiners are the overlapping elements at the edges of a project that help audiences recognise the relationship to another work. They're like continuity kisses, but their function is to enable the audience to recognise and remember a previous work as they enter the current one. They activate a framed reading.

I have found this to be essential in the context of cross-media experiences where the audience may not be aware of how the work they're experiencing now is related to another one. This happened for me when I ran an event at a film festival, the *Extended Experiences Lab*, where we made installations to accompany the films. But the films were a collection of short films. So I needed a way for audiences to know which installation matched which film from the many they had just seen, without the use of a poster.

Joiners are helpful for: a) Recognition of your project amidst other projects - collective installations & festivals for instance -; b) As a form of recap if time elapsed between the sessions; c) Activating a cumulative reading - which means I experience this new work in light of a previous work.

I noticed the effect of *not* having a joiner when I experienced the campaign for the Amazon TV series adaptation of *The Man in the High Castle*. As I wrote in my Medium post, the interactive experience involved listening to a rebel radio station who are working to counter the Nazi world they've found themselves in. (DNA, 2017) This rebellion narrative drew me in, and I excitedly signed up to Amazon and started watching the new TV season the campaign was promoting. The problem was that signing up didn't take me directly to the series online - no recognition -, and the rebellion storyline wasn't part of the TV series. It had been developed independently by Campfire NYC, and hadn't been integrated into the TV storyline yet. I found one episode, but overall I found the entry experience - both in user-interface and storyline - didn't acknowledge where I was coming from. There was nothing joining the two.

So with series, serial, hybrid, anthology structures, recaps, continuity kisses, and joiners, we have a range of techniques to draw on to address our episodic design challenges. These are not the only ones of course. There are some more techniques that keep our audience with us.

--

Frank Daniels outlined many interest design techniques in his work on the sequence technique. (GULINO, 2016) Along with the dangling clause we mentioned earlier, he cites “telegraphing”. This is when we tell the audience what will happen in the future of the story. An example is the Sesame Street book by Jon Stone, called *The Monster at the End of this Book*, where we’re told there is a monster at the end of the book and Grover desperately tries to stop us reading to the end of the book.

We can also have “countdowns”, where our characters have a limited time to conquer the situation, like the *24* series that continues 24 hours over months. Or the time limit could be for us the audience, or players. For our own first-person experiences, it is about a finite and impending time constraint, with consequences for not meeting that time-limited obstacle that we want to avoid.

There is “dramatic irony” as a key example of maintaining interest, where we as the audience know more than the character, less than them, or the same amount. Cleary argues we need to shift between these points-of-view to keep the story interesting. (APOCALYPSE FILMS, 2015) If we stay in knowing more than the character too long, for instance, we may think less of the character, get annoyed by them not knowing. If we stay too long with with not knowing as much, we may spend more time analysing than caring about the character. And just staying with shared knowledge, while easy, may become boring. The same principles can apply across episodes and across media.

Indeed, “variation and surprise” keep us interested in a work over time. The TV series *How To Get Away With Murder* does a great job of

jumping across time to reveal information that continually changes our view on the situation. At the beginning of each season, we usually begin with a preview of a key scene or sequence that is just before the ending. Screenwriting consultant and instructor Linda Aronson calls this a 'preview flashback. (ARONSON, 2010, 175) The cuts show us a certain scenario that sees certain characters in a bad light. We might be lead to think: "how could they do that?" Or "why did they do that?" Or "how will they get away with that?" Each episode then reveals more parts of the same scenes and the scenes preceding it, and these change our questions. We're led down a continually shifting set of questions and reframings until we discover that the ending we thought we saw at the beginning is actually the reverse, and we have very different questions we want to see answered now. Season four, for instance, (spoiler) begins with a scene at a hospital implicating the protagonist Annalise in Laurel's baby going missing. By the end we know that Annalise actually saved the baby.

Guilino/Daniel also lists "dramatic tension". Like our discussion earlier about possible outcomes and desired outcomes, tension operates with a particular result in mind. In their description, the tension can be 'either someone wants something and is having trouble getting it, or is trying to escape something and having trouble doing so.' (GULINO, 2016, p. 10) We can see all these techniques being played out in the popular segment from the BBC *Planet Earth II* documentary sequence, known as 'Iguana versus snakes'. (BBC EARTH, 2006)

In that sequence, we see snakes writhing over each other and then a lone Iguana. The Iguana needs to get past the snakes, and that seems an impossible task. The Iguana makes a run for it and we're hoping it survives. Snakes pounce, some miss, but then the iguana is wrapped by many winding around it. The Iguana sees a gap and makes a run for it. More snakes lurch, the background music drums increase. Maybe the Iguana will get away? It jumps up a rock, and stumbles, snakes nip at its heels and tail, it keeps going, jumping across a gap and then running to safety. Miraculously, the Iguana escapes.

If you watch the sequence, you may feel your pulse increase, and your palms may sweat. Or even reading about it may have made you feel anxious about the Iguana. We want the Iguana to live. This brings us to an important point. It is no accident that I've drawn on a documentary about planet earth. All these techniques of increasing tension by withholding closure about things we care about have a different meaning in the context we find ourselves in. To explain this further, let me juxtapose events ahead for us.

Disney's announcement of the franchise films they have planned for release over the next few years (DISNEY, 2019), alongside the UN Intergovernmental Panel on Climate Change, who announced that we have 12 years for global warming to be kept to a maximum of 1.5C. (IPCC, 2018) What does seriality mean in this context? What do unending fictional worlds and the desire to stay with them mean? What does withholding closure about things we care about mean in this context?

Will the revolution be serialised? Will James Cameron's *Avatar* films help us? Will *Star Wars*? Indeed, there will be many rebellions and worlds saved [...] on the screen. Does this mean we need to switch off our TVs to save our world? For me, no. There is no one way to save the world. There is no single hero, no uniform needed, no intergalactic battle. It may not be saved, but it needs to be transformed. And for this to happen it needs to occur in every aspect of our lives. The revolution will be on the streets, in our shampoo, and on our screens. It means moving away from seeing our creative projects, and the techniques and processes we use to create them, as being separate from ourselves and the world.

How can we do this? How did we do this? Let's look at Transmedia with a capital "T".

Firstly, the well-known principles of Transmedia, that are still referred to by academics and practitioners alike, are observably concerned with an "artefact-oriented" approach where the work created is seen as an object. (JENKINS, 2009) The concepts such as spreadability, drillability, continuity, multiplicity, immersion, extractability, worldbuilding,

seriality, subjectivity, and performance, are concerned with the specifics of techniques about how to do transmedia as an object. We could say that they're "audience-oriented" as well, because the concepts talk about fans and how they want to take things with them, and how fans produce performances. But there are also the anti-audience viewpoints strangely invoked in the name of fan interest, where fans are painted as people who only want a series structure and no adaptations, despite actual audience behaviours saying the opposite. There is no "artist-oriented" approach in the writings, as transmedia is not conceptualised as an expressive activity. It is an object that one strategises and executes, not something that comes from individual people. The lack of the individual, the personal, in the processes and techniques perpetuates a dissociation between who creates and what they create.

When it comes to an "earth-oriented" perspective, Transmedia concepts do also reveal unchecked colonialist thinking. We have the desirable qualities of 'drillability,' 'extractability,' as well as the desire to 'capture,' 'catalogue,' and 'collect.' All Capitalist terms soaking in an extractive mindset. Highlighting these words may seem pedantic, but I have become hyper aware of the language we use regarding our Earth as much as the language used to describe genders, employees and immigrants.

Indeed, the language of Transmedia is about techniques to increase the financial success of projects. When creatives assess what they're doing, they're asking "how can I make more money?", "how will this process, technique, format make me more money?" The idea is this: if you continue your story across media, using self-contained structures, never use adaptation, and encourage collecting, then you'll make money. This thinking aligns with what has been described as a neoliberalist perspective. What do I mean by neoliberalism?

Anthropologist David Harvey explains that neoliberalism 'proposes that human well-being can best be advanced by liberating individual entrepreneurial freedoms and skills within an institutional framework characterized by strong private property rights, free markets, and free trade'.

(HARVEY, 2007, p. 2) Harvey explains how the early champions of this view include Ronald Reagan, Margaret Thatcher and Deng Xiaoping. A neoliberalist view supports the privatization of education and prisons for instance, as the idea is they will be better if they compete commercially without government involvement.

The alluring proposition of neoliberalism is that if people are liberated from institutional frameworks, anyone can compete and flourish. Economics historian Diedre McCloskey argues that this perspective is in line with Adam Smith's view of economics as he outlined in his 1776 work *The Wealth of the Nations*. (MCCLOSKEY, 2016) That is, a system of economics that allows, as described in book IV, chapter 9, 'every man to pursue his own interest his own way upon the liberal plan of equality, liberty and justice'. (SMITH, 1776) Earlier, in book V, chapter I, Smith states that 'If [justice] is removed, the great, the immense fabric of human society, that fabric which to raise and support seems in this world if I may say so has the peculiar and darling care of Nature, must in a moment crumble into atoms.' People have faithfully taken on Smith's concepts of a free market, and terms such as consumption and consumer, but left out the justice part.

Indeed, as philosopher Noam Chomsky has argued, neoliberalism is neither new or liberal (1999). It is 'nothing more than the traditional imperial formula: free markets for you, plenty of protection for me.'. (CHOMSKY, 2011, 262) But, as Robert W. McChesney explained in his introduction to another of Chomsky's books, a 'generation of corporate-financed public relations efforts has given these terms and ideas a near sacred aura.'. (MCCHESENEY, 1999) So much so, that 'any activity that might interfere with corporate dominance of society is automatically suspect.' (MCCHESENEY, 1999, p. 8)

Indeed the neoliberalist idea of freedom to pursue your own interests misses some critical points. Some people don't have the freedom to pursue their own interests, many are trained to believe there is not a choice in what they pursue, and our institutions and social structures are geared towards benefitting the opulent few.

Our economics do not exist outside Patriarchy, outside whiteness, outside a pre-defined hierarchy of worth. Humanity is not actually embedded in the system as Adam Smith dreamed it would be. Humanity, and Earth, are not embedded in the system. As Professor Will Steffen explains: 'The neoliberal economic system we've bought into is completely at odds with how the Earth works [...] We have to change this value system that we operate under. We need a social tipping point that flips our thinking, before we reach a tipping point in the climate system'. (CARVAN, 2019)

Our work as creatives contributes to this social tipping. Not just the subject of what we talk about in creative projects, but the techniques and processes we use. We need to shift away from the dominant monoverse we've created: the idea that there is a single way of being that is better than all others. A way of seeing the world that privileges the interests of cis-gender heterosexual white men above everyone else, and above the interests of the world. It is one where there is no sense of Self, just prescribed roles. It is a world where we focus on the object and don't see a connection between our creative work and ourselves, between our creative work and others, our creative work and the world. It is a view that claims there is a single great way to be, to make, and there isn't really a choice at all, there is just whether you succeed at doing right or not.

Instead we need to move to a pluriverse perspective. Anthropologist Arturo Escobar explains how in a pluriverse approach to our social reality, difference can be 'normalized' and 'nourished'. (ESCOBAR, 2017, p. XVI) He cites the Zapatista, and their clear embodiment of the concept of the pluriverse with the phrase: 'a world where many worlds fit.' There is no hierarchy, no dualist split of one better way of being and lesser ways of being. Instead, there are multiple ways of being. The pluriverse demands that you know yourself, that you see how we're connected, and how we're different. There is no one-size-fits-all, and there never was. It means moving beyond seeing projects as objects too, ensuring we're connected as artists, our audience, and with Earth.

What does this mean in terms of seriality and transmedia? It means the multiplicity of our lives is evidenced in the multiplicity of our artforms.

That there is no single way of creating and experiencing, and creatives can choose to express in any artform they desire, and audiences can choose to connect through any artform they desire. So you're not deciding on artforms based on some externally-defined right platform to use, and you're not using techniques that others impose on you. Psychologist Mihaly Csíkszentmihályi's concept of flow and happiness is relevant here: '[O]ptimal experiences add up to a sense of mastery – or perhaps better, a sense of *participation* in determining the content of life – that comes as close to what is usually meant by happiness as anything else we can conceivably imagine'. (CSÍKSZENTMIHÁLYI, 2008, p. 4)

What if seriality was not about lack, was not about needing closure, needing fulfilment, needing a single desired outcome? What if seriality, the urge to continue with something, was driven instead by the desire to connect, to be with for longer [...] out of choice, out of feeling fullness? Not out of need. Why do we continue with a work, then, if we're not feeling lack? We continue because we enjoy spending time in that space, because we're participating in the experience and it is contributing to our growth, because it nourishes us in some way we choose to be nourished.

It means creating works with structures that show we do have options. That we do have liberty of existence, and that there are choices and multiple paths ahead for us. We need to see hope, and we need to see that our life, our daily lives, our planet, is not prescribed.

Our narrative structures are part of this. Currently they're designed towards a single desired outcome, a single outcome for everyone. This single outcome reminds us every day that there isn't a range of possibilities ahead for us and that there is one way of being. We learn through each narrative we experience that there is either a good or bad outcome. We're told over and over again is that our stories and our designs are simply and often literally black and white. Our practice and experiences are framed as if we're all free to choose, but the everyday conceptual machinations policing our behaviours tells us we're not.

Autumn Brown, writer, organiser, and facilitator, and worker-owner of AORTA, the Anti-Oppression Resource & Training Alliance, has described

the needs for a different economic paradigm in a way that relates to our discussion. Brown explains how we experience ‘a real lack of agency to impact the conditions around us, to impact our immediate conditions’. (BROWN IN LIFT ECONOMY, 2019) Brown continues, outlining how ‘Capitalism functions in our lives is by giving us the illusion of choice when actually what we have access to, what we can choose, is very, very limited by the actual conditions of our lives. It’s just the illusion of choice that makes us think we’re free.’ What we need, therefore, is a paradigm in which ‘people actually do have agency over the conditions of their lives, and they do have the ability to make choices that are rooted in their own values.’ These choices include what we consume, what we produce, and how these are utilised and disposed of.

We’ve been trained, through our social interactions and industry standards, to feel as if we’re choosing the only option available to us. We need structures, therefore, that open up our minds to more possibilities, to more worlds. Film and TV theorist Nitzan Ben Shaul explains how ‘most films encourage a closed state of mind, biasing our cognitive processes toward a reductive and selective attention to incoming data’. (SHAUL, 2015, p. 1) There are other movies, though, that facilitate thoughts of choice and possibility. Shaul explains these techniques through the theory of optional thinking. “Optional thinking” is ‘the cognitive ability to generate, perceive, or compare and assess alternative hypotheses that offer explanations for real or lifelike events’. (SHAUL, 2015, p. 2) Most of our narratives are designed around a closed ending. We experience possibilities at the beginning, but they narrow progressively as the narrative progresses until there is just one plausible ending. All narrative threads lead to one expected (and preferred) outcome.

Shaul gives examples of different kinds of structures that encourage optional thinking though, which includes seeing multiple paths, with all outcomes being possible, with *Sliding Doors* and *Run Lola Run* as examples. Shaul includes the importance of counter-factual histories as well, where new ways of viewing our past and present are created, such as *Inglorious Bastards*, and more recently *Once Upon a Time in Hollywood...*

And Shaul speaks of perspective shifting, and how taking on different perspectives opens up possibilities for new ways of thinking, with *Rashamon* as an example. So-called counter-factual histories are important, because we've been told by white male scholars and artists for centuries how the world works. We need to make the unravelling of these concrete narratives feel possible.

We also need to see that multiple perspectives are truly recognised. It is not just what others say should be the way we interact with the world. What is existence like when we recognise that there are many of us, experiencing the world in different ways? David O'Reilly's game *Everything* gives us an example. Narrated with excerpts from philosopher Alan Watts' speeches about our awareness of ourselves as beings in a hierarchy we believe we're in the middle. We play as a bear, but can transport our consciousness/player perspective to creatures smaller than us, rabbits, plants, microscopic creatures, and out again to the stars. I am able to choose what creature I'd like to move to, and I'm not moving out of a sense of lack but of curiosity. I am always there though. I never take on another's internal perspective. I am aware of my own view of the world, no matter how much my position changes.

Indeed, we know what this looks like because it is around us everywhere. It is our reality. We need to do the work of peeling back the constructions we've made as humans, to awkwardly fit everything into one size, and one time. We've been moving towards this so it isn't a surprise. It does require making the decision to move away from the lure of the reality we've constructed for ourselves, and the one imposed on us. Some of us feel those consequences much less than others. But it is time to attend to our inner life, determine what feels right for yourselves, persist with the continuing narrative that is life without thinking it is scarce, narrow and pre-defined. We cannot withhold ourselves anymore, for it ends with the closure of humanity.

References

- ARONSON, Linda. *The 21st Century Screenplay: A comprehensive guide to writing tomorrow's films*. Crows Nest, NSW: Allen & Unwin, 2010.
- APOCALYPSE FILMS. 'What an Audience Feels,' *Apocalypse Films*, Melbourne, Feb 23, 2015. Available in: <http://www.apocalypsefilms.com/stephen-cleary/>. Access in: 20 jan., 2020.
- BBC EARTH. 'Guana vs Snakes | Planet Earth II. *Youtube*, 8th nov, [S. l.], 2006. Available in: <https://www.youtube.com/watch?v=Rv9hn4IGofM>. Access in: 20 jan., 2020.
- CARROLL, Noel. Narrative Closure. *Philosophical Studies*, [S. l.], n. 135, p. 1-15, 2007.
- CARVAN, Tabitha. How Do We Go On? *ANU Science News*, Australian, 14th May, 2019. Available in: <https://science.anu.edu.au/news-events/news/how-do-we-go>. Access in: 20 jan., 2020.
- CSÍKSZENTMIHÁLYI, Mihaly. *Flow: The psychology of optimal experience*. New York, NY: Harper Perennial Modern Classics, 2008.
- CHOMSKY, Noam. *Profit Over People: Neoliberalism and global order*. New York, NY: Seven Stories Press, 1999.
- CHOMSKY, Noam. *How the World Works* Arthur Naiman. London, England: Penguin Group, 2011.
- CLEARY, Stephen. *Story Structure Workshop*. Melbourne: Open Channel, 2015.
- DENA, Christy. Patterns in Cross-Media Interaction Design: It's Much More Than a URL. *Proceedings of 1st International Conference on Crossmedia Interaction Design*, 22-25 March, Hemavan, Sweden, p. 4-10, 2007. Available in: https://www.christydena.com/wp-content/uploads/2007/11/dena_morethan_part1.pdf. Access in: 20 jan., 2020.
- DENA, Christy. 'A Narrative Designer's Experience of Amazon's The Man in the High Castle Resistance Radio Campaign. *Medium*, [S. l.], 2017. Available in: <https://medium.com/@christydena/a-narrative-designers-experience-of-amazon-s-the-man-in-the-high-castle-resistance-radio-72100489552d>. Access in: 20 jan., 2020.
- DENA, Christy. Transmedia and Adaptation: Revisiting the No-Adaptation Argument. In: FREEMAN, M.; GAMBARATO, R. R. (ed.). *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Routledge: London, 2018.

DISNEY. 'The Walt Disney Studios Announces Film Release Schedule,' May 7, *The Walt Disney Company*, Burbank, California, 2019. Available in: <https://www.thewaltdisneycompany.com/the-walt-disney-studios-announces-film-release-schedule/>. Access in: 20 jan., 2020.

ESCOBAR, Arturo. *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Durham: Duke University Press, 2017.

GULINO, Paul Joseph. *Screenwriting: The Sequence Approach*. New York NY: Continuum International Publishing, 2016.

HARVEY, David. *A Brief History of Neoliberalism*. Oxford: Oxford University Press, 2007.

HUME, David. *Of Tragedy, Four Dissertations*. London: A. Millar in the Strand, 1757.

IPCC. *Global Warming of 1.5°C. An IPCC Special Report on the impacts of global warming of 1.5°C above pre-industrial levels and related global greenhouse gas emission pathways, in the context of strengthening the global response to the threat of climate change, sustainable development, and efforts to eradicate poverty*. [S. l.], 2018. Available in: <https://www.ipcc.ch/sr15/>. Access in: 20 jan., 2020.

JENKINS, Henry. "Transmedia Storytelling". *MIT Technology Review*, [S. l.], January 15, 2003. Available in: www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/. Access in: 4 jun., 2017.

JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006.

JENKINS, Henry. "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling." *Confessions of an Aca-Fan*, [S. l.], December 12, 2009. Available in: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html. Access in: 20 Feb., 2017.

JENKINS, Henry. "Transmedia: Further Reflections." *Confessions of an Aca-Fan*. [S. l.], July 31, 2011. Available in: http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html. Access in: 10 jun., 2017.

JENKINS, Henry. "How a Transmedia Strategy Enriches Story." *Coursera*. [S. l.], 2016. Available in: www.coursera.org/learn/transmedia-storytelling/lecture/oJHbb/henry-jenkins-how-a-transmedia-strategy-enriches-a-story. Access in: 10 jun., 2017.

BROWN LIFT ECONOMY. 'Autumn Brown: The Solidarity Economy [Ep 172],' *The New Economy Podcast*, 1st October, [S. l.], 2019. Available in: <https://www.lifteconomy.com/next-economy-now-show-notes/2019/10/1/next-economy-now>. Access in: 20 jan., 2020.

- MCCHESENEY, Robert W. *Profit Over People: Neoliberalism and global order* (Introduction). New York, NY: Seven Stories Press, p. 7-16, 1999.
- MCCLOSKEY, Diedre. 'Liberalism, Neoliberalism, and the Literary Left,' [S. l.], 7th Sept., 2016. Available in: http://deirdremccloskey.org/docs/pdf/McCloskey_NeoliberalismInterview.pdf. Access in: 20 jan., 2020.
- NELSON, Robin. *TV Drama in Transition: Forms, Values and Cultural Change*, London, Great Britain: Palgrave Macmillan Press, 1997.
- STENROS, Jaakko; HOLOPAINEN, Jussi; WAERN, Annika; MONTOLA, Markus; OLLILA, Elina. 'Narrative Friction in ARGs: Design Insights from Conspiracy For Good'. *Proceedings of Think Design Play*, Digra Conference. DIGRA Digital Library, [S. l.], 2011.
- SHAUL, Nitzan Ben. *Cinema of Choice: Optional thinking and narrative movies*, Oxford: Berghahn Books, 2015.
- SMITH, Adam. *An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations*, London: W. Strahan, 1776.
- SWALLOW, James. Writing for Licenses. In: BATEMAN, Chris (ed.). *Game Writing: Narrative skills for videogames*. Boston, Massachusetts: Charles River Media, p. 167-183, 2007.
- TALEB, Nicholas Nassim. *Skin in the Game: Hidden Asymmetries in Daily Life*, Great Britain: Penguin Random House, 2018.

PERSPECTIVAS SOBRE SERIALIZAÇÃO E LUDEMAS EM JOGOS DIGITAIS

CRISTIANO MAX PEREIRA PINHEIRO

Introdução

A produção de conteúdo para jogos digitais escalou exponencialmente após os anos 2000, gerando um potencial de produção, distribuição e consumo inimaginável comparado ao final do milênio anterior. Em particular no Brasil, onde as perspectivas durante as três primeiras décadas de existência e desenvolvimento dessa mídia eram assoladas por questões financeiras atreladas a burocracias comerciais. Nas décadas de 1970, 1980, e até mesmo em meado dos anos 1990, o desenvolvimento da indústria nacional foi prejudicado pela falta de estrutura e o compartilhamento de informações

acerca da produção de jogos. Nem por isso deixou-se de empreender de forma nacional na criação de narrativas e distribuição de equipamentos, de fato, a história da indústria nacional é rica em estratégias para driblar as dificuldades, bem ao estilo brasileiro. Porém, o que tange o objetivo deste capítulo é direcionar o olhar às narrativas emergentes como fenômenos globais dos jogos para refletir acerca da serialização na indústria dos jogos.

Os jogos digitais, como qualquer outro conteúdo, partem das prerrogativas de uma estrutura narrativa introdutória, com personagens, cenários, conflitos e resoluções. No entanto, com sua natureza lúdica interativa, necessita de outras articulações que permitam a experiência ao jogador. Entre as correntes que estudam as formas de interação nos jogos digitais – narratologia, ludologia, *gamestudies*... – iremos nos apoiar na concepção de ludemas, desenvolvida desde 2006 com a intenção de orientar uma reflexão acerca das possibilidades de interação e sua relação com as dimensões que compõem um sistema de jogos digitais. Nesse sentido, entende-se o sistema de jogos digitais como um constructo no qual cada título criado se baseia na articulação entre dimensão narrativa – como mencionado anteriormente –, dimensão lúdica – que se norteia pelas regras de projeto de jogo – e a dimensão tecnológica – que entrega as possibilidades de plataforma atribuídas ao jogo.

Para nortear uma busca por um método de perspectiva indutiva necessita-se de um contraponto que permita construir uma proposição teórica que avance na compreensão da relação entre conteúdos seriados e jogos digitais, e para isso serão abordados os conceitos de antologia, série, serialização e composição híbrida utilizados por Christy Dena. Suas concepções são baseadas em Jenkins (2004), porém agregam um maior valor empírico-dedutivo ao relacionar centenas de exemplos a suas digressões. O avanço na concepção de modelos de fragmentação narrativa leva a conceber novas formas de consumo, novas formas de instigar os leitores a perceberem suas representações de mundo, bem como, a novos modelos de negócios.

Com essa reflexão se estabelece que a relação artística e mercadológica não faz distinção no atual momento da concepção de conteúdos e de

sua distribuição. Percebe-se que produtores de jogos ou seriados audiovisuais estão de maneira intensa, sejam *indies* ou *players* consolidados, ampliando suas formas de relação e distribuição com os consumidores via publicadores. O *streaming* é o componente essencial para essa nova fase que reorganiza os mercados de jogos e audiovisual. Netflix, Amazon Prime, Hulu, Apple TV, Disney+, assim como Steam, Epic Launcher, Origin, Stadia, PlayStore, AppStore e as lojas dos consoles da Nintendo, Sony e Microsoft, isso sem citar centenas de lojas nacionais, a Nuvvem e o Cinebrac no Brasil como exemplo, vêm transformando a maneira de pensar, criar e produzir os conteúdos.

Encaminhando a discussão, pode-se perceber que os conteúdos estão no centro dessa dimensão narrativa, a mídia de jogos digitais com sua natureza em essência na dimensão lúdica e os equipamentos e distribuidores como estruturas fundantes da dimensão tecnológica com suas plataformas. A questão a ser refletida inicialmente é: qual a relação dos ludemas com a estrutura narrativa no formato serializado para jogos digitais?

Estruturas narrativas e jogos digitais

Para Barthes (1973, p. 30), a narrativa se apresenta dividida em três níveis: das funções, ações e narrativa. Todos integram-se progressivamente. Uma unidade mínima de significação, como em “Henrique tocava música de baile” é perfeitamente compreensível, sendo uma unidade de função. Qualquer leitor reconhece seu significado mesmo que desconsidere quem é Henrique e qual o contexto onde essa descrição opera. Nesse caso, estamos no nível das funções. Se passamos ao nível das ações também é preciso considerar a existência de um actante – nesse caso Henrique – que extrapola as unidades de função, permanecendo mais ou menos intacto ao longo da narrativa. A frase trás portanto novos significados se, por exemplo, considerarmos que Henrique é inimigo declarado da música de baile. A existência desses actantes ou personagens a partir dos quais entendemos o que está sendo dito é a esfera de influência do nível da ação. No terceiro nível – narrativo –, a frase ganha ainda mais significações

porque leva em consideração, por exemplo, um histórico de peripécias executadas por Henrique visando não precisar mais tocar em bailes. A nova significação adquire sentido em função da história que se desenrola. Todos os níveis, então, operam ao mesmo tempo, sendo uma escolha do analista qual nível vai operar.

O nível das funções apresenta dois tipos de unidades narrativas: cardinais e catálises. O primeiro tipo de função, os cardinais, ocorrem quando a narrativa introduz ações que pressupõe consequências. Refere-se ao fazer algo. (BARTHES, 1973, p. 22) Na frase “Henrique aperta o gatilho” espera-se saber a consequência da ação: se Henrique acerta ou erra o alvo. A frase abre, portanto, uma função cardinal. Na frase seguinte “Erra Volpato por dois centímetros” existe o fechamento dessa função. A função cardinal conduz a narrativa.

O segundo tipo de função, as catálises, não conduzem a narrativa, mas a estendem - modulando o ritmo da contação - e a complexificam - enriquecendo de detalhes a história. As catálises aninham-se dentro dos cardinais. Na sequência “Henrique aperta o gatilho. A bala fura a fumaça do salão. Erra Volpato por dois centímetros.” a frase do meio é uma catálise. Ela modula o tempo da narração, estendendo-a e criando tensão na narrativa. Do ponto de vista do desenrolar da história, importa pouco se a bala atravessa a fumaça do salão ou sequer se existe fumaça ali. No entanto, ainda que não seja essencial para narrar o que se passou na cena, ela impacta a narração, acrescentando a ela certo clima e certo ritmo. De fato, Barthes (1973, p. 34) nos diz que apesar da catálise poder ter uma funcionalidade fraca, não é absolutamente nula.

As catálises podem ser de dois tipos: índices ou informações. A catálise do tipo índice, para Barthes, diz respeito a elementos cuja significação são resultado de interpretações, operando como “pistas” dentro da narrativa. “Os índices implicam uma atividade de deciframento: trata-se para o leitor de aprender a conhecer um caráter, uma atmosfera”. (BARTHES, p. 34) No exemplo das sentenças acima “Henrique aperta o gatilho. A bala fura a fumaça do salão. Erra Volpato por dois centímetros”, a frase “a bala fura a fumaça” é um índice, pois oferece ao leitor um certo clima, uma certa atmosfera

própria do ambiente onde circulam os personagens. O índice serve para compor cenários, caráter, sentimentos, aprofundando essas dimensões.

Já as catálises do tipo informacional servem para identificar e para situar no tempo e no espaço. (BARTHES, p. 34) Elas comunicam sem a necessidade de deciframento como o exigido pelas catálises indiciais. No exemplo anterior, na sentença “Erra Volpato por dois centímetros” temos o trecho “dois centímetros” como catálise informacional. Apesar de supérflua em relação ao cardinal que se feche - um tiro foi dado e o alvo não foi acertado -, a expressão “dois centímetros” dá ao texto um caráter de realidade e mimetismo. “[...] o informante serve para dar autenticidade à realidade do referente, para enraizar a ficção no real: é um operador realista, e neste título, possui uma funcionalidade incontestável, não ao nível da história, mas ao nível do discurso”. (BARTHES, p. 34)

É importante ressaltar que uma sentença pode pertencer a mais de uma função ao mesmo tempo. A sentença “A polícia chega” representa um cardinal quando isolado de outras frases, mas, se colocada no interior de outro cardinal, ela pode assumir outra função, de catálise: “Henrique aperta o gatilho. A polícia chega. A bala erra Volpato por dois centímetros”. A diferença reside no recorte e objetivo do analista.

Anteriormente, partimos dos níveis de Barthes para dar conta da dimensão narrativa dos jogos. Antes de avançar para o conceito de ludema, que vai ser o agente das afetações que um jogo faz sobre a narrativa tradicional, é interessante que o leitor visualize o mapa conceitual, apresentado na Figura 1, para que o ajude a entender o papel de cada uma das partes dentro desse processo de afetação.

Figura 1 - Diagrama de Estrutura do Jogo



Fonte: Pinheiro; Branco (2016).

A figura acima mostra uma concepção teórica que atribui à ontologia dos jogos três grandes dimensões: narrativa – que compreende a contação de história, nosso atual objeto –; lúdica – que compreende os vetores, as regras e as mecânicas –; e a tecnológica – que diz respeito às possibilidades e tensionamentos proporcionados pelas diferentes plataformas e tecnologias utilizadas nos *video games*. Entre o sistema narrativo e o sistema lúdico operam os ludemas, que afetam a dinâmica entre esses sistemas. Nominou-se de estrutura de jogo o quadro por inteiro, compreendendo todas as três dimensões que o compõem.

Se, como dito anteriormente, a narrativa dos jogos digitais é afetada pela ação do sistema lúdico, é preciso explicitar de que forma essa afetação ocorre. Para tanto, recorre-se ao conceito de Ludema (PINHEIRO; BRANCO, 2006, 2008), que servem como ponte entre os dois sistemas e viabilizam o *modus operandi* dessa relação.

Um ludema é a unidade mínima de significação de um jogo. Sua menor parte. Ocorre quando o jogador reconhece uma proposta de jogo passível de interação, atua sobre um dispositivo técnico – *joysticks*, teclados e demais *inputs* – e com isso afeta o andamento do jogo. O ludema não diz respeito à narrativa, mas sim ao processo de resposta do jogador aos estímulos do jogo. Os estímulos são variados e é essa variedade que tipifica diferentes tipos de ludema.

Os ludemas de exploração ocorrem quando o jogador faz ações de exploração para testar o ambiente, tais como fazer o avatar percorrer os espaços, conversar com personagens etc. Seu motor é a busca de informação e conhecimento sobre aquele ambiente. É um movimento exploratório.

Aqueles cujo desafio imposto ao jogador decorre da dificuldade motora de sua execução são os ludemas de performance física. Nesses casos, o jogador não age sobre o conteúdo do jogo com objetivos exploratórios, mas pelo desafio motor que o sistema propõe a ele. Jogos como *Guitar Hero* e *shooters* em geral têm nesse ludema parte determinante de seu *gameplay*.

Quando o desafio é intelectual, ocorrem os ludemas de performance cognitiva, que são quando o jogador age em consequência de uma reflexão interpretativa apresentada no contexto do jogo. *Adventure games*,

puzzles e jogos interpretativos têm no ludema de performance cognitiva sua força principal.

Os ludemas estéticos ocorrem quando o jogador realiza ações para apreciar aspectos estéticos do jogo. O objetivo ao realizá-las pode extrapolar os objetivos pragmáticos sugeridos pelo jogo – obter um item, derrotar um inimigo, acessar uma nova área etc –, respondendo antes à sua sensibilidade e ativando diferentes tipos de entrega na imersão. Um ludema estético acontece quando um jogador age no jogo para repetir uma experiência frutiva que lhe agradou, como por exemplo retornar a fases do jogo onde a vegetação, os personagens ou a música do jogo lhe causaram forte impressão, ou escolher um caminho porque é o mais bonito de assistir.

Ludemas de interface são aqueles cuja ação do jogador em um vetor estruturante modifica a performance do avatar ou as condições do ambiente. Por exemplo, as ações de customização dos personagens, regulando suas características, equipando-o com itens etc., e assim melhorando suas chances de vitória e de adaptação contra novos inimigos ou em ambientes. Operam em uma espécie de metajogo, cujo objetivo principal é empoderar o jogador para uma melhor performance durante a sessão de jogo.

Ludemas de coleta ocorrem quando o jogador age visando aumentar seu repertório de itens e habilidades. Opera sob a lógica da coleção (CALABRESE, 1988), que nos jogos pode se expressar de diferentes maneiras: a acumulação de exércitos, territórios, itens, bônus etc. Jogos de aventura como *Final Fantasy* e de estratégia como *Age of Empires* apresentam diferentes formas pelas quais a coleta vai se materializar.

Ludemas sociais ocorrem quando um jogador age dentro do jogo baseado em aspectos de sociabilidade e relacionamento com outros jogadores. Assim, interferem no jogo prevendo a existência das outras pessoas com quem compartilha o ambiente do jogo, executando suas ações de maneira diversa daquela que seria executada se não houvesse a presença de outros jogadores.

É importante ressaltar que, assim com as funções podem assumir duplicidade funcional, os ludemas não operam isoladamente entre si. Podendo uma mesma ação ser composta por mais de um tipo de ludema.

Estruturas Episódicas

Para além do conteúdo narrativo e do lúdico, a reflexão sobre o formato de entrega também influencia na experiência de consumo da obra. Dena (2019) apresenta uma taxonomia que remete a quatro possibilidades iniciais de entrega de conteúdo em formatos episódicos. Essa proposição diz respeito à forma como a trama é entregue ao espectador de conteúdo audiovisual. Considerando apenas um parâmetro (trama), a taxonomia se apresenta como: antologia; seriado (*series*); serializado (*serial*); e híbrido (um misto entre seriado e serializado). Antes de apresentar conceitualmente os formatos, cabe ressaltar que a tradução entre os formatos *series* e *serial* podem gerar confusões na língua portuguesa, devido a forma coloquial com que se refere a seriados todos conteúdos audiovisuais em episódios no Brasil. Não é o foco debater a semântica nesse momento.

A antologia é o entendimento de narrativas conectadas pelo tema e não necessariamente por um mundo persistente. Cada episódio de uma narrativa pode abarcar novos mundos, novos personagens e novos formatos, porém existe uma consistência na proposta conceitual do que une os episódios propostos embaixo de uma mesma temática. Dena (2019) cita *Twilight Zone* e *Black Mirror* como exemplos dessa categoria. Em uma reflexão inicial percebe-se a independências dos episódios desses programas, mantendo sem a necessidade de uma ordem para compreensão das histórias, cada episódio funciona por si de forma isolada. Com uma ressalva em *Black Mirror* que em determinado ponto de suas temporadas apresenta o episódio *The Black Museum* com inúmeras referências a episódios anteriores, na tentativa narrativa de fazer com que o espectador mais atento construa sua representação de um mundo unificado e permanente, ainda assim, o formato antológico prevalece, não havendo a necessidade de um episódio para compreensão de outro.

Figura 2 - Ilustração do Formato Antologia



Fonte: Dena, 2019.

O formato denominado *series* por Dena, traduzindo nesse ensaio como seriados, refere-se ao conteúdo audiovisual episódico em que uma trama inicia e se fecha dentro de um mesmo episódio. Cada episódio abarca dentro de si uma trama, porém, nesse caso, a trama ocorre em um mundo persistente, onde os personagens, os artefatos e os conflitos são construídos de forma a existirem como condutor narrativo durante toda a temporada. Dena (2019) apresenta como exemplo dessa categoria o programa *CSI - Criminal Scene Investigation*, que apresenta como estrutura repetitiva os casos que são resolvidos em cada episódio, nessa espécie de formato existe inclusive uma árdua repetição da estrutura narrativa por episódio. Como apresentar o caso, entrada do programa, primeiro suspeito descartado - que normalmente volta a ser o culpado - e assim por diante. Existe uma questão a ser iluminada no exemplo apresentado por Dena, esse programa, não de forma periódica, possui uma trama contínua que vai e volta nos episódios, talvez se possa redefinir sua categoria a posteriori. Programas mais antigos, antes da Era de Ouro dos Seriados (MARTIM, 2014), como *I Love Lucy*, *Magnun* ou até mesmo *Saí de Baixo*, apresentam um formato mais próximo das características apresentadas para essa categoria.

Figura 3 - Ilustração do Formato *Series*



Fonte: Dena, 2019.

A serialização (serial) é o formato que apresenta um mundo persistente e contínuo no qual a trama atravessa os episódios, de certa forma pode-se inserir as novelas nesse formato. Esse é o formato de programas audiovisuais mais popularizado a partir de *Sopranos*, *Mad Men* e *Breaking Bad*, que são os expoentes da nova era dos programas de televisão. (MARTIM, 2014) Uma trama principal forte, com desenvolvimento de personagens e que não consegue ser facilmente ignorado para compreensão da história como um todo. Entre os exemplos da autora estão *Lost*, *Battlestar Galactica*, *Game of Thrones* e *Orphan Black*, todos esses programas apresentam narrativas que atravessam os episódios de forma que a estrutura narrativa não esteja contida em essência no episódio mas na temporada como um todo, e ao final no conjunto das temporadas (obra).

Figura 4 - Ilustração do Formato *Serial*



Fonte: Dena, 2019.

E a última categoria é o híbrido, um formato onde as tramas podem ocorrer das duas formas, tendo o episódio em si um fechamento porém servindo de subsídio narrativo para um arco narrativo maior. Considerando que devido a estrutura de mundo narrativo persistente, o espectador não consegue apenas consumir um episódio de qualquer momento do programa, como poderia ser o caso em uma antologia ou no formato *series*, isso porque os elementos narrativos de um arco maior estão distribuídos entre os episódios da temporada. Os híbridos são uma categoria rica e que irão servir de argumento para adicionar parâmetros que possam articular suas características como os formatos de conteúdos em jogos digitais.

Figura 5 - Ilustração do Formato *Serial duplo*



Fonte: Dena, 2019.

Porém, antes de ir-se a uma perspectiva indutiva, se deve retomar a discussão acerca do programa *CSI*, assim como ele outros *shows* podem ser usados como exemplos a serem enquadrados na categoria híbridos, isso devido a maneira mais intensa ou menos da sua continuidade *Serial*, é o caso dos programas como *Supernatural* e *Criminal Minds*, ambos possuem episódios fechados, em sua maioria, porém com tramas contínuas que acompanham e se valem dos conflitos e acontecimentos narrativos das tramas fechadas. Como tramas fechadas, entendesse em *Supernatural* como a resolução de problemas sobrenaturais (*series*) e que não acarretam ligação como a trama da temporada (*serial*), existe ainda o hábito de espectadores que costumam denominar de *filler*, episódios que não colaboram em nada para a trama. A incidência de episódios conectados ao

arco maior (*serial*) e o número de *fillers* (*series*) podem determinar o tipo de consumo e público, gerando outras representações gráficas.

Dena (2019) cita a franquia Matrix como um exemplo de estrutura episódica híbrida, ao olharmos apenas para os três filmes *live-actions* da franquia, podemos perceber seus funcionamentos de estruturas narrativas de forma que o primeiro filme possui uma trama fechada em si mesmo, com pouca intensidade da necessidade de uma continuação para compreensão da trama proposta. Porém nos episódios dois e três dos filmes, a estrutura do segundo filme não se sustenta sem sua continuação, gerando uma representação não contínua na hibridação, mas sim um formato próprio que cada obra deve possuir utilizando a lente teórica dessa taxonomia.

Figura 6 - Ilustração do Formato Híbrido da Trilogia Matrix



Fonte: PINHEIRO, 2020.

Com as bases da compreensão inicial da discussão de formatos narrativos em jogos digitais a partir de ludemas e dos conceitos dos formatos episódicos, se pretende explorar as complexidades das articulações dessas duas lentes teóricas acerca do objeto jogos digitais.

Articulações entre estruturas episódicas e jogos digitais

Os parâmetros até então argumentados como forma de reflexão deste ensaio são as dimensões narrativas, lúdicas e tecnológicas dos jogos

digitais, na tentativa de utilizar os ludemas como ponto referencial para as suposições, e a estrutura episódica proposta por Christy Dena (2019), considerando que a fundamentação em estrutura narrativa inicial, necessária para introduzir a noção da dimensão narrativa do sistema de jogo, auxilia para o entendimento necessário das tramas e arcos apresentados por Dena.











Na perspectiva dos jogos digitais, devido, assim como no audiovisual, ao seu estágio de distribuição e consumo digital, tem-se acesso a medições um pouco mais precisas, diversas fontes apresentam consolidações dos jogos mais consumidos, mas seja na VGChartz ou no NPD Group, as listas dos dez jogos mais vendidos entre 2018 e 2019 apresenta todos os títulos como sendo continuações de franquias já existentes. Isso demonstra uma tendência que precisa de uma reflexão para além dos formatos, o que não é a intenção nesse momento, que se vá ao comportamento do consumidor.

Franquias de esporte e lutas com seus ludemas de performance física estão presentes de forma significativa como FIFA, Super Mario Kart, Super Smash Bros e Super Mario Party, são jogos que repetem sua dimensão lúdica com alguns incrementos e não se focam em um fio condutor narrativo como núcleo da experiência de jogo. Podem ser comparados a uma série antológica, porém a cada novo jogo não existe uma trama diferente ou um mundo diferente, a compreensão para esse formato talvez esteja em perceber que a repetição do núcleo lúdico é o que os transforma em episódicos, e nesse sentido a repetição ocorre na proposição de *series*, onde o mundo é persistente, mas não necessariamente a história tem uma conexão, pois cada jogo trata-se de um sistema isolado, não necessitando da experiência de um jogo anterior da sequência para a compreensão de nenhuma das dimensões ontológicas – narrativa, lúdica e sistema.

Outro agrupamento se destaca, os jogos narrativos que se utilizam de ludemas estéticos, cognitivos e, também, de performance física para contar histórias. *Call of Duty*, *God of War* e *Red Dead Redemption* são claramente continuações, novos episódios dentro da franquia, em *Spider-Man* se pode perceber um caso diferente, outros jogos desse universo já existiram,

mas esse não é uma continuação, é um novo episódio, independente. Ao encarar essas obras como estruturas episódicas, se utilizando de uma lente audiovisual, seria atribuído a *God of War* e *Red Dead Redemption* a categoria de *serial*, tendo como base um mundo persistente e com a trama conectada entre os episódios, necessitando de todos para a compreensão completa da trama. *Call of Duty* e *Spider-Man* como *series*, acontecendo em um mundo persistente, porém com suas tramas encerradas dentro da própria obra, não ocorrendo continuidade necessariamente em outros episódios da franquia.

Figura 7 - Lista dos dez jogos mais vendidos (consolidada de 2018)

Pos	Game	Weeks	Yearly	Total
1	 <i>Red Dead Redemption 2 (PS4)</i> Take-Two Interactive, Action-Adventure	10	13,940,203	13,940,203
2	 <i>Call of Duty: Black Ops III (PS4)</i> Activision, Shooter	12	9,317,241	9,317,241
3	 <i>FIFA 19 (PS4)</i> Electronic Arts, Sports	14	9,147,505	9,147,505
4	 <i>Super Smash Bros. (2018) (NS)</i> Nintendo, Fighting	4	8,951,009	8,951,009
5	 <i>Spider-Man (PS4) (PS4)</i> Sony Interactive Entertainment, Action-Adventure	17	8,757,859	8,757,859
6	 <i>Mario Kart 8 Deluxe (NS)</i> Nintendo, Racing	88	6,688,249	13,046,117
7	 <i>God of War (PS4) (PS4)</i> Sony Interactive Entertainment, Action	37	6,153,527	6,153,527
8	 <i>Red Dead Redemption 2 (XOne)</i> Take-Two Interactive, Action-Adventure	10	5,771,147	5,771,147
9	 <i>Super Mario Party (NS)</i> Nintendo, Party	13	4,972,711	4,972,711
10	 <i>Call of Duty: Black Ops III (XOne)</i> Activision, Shooter	12	4,850,704	4,850,704

Fonte: VGChartz.com.

Uma primeira interferência do caráter dos jogos digitais ocorre na dimensão tecnológica, o formato de plataforma de consumo ao longo das estruturas episódicas varia muito, não se trata de cruzamento de plataformas - *cross-plataform* -, onde se teria um jogo para *Nintendo Wii* e uma continuação no *Nintendo DS*, se expressa agora a atenção para a variação em uma mesma plataforma, a variação entre Playstation 1 (PS1), PS2, PS3 ou PS4. Um jogo como *God of War* começa no PS2 e atualmente tem seus episódios em PS4. Isso acarreta que, em muitos momentos, os consumidores comecem “série” por um episódio que não era o inicial, pois sua opção tecnológica era a contemporânea. As desenvolvedoras de franquias já percebem isso e trabalham em estratégias de remasterizações, trazendo os episódios de plataformas anteriores para as atuais, é uma prática mais comum, mas não é a totalidade. Ainda assim, jogadores casuais - que são a maioria - não tendem a retroceder nas franquias, pois percebem uma experiência datada e menos rica frente ao consumo dos episódios atuais daquele título.

A essência da estrutura episódica de um jogo digital está na repetição do seu *core* lúdico, mesmo em jogos narrativos como estes, a narrativa está estruturada em um sistema de regras persistentes. No caso de alteração do sistema de regras percebemos jogos que são franquias levadas a outros gêneros, pois é o sistema de regras que determina parte fundamental da construção tipológica dos jogos digitais. Na lista acima temos *Super Mario Party*, *Super Smash Bros* e *Mario Kart*, os três jogos pertencem a franquia Super Mario, mas não são tratados como continuações entre si, apesar de personagens repetidos, cenários de mundos repetidos, itens e objetos que estão em todos os três. A esse formato, talvez, pudesse ser atribuído o sentido de antologia, jogos diferentes de uma mesma franquia com elementos que podem ou não se repetir e não havendo a necessidade do consumo de outros jogos dentro do pacote da antologia para a compreensão da experiência. O que se torna mais interessante é um formato híbrido de jogos digitais que poderia estabelecer uma antologia com *intra-series* em sua estrutura episódica.

Considerações finais

A exploração intelectual sob uma perspectiva dedutiva na estrutura episódica dos jogos digitais é extensa, este capítulo tem como função provocar a reflexão sob lentes teóricas que proponham formatos que possam ser analisados e testados posteriormente. Percebe-se que a forma de consumo, a dimensão lúdica e a plataforma tecnológica enriquecem uma taxonomia voltada a narrativa compartilhada com os produtos audiovisuais. Faz-se uma ressalva também para a importância de aprofundar sobre o comportamento do consumidor como um fator cultural da produção de jogos episódicos, seja pelo desejo de consumo ou pela contemporaneidade das plataformas.

As estruturas lúdicas relacionadas com maior intensidade a performance física, como jogos de esportes e lutas, tendem a terem novos episódios apenas pela atualização de uma performance lúdica ou tecnológica, não tendo necessidade de uma complexificação narrativa. Porém os jogos baseados em narrativas, ainda assim, repetem seu *core* lúdico, apesar de contarem novas histórias, fazendo com que o consumo não necessite dos episódios anteriores para uma fruição da experiência. A relação da dimensão tecnológica é importante para disseminação dessas franquias.

Existem inúmeras outras experiências em jogos digitais episódicos que devem ser exploradas acerca desse assunto, e, de forma merecedora, deve-se destacar a tentativa - entre outras empresas - da TellTale Games de adaptar a estrutura de forma clássica da serialização para jogos como *Sam and Max* e *Monkey Island*, que já possuíam destaque no âmbito de jogos narrativos com ludemas cognitivos, mas que passaram de *series* para *serials* na proposição da desenvolvedora e que aplicou isso a novos títulos de franquias audiovisuais como *Back to the Future* e *The Walking Dead*.

Essa é uma investigação a se continuar pois as experiências são ricas e efêmeras, assim como se viu a ascensão e a queda desse experimento, inúmeros outros títulos tentam experiências únicas e possuem fenômenos de consumo peculiares e que podem ser explorados dentro de uma proposição que nasce da discussão da estrutura de jogos teórica da corrente de ludemas e da visão de estrutura episódica do audiovisual.

Referências

- AARSETH, E. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- BARTHES, R. *Análise Estrutural da Narrativa*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1973.
- CALABRESE, O. *A idade neobarroca*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- DENA, C. *Narrative Design Development Handbook*. Salvador, 2019. Disponível em: <https://www.christydena.com/2019/12/speech-transmedia-and-the-pluriverse-at-serials-seminario-narrativas-seriadas-salvador-brazil-july-2019/>. Acesso em: 8 dez. 2019.
- ESKELINEN, M. 'The gaming situation,' in *Game Studies*. v. 2, n. 2, London, 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org>. Acesso em: 23 mar. 2006.
- FRASCA, G. *Ludology meets narratology: similitude and differences between games and narrative*. [S. l.], 1999. vídeo (2 min.) game theory. Disponível em: www.ludology.org. Acesso em: 23 mar. 2006.
- FRASCA, G. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. *Level-up: Digital Games Research Conference*. Utrecht: Utrecht University, 2003.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: proeve ener bepaling van het spelelement der cultur*. Amsterdam: Pandora, 1997.
- JENKINS, H. *Game design as narrative architecture*. First person: new media as story, performance, and game. Ed. Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan. Cambridge, Ma: The MIT Press, 2004.
- JUUL, J. 'Games telling stories? - A brief note on games and narratives'. *Game Studies*, [S. l.], 2001, v. 1. Disponível em: <http://www.gamestudies.org>. Acesso em: 29 mar. 2017.
- MARTIM, B. *Homens difíceis: os bastidores do processo criativo de Breaking Bad, Família Soprano, Mad Men e outras séries revolucionárias*. São Paulo: Aleph 2014.
- MURRAY, J. *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Ma: The MIT Press, 1997.
- PINHEIRO, C. M. P.; BRANCO, M. A. A. Uma Tipologia de Games. *Sessões do Imaginário*, Rio Grande do Sul, v. 15, p. 33-39, 2006.
- PINHEIRO, C. M. P.; BRANCO, M. A. A. Ludemas. Lógicas de sedução nos games. *Anais [...]. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO*, Rio Grande do Sul, v. 1, p. 1, 2011.

- PINHEIRO, C. M. P.; BRANCO, M. A. A. Uma Tipologia de Games. *Razón y Palabra*, [S. l.], v. 53, p. 1-15, 2006.
- PINHEIRO, C. M. P.; BRANCO, M. A. A. *Em Busca dos Ludemas Perdidos*. In: VII SBGAMES, Belo Horizonte, 2008.
- PINHEIRO, C. M. P.; BRANCO, M. A. A. Análise da Narrativa em Games: Until Dawn. *Animus*, Santa Maria, v. 17, p. 253, 2018.
- PINHEIRO, C. M. P.; BRANCO, M. A. A. No jogo do mercado: o caso de uma startup gaúcha. *REAd*, Porto Alegre, 84. ed., n. 2, maio-agosto, p. 543-571, 2016.
- PINHEIRO, C. M. P. Perspectivas sobre serialização e ludemas em jogos digitais. In: SOUZA, M. C.; ALVES, L. *Séries Narrativas*. Salvador: EDUFBA, 2021.
- WOLF, M. J. P. *The medium of the video game*. Austin: The University of Texas Press, 1997.

DIANTE DO QUEBRA-CABEÇAS

REFLEXÕES SOBRE A SERIALIDADE NARRATIVA,
UMA CULTURA DAS SÉRIES E A SERIALIZAÇÃO DO
CONSUMO

PEDRO PEIXOTO CURI

Os apreciadores de séries multiplicaram-se. Não só já não vivem escondidos como dantes, quando o opróbio recaía sobre o género considerado “comercial” e “degradante”, como também se manifestam, discutem, mostram o seu entusiasmo e parecem não temer qualquer crítica.

(ESQUENAZI, 2010, p. 7)

Com essa frase, Jean-Pierre Esquenazi começa seu livro *As séries televisivas* (2010), no qual propõe uma introdução ao universo serial voltado para apreciadores ou mesmo pesquisadores dispostos a conhecer mais sobre a produção televisiva, a narrativa popular e sua recepção, assim

como as novidades narratológicas trazidas por esse formato. Como um meio de entrar no mundo das séries, o autor apresenta, ao longo da obra, possíveis abordagens metodológicas para tratar desse gênero tão diverso. Para Esquenazi (2010, p. 9), “é tempo, se não de acompanhar, pelo menos de tentar compreender um movimento popular que percorre, como veremos, todas as classes sociais e todas as faixas etárias”.

Não há dúvidas de que as séries ganharam uma maior visibilidade nos últimos anos e aparecem como ponto de pauta em conversas de amigos, discussões na internet, reuniões de trabalho e pesquisas acadêmicas. O número de *sites* que falam sobre o assunto cresceu e jornais já dedicam espaços que antes eram dominados pelas novelas e pelas grades de programação da TV aberta a esse tipo de produção, mesmo que alguma série abordada não esteja sendo exibida em algum canal no Brasil.

Da mesma forma que passaram a ocupar um lugar de destaque na rotina de pessoas por todo o mundo, as séries têm, cada vez mais, despertado o interesse e o engajamento de pesquisadores da mídia, como aponta Milly Buonanno (2019), em seu artigo *Serialidade: continuidade e ruptura no ambiente midiático e cultural contemporâneo*. No texto, a autora apresenta e discute o que define como duas tendências nos estudos sobre serialidade na “nova era de produção e consumo abundantes de narrativas em séries”: a continuidade negada, “que defende uma ruptura radical entre as formas televisuais contemporâneas e as anteriores”; e a ruptura ignorada, uma suposta “cegueira da academia ao fim da serialidade, provocado pelas novas práticas de recepção”. (BUONANNO, 2019, p. 39) Cada uma das tendências seria, de acordo com Buonanno, uma expressão desse atual fascínio pela serialidade e, como indica, ao mesmo tempo, uma preocupação da academia com a legitimidade cultural, muitas vezes associada ao novo, e uma escassa perspectiva histórica que enfatizaria mais os ganhos e incrementos ligados à inovações tecnológicas do que as perdas.

Em um outro artigo, *Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade* (2013), Marcel Vieira já havia identificado um crescimento no interesse acadêmico em torno das séries de

TV no que definiu como a existência de uma cultura das séries, um fenômeno atual, caracterizado por uma boa fase desse tipo de produção. A proposta de Vieira (2013, p. 3) parte de “três condições epistemológicas centrais que se consubstanciaram nas duas últimas décadas para promover esse panorama em que as séries ocupam lugar destacado dentro e fora dos modelos tradicionais de televisão”. Seriam essas condições: a forma, caracterizada por uma sofisticação das narrativas; o contexto tecnológico, que possibilitou a circulação de séries em um nível global; e novos modos de consumo, participação do público e crítica textual, condição apontada como vértice principal desse esquema conceitual. O autor defende que somadas, essas três condições apontam para um fenômeno caracterizado pelo aumento no alcance das séries, na produção de séries mais sofisticadas e surgimento de meios de comunicação especializados.

Para ilustrar essa tendência, é possível recorrer à analogia usada por Cássio Starling, no livro *Em tempo real: Lost, 24 Horas, Sex and the City e o impacto das novas séries de TV*, para definir a TV nos dias de hoje:

Sintonizar a TV hoje faz cada um de nós se sentir dentro de uma infinita estante carregada de uma quantidade gigantesca de livros, cada um contando um grande número de boas e más histórias. A usina dessas ficções encontra-se a pleno vapor, graças a maleabilidade do formato, a ponto de teóricos e criadores coincidirem numa mesma opinião: estamos presenciando uma era de ouro da TV.

Ora, não foi a TV durante décadas acusada de produzir lixo eletrônico, entretenimento de baixa qualidade e popularesco para a manutenção de massas abobalhadas? Não é necessário gastar muito tempo diante do aparelho com o controle remoto nas mãos para concordar com os detratores da TV. Mas, como em relação a todos os outros produtos da indústria cultural, a TV também oferece alguns luxos em meio a toneladas de lixo e hoje cada vez em maior quantidade. (STARLING, 2006, p. 7-8)

É inegável o crescimento da visibilidade dos seriados em jornais e revistas e como são, atualmente, fonte de comentários em redes sociais,

assim como a importância da tecnologia e do acesso para que isso acontecesse, no entanto, a questão não reside no aumento do número de espectadores ou na dimensão que o consumo de séries de TV alcançou, assim como não é possível falar de uma melhora qualitativa das narrativas seriadas sem cair em um discurso por vezes elitista que não leva em consideração outros aspectos de produção e criação audiovisual. As narrativas seriadas fazem parte da vida do público há décadas, mas de uma forma naturalizada. Não é como se surgisse uma nova relação, mas como se ela passasse a receber mais atenção à medida em que o acesso à informação é incrementado e as opções também aumentam. Tudo isso é ainda associado ao modelo da ficção seriada, que passou a ser celebrado pela indústria por possibilitar um maior engajamento e fidelização do público. A participação da audiência sempre existiu, mas o mercado passou a se apropriar dela e buscar meios de ampliá-la, usando-a a ser favor para criar universos mais complexos – e novos produtos ligados a esses universos.

O objetivo deste capítulo não é versar sobre um possível aumento no número de espectadores, discutir uma ideia de qualidade ou se a maior visibilidade e alcance de conversas sobre esse tipo de produção evidencia uma suposta cultura de séries. Para além desses questionamentos e fugindo da celebração de uma suposta “era de ouro” do formato, este trabalho propõe uma aproximação do tema que vá na contramão da primeira tendência dos estudos recentes sobre a serialidade apresentada e criticada por Buonanno, a continuidade negada. O objetivo dessa aproximação é o início de uma reflexão sobre a forma como os pontos apresentados anteriormente podem ser sintomas não apenas de uma cultura das séries, mas de uma serialização do consumo que é resultado de um longo e complexo processo – e que começa a ser explorado e revisitado a seguir.

A narrativa seriada na televisão

Para começar a pensar sobre esse processo, é preciso, antes de mais nada, resgatar alguns aspectos da produção e do consumo de narrativas seriadas

audiovisuais. Para Starling, mesmo antes da TV e do cinema, “as duas máquinas narrativas mais pesadas em ação ao longo do século passado”, a literatura já adiantava o que, depois, daria corpo aos meios audiovisuais e “oferecia o esqueleto e o princípio central de funcionamento dos relatos em série”. (STARLING, 2006, p. 8-10)

O folhetim, narrativa cujos capítulos eram entregues ao leitor em forma seriada em jornais e revistas, consolidou uma fórmula de consumo interessante para uma sociedade industrial que se constituía ao longo do século XIX. (STARLING, 2006) A estrutura em capítulos já era padrão em romances, mas, na medida em que nela se acentua a temporalidade, com a entrega de segredos ao leitor de forma regular, se consolida uma fidelidade à base de manipulação da tensão e da atenção.

No folhetim, a surpresa e o suspense, de acordo com a habilidade do autor, comprovaram ser elementos de eficácia dupla: ao mesmo tempo satisfaziam o leitor com fome de entretenimento e garantiam para a indústria editorial uma regularidade de consumo.

Ciente disso, ao se consolidar como indústria, ainda nas primeiras décadas do século 20, o cinema vai adotar a fórmula seriada para conquistar e manter o público. Muitas vezes um personagem, o vagabundo de Chaplin, por exemplo, com sua vestimenta e gestos instantaneamente reconhecíveis, era o suficiente para fazer um mundo de gente se interessar por novas aventuras de um mesmo tipo. Outras vezes, abusava-se da simplicidade do suspense mantendo o herói suspenso por um fio à beira de um precipício ou da mocinha amarrada à linha do trem (o *cliffhanger*, ou gancho, recurso comum até hoje nos seriados e não apenas dos de ação). Era suficiente para arrastar multidões às salas logo que estreavam as continuações e, assim, satisfazer a curiosidade de todos para descobrir como o herói/a mocinha se safava. Até que uma nova ameaça aparecesse e mantivesse girando a roda do entretenimento. (STARLING, 2006, p. 11)

O autor destaca, ainda, que é na própria origem dos seriados que está o segredo de sua capacidade de prender a atenção do espectador,

de fidelizá-lo de forma eficiente, mesmo com a concorrência de outras “máquinas audiovisuais”, como a internet e os *videogames*, e até mesmo da grande e variada oferta de outros formatos de entretenimento que a própria TV oferece. Uma história que tem início, nos Estados Unidos, na década de 1940 com quatro redes dominando o meio: American Broadcasting Company (ABC); Columbia Broadcasting System (CBS); National Broadcasting Company (NBC); e a DuMont Television Network, que, ao contrário das três grandes, presentes até hoje, fechou as portas em 1955. (STARLING, 2006, p. 8-11)

Em 1928, foram feitas as primeiras operações experimentais de TV nos Estados Unidos, mas a passagem dos laboratórios para o mercado exigiria muito mais desse novo meio que surgia, mas que só começou a se desenvolver nos anos do pós-guerra. Quando as dez estações comerciais autorizadas deram início às transmissões em maio de 1942, o rádio foi uma grande fonte de inspiração, tudo era novidade. O novo meio e os novos aparelhos ligados a ele exigiam o desenvolvimento de novos equipamentos e o recrutamento de novos profissionais, mas também precisava de um conteúdo novo, composto por programas feitos para conquistar não apenas o público, mas também anunciantes dispostos a colocar dinheiro neles. Além da experiência com o *broadcasting*, o rádio já acumulava conhecimento em estratégias de mercado e poderia ensinar a TV a criar meios de aumentar a demanda de consumidores e anunciantes nessa nova empreitada diante do mercado da época. Essa dupla demanda foi responsável pelo próprio desenvolvimento da TV tanto nos Estados Unidos como no Brasil alguns anos depois. (DUARTE, 1996, p. 18-31; ESQUENAZI, 2010, p. 17)

Sem dúvidas, a imagem fascinava os espectadores, que agora podiam dar um rosto às vozes que ouviam no rádio ou assistir as imagens que antes eram somente narradas. Tanto o fascínio quanto o fato de que aquela programação chegava a seus aparelhos sem nenhum custo, fez com que os primeiros públicos da TV fossem bastante tolerantes e aceitassem bem o que lhes era oferecido:

Nessa primeira fase evolutiva, programas inteiros podiam ser comprados, e o anunciante exercia um papel primordial nos mecanismos de produção. E, já que os telespectadores não eram muito críticos quanto à TV, pouca importância era atribuída ao conhecimento da audiência. Com alguns anos de experiência, entretanto, a audiência aprendeu a ser mais seletiva, e a competição entre as emissoras logo pôs um fim nos chamados ‘anything goes years’ (anos em que tudo era válido), que duraram, respectivamente, até o início e o fim dos anos 60, nos Estados Unidos e no Brasil. (DUARTE, 1996, p. 18)

No surgimento do meio, o público só queria a televisão. A demanda era essa: o público queria a TV da mesma forma que os anunciantes queriam esse público. Assim, os horários eram preenchidos com pouca variedade em uma programação distribuída em rede para uma audiência única, massificada. Produzidos em uma quantidade cada vez maior, os aparelhos televisivos ficaram mais baratos e a novidade, o ‘rádio com imagens’, atraiu um enorme público, que acabou atraindo também os anunciantes que, nesses primeiros anos da televisão, nas décadas de 1950 e 1960, faziam propaganda de qualquer coisa, mesmo de produtos especializados e que interessavam a públicos restritos, ao mesmo tempo que o público tolerava as longas sequências de comerciais que pagavam seu entretenimento. (DUARTE, 1996, p. 18)

Nessa fase da televisão, ela era vista como uma atividade gratuita. Ainda que fosse preciso comprar um aparelho, essa compra dava acesso ao fornecimento de uma vasta e infinita programação grátis. (MITTEL, 2010, p. 17) Essa oferta fez com que a população continuasse fascinada, mas, aos poucos, a gratuidade perdeu importância e o público começou a ficar mais crítico. O “Relatório Bower”, que comparou estudos feitos entre as décadas de 1960 e 1970 revelou o declínio da audiência acrítica e o crescimento das expectativas do público. Em 1960, por exemplo, 75% dos espectadores diziam que os comerciais eram um preço justo a pagar pelo entretenimento, enquanto, dez anos depois, em 1970, 70% afirmariam que havia comerciais demais na TV. (DUARTE, 1996, p. 18-19) Começam a aparecer aí, mesmo que em fase embrionária, as três forças que, conjugadas,

fizeram da TV o principal meio da sociedade de consumo: produção, publicidade e audiência. (STARLING, 2006, p. 12)

Os mesmos anunciantes que garantiram a gratuidade da programação para o público, enchendo-os de comerciais, negociam a grade de programação com as quatro principais redes da época - as três grandes e a DuMont -, escolhendo os horários e os programas. Além disso, assumem também toda a responsabilidade de produção, já que possuem os próprios estúdios e podem, assim, dar grande liberdade aos produtores executivos. O sucesso determina o que pode ser feito. (ESQUENAZI, 2010, p. 50)

A um passo da massificação, 1949 marca a explosão da variedade de formatos, com a entrada daqueles que ainda hoje predominam na programação regular: dramas e comédias de ficção, teatro, filmes e eventos esportivos, programas de variedades e gincanas. A maioria adaptada ao novo meio depois de anos de eficácia no rádio. Por um lado, o veículo havia servido para profissionais desenvolverem habilidades de informação e de entretenimento. Por outro, os donos das redes de rádio eram os mesmos das emissoras de TV, ou seja, transferir fórmulas de sucesso de uma mídia para a outra não lhes pareceu uma aventura. (STARLING, 2006, p. 12)

No entanto, o rádio já era um meio estabelecido e havia conquistado, antes da TV, recursos tecnológicos que davam ao meio mais possibilidades, como a gravação dos programas. Sem esse tipo de alternativa, as limitações técnicas traziam uma série de restrições ao conteúdo que migrava para a televisão. Desta forma, a produção televisiva da época era centrada na transmissão de programas ao vivo, como eventos esportivos. Essa é uma fase de adaptações: adaptação ao meio que surgia e adaptação dos formatos que já haviam se tornado populares em outros veículos, como as telepeças - apresentações de teatro recriadas em estúdio e transmitidas pela TV.

Usando o rádio mais uma vez como inspiração, anunciantes patrocinavam programas inteiros, dando, inclusive, seu nome a determinada faixa da programação. Associar-se a um produto considerado de qualidade era bom para a marca e a ligação com as telepeças gerou programas

como *The Goodyear TV Playhouse*, *Philco TV Playhouse*, *General Electric Theater*, *The US Steel Hour*, *Ford Theatre*, e *Plymouth Playhouse*. Quem puxou essa tendência foi a indústria de laticínios Kraft, que ao patrocinar o *Kraft Television Theater*, em 1947, fez a venda de queijos dispararem. (DONATON, 2007, p. 52-54; STARLING, 2006, p. 11)

O investimento de anunciantes não era privilégio das telepeças e foi também a programação patrocinada que veio do rádio que deu início à produção de ficção seriada na TV americana. Em 1946, a DuMont sai na frente com o lançamento de *Faraway Hill*, estreia das *soap operas* na televisão, um gênero que atrairia emissoras concorrentes, anunciantes e público (STARLING, 2006, p. 10-11):

Nos EUA, nos anos 30, o formato radiofônico ficou conhecido como *soap opera*. Era transmitido diariamente e seu público predominante era de donas-de-casa. Por isso, as histórias enfocavam dramas domésticos com ênfase em situações comuns às famílias e aos relacionamentos. Por conta também desse público, tais programas eram patrocinados por grandes fabricantes de detergentes e outros produtos de consumo doméstico. Daí a designação *soap opera* (*soap*, de sabão, e *opera* como referência irônica aos excessos dramáticos nessas histórias da vida cotidiana). No Brasil, o desenvolvimento do formato é semelhante, como o consumo popular das novelas radiofônicas antecedendo a consolidação do gênero na TV, que acontece a partir de meados dos anos 60.

A TV ainda não era ocupada por séries no formato que conhecemos hoje, mas a ficção estava presente no meio. As telepeças usavam um modelo de dramaturgia consagrado nos palcos próximos às redes e as *soap operas* traziam do rádio sua popularidade e as histórias cotidianas que conquistariam ainda mais o público agora que podia explorar a imagem. Se essas formas de ficção já moldavam parte da programação televisiva e se encaixavam dentro das limitações técnicas do meio, a televisão passaria por uma grande mudança com a possibilidade de gravação e o fim das transmissões ao vivo na década de 1950 (ESQUENAZI, 2010, p. 50):

A superação de um limite técnico deu ao formato a possibilidade que ainda lhe faltava. Em 1953, 80% da programação de TV era constituída por emissões ao vivo. Com a entrada do *videotape*, quatro anos depois, essa proporção se inverte rapidamente. Um balanço do início da década seguinte aponta que, em 1960, restavam 36% da grade para transmissões não gravadas previamente.

O efeito disso sobre as ficções foi imediato, como desenvolvimento de roteiros cada vez mais específicos para o meio, condições técnicas mais sofisticadas e mais possibilidades narrativas, entre outros avanços. (STARLING, 2006, p. 14)

A possibilidade de gravação foi fundamental para o desenvolvimento da ficção seriada como conhecemos hoje e não seria possível sem a participação de um outro elemento fundamental para a transformação da televisão estadunidenses: a indústria cinematográfica.

Um novo modelo

A popularização da TV e democratização do meio que se estabelecia como uma diversão doméstica começou a impactar a frequência do público nas salas de cinema. Isso, associado à experiência com o registro de imagens e conhecimento da ficção, fez com que os estúdios percebessem que precisavam ocupar o espaço que lhes cabia dentro do novo meio audiovisual que ganhava o território norte americano. Do outro lado do país, profissionais e empresas de cinema se mostraram aptos a desenvolver uma narrativa que coubesse na tela menor e que pudesse ser distribuída simultaneamente de costa a costa. Uma narrativa com um modelo original de produção, mais barato, com um registro em película que garantia qualidade superior às transmissões ao vivo e permitia a edição posterior e sua reexibição, aumentando a possibilidade de lucro e a possibilidade de explorar o tempo de uma narrativa que não se esgotava em uma ida ao cinema e poderia levar meses ou anos para se desenvolver. O meio permitia, também, o uso de diferentes câmeras,

que garantiriam diferentes pontos de vista e poderiam dar mais dinamismo ou mostrar diferentes pontos de vista. Dessa forma, a ficção seriada na TV surge como um híbrido das diferentes práticas que reforçam o efeito cômico ou dramático da narrativa a partir da improvisação dos atores. Além disso, a presença do público nas gravações era possível e sua reação à narrativa conferia ao produto final um efeito diferente do cinema. (STARLING, 2006, p. 14-15)

O modelo descrito acima marca um formato existente até hoje – inclusive com o uso de risadas do público –, conhecido como *sitcom*. A comédia de situação que se desenvolveu a partir da linguagem televisiva marca exatamente uma parte avançada do processo de adaptação da TV. Apesar do uso do *videotape*, ainda são explorados o formato e a linguagem da transmissão ao vivo das telepeças e nos poucos cenários, criados em estúdio, se desenvolve a ação que é acompanhada por uma plateia presente – e valorizada – que reage a situações cotidianas. Cinema, rádio e até mesmo a televisão se misturam em um produto híbrido. Em 1951, a CBS saiu na frente ao lançar *I love Lucy* e o *sitcom* não fugiu à regra e também foi adaptado do rádio, ganhando novos elementos conforme ganhava imagem. Se os ouvintes estavam acostumados a *My favorite husband*, na televisão eles veriam Lucille Ball ganhar a frente – e o título – do programa. Ela era a mesma, mas o marido não. Na passagem para a TV, a comediante dispensou Richard Dennig e decidiu levar seu próprio companheiro, Desi Arnaz, para a frente das câmeras. *I love Lucy* traz, ainda, uma outra novidade: o deslocamento da produção televisiva para Hollywood e a gravação dos episódios no estúdio que pertencia ao casal, Desilu – uma simpática combinação dos nomes dos dois:

Em 1950, a CBS quer que um dos seus êxitos radiofônicos, *My favorite husband*, interpretado pela sua vedeta Lucille Ball, igualmente habituada aos estúdios cinematográficos, se torne uma *sitcom* televisiva rodada em Nova Iorque. No entanto, Lucille Ball, casada com o ator Desi Arnaz, não quer deixar Hollywood. O casal propõe então à CBS que produza aquilo que viria a ser *I love Lucy* num estúdio californiano. Para reduzirem a duração das rodagens, tem a ideia de filmar

simultaneamente com várias câmaras, dirigidas pelo antigo operador de Fritz Lang, Karl Freund, e na presença de um público, a fim de se obter o ambiente das filmagens ao vivo. O resultado é depois montado e enviado para Nova Iorque.

I love Lucy constituiu, portanto, a primeira *sitcom* filmada da história da televisão. Beneficia de argumentos que destacam a fantasia dos atores, apresentando uma Lucille Ball despojada dos seus atrativos mais sedutores, a fim de não chocar a sala de estar familiar: a televisão não é o cinema. (ESQUENAZI, 2010, p. 20)

A televisão pode não ser o cinema, mas, a partir de *I love Lucy*, algo muda na forma de se fazer televisão nos Estados Unidos. O conceito de série ainda não está consolidado, mas novas iniciativas surgem, demonstrando “a eficácia de um gênero já não decalcado do teatro ou da rádio, mas que utiliza modos cinematográficos de produção”. (ESQUENAZI, 2010, p. 20)

É dentro dessa lógica que começam a surgir os acordos entre as grandes redes e os grandes estúdios, o que Douglas Gomery (2008) viria a chamar de “hollywoodização” da TV. As redes ainda estão no centro do negócio, mas a equação ganha mais um elemento e agora é composta não apenas por elas, pelos anunciantes e pelo público, mas também pelos estúdios. Isso muda o circuito de produção, apresentando a figura do produtor, independente ou ligado a um estúdio, que concebe um projeto e o propõe para uma rede em nome de quem irá produzi-lo. A rede, então, checa com os anunciantes e, havendo interesse, financia um “piloto” que poderá ser desdobrado para uma primeira temporada. (STARLING, 2006, p. 12)

Esse modelo, muito próximo ao que funciona até hoje, traz ainda uma outra mudança. Com a gravação em película nos estúdios de Hollywood, os custos de produção aumentam muito e os anunciantes que antes bancavam faixas inteiras de programação não se veem mais dispostos a arcar com tudo sozinhos. O patrocínio múltiplo foi a resposta para diminuir os riscos e dividir despesas, mas também devolveu às emissoras a responsabilidade sobre sua programação e seu conteúdo, mantendo as redes no centro do processo. (DONATON, 2007, p. 56-57)

Serão os senhores incontestados do jogo até inícios dos anos 1980: a política das redes torna-se o fator determinante da produção televisiva. Quanto à produção efetiva dos programas, está nas mãos dos grandes estúdios. Mas estes não geram a totalidade da produção, como nos anos 1930: põem as suas instalações e infraestruturas à disposição de produtores independentes. (STARLING, 2006, p. 12)

É a lei dos direitos audiovisuais, que entra em vigor em 1971, que irá reforçar o dinamismo da produção independente. Se antes as redes pagavam muito mal a produção de séries, cobrindo, por vezes, apenas as despesas, após a lei, elas adquirem o direito para as primeiras transmissões, permitindo que os produtores possam vender os direitos às estações locais. Os estúdios passam a produzir eles mesmos seus seriados, telefilmes e programas de variedade, pensando nos ganhos posteriores com *syndication*, a venda de direito de exibição para diferentes canais. Nesse novo sistema, a produção de séries começa, então, a render lucros. (DONATON, 2007, p. 57; ESQUENAZI, 2010, p. 51)

A produção independente de séries de TV que encontra um modelo rentável na década de 1970, já vinha mostrando, desde os anos 1950, que havia espaço para ficções inteligentes e provocativas, da mesma forma que, na década de 1960, séries como *Jornada nas estrelas* vão mostrar de que maneira a fidelização do público a personagens e histórias de longa duração pode gerar objetos de culto.

A inserção do tempo

Antes que a fidelização do público em torno de narrativas que se manifestam em diferentes plataformas ao longo de décadas se torne o ponto central da reflexão proposta aqui, é preciso pensar no que possibilitou isso e falar de outra mudança trazida por *I love Lucy* que revolucionaria completamente a forma de produzir narrativas para TV e que impactaria as histórias que seriam levadas às telas nas décadas seguintes. Quando o produtor do programa, Jess Oppenheimer, decide aproveitar a gravidez

de Lucille Ball e incorporá-la à ficção, para dar à família Ricardo um novo integrante, é criado um recurso que vai muito além do *videotape* ou das inovações técnicas e de narrativa que vieram a caracterizar o *sitcom* como gênero (ESQUENAZI, 2010, p. 20):

Mais que inovação técnico-dramatúrgica, o que *I love Lucy* inventa é uma nova forma narrativa ao incorporar uma dimensão até então ausente: o tempo. Num episódio da temporada de 1953, *I love Lucy* aboliu pela primeira vez as fronteiras entre fato e ficção ao transformar a gravidez de Lucille Ball e o nascimento de Desi Arnaz Jr. em acontecimento da narrativa. A entrada em cena de Ricky Jr. não teve, evidentemente, o efeito que teria hoje num reality show, em que tal procedimento serviria mais para alimentar a confusão de público e privado. Sua importância está em demarcar um ponto de mutação, uma marca na história, que passa a ser compreendida como a de personagens que se desenvolvem. Com isso, como aponta Martin Winckler, '*I love Lucy*' confere uma nova qualidade a seus personagens: ela os inscreve na mesma duração, na mesma relação com o tempo que seu espectador. A série de TV deixa então de ser simplesmente um *ersatz* de cinema, rádio e teatro para se tornar um processo narrativo único, que inclui insensivelmente - mas inelutavelmente - o triplo envelhecimento do personagem, do ator e do espectador. No intervalo de alguns meses - o tempo de uma gravidez, por exemplo -, os indivíduos mudam. Isso se torna ainda mais visível quando seguimos suas histórias durante vários anos. (STARLING, 2006, p. 15-16)

A partir daí, espectadores passam a acompanhar uma narrativa que se desenvolve paralelamente à realidade de suas vidas, criando um outro vínculo com personagens e histórias. Starling dá, ainda, o exemplo de *Anos incríveis*, série que só surgira décadas depois, em 1988, mas que convida o espectador a acompanhar o ponto de vista de Kevin Arnold, um menino de 11 anos, em relação às mudanças em sua vida e nos Estados Unidos desde a entrada na Junior High School até a ida para a faculdade. Com incorporação do tempo, a relação do público com personagens e as tramas também muda, aproximando-os: "Não é somente um personagem que

os espectadores veem crescer, é um filho que poderia ser seu. Ou alguém que cada um de nós poderia ser”. (WINCKLER, 2002 *apud* STARLING, 2006, p. 16)

A inserção da dimensão temporal nas narrativas, adotada de forma anedótica em *I love Lucy*, se tornou, como exemplificado por *Anos Incríveis*, em um dos principais fatores do sucesso de séries. Enquanto o público “se relaciona com os personagens com base em mecanismos de identificação e de projeção”, a crítica “se encanta com a complexidade das estruturas narrativas”. Starling define este recurso como “a base das inovações que mantêm vivo o interesse tanto nas ficções adolescentes aparentemente ingênuas quanto nas adultas, ousadas e transgressivas”. (STARLING, 2006, p. 16)

Mesmo depois do fim, *Anos incríveis* manteve, de certa forma, um vínculo com seu público, ainda que indireto. Em 1993, quando exibe o último episódio da série, a ABC lança *O mundo é dos jovens* (*Boy meets world*), protagonizada por Ben Savage, irmão mais novo de Fred Savage, o Kevin Arnold. Enquanto *Anos incríveis* era uma série de drama ambientada nas décadas de 1960 e 1970, incorporando questões políticas e históricas da época, *O mundo é dos jovens* era um *sitcom* contemporâneo ao período de exibição do seriado. Apesar disso, as duas histórias mostravam a descoberta do mundo pelos olhos de um garoto entrando na adolescência, seu melhor amigo e também de seu primeiro amor. Assim como acompanharam o crescimento de Kevin, Paul e Winnie de 1993 a 1998, os espectadores puderam ver o desenvolvimento de Cory, Shawn e Topanga por outros sete anos, até 2000.

Mais recentemente, em junho de 2014, o canal Disney Channel, parte do grupo Disney-ABC, lançou *Girl meets world*, série que, agora, acompanha a descoberta da adolescência pelos olhos de Riley, filha de Cory e Topanga, como se o público pudesse se reconectar com amigos que não via há quase 15 anos e como se eles estivessem vivendo, paralelamente aos espectadores, até hoje. Esse não é um recurso novo e foi utilizados por outros *spin-offs* de séries antigas feitos recentemente, como *90210* (2008), derivado de *Barrados no baile* (*Beverly Hills, 90210*) (1990) e até mesmo

Dallas, que, 20 anos depois do fim da série clássica da CBS, ganhou, em 2012, uma continuação exibida pelo canal Turner Network Television (TNT), que acompanhava os dramas dos filhos das famílias rivais que, por 14 temporadas, envolveram milhões de espectadores e sobre a qual falaremos a seguir.

Dallas foi um exemplo de narrativa adulta, ousada e transgressiva que incorporou a passagem do tempo e adicionou outros, revolucionando a forma de se fazer narrativas seriadas para TV e criando um vínculo inédito até então com o público. Mais ligada ao modelo de *soap opera* e ao melodrama, a trama misturou aos temas recorrentes, como traições conjugais, doenças, lutas de famílias e um outro lado da fortuna, outros que até então não eram tão comuns, como questões ligadas à política externa e atividades criminosas de grandes corporações. O tempo, que permitia arcos narrativos mais alongados, também possibilitou o uso do recurso que os folhetins exploravam bem, o *cliffhanger*. Um dos mais conhecidos, que entrou para a história da TV e inspirou narrativas em todo o mundo foi “Quem atirou em J.R.?”, quando a solução para uma tentativa de assassinato contra o vilão da família Ewing ao final da terceira temporada só veio meses depois, na temporada seguinte¹. Na noite em que transmitiu o episódio “Who done it”, em 21 de novembro de 1980, a CBS teve 76% do público americano, algo próximo de 90 milhões de espectadores. Seguindo a tradição, o destino do culpado só foi revelado no episódio seguinte.

Todas essas inovações de *Dallas* quase não foram possíveis, pois os executivos da CBS temiam que o público não guardasse os acontecimentos e a evolução da narrativa de uma semana para a outra. Isso fez com que, na primeira temporada, os episódios se encerrassem neles mesmos. No entanto, a partir da segunda temporada, os roteiristas começaram a usar recursos folhetinescos que obrigavam o público a acompanhar a história

1 Quando o ator Larry Hagman - que também deu vida ao Major Nelson em *Jeannie é um gênio* -, intérprete de J.R. Ewing, morreu vítima de complicações de um câncer em novembro de 2012, seu personagem estava no ar na continuação da série e os produtores decidiram trazer de volta a pergunta “Who shot J.R.?”, para dar ao patriarca da ficção um fim mais apropriado.

a cada semana para não perder as reviravoltas. A passagem do tempo, que em *I love Lucy* havia se tornado familiar aos espectadores, agora seria usada como um meio de manter o público interessado, fidelizando-o. Assim, as séries americanas começam a utilizar um recurso que vai alimentar a indústria – e os fãs – nas décadas seguintes: a memória. Apesar de ser um elemento comum outras narrativas anteriores, ele ganha, em *Dallas*, uma nova dimensão:

Pode-se perguntar: o que haveria nisto de tão inovador que não estivesse sendo usado pelos autores de novelas desde os primórdios? A resposta é: nenhuma novela brasileira teve duração de 14 anos. A longa duração, com possibilidade de se estender em várias temporadas, é que serve de princípio eficaz para a complexidade. Ela permite aos criadores de séries ampliar o número de personagens, desenvolver suas personalidades, temperamentos e ações em um nível extremo de detalhe e, ao mesmo tempo, estabelecer inúmeros laços dramáticos entre eles. Em resumo, narrar na duração, ou seja, tomar determinada situação até elevá-la a um ponto certo de explosão emocional (deixando o espectador estupefato). (STARLING, 2006, p. 25-26)

Por mais que esse fosse um recurso das novelas e folhetins, a preocupação dos executivos da CBS era exatamente que o intervalo de uma semana e a concorrência de outros programas e narrativas fizessem o espectador perder o interesse ou esquecer a história.

Além da continuação de 2012, *Dallas* ganhou, em 1979, um *spin-off* que também ficou na TV por 14 temporadas. A princípio, *Knots landing*, que nada tinha a ver com *Dallas*, foi recusada pela CBS em 1977, mas após o sucesso da trama, foi adaptada para se tornar um braço da história, tendo, inclusive, episódios cruzados ao longo dos anos. Personagens de *Knots landing* também foram incorporados à série que começou em 2012, dando ainda mais força para o universo, que contou ainda com minisséries, telefilmes, livros e até Role-Playing Games (RPGs) e um jogo de *videogame* para Atari.

No entanto, a complexificação narrativa iniciada em *Dallas* vai abrir caminho para muitas outras iniciativas na TV. A primeira delas é *Hill street blues*, que pela inovação tanto na forma, quanto no conteúdo, irá se tornar referência para muitos outros programas que chegariam à TV anos mais tarde. (STARLING, 2006, p. 26-27)

Centrada em uma delegacia de polícia de um bairro pobre em uma grande cidade da costa leste, *Hill street blues* chega à NBC em 1981. A série é uma mistura de gêneros e incorpora a um registro de imagens granuladas que era mais comuns à estética documental, traços de humor, crítica social, intriga policial e dramas pessoais de um conjunto de mais de dez personagens. Outra novidade era uma narrativa com estrutura modular, que viria a caracterizar os *ensemble shows*, em que cada “episódio possui uma trama principal completa e uma ou várias tramas secundárias, que serão desenvolvidas ao longo da temporada ou até mesmo ao longo da série”, dando conta de uma “profusão de personagens e de histórias que começam, não terminam no mesmo episódio e serão retomadas no seguinte ou só bem depois”, desenvolvendo, assim, uma estrutura narrativa em dois níveis que “permite satisfazer uma tensão da cada episódio em particular e manter o interesse do espectador, que terá vontade de assistir episódios seguintes para acompanhar a solução de outras tramas deixadas pendentes”. (STARLING, 2006, p. 27-28):

É o *ensemble show* que permite aos criadores esboçar cada personagem do grupo como um protagonista de uma história particular, o que dá à trama as possibilidades de tecido, no qual cada episódio pode aprofundar um fio narrativo, deixá-lo em suspenso, retomá-lo semanas ou meses adiante ou mesmo abandoná-lo. (STARLING, 2006, p. 37)

Esse modelo narrativo permitia aos produtores e roteiristas medir o interesse do público por tramas e personagens, escolhendo, mais tarde, conforme as histórias fossem desenvolvidas, quais receberiam mais destaque e quais poderiam resgatar o público em algum momento, não apenas

fazendo uso da memória, mas explorando-a. Além disso, ajudava na fidelização do público e a formação de novas práticas de espetatorialidade:

Por sua vez, esse conjunto de transformações foi capaz de estimular mudanças nos hábitos do público, atando com mais firmeza o princípio fundamental da fidelidade como forma de assegurar a audiência. De um lado interessado em acompanhar os desdobramentos da história e de outro fisgado pelas transformações dos personagens, cada vez menos esquemáticos e mais próximos de uma psicologia comum, que com ele se identifica no caráter multifacetado, ambíguo, aberto a adaptações e sujeito tão exposto à vida quanto aqueles que o observam, o público respondeu à evolução das séries com um culto crescente, dedicando cada vez mais suas horas de lazer a acompanhar as transmissões semanais pela TV ou a comprar/alugar as caixas de DVD com temporadas completas de suas séries favoritas. (STARLING, 2006, p. 38-39)

As transformações pelas quais as narrativas audiovisuais passaram desde o surgimento da TV estimularam a emergência de novos comportamentos por parte do público, como as práticas ligadas à compra ou ao aluguel de *boxes* de DVD, à gravação de fitas VHS antes disso, mas também ao desejo dos espectadores por preencher suas vidas com os universos narrativos que amam a partir de artefatos ou narrativas, buscando novas histórias ou objetos colecionáveis que durariam mais que o filme ou a janela da programação. Se os comportamentos e práticas de consumo dos espectadores mudou ao longo dos anos, o mercado fez de tudo para acompanhar essas transformações e oferecer, em todos os espaços possíveis, novos produtos e narrativas, como forma de atender, e também de explorar, todas essas expectativas do público.

Considerações finais

Esse texto parte da provocação feita por Milly Buonanno (2019) sobre uma tendência dos estudos recentes sobre a serialidade de pensar o atual momento como uma ruptura radical com a história das narrativas televisivas,

para pensar, a partir dessa história, o processo de serialização do consumo que se expande para além da TV e alcança múltiplas plataformas, dependendo do quão longe o público está disposto a ir. A partir dos exemplos citados e de muitos outros que ficaram de fora, é possível perceber como se deu o desenvolvimento não apenas de narrativas complexas e transmidiáticas, mas também de universos narrativos com possibilidades inesgotáveis de histórias a serem exploradas pelos grandes estúdios e pelos fãs.

A prática de veicular um produto de entretenimento através de múltiplas mídias, para explorar melhor diferentes mercados, destaca uma estratégia importante para a indústria cultural norte-americana no fim do século XX: a sinergia. (DAVIS; DICKINSON, 2004, p. 88-90)

Em *Cultura da Convergência* (2008), Henry Jenkins apresenta a sinergia como a oportunidade econômica representada pela capacidade de possuir e controlar manifestações de um conteúdo por diferentes sistemas de distribuição. Junto à extensão – a tentativa de expandir mercados potenciais pelo movimento de conteúdos por esses sistemas – e à franquia – um “empenho coordenado em imprimir uma marca e um mercado a conteúdos ficcionais, sob essas condições” –, a sinergia seria uma peça fundamental à cultura da convergência. (JENKINS, 2008, p. 45)

Jonathan Gray, em seu livro *Show sold separately: promos spoilers and other media paratexts* (2010), defende a ideia de que filmes e programas de televisão são apenas uma pequena parte da presença massiva e estendida de textos filmicos e televisivos nos ambientes em que vivemos e é impossível analisar esses textos ou seus impactos culturais sem levar em conta suas mais diversas proliferações. (GRAY, 2010, p. 2) Gray também usa o termo sinergia para falar sobre os materiais periféricos que se constroem e circulam em torno de um texto midiático. Materiais que têm como objetivo promover esses textos e criar um universo em torno deles. São os *trailers*, os vídeos promocionais, as informações de bastidores que “vazam” para o público ou são descobertas por ele, assim como brinquedos, livros, jogos de *videogame* e até novos textos desenvolvidos pelos próprios consumidores. Apropriando-se dos termos de Gérard Genette, ele opta por chamá-los de paratextos. (GRAY, 2010, p. 6-7)

Para além desses materiais citados por Gray, muitos desses universos narrativos criam vínculos entre si e funcionam como paratextos uns dos outros, criando relações cada vez mais fortes e longevas com seus públicos. Estabelecer essas relações permite a oferta de narrativas cruzadas que preenchem o tempo da audiência entre um lançamento ou outro e fornecem material para que mais conteúdos sejam desenvolvidos a partir das demandas criadas. Tudo isso só foi possível a partir da passagem do tempo nas narrativas, como em *I love Lucy*, do vínculo criado com personagens, da forma como acontece em *Anos incríveis*, com a confiança na memória e na capacidade do público, como em *Dallas* e do potencial de extensão de *ensemble shows* como *Hill street blues*, assim como outros aspectos explorados anteriormente que contribuíram para o contexto midiático que, mais tarde, junto a novas ferramentas tecnológicas, se configuraram como a Cultura da Convergência, descrita por Jenkins nos primeiros anos do século XXI.

Se a convergência de diferentes mídias se torna uma estratégia das grandes corporações, isso acontece porque os consumidores aprenderam novas formas de interagir com o conteúdo que encontram. De acordo com Jenkins (2008, p. 44), a convergência é “tanto um processo corporativo, de cima para baixo, quanto um processo de consumidor, de baixo para cima”. Para ele, “a convergência corporativa coexiste com a convergência alternativa”. As ferramentas tecnológicas afetam não apenas a disseminação e a recepção, mas também a produção e a interação entre os usuários. A tecnologia é cúmplice na geração de produtos feitos por fãs. (HELLEKSON; BUSSE, 2006, p. 13) As mesmas tecnologias que possibilitaram a participação dos consumidores no conteúdo midiático também alteraram os padrões de consumo, permitindo a formação de uma cultura participativa, que sustenta essa convergência midiática e cria demandas aos estúdios detentores dos direitos sobre os universos narrativos que mobilizam comunidades de espectadores por todo o mundo nas mais diversas plataformas.

Da mesma forma que apresenta a continuidade negada como uma tendência central dos estudos de televisão para criticar um fascínio pela

serialidade que se espalha no campo, Buonanno também sugere, a partir da ideia de uma ruptura ignorada, que o comportamento do público poderia apontar para “uma erosão dos próprios fundamentos da experiência real da serialidade” que estaria passando despercebida pelos estudiosos da área. A autora atribui o fenômeno principalmente à prática de *binge-watching*, ou maratona, instigada, segundo ela, pela Netflix. A partir do diálogo com uma série de autores, Buonanno argumenta que a prática de lançar e assistir a vários episódios de uma série na sequência acabaria por minar características definidoras da serialidade narrativa: “a interrupção regular, sistemática e institucional da história e a consequente suspensão do processo de assistência”. Para a autora, nessa assistência compacta se perderia “a experiência única da passagem paralela (embora não sincronizada) do tempo na narrativa ficcional e na realidade de nossa vida”, que “cria um entrelaçamento na narrativa com a vida dos telespectadores que é inalcançável no período de tempo comprimido da maratona televisiva”. (BUONANNO, 2019, p. 45-49)

Esse entrelaçamento entre realidade e ficção – anteriormente citado como revolucionário, quando adotado em algumas séries do passado –, pode, de fato, se perder quando a experiência da narrativa não se prolonga no tempo, mas afirmar isso é ignorar que as narrativas seriadas possuem uma série de paratextos, como propõe Gray, que o consumo se estabelece sobre uma cultura participativa, conforme defende Jenkins, ou que as narrativas da Netflix, sejam elas séries ou filmes originais, não estabelecem uma relação intertextual entre si. Compreender as séries como produtos isolados, sem levar em conta todo conteúdo produzido entre temporadas, as relações estabelecidas pelo público com personagens de histórias diferentes, ou todas as possibilidades que existem nas práticas espectatoriais é olhar apenas para a cultura das séries e ignorar que essas relações se estabelecem em outras áreas, como em grandes franquias para o cinema ou mesmo na relações entre milhares de canais do YouTube, contas do Instagram ou outros conteúdos que circulam pelas mais diversas plataformas. É ignorar, ainda, o que “ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros” (JENKINS, 2008, p. 30),

as narrativas que amarram todas essas experiências e que apontam para a serialização do consumo.

Referências

- BUONANNO, M. Serialidade: continuidade e rupture no ambiente midiático e cultural contemporâneo. *Matrizes*, São Paulo, v. 13, n. 3, p. 37-58, 2019.
- BROWER, S. “Fans as tastemakers: Viewers for Quality Television”. In: LEWIS, L. A. (org.). *The adoring audience: fan culture and popular media*, Londres: Routledge, 1992. p. 163-184.
- DAVIS, G.; DICKINSON, K. (org.). *Teen TV: Genre, Consumption, Identity*. London: British Film Institute, 2004.
- DONATON, S. *Publicidade + Entretenimento: por que estas duas indústrias precisam se unir para garantir a sobrevivência mútua*. São Paulo: Cultrix, 2007.
- DUARTE, L. G. *É pagar pra ver: TV por assinatura em foco*. São Paulo: Summus, 1996.
- ESQUENAZI, J.-P. *As séries televisivas*. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.
- GOMERY, D. *A History of Broadcasting in the United States*. Nova Jersey: Wiley-Blackwell, 2008.
- GRAY, J. *Show sold separately: promos, spoilers and other media paratexts*. New York: New York University Press, 2010.
- HELLEKSON, K.; BUSSE, K. *Fan fiction and fan communities in the age of the internet*. Jefferson: McFarland & Company, 2006.
- JENKINS, H. *Cultura da convergência*: São Paulo: Aleph, 2008.
- LEWIS, L. A. (org.). *The adoring audience: fan culture and popular media*. Nova York: Routledge, 2001.
- MITTEL, J. *Television and American Culture*. Nova York: Oxford University Press, 2010.
- SGAMMINI, M. *Televisión y vida cotidiana: la domesticación del cable en Córdoba*. Villa María: Eduvim, 2011.
- STARLING, C. *Em tempo real: Lost, 24 Horas, Sex and the City e o impacto das novas séries de TV*. São Paulo: Alameda, 2006.
- VIEIRA, M. “Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade”. *Compós*, n. XXII, 2013, Salvador. 18 páginas.

ENTRE SÉRIES E *GAMES*

análise de produtos e mercados

DA UNIDADE FÍLMICA PARA A SERIALIDADE TELEVISIVA

UM ESTUDO DA PRIMEIRA TEMPORADA
DA SÉRIE *FARGO*

LUDMILA MOREIRA MACEDO DE CARVALHO

Com o crescimento das séries televisivas a partir dos anos 1990 e o reconhecimento cada vez maior da crítica especializada e da academia, a televisão tem se consolidado como a “máquina de contar histórias” (GARCÍA, 2016, p. 1) da era contemporânea. De fato, na era da “complexidade narrativa” (MITTELL, 2006), na qual as séries têm se tornado cada vez mais ousadas, inovadoras e sofisticadas, seja do ponto de vista temático, estilístico ou narrativo, a televisão tem se mostrado um modo privilegiado de contar histórias. “Pela sua própria natureza, a televisão permite que uma narrativa se desenrole por muitas horas, algo que também lhe dá a

liberdade de desenvolver uma densidade da trama única entre as artes visuais”. (GARCÍA, 2016, p. 4, tradução nossa)

Neste capítulo, nos deteremos sobre algumas especificidades do relato serial televisivo utilizando, como parâmetro comparativo, características do relato unitário fílmico. Com este objetivo, propomos uma análise comparativa da série *Fargo* (2014) com o longa-metragem homônimo no qual essa se baseia. Escrita pelo roteirista e *showrunner* Noah Hawley, a série apresenta um retorno ao universo temático apresentado no longa-metragem escrito e dirigido pelos irmãos Ethan e Joel Coen e lançado nos cinemas em 1996. *Fargo*, a série, teve até o momento três temporadas¹ de dez episódios com aproximadamente 50 minutos de duração cada, exibidas em 2014, 2015 e 2017 pelo canal Fox Extended Networks (FX) e também pela plataforma de *streaming* Netflix, com sucesso de público e crítica.² Para esta análise, nos deteremos apenas na primeira temporada da série, considerando ser esta a que dialoga mais diretamente com o filme. Esperamos, com a análise, explorar algumas das semelhanças e diferenças entre a construção do relato unitário fílmico e a do relato serial.

Diferentemente da história unitária e autocontida “que se basta em si mesma, que conta uma história com começo, meio e fim, que esgota sua proposição na unidade e nela se encerra” (PALLOTTINI, 2012, p. 26), uma série possui diversas particularidades relacionadas à organização temporal, à economia da exposição narrativa, à duração e amplitude da fábula, à criação de mundos ficcionais e à construção de personagens que afetam diretamente o modo como o espectador compreende e se relaciona com a história narrada. No entanto, como ressalta Kristin Thompson (2003), embora as possibilidades poéticas dos dois formatos sejam significativamente

1 A quarta temporada está anunciada para 2020. Disponível em: <https://www.newsweek.com/fargo-season-4-chris-rock-noah-hawley-plot-1461877>. Acesso em: 30 jan. 2020.

2 A primeira temporada da série venceu, entre outros prêmios, o Emmy e o Globo de Ouro na categoria “minissérie ou filme para a televisão” em 2015. As temporadas subsequentes mantiveram indicações aos principais prêmios da crítica norte-americana, vencendo prêmios nas categorias técnicas como edição de som, trilha sonora e fotografia. O ator Ewan McGregor venceu o Globo de Ouro em 2018 por sua atuação na terceira temporada. Disponível em: <http://www.imdb.com>. Acesso em: 30 jan. 2020.

distintas, ainda são tímidos os exercícios teóricos e analíticos que se debruçam sobre as especificidades do modo de narrar televisivo, de maneira que muitos dos parâmetros adotados ainda vem de modelos mais estabelecidos e legitimados como o cinema e a literatura. A maioria dos manuais de roteiro voltados para aspirantes a autores de séries televisivas, por exemplo, “se assemelha bastante às técnicas de produção [...] dos filmes clássicos hollywoodianos”. (THOMPSON, 2003, p. 37, tradução nossa)

Isso acontece, em parte, porque o meio televisivo ainda não possui a mesma legitimidade acadêmica conquistada por formas já mais estabelecidas (e antigas) como o cinema. Historicamente, os estudos de cinema e de televisão se desenvolveram em campos bastante distintos e os últimos mostraram-se, até recentemente, mais debruçados sobre os aspectos sociais e culturais da televisão do que sobre a materialidade de suas obras. “Nas primeiras décadas da televisão, teóricos e críticos trabalhando a partir das artes mais estabelecidas relutavam em escrutinar com atenção a nova mídia”. (THOMPSON, 2003, p. 3, tradução nossa) Há um juízo de valor, muitas vezes implícito, que tende a considerar os programas televisivos como mero entretenimento e, portanto, tendo pouca relevância artística, recusando a análise estilística de obras individuais, por exemplo.

Com o crescimento do interesse acadêmico nas séries televisivas nos últimos anos essa perspectiva está mudando. Há um movimento nos estudos de cinema e televisão que entende “que a televisão possui potencial para integridade artística e realização, e vê um espectro de programas televisivos como merecedores de um estudo que examine de perto aspectos de estilo”. (CARDWELL, 2013, p. 40, tradução nossa) Ainda assim, há barreiras metodológicas para os pesquisadores que desejam empreender uma análise intrínseca das obras, que vão desde a própria dimensão dos programas – afinal, algumas séries de longa duração possuem centenas de horas de material, o que certamente dificulta a análise mais minuciosa – até a falta de referencial específico sobre as particularidades da narrativa televisiva. Este trabalho se inscreve, portanto, na perspectiva de que o exercício de identificar, entender e analisar essas particularidades visa contribuir para a melhor compreensão do relato serial audiovisual.

Fargo: serializando o relato fílmico

Séries televisivas adaptadas de filmes não são nenhuma novidade no campo do audiovisual: exemplos variam de filmes pouco conhecidos transformados em séries de sucesso – como *Buffly, a caçadora de vampiros*, filme de 1992 que virou série *Cult* entre 1997 e 2003 –, até, ao contrário, séries que não conseguiram a mesma consagração do longas nos quais se basearam – caso de *Friday night lights*, filme de 2004 que se transformou em série de relativo sucesso entre 2006 e 2011. Mais recentemente, os exemplos bem-sucedidos de *Hannibal* (2013-2015), série de Bryan Fuller que remonta à saga cinematográfica do *serial killer* Hannibal Lecter e do nosso objeto de análise, *Fargo*, tornaram-se casos emblemáticos de adaptações do cinema para a ficção seriada.

Fargo faz parte de uma categoria de séries chamada de antologia, onde a cada temporada é apresentada uma história distinta, com novos personagens e elenco, que começa e é concluída no âmbito da temporada.³ Nestas séries, embora possa haver diálogos e referências intertextuais entre as histórias e personagens, não é precisamente a continuidade narrativa que promove a ligação entre temporadas, mas sim a continuidade estilística – seja pela exploração de um tema, do gênero dramático ou do universo ficcional. Nestas séries, justamente pela autonomia relativa de cada temporada, a perspectiva de duração da trama não é tão longa quanto a das séries que contam a mesma história por múltiplas temporadas, funcionando quase como minisséries.

A unidade estilística apresentada na primeira temporada de *Fargo* remete diretamente ao filme dos irmãos Coen. É possível perceber, por exemplo, uma semelhança estrutural no enredo, vez que ambos apresentam casos de crime e investigação policial no rigoroso inverno de pequenas e aparentemente pacatas cidades dos estados norte americanos de Minnesota e Dakota do Norte. Também, em ambas as obras somos apresentados à jornada de homens mundanos, ordinários, até mesmo

3 Outros exemplos de séries antológicas contemporâneas são: *True Detective* (2004-); *American Horror Story* (2011-); *American Crime Story* (2016-); e *Black Mirror* (2011-).

simplórios – embora não necessariamente bondosos ou inocentes –, que se veem envolvidos numa espiral de crime e violência da qual não conseguem sair sem causar cada vez mais danos. Este espelhamento encontra-se também em outros personagens, como é o caso das investigadoras de polícia, Marge Gunderson e Molly Solverson, e das duplas de criminosos, Carl Showalter e Gaear Grimsrud e Mr. Wrench e Mr. Numbers.⁴

Graças ao filme, esta região dos Estados Unidos tornou-se conhecida pelo “Minnesota nice”, forma de referir-se não apenas ao sotaque peculiar dos moradores da área, mas também ao seu comportamento exageradamente dócil e educado. *Fargo* traz uma atmosfera de crime e mistério que remete ao gênero do *thriller* de suspense e o *neo-noir*, criada a partir de crimes brutais que irrompem bruscamente na rotina invernal destas pessoas aparentemente simples e pacatas. No entanto, mais do que simplesmente seguir a investigação de um crime, o que chama a atenção nas obras é a maneira como a história é contada, misturando personagens e eventos ordinários com situações esdrúxulas e crimes brutais, num falso tom de realismo que brinca com o horizonte de expectativas do espectador.

O que é interessante notar a respeito da série, é que ela não consiste exatamente num *remake* ou refilmagem, e tampouco numa continuação direta dos eventos narrados no longa, vez que o enredo e os personagens são distintos do filme – o filme narra eventos ficcionais ocorridos em 1987 e a primeira temporada da série se passa em 2006. Numa entrevista de 2014, o roteirista Noah Hawley conta que inicialmente não conseguia pensar numa adaptação justamente porque o filme não deixa muita coisa em aberto:

Hawley: Eu não acho que seja uma série porque o filme termina do jeito que termina, que é com Marge indo dormir, e ela está grávida de

4 É importante notar o grau de autoconsciência com o qual a série faz referências ao filme, não apenas nos tipos de personagens, mas também na sonoridade de seus nomes, nas semelhanças físicas entre os atores, entrando, por vezes, num diálogo intertextual direto com o longa. No filme, num determinado momento, um dos sequestradores pergunta ao outro se ele é mudo, visto que não responde às suas tentativas de puxar conversa; na série um dos assassinos é, de fato, mudo e se comunica com o parceiro através da linguagem de sinais.

sete meses, e Norm acabou de ganhar o selo de três centavos, e ela viu provavelmente o pior caso de sua vida toda, e você sabe que amanhã será um dia normal como todos os outros. [...] Eu pensei que se eu fizesse uma ‘continuação das aventuras de [...]’ iria começar a soar desonesto. (VANDERWERFF, 2014, tradução nossa)

O que a série apresenta, portanto, não é uma continuidade narrativa, mas sim um retorno, um diálogo intertextual e, em certa medida, uma “expansão do universo” criado originalmente pelo filme dos irmãos Coen. De algum modo, a série amplifica as principais marcas de estilo dos autores, utilizando-se, para isso, de algumas características do formato serial. Vejamos agora quais marcas são estas e como elas foram exploradas de forma expressiva na obra de Hawley.

O primeiro aspecto que diferencia o relato único da série é, evidentemente, a serialidade,⁵ vista aqui como estrutura ou modelo narrativo presente em toda forma de relato serializado. Independentemente do gênero dramático e das escolhas estilísticas, do modelo de produção e distribuição e das práticas de consumo das obras, consideramos que todos os produtos seriados precisam negociar de alguma forma com a segmentação da narrativa em partes que se conectam. Na verdade, a lógica da serialidade tornou-se tão predominante no século XXI que não se limita mais apenas aos formatos estruturados diretamente como séries, mas estende-se por toda a comunicação de massa: pelo cinema, jogos, quadrinhos, *podcasts*, literatura e mídias sociais. (MITTELL, 2018)

Mas o que define, de fato, a serialidade? Autores como Kathleen Loock (2014) e Jason Mittell (2018) apontam que o próprio conceito de serialidade continua sendo pouco teorizado no campo específico dos estudos

5 A serialidade não é uma exclusividade, muito menos uma invenção das séries televisivas contemporâneas. Estas apenas atualizam um mecanismo narrativo que remonta, historicamente, às primeiras narrativas orais e aos mitos transmitidos e repetidos em episódios, tendo atravessado a ascensão dos dramas teatrais e da literatura de folhetim no século XIX, estendendo-se posteriormente ao rádio, ao cinema, às histórias em quadrinhos e à televisão. Com efeito, a serialidade parece estar sempre ligada à ascensão de novas tecnologias e suas estratégias de popularização e fidelização de espectadores. (LOOCK, 2014, p. 5, tradução nossa)

da narrativa. “Para um subcampo reconhecido por sua precisão em criar definições e obsessão em criar taxonomias, a teoria da narrativa tem dedicado pouca atenção a definir e debater a serialidade”. (MITTELL, 2018, p. 227, tradução nossa) Uma dessas definições diz o seguinte:

A forma serial se refere à segmentação de uma narrativa em partes que são lançadas sequencialmente com, usualmente, um intervalo de tempo entre o lançamento de uma parte e da próxima [...] Cada segmento é parte de uma narrativa contínua que não se conclui até o fim da série. (JONES, 2010 apud MITTELL, 2018, p. 228, tradução nossa)

Jennifer Hayward (1997 apud MITTELL, 2018, p. 228, tradução nossa) oferece uma definição ainda mais sucinta: “Uma série é uma narrativa longa lançada em partes sucessivas”. No contexto brasileiro, autores dedicados aos estudos de dramaturgia e televisão definem a serialidade como “uma apresentação descontínua e fragmentada do sintagma visual” (MACHADO, 2000, p. 83), ou seja, também enfatizando a relação entre a “unidade relativa do episódio” e a “unidade total do conjunto”. (PALLOTTINI, 2012, p. 29)

Continuidade

Ao invés de propor uma nova definição estrutural, Jason Mittell (2018) concentra sua atenção sobre a serialidade em dois aspectos indissociáveis: a continuidade e a segmentação. A continuidade remete primeiramente à duração da narrativa. “Em qualquer meio, um fator criativo central é a dimensão ou escala da obra individual”. (THOMPSON, 1999, p. 40, tradução nossa) Sem as restrições de tempo de duração média de um filme, uma narrativa seriada pode acumular eventos num formato de longa duração. Se levarmos em consideração que muitas séries se estendem por diversas temporadas, somam-se anos e anos de histórias. A primeira temporada de *Fargo*, por exemplo, possui um total de 540 minutos distribuídos em dez episódios, em contraposição aos 98 minutos do filme – ou seja, a série possui mais do que cinco vezes a duração do filme.

A continuidade remete à ideia de amplitude não apenas na duração, mas no próprio escopo da fábula, vez que a série pode explorar personagens secundários, pode separar-se momentaneamente da trama principal para explorar caminhos inesperados – ou mesmo universos/versões paralelas da narrativa principal –, enfim, pode desdobrar-se em múltiplas histórias – mais do que poderia ser consumido de uma só vez numa obra única. Tal amplitude contrasta com a narrativa clássica do cinema que, por conta de seu formato e duração, tende a seguir um desenvolvimento com ênfase na coesão e unidade dramática: “Hollywood prefere narrativas com unidade, o que significa fundamentalmente que uma causa deve levar a um efeito que, em por sua vez, se torna a causa para outro efeito, numa cadeia inquebrável que atravessa o filme”. (THOMPSON, 1999, p. 12, tradução nossa) Significa dizer que, embora o filme possa conter diversas ações e eventos narrativos, estes tendem a convergir para “um propósito básico, um momento central e gerador de consequências. É esse ponto central que garante a unidade dramática”. (PALLOTTINI, 2012, p. 41)

Voltando para o nosso objeto de análise, torna-se importante notar a unidade e coesão narrativas do filme *Fargo*. Em linhas gerais, podemos resumir a fábula do filme como a história de Jerry Lundegaard, um vendedor de carros fracassado que, na tentativa de extorquir dinheiro de seu sogro – que é também seu patrão –, contrata dois criminosos atrapalhados para sequestrar sua própria esposa. Quando o crime acontece, o caso vai parar nas mãos da competente detetive Marge Gunderson. As coisas começam então a sair do controle para Jerry, que ainda tenta reverter a situação, mas não tem muito sucesso.

Em termos de estrutura, podemos dizer que a ação dramática se divide em três atos: 1) o planejamento e execução do sequestro até a aparição da detetive; 2) a investigação deste e dos crimes subsequentes, com seus obstáculos; e 3) o desenlace final, com o pagamento do resgate e a perseguição aos culpados. Os personagens principais são basicamente três, Jerry, Marge e a dupla de sequestradores, e quase não há personagens secundários – basta ver como, nos créditos do filme, os personagens são nomeados apenas por suas funções narrativas: policial na estrada,

testemunhas, vendedor etc. Narradas através de montagem paralela, as tramas convergem todas para o mesmo ponto, qual seja, o momento em que a investigação de Marge a leva a Jerry e aos sequestradores e estes, de posse do dinheiro do resgate, brigam e se matam. A própria natureza investigativa da ação dramática leva a narrativa a caminhar logicamente para um desfecho final, vez que cada pista coletada pela investigadora serve como causa para os desdobramentos em sequência, colocando-a (e ao espectador) cada vez mais perto deste desenlace. Trata-se de estratégia comum na narrativa clássica utilizar-se de elementos temporais que introduzam naturalmente um horizonte para o desfecho da ação como prazos, compromissos, datas e outros elementos que indiquem claramente a passagem de tempo ao espectador. (THOMPSON, 1999) Esta estratégia narrativa oferece, portanto, uma unidade temporal bem definida, vez que a data marcada para entrega do resgate coloca naturalmente um prazo na fábula. Vale dizer que o desfecho também é representado de forma clássica, com a resolução inequívoca do crime na sequência final em que Marge declama a “moral da história” e apresenta informações de como terminaram cada um dos envolvidos.

Em contraposição à narrativa fílmica, o relato serial permite maior flexibilidade em relação à unidade de tempo e de ação dramática. Isso não significa dizer que na narrativa seriada não se obedeçam aos princípios clássicos de unidade dramática. “Os plots televisivos dependem de fortes cadeias de ação - causas e efeitos gerados por personagens e motivados pelos objetivos e características destes personagens”. (THOMPSON, 1999, p. 37, tradução nossa) No entanto, percebe-se que a própria dimensão da narrativa seriada permite maior abertura para a exploração de múltiplas tramas secundárias.

Em *Fargo*, a série, somos introduzidos a uma trama na qual o pacato vendedor de seguros Lester Nygaard conhece, na sala de espera de um hospital, um homem misterioso chamado Lorne Malvo. Este homem - na verdade um assassino frio e imprevisível - se oferece para matar um homem em nome de Lester. Após este crime, Lester se vê envolvido com Malvo num caminho sem volta de mentiras, fuga e assassinatos. Este e

outros crimes ligados à dupla são investigados, por um lado, pela jovem e determinada detetive Molly Solverson, com a ajuda do relutante policial Gus Grimly, e por outro, pelos capangas a mando do crime organizado da cidade de Fargo.

Esta trama principal é desenvolvida através de uma estrutura causal investigativa bastante semelhante à do filme, num longo arco dramático que avança do primeiro até o último episódio. Deste modo, podemos tratar toda a temporada como uma grande unidade contínua desenvolvida também em três atos: 1) o primeiro compreende o primeiro e segundo episódios, nos quais o conflito é estabelecido e os personagens principais são apresentados; 2) o segundo ato compreende do terceiro ao sexto episódio, onde são desenvolvidas tramas paralelas e desdobrados os obstáculos da trama principal até chegar num momento limite da narrativa, quando Molly é forçada a arquivar a investigação; e 3) o terceiro ato, que começa no sétimo episódio, com a introdução dos agentes do FBI que retomam a investigação e encaminham a ação para o seu desfecho.

No entanto, como fica evidente logo ao fim do primeiro episódio, o que parece ser o acontecimento único e central – o assassinato de Sam Hess – torna-se apenas o ponto de partida para uma cadeia de eventos que se desdobram ao longo dos dez episódios, envolvendo múltiplos personagens e algumas tramas secundárias entremeadas. Podemos perceber quatro linhas narrativas principais ligadas aos protagonistas:

- (1) A trajetória de Lester;
- (2) A trajetória de Lorne Malvo;
- (3) A trajetória de Molly Solverson;
- (4) A trajetória de Gus Grimly a partir de seu encontro com Molly.

Ao mesmo tempo, temos seis linhas narrativas secundárias:

- (1) A trajetória da dupla de assassinos de Fargo;
- (2) A trajetória da viúva de Sam Hess;

- (3) A trajetória de Chaz, irmão de Lester Nygaard;
- (4) A trajetória de Milos Stavros, a segunda vítima de Malvo;
- (5) A trajetória dos chefes do crime organizado de Fargo;
- (6) A trajetória dos agentes do FBI investigando o crime organizado de Fargo.

Como podemos ver, a possibilidade de explorar tramas secundárias decorre diretamente da apresentação de múltiplos personagens. *Fargo* possui uma quantidade significativamente maior de personagens em relação ao elenco enxuto do filme. Esses podem estar associados aos protagonistas desde o princípio – como é o caso da família de Lester e do pai e os colegas de trabalho de Molly –, como também podem surgir posteriormente em diferentes momentos ao longo da temporada – novos personagens são introduzidos até mesmo no sétimo episódio. Alguns personagens desenvolvem arcos dramáticos completos – com início, meio e fim ao longo de alguns episódios –, outros aparecem e desaparecem de forma intermitente ao longo da série – como a viúva de Hess, que aparece apenas no primeiro e terceiro episódios, reaparecendo no sétimo e oitavo.

No entanto, não é necessariamente a quantidade de personagens que faz a diferença, mas o modo como a narrativa os apresenta e os acompanha. No filme, é possível perceber que o conflito dramático é estabelecido antes mesmo de sabermos quem são os personagens principais e suas motivações: logo na primeira cena vemos o personagem Jerry Lundegaard contactando os sequestradores para levar sua esposa. Somente algum tempo depois é que temos mais informações a respeito da personalidade do protagonista que, se não justifica, ao menos contextualiza suas ações.

Na série, percebe-se estratégia diferente: durante os primeiros minutos do piloto, vemos cenas que estabelecem Lester Nygaard como um patético vendedor de seguros na pequena cidade de Bemidji. As primeiras sequências nos mostram a rotina medíocre e opressora de Nygaard, um personagem inadequado até mesmo dentro de sua própria casa,

exageradamente feminina e abarrotada de enfeites delicados, onde a esposa e o filho constantemente o diminuem - “*me casei com o Nygaard errado*”, diz friamente a mulher. Lester é incapaz de consertar a máquina de lavar roupa quebrada ou comprar uma nova, é igualmente incapaz de convencer possíveis novos clientes a assinar um contrato de seguro de vida. No final de um péssimo dia, ele ainda encontra Sam Hess, um ex-colega de colégio que costumava agredi-lo na infância e que continua a ser um *bully* na vida adulta. Sam, na presença de seus dois filhos adolescentes, humilha e agride Lester que, com o nariz ferido, vai até o hospital onde por acaso conhece Lorne Malvo, o homem misterioso que não apenas se oferece para matar Sam, como convence Lester de que esta é a coisa honrada a se fazer.

Esta pequena inversão na ordem das apresentações - primeiro conhecemos os personagens, depois sabemos dos conflitos em que estarão envolvidos - nos sugere uma importante diferença no modo de estruturar as histórias da narrativa seriada em relação ao cinema. A série se estrutura primeiramente a partir dos personagens e não dos acontecimentos que os unem; ao nos apresentar o seu mundo antes do conflito dramático e as histórias separadas do protagonista e do criminoso antes do ponto em que se encontram, ela demonstra que suas histórias são, de certo modo, anteriores - ou maiores - do que o acontecimento central que as une. O mesmo acontece com a personagem da detetive Molly Solverson, que nos é apresentada antes mesmo do momento em que o homem misterioso de fato mata Sam Hess - aos 30 minutos do primeiro episódio, aproximadamente -, selando definitivamente o cruzamento de suas histórias.

Essa estratégia de ancorar a condução narrativa nos personagens permite, entre outras coisas, que a fábula seja focalizada por diversos personagens diferentes ao longo dos episódios, desdobrando os fios narrativos ligados a eles ao passo em que justifica que suas histórias continuem sendo acompanhadas independentemente de estarem diretamente conectadas à trama principal. Isso fica evidente a partir do segundo episódio, quando Malvo deixa Lester para trás e embarca numa missão inteiramente nova

em outra cidade, apresentando um arco dramático menor que se encerra no sexto episódio.⁶

Além de desdobrar as linhas narrativas ligadas aos personagens secundários, o formato serial também permite um aprofundamento dos personagens principais, algo que certamente se beneficia do longo tempo de exibição. Um dos traços estilísticos mais marcantes dos irmãos Coen é a ambiguidade moral com a qual seus personagens são construídos. Na Bíblia⁷ da série, essa ambiguidade é descrita da seguinte maneira: “*Fargo* é uma história sobre consequências, sobre o que acontece quando um homem civilizado parte em direção ao selvagem. E como o selvagem que ele traz de volta infecta a ele e ao mundo ao seu redor”. (HAWLEY, 2013) Tanto Jerry Lundegaard quanto Lester Nygaard, embora não sejam necessariamente homens cruéis, ultrapassam a linha da moralidade em algum ponto e, depois disso, quanto mais tentam desfazer o que foi feito, piores são as consequências. No filme, no entanto, não há muito tempo para que se desenvolvam os dilemas morais de Jerry e de seus improváveis comparsas no crime. Já na série, Lester passa por uma grande transformação, tornando-se gradativamente mais ardiloso e malicioso, adquirindo uma habilidade cada vez maior em mentir para a polícia, chegando até mesmo

-
- 6 Este arco dramático introduz a jornada do personagem Milos Stavros, rico empresário do ramo de supermercados que contrata Malvo para desmascarar um chantagista. A história de Stavros é o único elo evidente de ligação textual entre a série e o filme. No filme, o dinheiro do resgate da esposa de Jerry é enterrado na neve pelos sequestradores, que cravam um raspador de gelo vermelho marcando o local. No entanto, como sabemos, os dois criminosos terminam mortos e o destino da mala de dinheiro fica em aberto. Na série, somos informados através de um *flashback* que o personagem de Stavros encontrou justamente uma mala cheia de dinheiro no meio da neve ao lado de um raspador de gelo vermelho. É em decorrência deste dinheiro que Stavros passa de desempregado a empresário e “Rei do Mercado”, no seu escritório vemos o raspador de gelo emoldurado com destaque. No entanto, este mesmo “milagre” que o enriqueceu sempre perturbou Stavros, tornando-o um homem religioso e paranoico, sempre desconfiado de que eventualmente será cobrado por Deus pelo dinheiro que encontrou. Malvo se aproveita dessa desconfiança para criar diversas situações repletas de referências bíblicas, tornando o empresário cada vez mais atormentado e, conseqüentemente, suscetível à chantagem.
- 7 Bíblia é o nome dado ao documento interno que contém as principais informações estilísticas e narrativas de uma série, tais como resumo, argumento, descrição dos personagens etc. Como no campo televisivo as séries são muitas vezes escritas por diversos roteiristas diferentes, a Bíblia é um importante documento a ser consultado para garantir a manutenção da unidade estilística da série.

a incriminar o próprio irmão. O ápice de sua transformação acontece no sétimo episódio, quando somos apresentados a um Lester seguro, confiante, premiado no trabalho e com uma nova casa e esposa jovem e atraente. De posse dessa nova atitude, porém, Lester comete um erro arrogante e é sugado de volta ao inferno provocado pelo vilão Lorne Malvo, este sim um personagem totalmente amoral.⁸

Segmentação

Mittell (2018) defende que não se pode pensar na amplitude da narrativa serial sem considerar igualmente a segmentação, ou seja, o fato de que, na série, o todo narrativo encontra-se obrigatoriamente dividido e apresentado em partes. Isso, por sua vez, remete à necessidade de escolhas estilísticas para a construção de rupturas temporais, antecipações/atrasos da exposição narrativa e ligações temporais e estruturais entre as partes.

Recentemente temos visto cada vez mais estratégias de distribuição das séries que, à primeira vista, parecem problematizar a construção da serialidade acabando com a obrigatoriedade da veiculação e do consumo em partes, como a prática da Netflix de lançar toda uma temporada de vez (*full-drop*), que os espectadores podem então assistir continuamente – *Binge viewing*, *compressed viewing*, ou “maratonar”. No entanto, defendemos que, independentemente de ser ou não consumida de forma serializada, a estrutura formal da obra permanece serial. A organização do todo narrativo em episódios não é uma interrupção arbitrária que pode ser suprimida sem grandes consequências, mas sim uma que estrutura as relações entre as cenas dentro de um ato; entre os atos dentro do episódio; entre os episódios dentro da temporada; e entre as temporadas dentro da série. “Programas com múltiplos episódios estruturam suas narrativas dentro do episódio, através da temporada e através uma potencialmente longa sucessão de temporadas”. (THOMPSON, 2003, p. x, tradução nossa)

8 Malvo remete, não só pelo comportamento anárquico e maquiavélico mas também pelo estranho corte de cabelo, ao vilão de outro filme dos irmãos Coen, Anton Chigurh de *Onde os fracos não tem vez* (2007).

A maioria das numerosas tentativas de categorização das séries televisivas (BARBIERI, 1990; CALABRESE, 1984; ECO, 1989; ESQUENAZI, 2011; NDALIANIS, 2005) baseia-se justamente nas relações – sobretudo temporais – entre os episódios. A grosso modo, quando os eventos narrativos se acumulam de forma consistente através do tempo, criando uma memória da série que atravessa os episódios, as séries são consideradas mais continuadas. O intervalo de tempo entre um episódio e outro faz parte do tempo narrativo, podendo ser suprimido – através de elipses, por exemplo – ou não – quando são retomadas exatamente do ponto onde pararam no episódio anterior, o que acontece muito nas narrativas folhetinescas. Nestas narrativas, há a necessidade de criar ligações evidentes entre as partes, normalmente construídas a partir da suspensão da ação num momento climático, o chamado gancho. Esta suspensão ou adiamento do desfecho tem, entre outras, a função de garantir que o espectador irá voltar para acompanhar o próximo capítulo. (THOMPSON, 2003, p. 39)

Outras séries possuem enredos autônomos que se iniciam e se resolvem no interior de um mesmo episódio. Personagens, cenários e o universo ficcional podem se manter constantes, mas os eventos narrativos tendem a não se acumular – ao menos não de forma central ou mesmo consistente – no tempo. Nestas séries, consideradas mais episódicas ou iterativas (BARBIERI, 1990), o intervalo de tempo entre um episódio e outro não faz parte do tempo narrativo – ou seja, não importa o que pode ter acontecido ou quanto tempo pode ter se passado no intervalo. Estas séries podem inclusive ser consumidas fora da ordem em que foram lançadas sem maiores prejuízos para a compreensão e fruição da narrativa.

O que se tem percebido nas últimas décadas é que a forma continuada e a episódica das séries “tem cada vez mais se fundido uma na outra, tanto que mais recentemente tem se tornado difícil distinguir uma da outra”. (NDALIANIS, 2005, p. 84, tradução nossa) De fato, a era da chamada complexidade narrativa é marcada, entre outras coisas, por uma “redefinição de formas episódicas sob a influência da narração em série – não é necessariamente uma fusão completa dos formatos episódicos e seriados, mas um equilíbrio volátil”. (MITTELL, 2012, p. 36) Segundo Angela

Ndalianis (2005), uma das marcas da estética das séries contemporâneas é o fato de comportar um universo policêntrico, potencialmente infinito de possibilidades narrativas. Deste modo, destacamos a necessidade de verificar através de análise os modos particulares segundo os quais cada série negocia com os parâmetros da serialidade.

No caso de *Fargo*, a narrativa traz, como já dissemos, uma trama a princípio extremamente causal e linear, apresentada de forma continuada através dos episódios, ou seja, cada parte avança um pouco mais na investigação dos crimes até o desfecho final no último segmento. A unidade da ação dramática é, inclusive, reforçada nos primeiros episódios por uma ferida na mão de Lester que vai infeccionando à medida que o tempo passa, provocando uma intensificação da continuidade similar ao prazo dado pelos sequestradores no filme.

Acontece que esta unidade é, evidentemente, dividida em partes. *Fargo* combina a continuidade dos grandes arcos dramáticos com a unidade relativamente autônoma de cada episódio. A série parece autoconsciente dessa unidade, especialmente nos inícios e finais de episódios. Apesar da natureza continuada da trama e do gênero investigativo, *Fargo* investe pouco nos ganchos ou suspensões narrativas para criar ligações fortes entre as partes. Apenas na passagem do quarto para o quinto episódio a série termina num gancho - Lester é preso por motivo não relacionado aos crimes que cometeu e, na prisão, vai parar na mesma cela que os assassinos que o estavam procurando. Nos demais, o que se verifica é uma relação pouco linear entre episódios. Estes, em geral, não terminam no momento mais tenso da ação dramática, e sim num momento após o clímax - no primeiro episódio, por exemplo, após o clímax do assassinato da esposa de Lester e do chefe de polícia, o episódio termina com Molly indo pescar com seu pai. Há um efeito propriamente anticlimático nos finais de episódios de *Fargo*.

Já os inícios, apesar de não apresentarem saltos temporais - há apenas duas elipses em toda a série, e nenhuma delas é introduzida na passagem entre episódios - tampouco costumam retomar o enredo de onde foram interrompidos - com a exceção do já mencionado quinto

episódio. Ao contrário, os inícios dos episódios são marcados por um uso expressivo da música, dos movimentos de câmera, da montagem e de enquadramentos que possibilitam variados pontos de vista sobre a ação. Todos os episódios iniciam com a frase emblemática do filme⁹ projetada sempre de modo diferente na tela, caracterizando, de certa forma, uma moldura que enquadra cada segmento com sua própria estética. Alguns são marcados por exercícios temporais que quebram propositalmente a linearidade da narrativa, introduzindo um alto grau de complexidade na enunciação. Tais exercícios procuram, por vezes: explorar outros pontos de vista para os acontecimentos que já foram narrados; esclarecer pontos da narrativa que haviam ficado em aberto; instigar o espectador sobre o futuro; e apresentar exercícios de puro estilo audiovisual. O terceiro episódio, por exemplo, começa com uma analepse ou *flashback* em que somos introduzidos à história do homem que aparece morto no porta-malas do carro de Lorne Malvo no primeiro episódio. Trata-se de um personagem sem importância para a trama mas que, neste caso, é usado como “gancho” para apresentar um pouco mais sobre as atividades passadas de Malvo, ao passo em que costura a narrativa de volta ao episódio presente. Efeito semelhante acontece nos inícios do quarto e do quinto episódios, que também começam com analepses ilustrativas de ações passadas dos personagens que apenas haviam ficado subentendidas na narrativa. No quinto episódio, inclusive, temos uma analepse homodiegética, ou seja, uma analepse que retorna não para o presente mas para o passado da própria narrativa, visando “preencher mais tarde uma lacuna anterior da narrativa” (GENETTE, 1995, p. 49), é quando vemos o momento no passado em que Lester, ao comprar pares de meia numa promoção, termina levando para casa uma arma de brinde – a mesma com a qual matará o chefe de polícia no primeiro episódio. Ao fim da analepse temos, inclusive, a repetição da mesma cena já vista no

9 “Esta é uma história real. Os eventos narrados neste filme ocorreram em Minnesota em 2006 (1987 no filme). A pedido dos sobreviventes, os nomes foram alterados. Por respeito aos mortos, todo o resto foi contado exatamente como ocorreu”.

primeiro episódio, mas agora sob uma perspectiva diferente com a inclusão de um fato omitido na primeira exposição.

Destacamos, ainda, episódios que chamam a atenção por começar com ações heterodiegéticas ou parapses, ou seja, a exibição de ações que estão fora da diegese ou do mundo ficcional apresentado até então, seja porque não pertencem à linha narrativa principal ou porque o narrador não teria como ter acesso a tais informações. (GENETTE, 1995, p. 195) O sexto episódio começa com a imagem de um aquário. Vemos um dos peixes ser morto, temperado e frito pelas mãos de um cozinheiro. Somente ao final da sequência - que dura três minutos aproximadamente - conseguimos identificar a qual linha narrativa esta ação pertence: estamos dentro da cozinha de um restaurante asiático e o peixe é servido aos chefões do crime organizado de Fargo - personagens que, até então, haviam sido apenas mencionados indiretamente. Já o oitavo episódio começa com imagens do interior de uma fábrica. Ao som de uma música que lembra a sonoridade de assobios, vemos imagens em planos-detelhe da linha de montagem: tanques desfilam numa esteira elétrica, parafusos são apertados por robôs etc. Tais imagens lembram, ao mesmo tempo, a estética de um documentário e de um comercial de televisão. Ao final da sequência, que dura pouco mais de um minuto, o aparelho é empacotado e transportado de caminhão para o destinatário: Lester Nygaard. Trata-se da máquina de lavar roupa nova, símbolo da transformação completa do personagem do primeiro ao oitavo episódios da série.

Estas complexas idas e vindas temporais são apenas algumas das possibilidades que o formato seriado permite ao introduzir interrupções obrigatórias no fluxo da exposição narrativa. Com isso não estamos querendo dizer que a narrativa unitária do filme não possa experimentar com a ordem narrativa - há diversos exemplos que comprovam isso -, mas apenas sinalizar que os momentos obrigatórios de parada, tais como os inícios e finais de episódios, fornecem aberturas não apenas para manipulações temporais, mas também para experimentações estilísticas.

Considerações finais

Numa entrevista sobre o processo de adaptação de *Fargo*, o roteirista Noah Hawley cita especificamente uma cena do filme na qual Marge, no meio da investigação, recebe um telefonema de um ex-colega dos tempos de escola chamado Mike Yanagita, marcando um encontro no qual menciona que sua esposa havia morrido. Logo depois, Marge descobre que Mike estava mentindo. “Naquela primeira reunião com [os executivos do canal] FX eu disse: ‘Temos que descobrir quem é nosso Mike Yanagita’, aquele cara que liga para Marge do nada e você fica ‘por que isso está no filme?’”. Segundo o roteirista, a presença de tal cena reforça um traço estilístico dos irmãos Coen que é a aproximação irônica a um registro realista dos fatos narrados: “Isso está no filme, na minha opinião, porque é um daqueles detalhes que fazem você pensar ‘Bom, eles não colocariam isso no filme se não tivesse acontecido de verdade. Não tem nada a ver com nada!’”. (VANDERWERFF, 2014)

De fato, *Fargo* brinca com referências ao registro realista das histórias de crimes verídicos, vide o já mencionado letreiro que inicia o filme e que diz, ironicamente, que a história narrada é real. No entanto, para além desse falso realismo,¹⁰ a cena chama atenção para outro traço estilístico dos irmãos Coen que se constrói justamente a partir da infusão, na trama de investigação e suspense, de digressões e elementos que remetem ao insólito, ao acaso e o absurdo. Dissemos anteriormente que quase todas as cenas no filme são direta ou indiretamente motivadas pela ação principal, imprimindo forte unidade dramática. Pois essa cena representa uma clara exceção que comprova a regra: trata-se de uma digressão completa, já que não se relaciona de forma causal com a trama investigativa principal, não apresenta nenhuma informação que mova a história adiante, ou seja, não apresenta uma motivação narrativa clara que a justifique. Ela apenas está ali, uma “ponta solta” que chama a atenção justamente por estar fora do lugar numa narrativa extremamente econômica e coesa.

10 Em diversas entrevistas, os autores alegam terem se inspirado em notícias de jornal para criar a história original do filme, pela qual inclusive ganharam o Oscar de roteiro original em 1996.

Parece-nos, portanto, no mínimo interessante notar no discurso de Hawley a percepção deste exato momento de digressão como oportunidade de entrada para a trama seriada pois, de certo modo, o que a série faz é justamente amplificar essa marca de estilo dos irmãos Coen, utilizando-se das especificidades do formato serial para dar ainda mais tempo às digressões e aberturas na narrativa, para incluir mais tramas secundárias “que não tem nada a ver com nada”. A série é toda entremeada por coincidências absurdas, longas conversas banais – há, inclusive, uma cena semelhante ao encontro de Marge com Mike Yanagita no terceiro episódio, quando Molly encontra uma colega de escola para o almoço – e tramas paralelas que não apenas dão um tom “realista”, mas, ao mesmo tempo, ressaltam o insólito e, em último caso, a ironia com a qual a narrativa trata a própria trama e os destinos dos personagens.¹¹

Como já dissemos anteriormente, apesar de apresentar uma trama investigativa, *Fargo* – tanto o filme quanto a série – não é uma trama clássica de suspense em que, ao espectador, cabe apenas juntar as peças para descobrir a identidade ou os motivos dos criminosos. Ao colocar personagens ordinários envolvidos em crimes brutais e ações absolutamente mundanas, realistas, mas que convivem, e às vezes desembocam nas situações as mais surreais, atinge-se um efeito que se aproxima mais do humor sarcástico e da ironia do que do suspense ou da comoção dramática diante dos fatos narrados. Destacamos aqui que o tempo, marca fundamental do formato serial, não apenas “permite que o espectador penetre nos tempos mortos, nas esferas íntimas, configurando um relato naturalista” (MARTÍNEZ, 2018, p. 3, tradução nossa), como também permite que a narrativa desenvolva marcas estilísticas e possa voltar a elas, de forma recorrente, ao longo da série.

11 É o caso, por exemplo, de diversos diálogos com tom moralista que aparecem na série: a “chuva de peixes” que Milos Stavros acredita ser uma punição divina, o estranho encontro de Gus Grimly com o vizinho que lhe conta uma parábola sobre a incapacidade humana de resolver os problemas do mundo, os inúmeros conselhos pseudo religiosos de Lorne Malvo – que até finge ser padre em um de seus disfarces. Porém, como já dissemos, esse tom moralista é na verdade irônico, vez que os personagens ou não aprendem com seus erros, ou não são capazes de mudar seus destinos trágicos.

Referências

- BARBIERI, D. *Tempo e serialita*. I confini della narrativita nel comic book americano di supereroi. 1990, Montecatini: [S. n.], 1990.
- CALABRESE, O. Los Replicantes. *Anàlisi*: quaderns de comunicació i cultura, Barcelona, n. 9, p. 71-90, 1984.
- CARDWELL, S. Television aesthetics: Stylistic analysis and beyond. In: PEACOCK, S.; JACOBS, J. (org.). *Television aesthetics and style*. London: Bloomsbury, 2013.
- ECO, Umberto. *A inovação no seriado*: sobre os espelhos e outros ensaios. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. p. 120-135.
- ESQUENAZI, J-P. *As séries televisivas*. Lisboa: Texto e Grafia, 2011.
- GARCÍA, A. N. A Storytelling Machine: The Complexity and Revolution of Narrative Television. *Between*, Georgia, EUA, v. 6, n. 11, p. 1-25, 2016.
- GENETTE, G. *O discurso da narrativa*. Lisboa: Vega, 1995.
- HAWLEY, N. *Fargo series document*. United States: MGM/FX, 2013.
- LOOCK, K. Introduction. *Literatur in Wittenschaft and Unterricht*–Theme Issue: Serial Narratives. *K&N*, [S. l.], v. 47, n. 1-2, p. 5-11, 2014.
- MACHADO, A. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Editora Senac, 2000.
- MARTÍNEZ, A. N. G. Relato filmico frente a relato serial. Los casos de Fargo y Hannibal. In: MARTÍNEZ, A. N. G.; ORTIZ, M. J. (org.). *Cine y series. La promiscuidad infinita*. Sevilla: Comunicación Social, 2018.
- MITTELL, J. *Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea*. *Matrizes*, São Paulo, v. 5, n. 2, p. 29-52, 2012.
- MITTELL, J. Narrative complexity in contemporary American television. *The velvet light trap*. Texas, v. 58, n. 1, p. 29-40, 2006.
- MITTELL, J. Operational Seriality and the Operation of Seriality. In: DINNEN, Z.; WARHOL, R. (org.). *The Edinburgh Companion to Contemporary Narrative Theories*. Edinburgh: Edinburgh University Press, p. 227-238, 2018.
- DALIANIS, A. Television and the Neo-Baroque. In: MAZDON, L.; HAMMOND, M. (org.). *The Contemporary Television Serial*. Edinburgh: [S. n.], p. 83-101, 2005.
- PALLOTTINI, R. *Dramaturgia de televisão*. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- THOMPSON, K. *Storytelling in film and television*. Cambridge: Harvard University Press, 2003.
- THOMPSON, K. *Storytelling in the new Hollywood*: understanding classical narrative technique. Cambridge: Harvard University Press, 1999.

VANDERWERFF, E. T. *Fargo showrunner Noah Hawley takes us through the show's first season. The AV Club*, [S. l.], 18 maio 2014. Disponível em: <https://tv.avclub.com/fargo-showrunner-noah-hawley-takes-us-through-the-show-1798269551>. Acesso em: 30 jan. 2020.

ESTRATÉGIAS NARRATIVAS PARA A CONSTRUÇÃO DA DIVERSIDADE NO MUNDO FICCIONAL DE *ORANGE IS THE NEW BLACK*

BÁRBARA CAMIRIM

Introdução

Ano passado, quando a série de presídio feminino ‘Orange is the New Black’ estreou, na Netflix, pareceu uma explosão de oxigênio bruto. Uma parte disso foi simplesmente algorítmico: aqui, finalmente, estavam todos estes ausentes rostos marrons, rostos pretos, rostos en-

rugados, lésbicas mais masculinizadas, uma personagem transgênero interpretada por uma atriz transgênero – um conjunto de estranhas eletrizantes, todas elas tão boas que parecia que uma válvula escondida havia sido drenada, liberando novas histórias e novos talentos¹. (NUSSBAUM, 2014, tradução nossa)

Com estas palavras, uma das mais importantes críticas de televisão americana, Emily Nussbaum, inicia seu parecer sobre a série *Orange is the New Black* (Netflix, 2013-2019), na ocasião do lançamento de sua segunda temporada. O trecho, ao celebrar a inclusão de “rostos ausentes”, remete a uma discussão sobre a presença de minorias nas narrativas televisivas que existe desde o princípio da história deste meio. (MONTGOMERY, 1989) Essa percepção de Nussbaum é reiterada por outros críticos televisivos. (JONES, 2014; RORKER, 2014) Nos dias atuais, a demanda por maior diversidade de raças, orientações sexuais, gêneros e outras categorias identitárias extrapolou o âmbito do esforço individual de grupos de pressão localizados e já foi incorporada por parte do próprio discurso midiático, através de discursos de celebridades, de campanhas publicitárias e da própria crítica.

Neste cenário, destacamos a série *Orange is the New Black*, por perceber que a diversidade de personagens foi celebrada na recepção da série e identificada como uma das marcas que a diferencia da maior parte do conteúdo televisivo ficcional, o que também já foi apontado pela criadora e *showrunner* Jenji Kohan (2013) como um de seus objetivos com a obra. Este capítulo visa entender quais estratégias narrativas foram utilizadas para construir um mundo ficcional diverso na série. É importante ressaltar que o entendimento de diversidade ao longo deste trabalho passa pela compreensão histórica que certos grupos são sistematicamente excluídos

1 No original: “Last year, when the women’s-prison series ‘Orange Is the New Black’ debuted, on Netflix, it felt like a blast of raw oxygen. Part of this was baldly algorithmic: here, at last, were all those missing brown faces, black faces, wrinkled faces, butch lesbians, a transgender character played by a transgender actor—an ensemble of electrifying strangers, all of them so good that it seemed as if some hidden valve had been tapped, releasing fresh stories and new talents”.

ou marginalizados na representação midiática, o que afeta os imaginários sociais sobre eles. Assim, ao discutir um “mundo ficcional diverso”, não estamos nos referindo à variedade por si só, mas sim à inclusão destes grupos historicamente invisibilizados e marginalizados, como a população LGBT e as minorias raciais.

Orange is the New Black tem como ponto de partida a chegada de Piper Chapman ao presídio de Litchfield, para cumprir pena por associação ao tráfico internacional de drogas anos antes. Livremente baseada no livro de memórias homônimo de Piper Kerman, a série traz uma protagonista branca, de classe média alta e envolvida em um triângulo amoroso do qual fazem parte sua ex-namorada Alex e seu atual noivo – no início da narrativa – Larry. Com o desenrolar dos episódios, porém, o público tem acesso à história de outras presidiárias, com experiências bem distintas da personagem principal, dentre as quais há personagens negras, latinas, idosas, lésbicas, transgênero e de classes sociais mais baixas.

Academicamente, a obra já foi analisada por diferentes perspectivas, com foco principalmente em gênero, raça e sexualidade. Belcher (2016), por exemplo, percebe na série uma falta de desejo e habilidade para criticar o neoliberalismo e assim fazer uma crítica efetiva ao complexo prisional industrial dos Estados Unidos. Para a autora, apesar do conjunto diverso de personagens, diferenças estruturais de raça e classe são ignoradas no discurso da série. Por outro lado, Enck e Morrisey (2015) identificam que, a partir de um enquadramento cômico dos privilégios da personagem principal, *Orange is the New Black* é capaz de elaborar uma crítica – ainda que limitada – às fantasias pós-raciais americanas.² Fernández-Morales e Menéndez-Menéndez (2016, p. 10, tradução nossa) entendem que a série pode ser lida como “uma forma de ativismo feminista contra o complexo prisional industrial que afeta mulheres em formas muito particulares”,³

2 Por fantasias pós-raciais, a autora se refere ao discurso que defende raça não é mais um marcador social relevante para entender a sociedade dos Estados Unidos, que já teria atingido a igualdade racial.

3 No original: “a form of feminist activism against a prison industrial complex that affects women in very particular ways”.

devido a construção de personagens femininos como sujeitos ativos com capacidade para transformar o ambiente a sua volta. Silverman e Ryalls (2016) também enxergam certo potencial ativista na série: as autoras dizem que, ao destacar a falta de habilidade da penitenciária de lidar com detentas mais velhas, a série mostra seu potencial e demanda por mudanças no complexo prisional. No entanto, para elas esse potencial é enfraquecido quando a série reitera estereótipos em relação a mulheres mais velhas, apontando-as como manipuladoras. Para Symes (2016), a forma como a sexualidade de Piper é construída na narrativa – inicialmente com discursos que a aproximam mais da heterossexualidade e com uma posterior complexificação desta identidade, na medida que a relação com Alex é retomada – pode contribuir para engajar uma audiência heterossexual em sexualidades *queer*. San Filippo (2017) percebe um potencial subversivo na aparente preferência da série pela exibição de sexo *queer*, desfazendo a ligação entre sexo e reprodução.

Embora reconheçamos a grande importância da análise focada em questões de representação e discurso, não é parte do escopo deste capítulo atribuir valor à qualidade da representação ou analisar as personagens individualmente, mas sim decompor seu tecido narrativo para entender como sua estrutura permite que tantos grupos sociais convivam no mesmo mundo ficcional e convoquem engajamento no público. Para isso, primeiramente apresentaremos alguns conceitos relacionados à estrutura das narrativas seriadas, através dos quais poderemos analisar a série.

Estrutura narrativa das séries televisivas

Para entender a estrutura por trás de uma narrativa, Wolf (2012) sugere sua decomposição em fios, tramas e tecido narrativo. O autor define fio narrativo como uma cadeia de eventos ligados por relações causais que giram em torno da experiência de um personagem, local ou até objeto inanimado em particular ao longo do tempo. Diferentes fios podem se entrelaçar mantendo como ponto de união um tema, evento ou personagem, formando assim as tramas. Já o tecido narrativo é formado pelo

entrelaçamento de fios e tramas, quando o material narrativo do mundo ficcional se torna mais complexo.

Outra forma de compreender uma estrutura narrativa, que complementa esta primeira, é observar como seus eventos dramáticos estão distribuídos. Para observar as relações temporais, é importante entender a diferença entre fábula e enredo: a primeira se refere à história em si, a sucessão dos acontecimentos como teriam acontecido naquele mundo ficcional, e o segundo se refere à forma como a fábula é contada. Fábula e enredo podem se relacionar temporalmente nas dimensões de frequência, duração e ordem. (Genette, 1995) Para a nossa análise, esta última ganha particular importância.⁴

O enredo pode contar os eventos exatamente na ordem em que aconteceram na fábula, o que Genette (1995) chama de coincidência temporal de grau zero, ou modificar esta ordem, o que o autor chama de anacronia. Dependendo da forma como isto é feito, diferentes efeitos podem ser criados. Assim, uma narrativa de assassinato pode ser contada toda de trás para frente, por exemplo, de forma que o espectador vá descobrindo aos poucos os eventos que antecederam e levaram a este crime. É possível utilizar as anacronias de maneira mais sutil, mantendo uma narrativa principal cronológica, com inserções pontuais de eventos passados ou futuros.

Um recurso em que o enredo altera a ordem em que a fábula é contada, relativamente comum em obras audiovisuais e amplamente utilizado em *Orange is the New Black*, é o *flashback*. Este pode ser definido como uma inserção de um acontecimento anterior ao ponto em que a narrativa principal se encontra. Para Gaudreault e Jost (2009), os *flashbacks* podem

4 Em relação às outras, resumidamente pode-se dizer que a dimensão de frequência se refere à relação entre a quantidade de vezes que um acontecimento se dá na fábula e no enunciado. Assim, algo que aconteceu apenas uma vez na fábula pode ser contado diversas vezes no enredo, algo que acontece diversas vezes na fábula pode ser contado apenas uma vez no enredo ou o número de vezes que algo acontece na fábula e é contado no enredo pode coincidir. Já a dimensão de duração se refere à relação entre a extensão de tempo que um evento leva na fábula e no enunciado. Basicamente, eventos que têm uma determinada duração na fábula podem ser suprimidos do enredo (elipse) ou ter uma duração menor, igual ou maior no enredo.

cumprir a função de completar uma lacuna deixada pela narrativa principal ou de criar uma suspensão, atrasando certos acontecimentos.

Além desta dimensão ligada à temporalidade da obra, devemos explorar também o conceito de serialidade, que se refere à “apresentação *descontínua e fragmentada* do sintagma visual”. (MACHADO, 2000, p. 83, grifo do autor) Diferentemente dos conceitos abordados anteriormente, a serialidade está especificamente ligada às narrativas seriadas. Para Buonanno (2008), embora as narrativas seriadas já existissem antes da televisão e não sejam exclusivas desse meio, no mundo de hoje, a televisão se tornou a fortaleza da serialidade narrativa. A autora traça uma tipologia binária entre fórmulas narrativas estruturais, que compreendem o *serial* e o *series*. Assim, o primeiro traria segmentos não finalizados que estabelecem uma estrutura sequencial entre si e o segundo traria segmentos autônomos e conclusivos que não necessitam de uma estrutura sequencial. Esquenazi (2011) propõe uma tipologia similar, na qual introduz os conceitos de séries evolutivas e séries imóveis. Nas séries evolutivas há o envelhecimento do mundo ficcional da série a cada episódio, enquanto nas imóveis a mesma estrutura seria repetida a cada episódio, negando a passagem do tempo histórico. Ainda em relação às séries evolutivas, o autor percebe duas tendências: nas séries corais fragmentos de vida de uma comunidade e seus membros são apresentados a cada episódio, enquanto nas séries folhetinescas as relações de causa e efeito são mais fortes e há a promessa de que a ação continuará do ponto em que parou no episódio anterior. É importante frisar que, embora estas classificações sejam formas de esquematizar as tendências apresentadas pelas narrativas seriadas, tanto Buonanno (2008) quanto Esquenazi (2011) admitem a possibilidade de fluidez e hibridismo entre estas fórmulas. Nesse sentido, as séries de televisão contemporâneas são marcadas pela construção de arcos de diferentes amplitudes (VIEIRA, 2014) e pelo equilíbrio mutável entre o episódico e o evolutivo. (MITTELL, 2015)

Somado às questões relacionadas ao tecido narrativo às relações temporais e à serialidade, a estrutura narrativa abarca também a forma como a obra convoca o espectador a se engajar com os personagens. Mittell (2015),

baseando-se no conceito de Murray Smith, sugere que o envolvimento com os personagens está ligado a três práticas: reconhecimento, alinhamento e aliança. O reconhecimento inclui diferenciar entre personagens e outras figuras, além de categorizá-los em níveis. Para o autor, nessa fase de engajamento, “personagens são posicionados em camadas fluidas, mas significativas, de personagens principais primários, personagens coadjuvantes secundários, personagens recorrentes terciários, personagens convidados não recorrentes e figurantes”.⁵ (MITTELL, 2015, p. 123, tradução nossa) Já o alinhamento pede que o espectador tenha ligação espacial com o personagem, podendo ver o que acontece com este ao longo da narrativa, e acesso a seus estados mentais. A aliança, por sua vez, seria o último estágio da estrutura do engajamento, quando o espectador se sente envolvido emocionalmente com a narrativa daquele personagem.

Estes quatro conjuntos de conceitos podem ser utilizados como operadores analíticos que guiam nosso olhar sobre a obra e nos permitem apreender sua estrutura geral, desvendando então que estratégias narrativas foram utilizadas para criar um mundo ficcional diverso.

A construção da diversidade em *Orange is the New Black*

Quando se observa *Orange is the New Black* pela perspectiva da criação de um mundo ficcional diverso, é possível perceber que três estratégias narrativas se articulam para fomentar esta construção: a elaboração de um tecido narrativo robusto e expansivo, o uso de *flashbacks* focalizando diferentes personagens e a variação de nível dos personagens ao longo das temporadas, propondo novos engajamentos.

A primeira estratégia que identificamos como criadora da diversidade no mundo ficcional de *Orange is the New Black* é a construção de um tecido narrativo robusto – muitos fios e tramas – e expansivo – novos fios

5 No original: “characters are positioned in fluid but meaningful tiers of primary lead characters, secondary supporting characters, tertiary recurring characters, nonrecurring guest characters, and background extras”.

e tramas vão sendo acrescentados com o passar dos episódios e temporadas. Através da decomposição das três primeiras temporadas da série⁶, foi possível identificar 33 fios narrativos, como pode ser observado na tabela abaixo.

Quadro 1: Fios narrativos em *Orange is the New Black*

Fio	Conteúdo	Temporadas
1	Vida de Piper na prisão	1, 2 e 3
2	Vida amorosa de Piper	1, 2 e 3
3	Romance entre Daya e Bennett	1, 2 e 3
4	Rivalidade pelo controle do contrabando entre Red e Mendez	1
5	Império de contrabando de Vee	2
6	Privatização da prisão	3
7	Relação entre mãe e filha das detentas Daya e Aleida Diaz	1, 2 e 3
8	Relação afetiva entre Nicky e Morello	1, 2 e 3
9	Revisão de caso de Miss Claudette	1
10	Atração do supervisor Joe Caputo pela guarda Susan Fischer	1 e 2
11	Privação de medicação adequada para a detenta Sophia Buset	1
12	Liberação e posterior volta de Taystee	1
13	A vida familiar de Mr Healy	1, 2 e 3
14	Conflito e posterior amizade entre as detentas Janae Watson e Yoga Jones	1
15	Gravidez e maternidade da detenta Maria Ruiz	1, 2 e 3
16	Vício em drogas de Tricia Miller	1
17	Tratamento de câncer de Miss Rosa	2
18	Mr Healy tentando ser um profissional melhor	2 e 3
19	Perseguição de Morello a Christopher	2 e 3
20	Dificuldades de adaptação de Soso	2 e 3
21	Greve de fome	2
22	Batalha de Nicky contra o vício em heroína	2 e 3
23	Ameaças de morte a Alex	2 e 3
24	Liberação por compaixão da detenta idosa Jimmy	2
25	Detenta Norma Romano como líder de um novo agrupamento religioso	3

6 A série foi finalizada em 2019, totalizando sete temporadas. Apesar disso, consideramos que com a análise das três primeiras temporadas já é possível observar como as estratégias narrativas da série se estabeleceram.

26	Alcoolismo de Poussey	3
27	Chegada de uma nova conselheira prisional	3
28	Correspondências de Morello com homens de fora da prisão	3
29	Conflito entre as detentas Sophia e Gloria	3
30	Contos eróticos de Suzanne Crazy-Eyes	3
31	Conversão ao judaísmo de Black Cindy	3
32	Julgamento de Judy King	3
33	Caso de estupro da detenta Tiffany Doggett	3

Fonte: Adaptado de LOPES (2018).

Neste conjunto de fios narrativos há desde os que duram toda a extensão analisada e apresentam desenvolvimento em quase todos os episódios até os que ocupam apenas cenas pontuais em um número restritos de episódios, com a maioria dos fios estando em algum ponto deste *continuum*.⁷

Os dois primeiros fios, por exemplo, estão fortemente ligados à premissa da série e se entrelaçam formando a trama de Piper, a personagem principal. Eles perpassam as três temporadas analisadas e estão presentes em quase todos os episódios. O primeiro deles, a vida de Piper na prisão, acompanha a protagonista enquanto ela descobre as novas regras daquele lugar, entra em conflito com outras detentas e forma novas amizades. Já o segundo envolve a protagonista e seus pares românticos ao longo das temporadas, a saber, Alex Vause, Larry Bloom e Stella Carlin. Já o terceiro fio se refere à relação amorosa que se desenvolve entre a detenta Daya Diaz, que chega à prisão no mesmo dia que Piper, e o guarda John Bennett. A presença desse fio é um pouco menor do que a dos dois anteriores, porém é interessante perceber que, apesar de não contar com o envolvimento da protagonista e nem ter vínculo forte com a premissa da série, ele se prolonga pelas três temporadas analisadas e está presente em uma grande parte dos episódios.

7 Vale dizer que desconsideramos arcos narrativos puramente episódicos, isto é, todos os fios narrativos identificados se desenvolvem ao longo de episódios diferentes.

Além disso, há fios narrativos de extensão e presença menores, mas que, ao se destacarem pontualmente, contribuem para a percepção da diversidade neste mundo ficcional. O fio 11, por exemplo, acompanha a luta da detenta transgênero Sophia Buset para conseguir sua dose adequada de medicamentos hormonais. Este fio se desenvolve em apenas três episódios da primeira temporada. No terceiro episódio da temporada, Sophia vai buscar sua dose de hormônios na enfermaria do presídio, como faz normalmente, e percebe que esta foi reduzida sem nenhuma justificativa. No decorrer do episódio, a personagem manifesta seu descontentamento aos administradores da prisão, além de buscar outros caminhos para conseguir seus hormônios. Ao fim do episódio, o surgimento de um princípio de barba mostra que a privação da dose adequada de complementação hormonal está interferindo no processo de transição de Sophia. Este fio narrativo vai ser retomado no quinto episódio, no qual Sophia busca se aproximar da detenta idosa Irmã Ingalls, interessada nos hormônios que esta recebe para lidar com a menopausa. Apesar da estratégia não funcionar, as duas se tornam amigas. Por fim, o fio narrativo será concluído no nono episódio da temporada, quando devido a uma mudança na equipe médica do presídio, Sophia volta a receber a dose adequada de hormônios. Apesar da amplitude relativamente curta deste fio narrativo, ele permitiu a colocação pontual da personagem Sophia em destaque, recebendo reconhecimento por trazer a questão das mulheres trans em privação de liberdade, algo que foi considerado inovador nas narrativas televisivas.

Esta quantidade de fios, de diferentes extensões, demonstra a robustez do tecido narrativo da série, com arcos protagonizados por diferentes personagens, possibilitando que a posição de destaque se desloque em muitos momentos, não sendo exclusiva da protagonista ou apenas de um grupo restrito de personagens. Além da robustez, destacamos também a característica expansiva do tecido narrativo, com novas personagens sendo introduzidas ao longo das temporadas e trazendo consigo novos fios narrativos e temas a serem abordados.

Poderia ser argumentado que esta característica é comum a qualquer série televisiva de longa duração, já que estas pedem que novas histórias

venham preencher este tempo e renovar o interesse do espectador. No entanto, este contra-argumento não se confirma empiricamente. Há séries que ficam no ar por anos sem que seu tecido narrativo se amplie substancialmente. Ao analisar as cinco temporadas da série *Breaking Bad* (AMC, 2008-2013), por exemplo, Araújo (2015) observa uma condensação do enredo, caracterizada pelo número reduzido de fios narrativos longevos e pelas tramas secundárias próximas a trama central, compartilhando diversos acontecimentos dramáticos. Como se pode perceber, atributos bem diferentes dos encontrados em *Orange is the New Black*, na qual uma parte dos fios e tramas não conservam qualquer relação com a premissa da série ou sua protagonista.

Há de se observar, por outro lado, que esta característica não é exclusividade de *Orange is the New Black*. Percebemos, na estrutura desta série, muitas similaridades com o que Esquenazi (2011) chamou de séries corais. Para o autor, este tipo de série acompanha a vida de uma comunidade, que pode se renovar, com personagens evoluindo, desaparecendo e sendo substituídos por outros. Percebe-se então séries construídas narrativamente de modo a se aproximar dos atributos da coralidade catalisam o processo de criação de mundos ficcionais diversos. Isto não significa estabelecer uma relação determinista entre estes dois elementos, uma série pode apresentar uma grande quantidade de fios narrativos e tramas e ainda sim constituir um grupo homogêneo de personagens. No entanto, a tendência é que com mais personagens, mais diferenças de gênero, sexualidade, raça, origem nacional, idade, dentre outros, possam ser produzidas naquele conjunto.

A segunda estratégia para criar um mundo ficcional diverso identificada foi a forma como a série utiliza os *flashbacks*. Como já dito, *flashbacks* são recursos usados em algumas narrativas audiovisuais, nos quais um evento passado é inserido na narrativa principal, desenvolvida em ordem cronológica. Em *Orange is the New Black*, a cada episódio, com raras exceções, conhecemos o passado de uma personagem diferente através dos *flashbacks*. Ao longo das três primeiras temporadas, verificamos que 29 personagens tiveram alguma parte de seu passado

retratada através deste recurso, desde a protagonista até personagens com presença mais pontual. O uso dessa técnica permite que uma variedade de personagens ganhe destaque, mesmo que alguns só em caráter episódico, permitindo o acesso a suas experiências, e, assim, estimulando o engajamento do espectador. Muitas vezes essa estratégia está associada à anterior: no episódio em que o fio narrativo descrito acima se inicia, acompanhamos também o processo de entendimento de sua própria transgeneridade por parte de Sophia e de sua decisão de fazer a transição de gênero, através de *flashbacks*. Esse tipo de engajamento faz com que se possa perceber particularidades de diferentes personagens, tornando a heterogeneidade do conjunto mais concreta. A mudança de percepção causada por essa técnica é que ao invés de termos um elenco de apoio heterogêneo que serve apenas como um pano de fundo para a personagem central, é construído um conjunto de personagens com passados e narrativas singulares, nos quais pessoas diferentes da audiência podem encontrar distintos pontos de identificação.

Isso pode ser verificado, por exemplo, no caso de Miss Claudette. Até o quarto episódio da temporada, o que se conhece em relação a esta personagem é que ela é a senhora solitária e de regras rígidas que divide a cela com Piper. Porém, através de quatro momentos de *flashbacks* ao longo do episódio, descobre-se que Miss Claudette é uma imigrante haitiana que chegou ilegalmente nos Estados Unidos na adolescência e teve que trabalhar desde cedo para pagar a dívida da travessia. Ao crescer, ela passa a gerenciar uma empresa de faxina e, quando percebe que uma das jovens que empregava estava sendo agredida pelo cliente, mata-o, motivo que a levou à prisão. Além disso, descobre-se que ela conserva um amor platônico por Baptiste, o homem que a levou aos Estados Unidos e se tornou amigo dela ao longo da vida. Ou seja, ao ter *flashbacks* dedicados à sua história de vida, Miss Claudette deixa de ser apenas a companheira de cela da protagonista e passa a ser uma personagem com mais conteúdo.

As duas estratégias elencadas até agora se relacionam com a estrutura do engajamento, na medida em que ao protagonizarem fios narrativos próprios e terem seu passado explorado por *flashbacks*, diferentes personagens

convocam não só o reconhecimento, mas também o alinhamento e possivelmente aliança, a depender da inclinação subjetiva de cada espectador. Por fim, identificamos a variação de importância de personagens ao longo das temporadas como mais uma estratégia da série a reforçar o engajamento do espectador para além da protagonista, estabelecendo assim a percepção de um mundo ficcional diverso. Relembrando as questões sobre personagens levantadas por Mittell (2015), o espectador posiciona as figuras reconhecidas na tela em camadas, desde personagens centrais até figurantes. No entanto, estas camadas são fluidas e obras seriadas nos parecem lugares propícios para explorar tal fluidez, o que é feito regularmente em *Orange is the New Black*.

Isso pode ser percebido ao observar a trajetória da personagem Miss Rosa, por exemplo. Miss Rosa é apresentada, desde o primeiro episódio da série, como uma mulher idosa com câncer e é uma das primeiras detentas com quem Piper tem contato. No entanto, no decorrer da primeira temporada ela só aparece pontualmente em cinco episódios, e essas são as únicas informações que sabemos dela. Devido a sua pouca relevância na trama, podemos entendê-la como uma personagem que tem como única função compor o pano de fundo daquele mundo ficcional. Na segunda temporada, ela aparece em oito episódios, em uma quantidade maior de cenas, protagonizando um fio narrativo - articulação com a primeira estratégia narrativa identificada - e tendo seu passado apresentado em cenas de *flashbacks* no oitavo episódio da temporada - articulação com a segunda estratégia narrativa identificada. A partir daí o espectador passa a saber que ela é de origem latina e que fazia parte de uma quadrilha de assalto a bancos antes de ser presa e que atualmente lida com um câncer em estágio avançado que não está sendo tratado do jeito ideal devido à escassez de recursos da penitenciária. Embora ela continue não fazendo parte do grupo principal de personagens, o espectador já a posiciona de forma diferente, identificando ali uma personagem coadjuvante com relevância no tecido narrativo da obra.

Considerações finais

Neste capítulo, investigamos como a diversidade percebida em *Orange is the New Black* foi construída narrativamente. Como se pode perceber, as três estratégias narrativas identificadas permitem que a obra apresente uma grande quantidade de personagens e aprofunde as informações que o espectador recebe em relação a elas, tornando esta construção mais complexa e reforçando a ideia de um conjunto heterogêneo convivendo naquele mundo ficcional. O tecido narrativo robusto, os *flashbacks* focalizando diferentes personagens e a variação de importância de personagens ao longo da trama são estratégias que operam em conjunto e se complementam, vez que permitem colocar um grande número de personagens em destaque em algum momento da narrativa, dando ao espectador acesso a todas essas vivências ficcionais. Embora a investigação da estrutura narrativa já nos aponte alguns caminhos para compreender este fenômeno, um entendimento mais completo deve passar também pela análise aprofundada da construção de personagens particulares, o que está fora do escopo deste capítulo, mas já foi feito em outra ocasião. (LOPES, 2018)

Essas estratégias não são suficientes para garantir a construção da diversidade, mas criam condições favoráveis caso se faça a escolha de incluir personagens de grupos historicamente marginalizados e invisibilizados na história das narrativas midiáticas. Neste caso, os três recursos identificados possibilitaram que diferentes personagens fossem colocados em evidência em momentos diferentes, compondo então o mosaico de identidades que caracteriza a série. (MAVIGNIER; SILVA; TARAPANOFF, 2016) Vez que essa demanda social existe desde, ao menos, o estabelecimento da televisão como meio e foi, em certa medida, absorvida pelos discursos das próprias empresas, acreditamos que a análise da estrutura de *Orange is the New Black* contribui ao apontar algumas estratégias narrativas possíveis para a construção de um mundo ficcional diverso.

Referências

- ARAÚJO, J. E. S. de. *Crystal blue persuasion: a construção do mundo ficcional no seriado televisivo Breaking Bad*. 2015. 167 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2015.
- BELCHER, C. There is no such thing as a post-racial prison: Neoliberal multiculturalism and the White Savior Complex on Orange is the New Black. *Television and New Media*, [S. l.], v. 17, n. 6, set. 2016.
- BUONANNO, M. *The age of television: experiences and theory*. Bristol: Intellect Books, 2008.
- ENCK, S. M.; MORRISEY, M. E. If Orange is the New Black, I must be colorblind: Comic framings of Post-racism in the Prison-Industrial Complex. *Critical Studies in Media and Communication*, United Kingdom, v. 32, n. 5, p. 303-317, 2015.
- ESQUENAZI, J-P. *As séries televisivas*. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.
- FERNÁNDEZ-MORALES, M.; MENÉNDEZ-MENÉNDEZ, M. I. “When in Rome, Use What You’ve Got”: A Discussion of Female Agency through Orange Is the New Black. *Television and New Media*, [S. l.], v. 17, n. 6, set. 2016.
- GAUDREAU, A.; JOST, F. *A narrativa cinematográfica*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.
- GENETTE, G. *O discurso da narrativa*. Lisboa: Veja, 1995.
- JONES, E. E. *Orange is the New Black season 2: What diversity on TV should look like*. Independent. United Kingdom, 2014. Disponível em: <http://www.independent.co.uk/artsentertainment/tv/features/inside-television-orange-is-the-new-black-what-diversity-on-tvshould-look-like-9497054.html>. Acesso em: 1 abr. 2020.
- KOHAN, J. ‘Orange’ Creator Jenji Kohan: ‘Piper Was My Trojan Horse’. *Fresh Air* (programa de rádio). Local, 2013. Disponível em: <https://www.npr.org/2013/08/13/211639989/orangecreator-jenji-kohan-piper-was-my-trojan-horse>. Acesso em: 1 abr. 2020.
- LOPES, B. C. A. *A construção narrativa da diversidade no conjunto de personagens femininas de Orange is the New Black*. 2018. 122 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018.
- MACHADO, A. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Senac, 2000.
- MAVIGNIER, T. C.; SILVA, N. C. da; TARAPANOFF, F. P. de A. Orange is the New Black: um mosaico de identidades. *Vozes & Diálogo*, Itajaí, v. 15, n. 2, 2016.

MITTEL, J. *Complex Tv: the poetics of contemporary television storytelling*. NY: New York University Press, 2015.

MONTGOMERY, K. *Target: Primetime: Advocacy Groups and the struggle over entertainment television*. Nova Iorque: Oxford University Press, 1989.

NUSSBAUM, E. Lockdown: the lessons from “Orange is the New Black” and “Louie”. *New Yorker Magazine*, New York, 2014. Disponível em: <https://www.newyorker.com/magazine/2014/07/07/lockdown-2>. Acesso em: 1 abr. 2020.

RORKER, R. Orange is the new Black ignites a TV revolution for women. *New York Post*, 2014. Disponível em: <https://nypost.com/2014/06/04/orange-is-the-new-black-ignites-a-tv-revolution-for-women/>. Acesso em: 1 abr. 2020.

SAN FILIPPO, M. Doing time: Queer temporalities and Orange is the New Black. In: BARKER, C.; WIATROWSKI, M. *The Age of Netflix: critical essays on streaming media*. Carolina do Norte: McFarland & Company, 2017.

SILVERMAN, R. E.; RYALLS, E. D. “Everything Is Different the Second Time Around”: The Stigma of Temporality on Orange Is the New Black. *Television and New Media*, [S. l.], v. 17, n. 6, set. 2016.

SYMES, K. Orange Is the New Black: the popularization of lesbian sexuality and heterosexual modes of viewing. *Feminist Media Studies*, United Kingdom, v. 17, n. 1, 2016.

VIEIRA, M. Dramaturgia seriada contemporânea: aspectos da escrita para a tevê. *Lumina*, Juiz de Fora, v. 8, n. 1, 2014.

WOLF, M. J. P. *Building Imaginary Worlds: the theory and history of subcreation*. New York: Routledge, 2012.

NEBLINA, SOMBRAS E *MILKSHAKES*

A SÉRIE *RIVERDALE* E A NARRATIVA POLICIAL
HARD BOILED PARA JOVENS

LUCAS RAVAZZANO

Quando se fala em narrativas policiais, normalmente há na mente do público uma expectativa muito clara do que será encontrado nesse tipo de produto: uma trama contendo a investigação de um crime, normalmente um crime violento, e o seu eventual desenlace através do trabalho de um personagem investigador astuto. É um gênero longo, com teóricos como Paulo de Medeiros e Albuquerque (1979) ou Sandra Lúcia Reimão (1983), identificando suas origens na literatura do século XIX a partir dos contos escritos por Edgar Allan Poe e protagonizados pelo personagem C. Auguste Dupin.

Por serem narrativas que quase sempre envolvem crimes violentos, talvez a ideia de produtos desse gênero serem feitos para um público infantil ou jovem soe estranha, mas obras como *Riverdale* não são novidade no contexto de produção dos Estados Unidos. O público contemporâneo já é exposto às narrativas do gênero desde a infância, em séries como as muitas versões de *Scooby Doo* ou *Os Mistérios de Frajola e Piu Piu* (1995), *Pistas de Blue* (1996-2007) ou *The Hardy Boys/Nancy Drew Mysteries* (1977-1979). O sucesso de *Scooby Doo* inclusive levou os estúdios à criação de várias outras séries no mesmo formato, no qual um grupo de jovens acompanhados por uma mascote, que servia de alívio cômico, viajava resolvendo mistérios, algumas séries produzidas pelos próprios estúdios Hanna/Barbera, criadores do *Scooby Doo*. Entre esses produtos similares é possível destacar: *Tubarão* (1976-1978), *Bicudo: O Lobisomem* (1978), *Capitão Caverna e as Panterinhas* (1977-1980) ou *Josie e as Gatinhas* (1970-1972), sendo que a personagem Josie e sua banda também compõem o universo da série *Riverdale*, objeto deste capítulo.

Até mesmo produtos infantis que não consistem em narrativas policiais ocasionalmente remetem a obras conhecidas desse gênero. A animação *As Aventuras do Gato Felix* (1995-1997), por exemplo, tem um episódio intitulado *O Milkshake Maltado*,¹ que reproduz a trama de *O Falcão Maltês* (1941) de John Houston, colocando o Gato Felix como um detetive particular incumbido de encontrar um cobiçado objeto, apenas substituindo a estátua de falcão do filme de 1941 por um *milkshake*.

De maneira semelhante, a animação *Tico e Teco: Defensores da Lei*² (1988-1990) possuía um episódio chamado *The Pound of Baskervilles*, cuja trama colocava os protagonistas para investigarem uma criatura fantasmagórica que assombrava uma mansão, apresentando muitas similaridades

1 *The Maltese Milkshake*, no original em inglês, um trocadilho com o título original de *O Falcão Maltês*, *The Maltese Falcon*.

2 Até mesmo o figurino dos dois protagonistas referencia personagens conhecidos de narrativas policiais e filmes de aventura. O Tico se veste de modo similar ao aventureiro Indiana Jones, enquanto Teco usa uma camisa havaiana muito similar ao detetive particular interpretado por Tom Selleck na série *Magnum P.I.*

com a trama de *O Cão dos Baskervilles*, de Arthur Conan Doyle, inclusive reproduzindo frases conhecidas de Sherlock Holmes. A série animada *Tiny Toons* (1990- 1995), por sua vez, reproduzia os embates entre Holmes e o professor Moriarty no episódio *And All That Rot*.

Videogames também trabalham estruturas típicas do gênero e são outro meio comum de familiarizar os jovens com as estruturas narrativas deste tipo de produto. Isso é feito tanto em jogos que trazem personagens famosos da literatura, cinema e televisão, como Holmes, Poirot, Nancy Drew ou Miss Marple, como também em produtos que não são baseados em obras existentes, como é o caso de *L.A. Noire*, que coloca o usuário como um detetive na Los Angeles dos anos de 1940, ou os *games* da franquia *Ace Attorney*,³ no qual o jogador controla um advogado que precisa realizar investigações por conta própria para provar a inocência dos clientes e apontar o verdadeiro culpado, apresentando uma estrutura narrativa que remete às histórias do personagem Perry Mason.

Desta maneira, é possível perceber como as narrativas policiais para o público infantil ou jovem ocupam um considerável e constante filão na produção televisiva dos Estados Unidos. Analisar as maneiras como esses produtos são construídos e dialogam com os cânones do gênero contribuiria para entender esse largo segmento produtivo.

A primeira temporada de *Riverdale*, criada por Roberto Aguirre-Sacasa, estreou em 2016 e acompanhava um grupo de adolescentes da pequena cidade de Riverdale que se envolvem na investigação da morte de uma colega de escola, cujas evidências apontam para assassinato. Antes de partir para a análise da série, é necessário primeiro conceituar o que será compreendido como narrativa policial.

A narrativa policial

Tanto no cinema quanto na televisão, a produção de narrativas policiais historicamente tem um diálogo bastante próximo com a produção literária

3 A franquia *Ace Attorney* já teve oito jogos diferentes lançados, entre continuações e *spin-offs*, no período de 2001 a 2013.

do gênero, seja adaptando diretamente seus personagens de sucesso como Sherlock Holmes, Hercule Poirot ou Miss Marple, ou buscando inspiração nessas obras literárias para criar novos personagens. Um exemplo disso é o personagem Gregory House, protagonista de *House* (2004-2012), série de investigação médica na qual o protagonista precisa desvendar os misteriosos problemas de saúde que afligem seus pacientes. Tal como Sherlock Holmes, House é brilhante, perspicaz, dotado de extrema acuidade mental, viciado em drogas, misantropo, possui um único melhor amigo que constantemente se envolve em problemas amorosos e até mora no mesmo número que o detetive britânico, 221B.

É, portanto, inevitável não falar a respeito do gênero na literatura para compreender seu funcionamento, afinal, muitas das estruturas, temas e arquétipos de personagens trabalhados pelo audiovisual foram transpostos do meio literário. Inclusive, a série *Riverdale*, como será explicado mais adiante, é também uma adaptação de um produto literário, especificamente de histórias em quadrinhos.

Há um consenso entre os autores e pesquisadores que lidam com este gênero que seu início se deu a partir da publicação do conto Os Crimes da Rua Morgue, de Edgar Allan Poe, em 1841. No conto, Poe “introduziu o que viria a se tornar um repertório de recursos de trama das primeiras histórias de detetive”. (JAMES, 2012, p. 35) Os contos de Poe não foram as primeiras histórias literárias a trazerem crimes ou sua solução, mas foram as que estabeleceram o formato que o gênero posteriormente viria a seguir, uma vez que “Chevalier C. Auguste Dupin foi o primeiro investigador fictício a confiar primordialmente na dedução a partir de fatos observáveis”. (JAMES, 2012, p. 35)

Acerca disto, Reimão (1983, p. 15) afirma que o contexto contribuiu para que o detetive Dupin fosse concebido ao falar da influência do pensamento Positivista que tinha como crença básica a afirmação de que os fenômenos são regidos por leis e a crença que a “mecânica mental obedece a certos princípios gerais e em que quem dominar estes princípios saberá usá-los em cada cadeia de ideias, de cada homem particular”.

Poe teria criado em seus contos aquilo que Reimão (1983, p. 18) entende como um arquétipo literário, “o detetive amador, o homem que coleciona enigmas como os outros colecionam objetos”. Apesar da vida curta do personagem, muitas narrativas que seguiram o trabalho do escritor usavam o arquétipo surgido em Dupin, sendo um dos mais famosos o detetive Sherlock Holmes, criado por Arthur Conan Doyle, que, assim como o personagem de Poe, é um detetive consultor que ajuda a polícia por meio de deduções e inferências produzidas por longas cadeias de pensamento. O detetive Hercule Poirot, criado por Agatha Christie, é outra famosa reprodução deste arquétipo.

As afirmações acerca da origem do gênero com Poe também destacam a centralidade do pensamento dedutivo nas investigações apresentadas nas narrativas, nas quais um detetive, dotado de habilidades de raciocínio acima da média, consegue resolver situações complexas, tidas por muitos como insolúveis.

Paulo de Medeiros e Albuquerque (1979), inclusive, considera que foi esse elemento da racionalidade e da lógica que marcou a separação entre a narrativa policial e as narrativas de aventura e as de espionagem. A narrativa policial viria daquilo que ele chama de romance de aventura e o advento da imprensa inicialmente “ampliou seu campo de ação” (ALBUQUERQUE, 1979, p. 3) tornando-o ainda mais difundido. Depois, um segundo movimento de transformação no romance de aventura deu origem ao romance de espionagem, e por fim, um terceiro movimento introduziu a dedução e o raciocínio lógico “suplantando a força e a ação”. (ALBUQUERQUE, 1979, p. 3) Deste modo, entre o romance de aventuras e o de espionagem “a semelhança é, às vezes, tão acentuada que se confundem, ao passo que como romance policial tal não ocorre, pois ele veio, com seu elemento lógico, criar uma nova modalidade narrativa”. (ALBUQUERQUE, 1979, p. 3)

O manejo do mistério e da intriga envolvendo a investigação também são centrais ao gênero. Robert Merrill (1997), no campo da literatura, ou Thomas Elsaesser (2009), no campo do cinema, afirmam que muitos produtos do gênero manipulam esses aspectos de modo a criar um tipo

de jogo narrativo. Essa estrutura convida seu espectador a participar do processo investigativo ao lado dos personagens, no qual diferentes possibilidades de resolução vão se apresentando ao leitor, que tenta chegar à resolução antes da própria narrativa. A narrativa policial constantemente utiliza de mecanismos similares, como os que Merrill (1997) identifica em Agatha Christie, ao apresentar vários suspeitos com motivações e oportunidades palpáveis para o crime, desafiando o espectador a apontar a resolução. Isso também poderá ser percebido durante a análise da primeira temporada de *Riverdale*, que também dá ao seu espectador um largo plantel de possíveis suspeitos para o crime cuja investigação serve de fio condutor da temporada.

Walter Benjamin (1989, p. 40), por sua vez, compreende que neste tipo de narrativa o “interesse reside numa construção lógica”. Já James (2012) e Tzvetan Todorov (1980) corroboram com a natureza racional do gênero, concebendo essas narrativas como “celebrações da razão e da ordem, em nosso mundo cada vez mais complexo e desordenado”. (JAMES, 2012, p. 171) Todorov (1980) e posteriormente autores como John G. Cawelti (1997), defendem a noção de que a narrativa policial traz uma dupla história, a primeira diz respeito à observação do processo investigativo e a segunda seria a do crime em si, a ser desvendada pelo detetive.

Nesse processo investigativo, segundo Albuquerque (1979), uma narrativa policial responde ao menos uma de três perguntas. A primeira dá ênfase na descoberta da identidade do criminoso, aquilo que se convencionou a chamar de “quem foi?”. A segunda volta a sua atenção ao *modus operandi* do crime, isto é, o chamado “como foi?”. A terceira tem ênfase na motivação do crime, criminosa, isto é, “por que foi cometido o crime?”.

Para Todorov (1980), o conhecimento seria a força motriz da narrativa policial, pois gera as transformações da narrativa a partir das informações oferecidas, que produzem uma reinterpretação dos fatos já ocorridos levando, assim, a história para frente. Isto é, as narrativas policiais não apenas usam esse pensamento racional e dedutivo como um mecanismo narrativo para desenvolver suas tramas, como também encerram produzindo a impressão de que esse método racional é capaz de compreender

e analisar a realidade, dando ao seu público a segurança de que existem respostas e resoluções para qualquer mistério que se apresente.

Nem todos os detetives que protagonizam esse tipo de narrativa usam os mesmos métodos ou os encadeamentos de deduções de Sherlock Holmes ou Dupin, visto que a própria natureza dos gêneros requer um certo grau de variação nas fórmulas e arquétipos. Em uma narrativa policial, cujo eixo central da trama é a investigação de algum acontecimento, o detetive possui um modo específico para analisar as evidências encontradas e explicar as relações causais que existem entre elas sob um ponto de vista lógico.

Isso se aplica tanto às longas cadeias de dedução de Sherlock Holmes ou Philo Vance, que já foram levados ao cinema desde o início do *studio system*, em filmes como *A Volta de Sherlock Holmes* (1929), de Basil Dean, como à sabedoria das ruas e do submundo possuída por detetives particulares como Sam Spade, de obras como *O Falcão Maltês: Relíquia Macabra* (1941), de John Houston. Do mesmo modo, também se aplica aos manuais institucionais e científicos seguidos por policiais e agentes da Federal Bureau of Investigation (FBI) como Clarice Starling, de *O Silêncio dos Inocentes* (1991), de Jonathan Demme ou a equipe de peritos criminais liderados por Gil Grissom na série *CSI: Crime Scene Investigation*.

Diante disso e de trabalhos de autores como Peter Messent (2013) ou John Scaggs (2005), é possível perceber três grandes subcategorias de narrativas policiais. A primeira é aquilo que Messent (2013) chama de narrativa policial clássica, popularizado na literatura através das histórias de Sherlock Holmes ou Hercule Poirot, apresentando detetives geniais e ex-cêntricos com um agudo raciocínio dedutivo. Na televisão estadunidense é possível perceber a produção de narrativas policiais deste tipo desde a minissérie *Sherlock Holmes* (1951), passando por séries como *The New Adventures of Charlie Chan* (1957-1958), *Assassinato Por Escrito* (1984-1996) ou produções mais contemporâneas como *Monk* (2002-2009), *House* (2004-2012) ou *Elementary* (2012-Ainda em exibição).

A segunda, que será o foco deste estudo, é a chamada narrativa policial *hard boiled* que deriva das histórias literárias publicadas a partir do final da década de 1920, por autores como Dashiell Hammett e Raymond

Chandler, com histórias protagonizadas por investigadores particulares como Philip Marlowe e Sam Spade. Na televisão, é possível encontrar esse tipo narrativa policial em séries como *Mike Hammer* (1958-1959), *Philip Marlowe* (1959-1960), *The Equalizer* (1985-1985) ou *Veronica Mars* (2004-2007).

A terceira seria aquilo que Scaggs (2005) define como o *police procedural* e, segundo o autor, começou a se desenvolver a partir da segunda metade do século XX, com autores como James Ellroy e Thomas Harris se destacando em narrativas nas quais os protagonistas eram membros das forças policiais, como Clarice Starling e Alex Cross. Na televisão é possível ver a ocorrência de *procedurals* desde *Dagnet* (1951-1959), a qual Jason Mittel (2004) considera como a primeira série policial de grande sucesso na televisão estadunidense, *Adam-12* (1968-1975), *Hill Street Blues* (1981-1987), *Nova Iorque Contra o Crime* (1993-2005) ou *CSI: Investigação Criminal* (2000-2015).

Tendo explicado em linhas gerais as principais correntes de narrativas policiais, este trabalho irá se deter em conceituar de modo mais elaborado as noções que envolvem as narrativas *hard boiled*, já que é com as tradições desta categoria que a primeira temporada *Riverdale* parece dialogar mais.

O *hard boiled*

Se a narrativa policial clássica era centrada na figura do detetive dileitante que resolvia crimes graças a sua excepcional acuidade mental, a narrativa *hard boiled*, por sua vez, se volta para a figura do detetive particular durão e bruto. Enquanto os principais expoentes do movimento anterior eram de origem britânica, o modo *hard boiled* é majoritariamente dominado por autores de origem estadunidense. Scaggs (2005) afirma que o termo *hard boiled* significando durão ou astuto, o que passou a descrever o investigador do tipo de narrativa policial que se desenvolveu nos Estados Unidos no período entre as duas guerras mundiais. Messent (2013) exhibe concordância com essa perspectiva ao dizer que o termo se

refere a um estilo de escrita, mas também representa o estilo de vida dos protagonistas deste tipo de ficção.

De acordo com Scaggs (2005), essa designação viria do modo como o autor Dashiell Hammett descrevia o detetive da agência Continental, protagonista de seu romance *Seara Vermelha*, publicado em 1929. No entanto, aponta que esse tipo de detetive particular já tinha aparecido por volta de 1880 na forma do investigador Nick Carter, criado por John R. Coryell, mas que o personagem geralmente reconhecido como o primeiro detetive *hard boiled* é Race Williams, criado por John Daly no conto *Knights of Open Palm*, publicado em junho de 1923 na revista *Black Mask*⁴ poucos meses antes do detetive da agência Continental de Hammett estreitar em outubro do mesmo ano no conto *Arson Plus*.

Apesar de não ter sido o pioneiro, é a Hammett a quem Scaggs (2005) credita a fundação de um tipo de ficção que foi caracterizada, entre outras coisas, pela figura dura e teimosa do investigador particular. Messent (2013) identifica que até mesmo outros autores da narrativa *hard boiled* reconhecem a centralidade de Hammett neste modelo narrativo. Entre aqueles que identificam a influência de Hammett, o mais célebre é o também icônico autor *hard boiled* Raymond Chandler, que também começou escrevendo contos para a revista *Black Mask*.

Em seu seminal ensaio *The Simple Art of Murder*, Chandler argumenta como Hammett estabeleceu os fundamentos narrativos e temáticos para o *hard boiled*. Histórias permeadas por um cenário urbano perturbador e alienante, violência constante e diálogos rápidos que visavam reproduzir a linguagem das ruas. Sobre este ambiente, Chandler (1988, p. 18) fala:

Descendo por estas ruas perigosas um homem precisa seguir sem ser maligno, sem ter nem mácula nem temor. O detetive deste tipo de

4 A *Black Mask* era uma conhecida revista *pulp* do período, de qualidade barata e que traziam histórias de crime e violência. O nome vinha do papel de baixa qualidade em que eram impressas. As *pulps* eram consideradas herdeiras das *penny dreadfuls* surgidas na Grã-Bretanha no fim do século XIX e das *dime novels* que emergiram no período da Guerra Civil Americana, ambas são exemplares de literatura barata e popularesca e todas estas, segundo Scaggs (2005), tiveram um enorme papel na criação dos gostos populares de literatura nos Estados Unidos.

história precisa ser este homem. Ele é o herói, ele é tudo. Ele precisa ser um homem completo e um homem comum e ainda assim um homem fora do comum. Ele precisa ser, para usar uma frase relativamente antiquada, um homem de honra.⁵

Assim, Chandler insiste que a narrativa *hard boiled* possui um caráter mais realista que a narrativa policial clássica, em especial, como aponta Messent (2013, p. 35), “seu distanciamento das complicações barrocas de uma classe média-alta ou aristocrática”⁶ e seu movimento em direção às ruas. O que se vê neste tipo de narrativa é que o crime não é mais um fenômeno exótico ou excepcional, mas parte do cotidiano urbano e diretamente conectado a problemas econômicos, sociais e políticos de seu tempo.

As ideias trazidas por essas narrativas estavam diretamente ligadas ao contexto de seu período. José Arbex Jr (1995) concebe essa mudança de abordagem da narrativa policial por parte dos autores estadunidenses do período como fruto da desilusão da sociedade americana com a Grande Depressão, provocada pela quebra da bolsa de Nova Iorque em 1929, além da promulgação da Lei Seca, que proibia a comercialização de bebidas alcoólicas. Segundo Ernest Mandel (1988), nessa época aumentaram e intensificaram-se os delitos cometidos nos Estados Unidos, como a venda ilegal de bebidas, exploração do jogo e da prostituição, assaltos a banco, guerras de quadrilhas, subornos e chantagens envolvendo policiais, políticos e outras figuras da alta sociedade.

A paisagem urbana da narrativa *hard boiled* é, como aponta Scaggs (2005), um terreno devastado por drogas, violência, poluição, lixo e uma infraestrutura física decadente. O investigador caminha sozinho por ruas perigosas nas quais é impossível saber em quem confiar, já que muitas vezes as vítimas também são algozes, os contratantes são os criminosos

5 Tradução nossa para o original em inglês: “*down these mean streets a man must go who is not himself mean, who is neither tarnished nor afraid. The detective in this kind of story must be such a man. He is the hero, he is everything. He must be a complete man and a common man and yet an unusual man. He must be, to use a rather weathered phrase, a man of honour*”.

6 Tradução nossa para o original em inglês: “*his move away from the baroque complications of an upper middle class or aristocratic world*”.

e aqueles que deveriam salvaguardar a sociedade, como a polícia ou os representantes políticos, são aqueles responsáveis por sua decadência, criando um ambiente de pouca clareza moral.

Essa impressão de uma sociedade decadente, corrompida, é também transmitida na maneira como muitos ambientes são filmados, com contraste entre luzes e sombras, escuridão e cores fortes ou planos com angulação do eixo da câmera que distorcem as formas, dando a impressão de que tudo está inclinado ou cheio de superfícies angulosas. Essas estratégias visam dar um aspecto não natural a paisagens urbanas que remetem a lugares do mundo real, fazendo esses espaços parecerem um pesadelo sombrio ou corrompidos da vida real.

O investigador do *hard boiled* não é uma calculadora humana com amplo estudo e boas maneiras como os detetives amadores e consultores da narrativa policial clássica, e suas investigações são mais permeadas por violência e desafios físicos. A maioria dos protagonistas das narrativas deste ciclo exercia a função de detetive particular, mas o exercício dessa profissão não é algo comum a todos os protagonistas durões que caminham por ambientes sombrios de incerteza moral. Como exemplo os protagonistas das três temporadas da série *True Detective* (2014-2019), a maioria deles membros de forças policiais, mas que transitam por esses mesmos espaços sombrios, decadentes, tomados por corrupção, com imagens que remetem a delírios febris, exibindo um constante desencanto quanto aos rumos da sociedade. Nas três temporadas da série, inclusive, a resolução e explicação dos crimes não leva à prisão de todos os culpados, criando a impressão de que os ricos e poderosos continuarão inatingíveis em suas posições de privilégio.

Nos meios audiovisuais estadunidenses, a narrativa *hard boiled* está comumente associada às produções do movimento conhecido como *film noir*, que se deu a partir do final dos anos de 1940. A designação de *noir* em termos acadêmicos é comumente algo bastante difícil de ser realizada, já que sob essa tipologia, criada pelo francês Nino Frank, são abrigados filmes bastante heterogêneos, como dramas, narrativas policiais e filmes de gângster. Tanto que teóricos como Steve Neale (2000, p. 173) afirmam

que “enquanto fenômeno único, o *noir*, em meu ponto de vista, nunca existiu”,⁷ justamente pelo termo designar obras tão diferentes entre si. Fernando Mascarello (2006) reconhece que “o noir como gênero nunca existiu” (MASCARELLO, 2006, p. 179), afirmando que sua concepção foi retrospectiva, tratando-se de uma categoria lavrada a posteriori. Por sua vez, Guilherme Maia (2007, p. 261) compreende a complexidade de discutir o *noir* e questiona as múltiplas possibilidades de enquadramento do fenômeno: “Série, estilo, escola, gênero, movimento, ciclo ou tudo isso ao mesmo tempo?”. Outros como Alain Silver e Elizabeth Ward (1992, p. 398) falam em uma “série” *noir* ao dizerem que “parece claro para todos que existe uma ‘série’ *noir* entre os filmes produzidos em Hollywood. É outra questão definir suas características essenciais”.⁸

Nesse sentido, este artigo não irá tentar definir o que é o *noir*, visto que este não é o foco deste trabalho, mas o termo é mencionado aqui por reconhecer, como faz Neale (2000), que aquilo que se convencionou a chamar de *noir* usou muitos elementos da narrativa policial *hard boiled* em seus filmes, embora nem todo *noir* seja necessariamente uma narrativa policial. Maia (2007) reconhece que sob o termo podem ser abrigados filmes de natureza muito diferente, como *O Falcão Maltês* (1941), *O Homem Errado* (1956), *O Destino Bate à Porta* (1946) e *Crepúsculo dos Deuses* (1950) que são considerados “como obras noir clássicas”. (MAIA, 2007, p. 262)

Isso implica em considerar que, embora a narrativa policial esteja associada ao *noir*, nem tudo considerado *noir* é passível de ser enquadrado enquanto narrativa policial. Deste modo, é preferível para esta pesquisa não usar o termo *noir*, dada a sua abrangência, para se referir às narrativas policiais desta subcategoria. Para fins de clareza na manutenção do escopo deste trabalho, o termo narrativa policial *hard boiled* se mostra mais adequado ao recorte aqui feito. Uma vez tendo definido as noções centrais do

7 Tradução nossa para o original em inglês: “As a single phenomenon, noir, in my view, never existed”.

8 Tradução nossa para o original em inglês: “It seems apparent to all that has been a noir ‘series’ among the films produced in Hollywood. It is another matter to define its essential traits”.

hard boiled, o capítulo passará para a análise da série *Riverdale*, iniciando com uma breve contextualização sobre o canal CW, que produz a série.

O canal CW

O canal CW começou sua operação nos Estados Unidos no ano de 2006, nascendo como um empreendimento conjunto entre a Columbia Broadcasting System (CBS Corporation) e a WarnerMedia, uma subsidiária da Warner Bros. Com esse empreendimento, as duas empresas combinaram os canais United Paramount Network (UPN), que pertencia à CBS, e The WB Channel, que pertencia à Warner, para criar o CW, cujo nome deriva da junção das primeiras letras das duas empresas, CBS e Warner, tal como é revelado pela reportagem da *Variety* de 2016.⁹

A programação do CW é considerada pela imprensa especializada¹⁰ como voltada para um público jovem, na faixa entre 18 e 34 anos. Desde sua estreia em 2006, o canal produziu séries de sucesso junto a esse tipo de público como *Gossip Girl* (2007-2012), um drama ambientado entre jovens da alta sociedade de Nova Iorque, *Diários de Um Vampiro* (2009-2017), uma série sobre vampiros com elementos de romance, *90210* (2008-2013), *remake* da famosa série adolescente dos anos 90 *Barrados no Baile*, além de séries de ficção científica, como *The 100* (2014 - em exibição) e super-heróis como *Arrow* (2012-2020) e *The Flash* (2014 - em exibição).

Desta maneira, é possível compreender que o canal está em constante produção de ficção seriada para o público jovem e, assim, está constantemente trazendo diferentes gêneros para dialogar com esse público, do drama ao sobrenatural, passando pela ação e a ficção científica. Não é de estranhar, portanto, que com essa demanda constante de apresentar gêneros conhecidos ao público jovem, o canal tenha também recorrido às

9 Disponível em: <https://variety.com/2016/tv/news/cw-wb-network-upn-merger-announcement-10-years-ago-1201687040/>. Acesso em: 14 abr. 2019.

10 Como mostram matérias dos LA Times e canal KQED. Disponível em: <https://www.latimes.com/entertainment/envelope/la-xpm-2013-mar-26-la-et-fi-ct-the-cw-20130326-story.html> e <https://www.kqed.org/pop/14608/all-hail-the-cw-how-the-youth-gear-network-became-one-of-the-best-on-tv>. Acesso em: 14 abr. 2019.

narrativas policiais, um dos gêneros mais longevos e constantes da televisão estadunidense, como afirma Mittel (2004).

Na verdade, *Riverdale* sequer marca a primeira vez que narrativas para o público jovem e narrativas policiais *hard boiled* se mesclam em um produto dessas corporações. Antes da fusão que originou o canal CW, o canal UPN produziu a série *Veronica Mars* (2004-2007), criada por Rob Thomas, que era centrada em uma estudante colegial que trabalhava como detetive particular ao lado do pai e resolvia crimes envolvendo os colegas de escola.

Veronica morava em Neptune, uma pequena cidade na costa da Califórnia cuja população era composta por algumas das pessoas mais ricas do estado. Essa população rica controlava praticamente toda a cidade, subornava a polícia e ficava impune com todo tipo de crime. Veronica era uma das poucas pessoas da cidade interessadas em tentar romper com a lógica de desigualdade e corrupção, investigando os crimes dos poderosos. As temporadas alternavam entre um crime principal, cuja a investigação levava a temporada inteira e crimes menores, autocontidos em episódios específicos. Veronica era uma detetive particular bastante semelhante às figuras do *hard boiled*, caminhando em um ambiente corrompido e opressor, tentando manter a honra e justiça em um lugar de pouca clareza moral. Muitos desses elementos também estarão presentes na primeira temporada de *Riverdale*.

Assassinato e investigação em *Riverdale*

Criada em 2016 pelo produtor Roberto Aguirre-Sacasa, *Riverdale* é baseada no universo dos quadrinhos adolescentes da Archie Comics, que se passava na cidade fictícia de Riverdale, situada no interior dos Estados Unidos, e acompanhava o cotidiano do estudante colegial Archie Andrews e sua turma de amigos composta por personagens como Betty Cooper, Veronica Lodge e Jughead Jones.

Publicados desde a década de 1940, originalmente as aventuras da turma de Archie nos quadrinhos apresentavam histórias leves, bem

humoradas e que mostravam uma vida idílica e idealizada da classe média interiorana estadunidense.

O tom dessas histórias, no entanto, começou a mudar por volta de 2014 quando Roberto Aguirre-Sacasa foi nomeado diretor criativo da franquia de quadrinhos¹¹ depois que ele obteve sucesso em colocar o personagem em histórias mais maduras e violentas, como o arco *Afterlife with Archie* em 2013, que colocava a turma de Riverdale para lidar com elementos de horror como zumbis e demônios. Ao assumir a direção criativa, Aguirre-Sacasa relançou esse universo de quadrinhos em um formato um pouco mais próximo do que a série *Riverdale* viria a ser.

A primeira temporada de *Riverdale* começa quando o corpo do jovem estudante Jason Blossom, filho de uma das famílias mais ricas da cidade, é encontrado na margem de um rio. Archie, um dos protagonistas, ouviu um tiro ser disparado próximo ao local em que Jason foi visto pela última vez, mas teme ir à polícia porque ele estava acompanhado de sua professora, Geraldine Grundy, com quem tem um romance secreto. Simultaneamente, a vizinha de Archie, Betty Cooper, e o melhor amigo dele, Jughead, decidem investigar o crime para o jornal da escola. Ao curso da investigação o grupo descobrirá que muitos habitantes de Riverdale escondem terríveis segredos.

É uma premissa típica de narrativas policiais, com um crime rompendo a sensação de ordem de uma pacata cidade e uma investigação que revela que esses cidadãos aparentemente bondosos não são tão inocentes. A ambientação também remete a séries de drama adolescentes como *Dawson's Creek* (1998-2003), apresentando o cotidiano de jovens em uma pequena cidade interiorana e suas aventuras amorosas.

A temporada se desenvolve nessa tentativa de equilibrar o componente investigativo do assassinato de Jason Blossom com intrigas de colegial, como a disputa envolvendo Betty, Veronica Lodge e Cheryl Blossom, irmã

11 Como mostra reportagem do portal Fast Company. Disponível em: <https://www.fastcompany.com/3028694/how-archie-comics-new-chief-creative-officer-is-reimagining-riverdale>. Acesso em: 21 abr. 2019.

do falecido Jason, pelo comando das líderes de torcida da escola, ou o “quadrado amoroso” entre Archie, Betty, Jughead e Verônica.

Alguns episódios também apresentam casos investigativos isolados, como o terceiro episódio, intitulado *Body Double*, no qual as personagens Veronica e Ethel Muggs investigam quem é o autor de um caderno que pratica *body shaming* nas meninas do colégio, enquanto paralelamente Betty e Jughead avançam em sua investigação da morte de Jason ao tentarem descobrir o paradeiro de Cheryl na noite do crime.

Os episódios são todos narrados por Jughead, que executa as principais funções investigativas na trama. Tal qual investigadores do movimento *hard boiled*, Jughead exibe um certo desencanto e fatalismo em relação à vida, algo refletido em suas narrações, ou à possibilidade de romper com as opressivas estruturas de poder que ele enxerga na cidade. Com um pai presidiário, líder de uma gangue de motoqueiros, e uma mãe ausente, Jughead é tão cínico e endurecido pela sua vivência cotidiana de pobreza e crime quanto qualquer detetive particular do *hard boiled*, inclusive recorrendo ocasionalmente a expedientes ilegais para obter as provas de que precisa.

Os demais personagens também não são típicos adolescentes inocentes, apesar de inicialmente parecerem tipos comuns em dramas jovens. Archie inicialmente parece o arquétipo do mocinho e atleta popular da escola, mas a narrativa subverte isso ao inserir um romance proibido com uma professora, algo fruto do mal resolvido Complexo de Édipo que Archie tem em relação à mãe que o abandonou. Betty pode soar como o arquétipo da “garota da casa ao lado”, mas demonstra uma faceta traumatizada através de seu hábito de ferir as próprias mãos quando fica nervosa e da conflituosa relação que ela tem com a mãe controladora, revelando uma vulnerabilidade emocional na personagem.

Esse diálogo com tipos de personagem tradicionais da ficção adolescente e o esforço de subvertê-los também é percebido no *casting* dos personagens adultos. Fred, o pai de Archie, um pequeno empresário do ramo da construção que tenta manter seu negócio de maneira honesta, evitando acordos escusos com as famílias poderosas da cidade, é interpretado

por Luke Perry, famoso galã da década de noventa por conta da série *Barrados no Baile*. Molly Ringwald, famosa nos anos oitenta com filmes adolescentes como *Gatinhas e Gatões* (1984), *O Clube dos Cinco* (1985) ou *A Garota de Rosa-Shocking* (1986), interpreta Mary, a ausente mãe de Archie. Os personagens dos dois são pessoas cheias de falhas, que tentam fazer a coisa certa, mas cometem erros e decepcionam os filhos, estando longe de remeter à imagem romantizada de juventude que esses atores um dia representaram.

Ao longo da investigação são revelados segredos de muitas das famílias tradicionais da cidade. A mãe de Betty esconde casos extraconjugais e uma possível relação incestuosa entre a filha mais velha, Polly, e o falecido Jason Blossom. A rica família de Veronica está ligada a negócios imobiliários escusos, comprando secretamente terrenos de áreas pobres da cidade para desenvolver empreendimentos de luxo, tentando iniciar um processo de gentrificação na cidade. A família Blossom, cuja fortuna depende da produção de xarope de bordo, está secretamente falida e recorrendo ao tráfico de drogas para se reerguer.

Desta maneira, a primeira temporada da série constrói um universo cheio de personagens de moral ambígua, indivíduos corruptos e uma cidade na qual os poderosos tentam manipular o destino das pessoas através das sombras e de uma fachada de honestidade, dialogando diretamente com o tipo de história contada pelas narrativas policiais *hard-boiled*.

Essa impressão de uma cidade sombria e corrompida é também transmitida pelas escolhas da fotografia. A cidade de Riverdale é constantemente tomada por neblina, suas imagens noturnas são cheias de sombras e há um uso constante de iluminação neon, como a da lanchonete do Pop, na qual os personagens se reúnem para lancha e tomar *milkshakes*, para produzir um contraste com essas sombras, criando imagens dotadas de aspecto não naturalistas.

São imagens que apresentam uma típica cidade interiorana sob uma abordagem visual que faz esse lugar parecer fruto de um delírio febril ou um pesadelo. Ao invés de uma reprodução naturalista desse espaço urbano, a série opta por uma estética que, de certo modo, distorce o naturalismo

da imagem para funcionar como um reflexo da pouca clareza moral e corrupção dos personagens que habitam este espaço, um tipo de escolha estilística que também é bastante presente em produtos audiovisuais do *hard boiled*.

O desencanto quanto à possibilidade de extinguir o crime e a corrupção também se apresenta em *Riverdale* e é evidenciado pelo desfecho da primeira temporada. Ao apresentar o desenlace do crime, revelando o pai de Jason como o culpado pelo assassinato, os personagens parecem retomar as suas vidas. O final, no entanto, deixa claro que o crime e a corrupção ainda estão presentes na cidade. Jughead termina a temporada se juntando à mesma gangue de motoqueiros do pai, representando o comprometimento moral do personagem. Ao mesmo tempo, na última cena da temporada, Archie e o pai são vítimas de um assalto na lanchonete do Pop que termina com o pai de Archie sendo baleado pelo ladrão, terminando a temporada em um gancho narrativo para a próxima. O final evidencia como o crime e a violência permanecem presentes na cidade à despeito da resolução do crime inicial que interrompeu a ordem em *Riverdale*.

Considerações finais

O presente capítulo recorreu às teorias sobre narrativas policiais bem como a uma análise imanente e contextual da primeira temporada da série *Riverdale* para demonstrar como o produto se apropria das convenções da chamada narrativa policial *hard boiled* recontextualizando esse modelo narrativo dentro de um esquema de ficção seriada juvenil.

A partir do que foi observado ao longo do exame teórico e analítico do fenômeno, foi possível depreender que a combinação desses dois tipos comuns de ficção seriada no contexto da televisão estadunidense serve às demandas do canal de exibição, o CW, oferecendo algo que se adequa ao seu nicho de audiência, ao mesmo tempo que possui elementos que diferenciam da série de outros produtos do canal dando uma variação suficiente para que o produto possa ser atrativo ao seu público ao invés de algo similar demais às outras séries do canal.

A análise imanente da temporada contribuiu para que fosse possível compreender de que maneira a primeira temporada de *Riverdale* dialoga ou reverbera com os elementos típicos do *hard-boiled*, revelando como a série se apropria de elementos temáticos, de estrutura narrativa e estéticos desse tipo de narrativa ficcional.

Ao inserir o fatalismo e desencanto típicos do *hard-boiled* em uma trama juvenil, esse olhar sobre a desigualdade e corrupção inerentes à sociedade estadunidense funciona para seu público jovem como uma educação moral que chama a atenção de sua audiência para estruturas de poder e privilégio que essa audiência talvez ainda não tenha tido contato. Essa mescla também trabalha para quebrar uma certa imagem idílica e romantizada de juventude criada por muitas séries adolescentes, nas quais os jovens não tem muito com o que se preocupar além de romances ou passar de ano, confrontando-os com dificuldades e dissabores da vida adulta e a impressão de que nem sempre tudo acaba bem ao final.

Através desse exercício analítico, o este capítulo busca elucidar como a produção de ficção seriada televisiva dos Estados Unidos constantemente recorre a gêneros longevos e reconhecíveis, modificando ou amalgamando estruturas conhecidas, operando em uma constante tensão entre conformidade aos elementos típicos destes gêneros e a busca por novos elementos de modo a manter o interesse da audiência.

Referências

- ALBUQUERQUE, P. de M. e. *O mundo emocionante do romance policial*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1979.
- ARBEX JUNIOR, J. *A Outra América - Apogeu, Crise e Decadência dos Estados Unidos*. São Paulo: Moderna, 1995.
- BENJAMIN, W. *Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- CAWELTI, J. G. Canonization, modern literature and detective story. In: DELAMETER, J. H.; PRIGOZY, R. (org.). *Theory and practice of classic detective fiction*. New York: Greenwood Press, p. 5-16, 1997.

- JAMES, P. D. *Segredos do romance policial: histórias das histórias de detetive*. São Paulo: Três Estrelas, 2012.
- MAIA, G. *Elementos para uma poética da música no cinema: ferramentas conceituais e metodológicas aplicadas na análise da música dos filmes *Ajuste Final* e *O Homem Que Não Estava Lá**. 2007. 283 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) - Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2007.
- MANDEL, E. *Delícias do crime: história social do romance policial*. São Paulo: Busca Vida, 1988.
- MASCARELLO, F. Film noir. In: MASCARELLO, F. (org.). *História do cinema mundial*. São Paulo: Papirus, p. 177-191, 2006.
- MERRILL, R. Christie's narrative games. In: DELAMETER, J. H.; PRIGOZY, R. (org.). *Theory and practice of classic detective fiction*. New York: Greenwood Press, p. 87-103, 1997.
- MESSENT, P. *The crime fiction handbook*. New Jersey: Wiley, 2013.
- MITTEL, J. *Genre and television: from cop shows to cartoons in american culture*. New York: Routledge, 2004.
- NEALE, S. *Genre and Hollywood*. Londres: Routledge, 2000.
- REIMÃO, S. L. *O que é romance policial?* São Paulo: Brasiliense, 1983.
- SCAGGS, J. *Crime fiction*. New York: Routledge, 2005.
- SILVER, A.; WARD, E. (org.). *Film Noir*. New York: Overlook, 1992.
- TODOROV, T. *Os Gêneros do Discurso*. São Paulo: Martins Fontes, 1980.

MINECRAFT STORY MODE

UMA ANÁLISE TRANSMIDIÁTICA DA
FICÇÃO INTERATIVA DA NETFLIX

LYNN ALVES

Os jogos digitais se constituem em artefatos culturais que possibilitam o delineamento de distintos percursos de interação e dialogam com diferentes linguagens. A plataforma de *streaming* da Netflix vem realizando experimentações que dialogam com narrativas originadas dos jogos, como Carmem San Diego, Castelvania, entre outras, possibilitando uma ampliação dos perfis dos seus usuários, que passam a transitar por estas extensões transmidiáticas, adotando posturas de aceitação ou rejeição a esses produtos.

Desde de 2017 a Netflix vem apresentando novos produtos que fazem a hibridação entre a linguagem dos jogos com as animações e narrativas seriadas, e que podem ser compreendidos como ampliação do universo

de origem dos títulos escolhidos para esses novos produtos – serão indicados nas seções posteriores. O objetivo desse capítulo é analisar um destes casos, a ficção interativa *Minecraft: Story Mode (MCSM)*, identificando a aderência com os princípios que estruturam as narrativas transmidiáticas propostos por Jenkins (2008, 2009).

Para tanto, o capítulo foi dividido em quatro seções, sendo a primeira esta breve introdução. A segunda seção discute os conceitos de narrativa transmídia e seus princípios, relacionando com a discussão de serialidade, que se constitui em um dos aspectos que delineiam as extensões transmidiáticas. A terceira apresenta caracterização do objeto estudado – o MCSM – e o desenho metodológico utilizado na investigação. A luz dos sete princípios apontados por Jenkins é apresentada na quarta seção, a análise aqui proposta. Finalmente, a quinta seção corresponde as considerações finais, na qual são apontados limites e possibilidades para práticas de hibridação de linguagens, como as que vem sendo realizadas pela Netflix.

Narrativas e extensões transmidiática: **delineando conceitos**

Em 1979 Lauro de Oliveira Lima, em seu livro *Mutações segundo McLuhan*, nos alertava sobre a Galáxia de Gutemberg e a dificuldade das pessoas se apropriarem da escrita. Hoje, 41 anos depois, vivemos na Galáxia da transmídia e somos diariamente convidados a nos apropriar deste universo, atribuindo sentido as distintas narrativas que são criadas, especialmente pela área de entretenimento que nos impulsiona não apenas a aprender a “ler” esses produtos, mas a ampliá-los dando novos sentidos, inclusive considerando a forma como gostaríamos que as histórias fossem escritas e desenvolvidas.

O conceito de transmídia ganha corpo quando Jenkins (2008, 2009) e Jenkins, Green e Ford (2014) o inserem dentro de uma cultura que se estrutura a partir da convergência das mídias, da participação e da inteligência coletiva, discutida por Lèvy (1996). Mas é importante destacar que desde os tempos mais remotos os homens e mulheres vêm construindo

extensões transmidiáticas para as narrativas que estruturam suas culturas. A exemplo da história da Bíblia, contada não apenas através da escrita, mas da oralidade, de representações teatrais, de obras de arte, enfim, diferentes linguagens que propagam a história religiosa e com interpretações que podem variar a depender de quem as produziu (RYAN, 2013). Contudo, se mantém fiel ao que é estruturante do cânone da narrativa, neste caso o evangelho. Essa produção participativa em um universo narrativo vem crescendo exponencialmente, desde os anos 2000, a partir da emergência das plataformas de *streaming*, como a Netflix, por exemplo.

O conceito de transmídia foi discutido pela primeira vez por Kinder (1991), ao analisar este sistema considerando os eixos diegético (horizontal) e o paratextual (vertical). Os filmes, os jogos digitais, as *webseries*, as séries televisivas, as histórias em quadrinho, entre outros produtos, se encontram no eixo diegético, no qual existe uma história central e os desdobramentos de seus produtos incidem diretamente em recursos como *flashbacks e flashforward*. Os paratextos referem-se as extensões do universo criado através de distintas linguagens, seja pelos produtores e/ou pelos fãs que intencionam ampliar o universo da história, sem, contudo, intervir diretamente na narrativa inicial. Este segundo eixo contribui para o consumo cultural, ampliando os espaços de recepção, interpretação e participação da audiência. (VILLA, 2019)

As contribuições de Kinder (1991) orientaram o delineamento do conceito de transmídia proposto por Jenkins em 2003 (2008, 2009) e Jenkins, Green e Ford (2014), e que subsidia as análises que vêm sendo realizadas por autores como Ryan (2013), Scolari (2015), Dena (2019), dentre outros, seja para apontar contradições e/ou ampliação do conceito.

Para Jenkins (2008, 2009) e Jenkins, Green e Ford (2014), a produção de Narrativas Transmidiáticas (NT) deve considerar sete princípios que, embora pareçam contraditórios, se completam. O primeiro denominado “extensão *versus* profundidade”, destacando a habilidade dos espectadores para participar, produzir e difundir conteúdos relacionados com o universo com o qual estabelece uma relação como fã. A mobilização do espectador em buscar mais informações sobre a narrativa, através de

distintas linguagens, para consumi-la e conhecer mais sobre a história vai caracterizar o nível de profundidade.

O segundo princípio é “continuidade *versus* multiplicidade”, enquanto o primeiro refere-se à unidade da narrativa, mantendo uma coerência e credibilidade, evitando contradições e incoerências com o universo criado, a multiplicidade vai ser marcada pela possibilidade de o espectador ter acesso a diferentes perspectivas dos acontecimentos, dos personagens etc.

A “imersão e extração” se constituem no terceiro princípio. A imersão refere-se ao mergulho que o espectador faz na narrativa e nas distintas linguagens que contam e/ou ampliam a história. O conceito de imersão foi discutido por Murray (2003) para se referir as narrativas nos ambientes interativos. Para a autora, imersão é um termo derivado da experiência física de estar submerso na água, quando temos a sensação de estarmos completamente envolvidos por uma realidade diferente que se apodera de toda a nossa atenção e de todo o nosso sistema sensorial. (MURRAY, 2003, p. 127) Em contraponto, a extração resulta no diálogo entre o universo ficcional e o mundo real, o espectador extrai elementos da narrativa para o mundo real.

Um exemplo desse princípio foi a pesquisa realizada em janeiro de 2020 pela NetQuest, para a Netflix, para identificar a representatividade do jovem brasileiro nas séries que assistem e como estas narrativas dialogam com o cotidiano dos espectadores. (MALAR, 2020) No período de 13 a 15 de janeiro de 2020, a NetQuest entrevistou 1000 jovens brasileiros, na faixa etária de 16 a 25 anos. Os resultados apontaram que: a) 79% disseram sentir que as séries e filmes retratam hoje, com mais frequência, as suas realidades do que antes; b) 69% afirmaram que se identificam nessas séries e filmes com os personagens que passam as mesmas situações que eles. Para os entrevistados, esse é o fator para decidir o que assistir; c) 57% dos entrevistados declararam que, frente aos problemas cotidianos do mundo real que enfrentam, sempre se perguntam: como o meu personagem favorito reagiria? O que ele faria?¹

1 MALAR, João Pedro. Pesquisa indica que jovens brasileiros buscam representatividade em séries. São Paulo, 2020. Disponível em: <https://emails.estadao.com.br/noticias/comportamen->

O quarto princípio proposto por Jenkins (2008, 2009) e Jenkins, Green e Ford (2014) para a produção de NT é a “construção do mundo”, apontado pelos autores como fundamental, porque orienta a concepção do mundo com regras e características que possibilitam sua expansão por distintas plataformas e formatos, seja no mundo real ou ficcional. Este princípio é fundante, pois irá contribuir para a relação que o espectador estabelece com o universo criado – *ur-text*, isto é, o texto original que serve de base para criação do universo. A expansão através de distintas linguagens irá contribuir para ampliação do mundo e essa “dispersão textual é uma das fontes mais importantes da complexidade na cultura popular contemporânea”. (SCOLARI, 2015, p. 8) Scolari (2015) destaca que essas narrativas não estão sozinhas, pois dialogam com os conceitos de *crossmedia*, plataformas múltiplas, mídia híbrida, comodidade intertextual, mundos transmidiáticos, interações transmídia, multimodalidade ou intermídia. Em diálogo com Bechmann Petersen (2006), Scolari (2015) ressalta que esses conceitos têm em comum a necessidade de definir a experiência de produzir uma interpretação das narrativas que são contadas através da combinação de linguagens e mídias ou plataformas.

O quinto princípio é o de “serialidade”, o qual aborda a forma como são apresentadas as narrativas seriadas televisivas – ou transmitidas nas plataformas de *streaming* –, isto é, a forma de distribuição das histórias que podem ser episódicas ou seriadas. Com o fenômeno do *Binge-watching* (*marathon-watching*) incentivado pelas plataformas de *streaming*, especialmente a Netflix, os fãs não precisam mais esperar semanalmente para ver os episódios de suas séries prediletas, modificando a dinâmica do consumo dos produtos seriados. Contudo, canais como a Home Box Office (HBO) ainda continuam mantendo a dinâmica de episódios semanais e temporadas anuais, mas os episódios ficam disponíveis para os assinantes após o término da temporada. Assim, estes podem assistir novamente e alimentar a discussão em torno das histórias, criando novos produtos,

to,pesquisa-indica-que-jovens-brasileiros-buscam-representatividade-em-series,70003171603 . Acesso em: 25 fev. 2020

inclusive teorias e demandas aos produtores para a próximas temporadas. Este modelo de distribuição cria o vínculo do fã com o universo dessas narrativas, mas é preciso mantê-lo, evitando que o tempo de espera entre um episódio e/ou temporada gere impaciência e perda da audiência. Nesse sentido, a estratégia é ampliar esse universo através de distintas extensões, como *podcasts*, sites, aplicativos, jogos, canais no Youtube, redes sociais – como Reedit, uma rede social que não se constitui apenas um espaço para os fãs, mas também para os produtores das séries que são entrevistados e participam atendendo as solicitações dos consumidores.

Enfim, há distintas possibilidades para alimentar os fãs até o próximo capítulo e motivá-los também a produzir suas narrativas sobre o universo em questão, engajando-os na franquia. Em 2019, a HBO lançou o aplicativo HBO Extras para os fãs acompanharem a última temporada de *Game of Thrones*.² Ao direcionar o leitor do *smartphone* com o app aberto para o episódio que vem sendo exibido o espectador tem novas informações sobre o conteúdo que está assistindo. Estão disponíveis no app também as séries: *Westworld*, *Watchmen*, *The outsider*, *Chernobyl*, *Big Little Lies*, *Euphoria*, *Santos Dumont e Todxs nós* (produção brasileira). No mesmo ano também disponibilizou o acesso ao canal por plataforma de *streaming*, assim, os fãs do canal não precisam mais ter vínculos com TV por assinatura, como a SKY, por exemplo, pois podem assinar a HBO e ter acesso a todo o seu conteúdo por distintos dispositivos e plataformas.

Outra produção do canal são os *podcasts*³ em inglês, espanhol e português, na página da HBO, Spotify, Youtube, Google Podcasts, Apple Podcasts, Stitcher, Deezer e Podcastaddict, disponibilizados um dia após a exibição do episódio em inglês e português em que um especialista faz comentários sobre o que foi exibido, ampliando a leitura e compreensão do universo. A possibilidade de informações disponibilizada pela HBO e

2 HBO. Aplicativo HBO extras. Uma nova forma de assistir a Game of Thrones. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.hbobrasil.com/readings/news/detail/hbo-extras-app>. Acesso em: 27 mar. 2020.

3 HBO. Lovecraft Country: Podcasts. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.hbobrasil.com/podcasts>. Acesso em: 27 mar. 2020.

também pelas comunidades de fãs favorecem a prática de *forensic fandom*. (MITTELL, 2012) Os fãs, interatores⁴ e/ou consumidores como detetives com suas lupas vão em busca de pistas que contribuam para compreender a complexidade do universo narrativo no qual estão imersos. Tais práticas podem favorecer o engajamento, fidelização e motivação da comunidade à franquia que buscam saber mais, através de pesquisas para colher “mi-galhas” que são deixadas por corporações e fãs em diferentes ambientes, contribuindo para estruturar a inteligência coletiva discutida por Lèvy (1996) no final dos anos 1990 e apontada por Jenkins (2008, 2009) como um aspecto importante das NT.

Assim, nesse contexto, Mittell (2012) aponta dois aspectos importantes – que também foram discutidos por Jenkins (2008, 2009) e Jenkins, Green e Ford (2014) – que podem se constituir em vetores que se opõem ao engajamento cultural: o *spreadable* e o *drillable*. O *spreadable* se caracteriza pelo encorajamento a comunidade para buscar informações, mas sem garantir essa postura a longo prazo. Em contraponto, o termo *drillable* é utilizado pelo autor para se referir a um outro grupo que se forma, mergulha e investe tempo e energia na complexidade da narrativa, tornando-se um grupo de leitores especialista e obstinado com a franquia a qual se dedicam, incentivando novos espectadores a assistirem os episódios, circulá-los, distribuí-los e consumi-los em distintas plataformas, fortalecendo o crescimento das produções e disponibilização de muitas narrativas que vem sendo desenvolvidas por redes em todo o mundo, permitindo o acesso aos conteúdos que antes não eram corriqueiros, como os nórdicos, asiáticos, entre outros.

O sexto princípio apontado por Jenkins (2008, 2009) é a “subjetividade”, o qual dialoga com o que vem sendo discutido até aqui. O conceito destaca a possibilidade do espectador compreender a narrativa sobre distintos pontos de vistas e percepções singulares sobre os personagens, inclusive motivando-o a ampliar a narrativa, seja criando traços de personalidade

4 Neste capítulo utilizarei os termos interator e leitor como sinônimos para indicar aquele que interage com o conteúdo, modificando-o, ampliando-o e compartilhando-o.

e percursos diferenciados para um personagem que não é muito evidenciado na narrativa, construindo novas relações afetivas entre estes ou desfazendo as que o universo apresenta, por exemplo.

Por fim, o sétimo princípio é a “representação ou performance” que envolve o potencial motivador da narrativa em incentivar aos fãs a criarem seus próprios conteúdos, participando ativamente do desenvolvimento do universo, consolidando a narrativa transmidiática do universo, através de *fanfictions*, memes, *bloggers*, *gameplay* dos jogos, *podcasts* etc. Neste caso, para além de uma estratégia de pesquisa e de mercado, as NT possibilitam que as “novas gerações de consumidores” desenvolvam habilidades para lidar com o fluxo das histórias e se tornem caçadores de informações através de múltiplas fontes e linguagens, atribuindo sentidos para os discursos, configurando a multilateralidade, assumindo múltiplos papéis como espectador, usuário e jogador – *VUP: viewer, user and player*.⁵ Assim, o papel do leitor é estratégico para interpretar uma narrativa. (SCOLARI, 2015) Em diálogo com Eco (1979), Scolari (2015) destaca dois tipos de leitor, o primeiro denominado leitor modelo ou leitor implícito e o segundo leitor empírico (real). O contrato de leitura é efetivado quando o leitor empírico reconhece o leitor modelo proposto pelo texto e aceita essa proposta.

Por exemplo, as produções dos filmes/animações como *Viva - a vida é uma festa*,⁶ sobre um menino mexicano que adora cantar e vai aprender lidar com a morte e correr atrás do seu sonho que é ser um músico famoso. Esta animação é indicada para crianças – nesse caso, o leitor modelo –, mas não necessariamente apenas para esta faixa etária, pois os adultos podem assistir e atribuir um sentido aos conteúdos tratados na animação. Isso porque aborda assuntos que mobilizam distintas gerações, isto é, as relações familiares, a história e segredos da família, as perdas, a morte, entre outros aspectos. Além disso, o filme remete a cultura mexicana, inclusive como

5 Termos utilizados por Dinehart (2008).

6 *Coco* é o nome original da animação que foi lançada no Brasil em 2018. PIXAR. *Coco: a vida é uma festa*. United States. 2019. 1 Vídeo: 7772 Kb). Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Coco_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Coco_(filme)). Acesso em: 20 mar. 2020.

referências a artista mexicana mais conhecida no mundo, Frida Kahlo. A audiência, independentemente da idade, a reconhece – temos aqui dois grupos implícitos de consumidores: crianças e seus pais –, que interpretam as múltiplas camadas segmentadas através de distintas habilidades cognitivas. A criação de leitores implícitos envolve a operação de estruturas narrativas que contam a mesma história sob diferentes pontos de vista, caracterizando uma estrutura serial da narrativa. (SCOLARI, 2015)

Scolari (2015) avança na conceituação das NT quando propõe uma perspectiva semiótica para compreender esse universo que se expande através de distintos sistemas de significações, de âmbitos semióticos como a linguagem oral, escrita, imagética, digital e de meios como o cinema, as histórias em quadrinho, os *podcasts*, os jogos digitais, o teatro, os Jogos de Realidade Alternativa (ARG), aplicativos, redes sociais, dentre outros. O autor, aponta uma perspectiva semio-narratológica que pode subsidiar novas categorias analíticas e novas metodologias para embasar o campo que trata da categoria NT. Essa diversidade possibilita que os distintos fãs consumam os conteúdos, no(s) ambiente(s) que lhe é(são) mais familiar(es) e prazeroso(s). Para Jenkins (2008, p.138-139):

Cada meio faz o que faz de melhor – então uma história pode ser introduzida em um filme, expandida pela televisão, novelas e quadrinhos, e seu mundo pode ser explorado e experimentado em suas múltiplas facetas. Cada parte precisa ser consistente o suficiente para possibilitar um consumo autônomo. Ou seja: você não precisa ter visto o filme para aproveitar o jogo e vice-versa.

Para tanto, é fundamental que o cânone do universo seja mantido nestas diferentes possibilidades de consumo, permitindo que o espectador se sinta respeitado no que se refere a fidelidade da narrativa, garantindo o cumprimento do quarto princípio – “construção do mundo”, apontado por Jenkins (2008, 2009). É importante destacar que Scolari (2015) evidencia a importância de uma perspectiva interdisciplinar para compreender os processos culturais e complexos que tangenciam o fenômeno das NT, isto

é, o diálogo com a Sociologia e a Antropologia, por exemplo. Outro ponto também destacado por Scolari (2015) refere-se ao cuidado ao expandir para outra linguagem o universo narrativo, pois a NT não é uma adaptação.

Cada linguagem e meio tem suas especificidades que devem ser respeitadas e consideradas ao ampliar o universo narrativo, que podem implicar na criação de novos personagens, situações que avançam e diferem do universo inicial, mas possibilitando a identificação com o cânone original. Um exemplo desta característica é a terceira temporada da série *Westworld* transmitida pela HBO, que apresenta um mundo diferente das temporadas anteriores, com novos personagens, mas mantém o foco na luta entre humanos e anfitriões, destacando temas como o livre arbítrio já discutindo nas suas primeiras temporadas.

É nesse contexto que se insere a franquia que marca do mundo aberto (*sidebox*) Minecraft (MC), que se expande através da criação de micro-histórias intersticiais - expansão entre as temporadas e no caso do MC, as novas versões do *open world* - histórias paralelas - a ficção interativa produzida pela Telltale para Netflix, por exemplo -, histórias periféricas - outros textos produzidos tomando como referência a macro-história, como livros produzidos inclusive pelos fãs sobre o MC, ou as produções do Lego brinquedo e animação, por exemplo - e conteúdo gerado por fãs - no caso do MC existe uma grande riqueza, seja através dos *gameplays* produzidos pelos fãs, canais no Youtube etc -, caracterizando uma convergência *top down* - de cima para baixo pelos interesses das corporações - e *bottom down* - pelas produções e manipulações dos consumidores. (SCOLARI, 2015)

Na próxima seção será descrito o desenho metodológico utilizado para analisar a ficção interativa do MCSM,⁷ exibida no formato serial na Netflix. A intenção foi investigar com essa narrativa se constitui em uma extensão transmidiática.

7 NETFLIX. *Minecrfat: Story Mode*. [S. l.], 2015. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80227995>. Acesso em: 14 jan. 2019.

Mundo aberto do MC

O mundo aberto Minecraft (MC) vem sendo discutido por distintas áreas de conhecimento, especialmente no campo de Educação, que tem buscado atribuir sentidos pedagógicos a interação das crianças, jovens e até adultos com esse universo. A franquia do MC possibilita que seus espectadores, usuários e jogadores construam diferentes perspectivas e leituras do seu mundo, utilizando areia, madeira, carvão, entre outros elementos que podem ser escolhidos pelos seus jogadores/interatores. Essa característica de dá liberdade aos seus *players* de seguir trilhas singulares é que constitui os mundos abertos (*open world*). No caso do MC, através de blocos que se assemelham as peças de Lego, os jogadores constroem e organizam o mundo de seus personagens da forma que desejar, exercitando suas habilidades cognitivas de planejamento, tomada de decisão, antecipação, criatividade, entre outros.

Na perspectiva de Silva (2017), o MC pode ser considerado um jogo de estratégia e de simulação que tem por base regras e objetos do mundo real, que exige do jogador uma compreensão e controle deste universo para sobreviver aos eventos, inclusive aleatórios, que podem demandar tomadas de decisão. Para imergir no mundo do MC existem quatro tipo de mapas/mundos que são escolhidos pelo próprio jogador a partir da sua experiência e desejo de ser desafiado: modo criativo, modo sobrevivência, modo *hardcore* e modo viver a aventura. No mundo criativo a liberdade do jogador é a premissa básica, permitindo-lhe estruturar seu mundo da forma que preferir. Em contraponto, o modo sobrevivência propõe desafios para que o jogador se alimente e crie estratégias para se proteger das possíveis ameaças que podem surgir, seja de dia ou à noite. Essas ameaças podem ser monstros, animais, zumbis etc. (LUCIANO; PEREIRA; CERQUEIRA, et al. 2018)

No modo denominado *hardcore* (SILVA, 2017) o objetivo é criar um nível maior de dificuldade, exigindo um domínio e uma curva de aprendizagem mais complexa em relação ao universo do MC. Neste ambiente,

o jogador tem apenas uma vida e que ao perdê-la tem que recomeçar toda a sua jornada.

E finalmente, o quarto mundo, denominado viver a aventura, no qual o jogador tem que vencer vários desafios que podem exigir construções no mundo, mas esse não é objetivo. A ordem aqui é viver a aventura com início, meio e fim. Talvez aqui esteja mais clara a referência a jornada do herói (CAMPBELL, 2010) que está presente nas narrativas dos jogos, dos filmes, das séries televisivas, na literatura, entre outros produtos de entretenimento. Nesta perspectiva a narrativa começa com um chamado para aventura e o protagonista/jogador inicia sua jornada para vencer os obstáculos que serão apresentados, realizando missões, fazendo escolhas, enfrentando inimigos para finalmente alcançar o objetivo e sair vencedor. (CAMPBELL, 2010)

Os jogadores, jogando em rede, podem compartilhar seus mundos e modificar os mundos criados por outros usuários. Esses mundos podem ser criados a partir de quatro tipos: padrão, superplano, biomas grandes e o amplificado, com níveis de dificuldade que se classificam em: pacífico, fácil, normal e difícil. (LUCIANO; PEREIRA; CERQUEIRA, et al., 2018; SILVA, 2017) É dentro desse contexto que emerge o objeto de investigação deste capítulo, a análise da ficção interativa *Minecraft story mode* – mesmo nome de um jogo da franquia –, exibida pela Netflix desde de 28 de novembro de 2018⁸ e a última produção da Telltale Games – deixou de existir em 2018 –, empresa desenvolvedora de jogos digitais. Essa produção se constitui em uma animação seriada, distribuída em 5 episódios (E) interligados, com o tempo que variam de 38 min a 1h13 min, e até o momento com uma única temporada (T).

A iniciar cada episódio um narrador em *off* situa o leitor/espectador da trama. O ambiente apresentado é muito similar à proposta pelo *sandbox* MC, com personagens com zumbis, *creepers*, entre outros, que estão presentes no universo do “jogo”. Essa ficção interativa do MC tem o propósito

8 A informação no site da Netflix está em 2015, mas creio que é um erro, pois o lançamento foi em 2018.

de criar uma experiência diferenciada para os fãs do mundo aberto que interagem com o ambiente e assistem a *gameplay* nos inúmeros canais no Youtube, ampliando, assim, o universo transmidiático da franquia. É *mister* destacar que existem divergências em denominar o MC como um jogo, já que por se constituir em um mundo aberto (*sandbox*) não apresenta com clareza as características estruturantes de um jogo, como, por exemplo, um sistema de regra rígido. Os ambientes denominados de mundo aberto, possibilitam que a exploração seja única por cada jogador, não existindo previamente a definição de desafios e objetivos.

O *plot* da série MCSM envolve um grupo de jovens formado por três meninas e dois meninos que são construtores no universo do Minecraft e juntos com Ruby - o porco que é o animal de estimação de Jesse - vão imergir no mundo criado pela *Telltale*. O desafio deste grupo é reencontrar os quatro membros da Ordem da Pedra, orientados por Gabriel - membro da ordem - para salvar o mundo que está sendo atacado por uma tormenta de *Wither* criada por Ivor, um ex-membro da Ordem.

Antes de iniciar a jornada e após ver o tutorial guiados por Petra - membro da equipe -, o interator escolhe o personagem que será seu avatar, isto é, um menino ou uma menina. Este personagem será o líder da missão que vão realizar. Começa assim a viagem pela ficção interativa MCSM, que, como os jogos, terá desafios menores e objetivos de curto prazo até alcançar o objetivo final. Os interatores passarão por níveis que vão possibilitar o desenvolvimento de habilidades que permitem passar por diferentes portais, mudando o curso da narrativa. Nesse percurso alguns personagens morrem na luta, mas a moral da história é que para vencer é preciso trabalhar colaborativamente e valorizar a amizade.

O modelo apresentado, especialmente no MCSM, não tem preocupações em pontuar e classificar o interator, pois a ênfase é na história e em práticas colaborativas para alcançar os objetivos. Mesmo quando o jogador não faz as escolhas de ações não é paralisado. O sistema de recompensa e *feedback* vai ocorrer a partir dos percursos e escolhas que refletem na narrativa, mesmo que já estejam previamente definidas pelo sistema. É importante destacar dois pontos: a) a Netflix tem outras produções seriadas

que seguem a mesma linha do MCSM e que foram discutidas por Lopes, Santos e Alves (2021), como *O Gato de Botas: Preso em um Conto Épico* (2017) e *Stretch Armstrong: A Fuga* (2018), *Black Mirror Bandersnatch* (2018) e *You vs. Wild* (2019); b) não é intenção realizar neste capítulo uma discussão sobre estas produções e o processo de gamificação que vem sendo implementado em distintos produtos, como os aplicativos, para as distintas áreas.

A série amparada no universo de Minecraft, como já mencionado, possui uma história mais bem desenvolvida, oferecendo camadas narrativas para os personagens da série, introduzindo e desenvolvendo arcos mais complexos a serem interpretados pelo público. Por fim, resalto que a produção da Netflix está aderente e sintonizada com o ambiente do MC, bem como os *gameplays* produzidos pela Microsoft e/ou seus fãs, indicando a aderência com o quarto princípio apontado por Jenkins (2008, 2009), isto é, construção do mundo.

Para realizar a análise da série, os cinco episódios foram assistidos, fazendo três percursos distintos em cada momento. Primeiro, aceitando as opções indicadas pelo próprio sistema, apenas assistindo a série; depois atuando como interator fazendo apenas as escolhas apresentadas do lado direito da tela e por fim, selecionado as alternativas que foram indicadas no lado esquerdo.

O tempo médio para interagir com a narrativa foi de seis horas e, posteriormente, foram registrados os aspectos relacionados com a franquia e a ficção interativa analisada, buscando identificar os sete princípios indicados Jenkins (2008, 2009) que estruturam a narrativa transmídia e já discutidos anteriormente. Na próxima seção, o MCSM será analisado a luz desses sete princípios.

MCSM: uma narrativa seriada

O MCSM se constitui em uma narrativa que dialoga com duas linguagens distintas: as animações seriadas e a lógica dos jogos digitais. Essa junção possibilitou que a plataforma da Netflix criasse uma experiência

inovadora que pode ampliar a audiência e expandir novos mercados (SCOLARI, 2015; JENKINS, 2008, 2009), envolvendo crianças e adultos que jogam, interagem com a série e produzem novas leituras da e para franquia MC. É importante destacar que a ficção interativa da Netflix segue o formato do jogo, episódico⁹ guiado pelo jogador. Esse produto foi lançado em outubro de 2015 para as plataformas de jogo como Windows, Wii U, Nintendo Switch e Apple TV. O jogo foi desenvolvido pela Mojang AB e em colaboração com a Telltale Games – que produziu a série para Netflix.

As crianças que “jogam” o MC podem agora levar suas vivências de interação com esse ambiente para a ficção interativa, já que o universo é familiar, mantendo-se fiel ao cânone da marca. Na série a história é proposta pelos desenvolvedores, diferenciando-se da experiência dos jogadores do MC que criam suas próprias narrativas, que convidam o espectador a ser interator, fazendo-os escolher em uma lógica binária, as duas opções de caminhos oferecidos durante a narrativa.

Na tela dos dispositivos que promovem essa imersão existe uma barra de tempo com 18 frames para cada opção de resposta que o interator tem que fazer durante o percurso na narrativa. Essa interface representa o tempo, que vai diminuindo, exigindo que o interator faça suas escolhas para se sentir no comando da história. Se o interator chegar ao final e não fizer uma escolha, com o clique através de controle remoto da TV, *joystick* ou o toque nas telas dos dispositivos como *tablet* e/ou *smartphones*, o sistema escolhe por ele.

O espectador pode simplesmente assistir sem manifestar seu interesse ou escolha e a narrativa seguirá conforme previsto pelos roteiristas, sendo apenas mais uma animação. Mas se aquele que assiste quiser mudar de lugar e atuar como interator, agindo sobre a história, deve fazer suas escolhas. Contudo, a perspectiva apresentada pode ser enganosa, já que em alguns momentos a escolha feita pelo “jogador” pode não ser a planejada previamente pelos desenvolvedores e o sistema redirecionar para atingir

9 O jogo teve uma segunda temporada lançada em 11 jul. 2017, mas em maio de 2019 o projeto foi descontinuado com o encerramento das atividades da Telltale Games.

o que estava previsto, gerando uma frustração no interator que compreende a lógica, já que tem como referência o mundo do jogo.

Para Murray (2003, p. 149), o interator pode se autorizar criativamente nos ambientes com menor quantidade de restrições, isto é, pode

[...] Atuar dentro das possibilidades estabelecidas quando da escritura e da programação de tais meios [ambientes interativos]. Eles podem construir cidades simuladas, experimentar estratégias de combate, traçar um caminho único através de uma teia labiríntica ou até impedir um assassinato, mas, a menos que o mundo imaginário não passe de um baú de fantasias com avatares vazios, todas as encenações possíveis do interator serão chamadas à existência pelo autor original.

Por exemplo, no E1, Jesse, a personagem central e heroína da trama – se você escolheu jogar com o gênero feminino –, tem que escolher se vai pegar a espada ou o arco para lutar. Ao escolher a segunda opção a personagem vence o seu oponente e a cena continua nos trilhos da mina. Caso o interator escolha a espada o percurso é o mesmo da escolha anterior. A partir da interação com os episódios foi possível constatar que todos foram construídos nesta mesma lógica, isto é, criar a ideia de que se pode escolher os caminhos, mas no final o sistema utiliza estratégias e redireciona para o que está previamente planejado, dando continuidade a história.

A imersão nessa narrativa nos faz refletir sobre a intenção da Netflix em criar uma plataforma que o espectador não apenas assiste a uma série, mas interage com ela fazendo escolhas que, embora previamente planejadas pelo sistema, criam a ilusão de que o leitor tem o controle da narrativa. Abaixo será apresentada a análise da narrativa MCSM considerando os sete princípios indicados por Jenkins (2008, 2009) para caracterizar uma NT. É importante ressaltar que a análise foi realizada a partir da minha interação com a produção evidenciada aqui, não sendo realizada nenhuma escuta com outros leitores sobre sua relação com a série.

Em relação ao princípio da “extensão x profundidade”, a Telltale criou uma narrativa em que permite aos interatores participarem da

trama, fazendo escolhas e seguirem um percurso que lhes dá a ideia de autoria e autonomia. Contudo, como dito antes, essa liberdade é vigiada pelo sistema que pré-estabelece como a história deve terminar. Mesmo que sejam escolhas distintas, em cada momento de interação existe uma programação que leva a caminho planejado pelos desenvolvedores. A narrativa analisada não evidencia o aspecto de profundidade, isto é, não fomenta no leitor a busca de novas informações para ampliar sua experiência. Tanto os espectadores que já possuem conhecimento do universo do jogo, como os neófitos – iniciantes, isto é, que estão vendo o mundo pela primeira vez – caminham sem dificuldades, sem necessidades de dicas, pistas, que os ajude a avançar. Um ponto importante aqui é que as produções da franquia, inclusive a do MCSM, respeitam as especificidades e limites de cada linguagem, explorando as possibilidades do meio.

O princípio de continuidade foi atendido pela série, na medida em que se constata a coerência com o mundo do MC, dando credibilidade a este novo universo criado, que não apresenta incoerências. O papel do tutorial na MCSM logo no início tem um papel importante para orientar como funciona e como interagir com o universo da história na ficção interativa. Contudo, no que se refere a multiplicidade, a ficção interativa não possibilita diferentes perspectivas para os fatos, percursos e perfil dos personagens. Como dito antes, o MCSM dá duas opções de escolhas para a dinâmica da narrativa, porém é uma falsa ilusão de autonomia, redirecionando para o previsto anteriormente pelos programadores, *gamedesigners*, roteiristas etc.

No que se refere o princípio da imersão, pode-se supor que o mundo do MCSM fisga os leitores experientes ou iniciantes a mergulhar no universo e ser partícipe da história, especialmente se já tem um *background* com as outras linguagens que estendem o universo do MC. Como pesquisadora que analisava esse produto audiovisual pude constatar que é possível extrair elementos da narrativa para o mundo real, como já acontece com a interação com o MC. Por exemplo, no ano de 2018, realizamos uma pesquisa com crianças na faixa etária de oito a dez anos, em uma escola pública, que interagiram com o MC e evidenciamos o estímulo as funções

executivas destas crianças ao serem desafiadas a criar seus mundos no jogo, considerando o modelo físico da sua escola.¹⁰

Assim, os conceitos que são estimulados no jogo, como planejamento, memória de trabalho e flexibilidade cognitiva, dialogam com o cotidiano dos jogadores. (DOREA; PEREIRA; CERQUEIRA, et al., 2018) Durante a escuta das crianças percebemos que faziam relação com o espaço físico em que viviam, com a estrutura das suas casas, como se colocavam solícitos com os colegas que tinham suas casas destruídas no jogo, entre outros aspectos.¹¹ O MCSM foi construído para se manter fiel ao seu cânone, promovendo uma familiaridade do leitor com o mundo proposto pela Netflix. Este princípio pode ser constatado nas distintas extensões do MC disponíveis em diferentes plataformas, como já dito anteriormente.

A serialidade é um princípio evidente na ficção interativa analisada, os episódios estão interligados e exigem que se assista ao próximo por conta da continuidade da história, isto é, existe uma quebra no arco narrativo em pequenos pedaços que vão se juntando como um grande quebra-cabeça. Como já dito, o tempo de cada episódio está em torno de 38 a 73 minutos e foram distribuídos em cinco capítulos em uma única temporada. Em sintonia com o modelo de negócio da Netflix, o leitor pode assistir à temporada de uma única vez, em *binge-watching*. Este aspecto difere das demais extensões do mundo aberto MC, como os livros, os *gameplays*, entre outros que se encerram em si mesmo a cada jogada e/ou interação, podendo ser revistos, a depender dos jogadores, para compreender determinados aspectos e pistas para avançar nos desafios propostos pelo mundo aberto.

Um fato curioso em relação ao MC foi o crescimento de produção de extensões por crianças que se tornam ídolos de outras crianças, que os seguem cotidianamente, inclusive muitas vezes, preferindo apenas assistir os *gameplays* ao invés de jogar. Os canais mais famosos no Brasil sobre

10 Para maiores informações consultar as referências: Alves, Pereira, e Dorea (2018) e Lima (2018).

11 Para maiores informações consultar as referências: Alves, Pereira e Dorea (2019) e Lima (2018).

o MC são: Rezendeevil,¹² 26,8 mil inscritos; AuthenticGames,¹³ com 18,6 mil inscritos; Amenic,¹⁴ 13,4 mil inscritos; TazerCraft,¹⁵ 11,8 mil inscritos; entre outros. Os números indicados são referentes ao dia 17/04/2020, até às 14h19.

A análise realizada não possibilitou evidenciar o princípio de subjetividade, pois, enquanto analista, não ampliei a narrativa e nem escutei outros leitores para avaliar essa possibilidade. Contudo, acredito que a narrativa da série pode permitir a compreensão da história sobre outros pontos de vista e percepções diferenciadas dos personagens, criando novas características e traços de personalidade que podem se distinguir do que é apresentado no jogo do mesmo nome e da série da Netflix.

Por fim, foi analisado o princípio de representação ou performance, que destaca a participação da comunidade de fãs na produção, circulação e distribuição dos seus conteúdos sobre a franquia. No caso da série da Netflix, até às 14h20 do dia 17/04/2020, foi possível encontrar a disponibilização dos episódios não apenas no canal da Netflix,¹⁶ mas também e em canais brasileiros no Youtube, como Gameplayri¹⁷ (523.643 visualizações), Rede Geek¹⁸ (3.699 visualizações), Meltament¹⁹ (3.022 visualizações), entre outros. Nesses canais, com exceção do Netflix, encontramos comentários

12 REZEDEEVIL. Você pode ser da #ADR. [S. l.], 2020. 1 vídeo (10 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/user/rezendeevil>. Acesso em: 14 jan. 2019.

13 O Authenticgames tem mais de cinco livros publicados, que atrai inclusive crianças que ainda não sabem ler. O primeiro foi publicado em fevereiro de 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCIPA6iWNaoetaa1T46RkzXw>. Acesso em: 14 jan. 2019.

14 EDUKOF & BREAKMEN. O grande plano. [S. l.], 2019. 1 vídeo (3 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/user/AM3NIC>. Acesso em: 14 jan. 2019.

15 TAZERCRAFT. Game. [S. l.], 2017. 1 Vídeo (16 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/user/TazerCraft>. Acesso em: 14 jan. 2019.

16 NETFLIX. Minecraft: Story Mode. [S. l.], 2015. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80227995>. Acesso em: 14 jan. 2019.

17 GAMEPLAYRJ. Jogando Minecraft. [S. l.], 2015. 1 Vídeo (11 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=61tyNwRsMYA>. Acesso em: 14 jan. 2019.

18 REDE GEEK. Minecraft Story Mood: série interativa da Netflix. [S. l.], 2018. 1 Vídeo (6 min.). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=EPd-nRW_Eoo. Acesso em: 14 jan. 2019.

19 ELVISES001. Minecraft Story Mood Netflix: A Ordem da Pedra HD. [S. l.], 2019. 1 Vídeo (1h). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4gkRLstAGq8>. Acesso em: 14 jan. 2019.

dos *youtubers* sobre o *gameplay* do MCSM. Não foi possível encontrar *podcasts*, página na Wikipedia, entre outras produções. Essa busca evidenciou que o jogo do mesmo nome tem muito mais representatividade e performance da comunidade de fãs.

Considerações finais

A análise da ficção interativa MCSM indica que a produção se caracteriza como uma extensão transmídia, considerando os princípios indicados por Jenkins (2008, 2009). Contudo, ao investigar as produções realizadas pelos fãs nos distintos canais, como Youtube, redes sociais, entre outros, foi possível perceber que a comunidade de leitores que interagiu com a série não adotou uma prática participativa semelhante aos jogadores que produzem cotidianamente diferentes leituras para o mundo aberto do MC, destacando neste capítulo o jogo denominado Minecraft: Story Mode, que foi produzido também pela Mojang em parceria com Telltale Games. Acredito que a jogabilidade oferecida pela Netflix e lógica limitada de escolhas, inibindo a criatividade e autoria dos fãs, pode se constituir em um motivo desta performance.

A intenção da empresa pode se constituir em uma interessante alternativa para disponibilizar seus conteúdos e fidelizar novos consumidores, contudo, torna-se necessário garantir a interatividade prometida na divulgação desse produto. A empresa Telltale já tinha no seu histórico a produção de jogos com narrativas seriadas, mas a transposição para outro tipo de tela, linguagem e o momento que os profissionais deste grupo estavam vivendo com o fechamento e demissão em massa da equipe podem ter resultado na limitação técnica do projeto para Netflix.

Tais constatações evidenciam o cuidado, já discutido neste capítulo, ao ampliar e estender um universo – nesse caso um jogo – para linguagens distintas sem atentar para as diferenças tecnológicas. Em contraponto, o projeto foi fiel ao cânone da narrativa, possibilitando uma imersão e identificação dos fãs. Acredito que análises como essas possam subsidiar

a produção de narrativas transmidiáticas pelas corporações e fãs no sentido de garantir a efetiva participação dos leitores experientes e iniciantes.

Referências

ALVES, L. R. G.; PEREIRA, J. V. S.; DOREA, M. de F.; CERQUEIRA, L. Digital games and executive functions – a case study with the mediation of Gamebook Guardians of the Forest. In: SILVA, B. D. da; LENCASTRE, J. A.; BENTO, M.; OSÓRIO, A. J. (org.). *Experiences and perceptions of pedagogical practices with Game-Base Learning & Gamification*. 1 ed. Braga: Institute of Education - University of Minho, 2019, v. 1, p. 7-53.

O *AUTHENTICGAMES...* [S. l.], 2016. 1 Vídeo (9 min.) Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCIPA6iWNaoetaa1T46RkzXw>. Acesso em: 14 jan. 2019.

BECHMANN PETERSEN, A. Internet and cross media productions: Case studies in two major Danish media organizations. *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*, v. 4, n. 2, p. 94-107, 2006.

CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix, 2010.

DENA, C. *Narrative Design Development Handbook*. Seminário Narrativas Seriadadas, Salvador, 2019. Disponível em: <https://www.christydena.com/2019/12/speech-transmedia-and-the-pluriverse-at-seriais-seminario-narrativas-seriadadas-salvador-brazil-july-2019/>. Acesso em: 8 dez. 2019.

DOREA, M. de F.; PEREIRA, J. V. S.; CERQUEIRA, L.; GOMES, M.; GUIMARÃES, P.; BONFIM, C. B.; ALVES, L. R. G. Um estudo sobre motivação entre o Minecraft e o Gamebook Guardiões da Floresta. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL – SBGAMES, 17., 2018, Foz do Iguaçu, v. 1. p. 1-9, 2018.

DINEHART, S. Transmedial play cognitive and cross-platform. [s. l.], 2008. Disponível em: <http://narrativedesign.org/2008/05/transmedial-play-cognitive-and-cross-platform-narrative/>. Acesso em: 20 mar. 2020.

ECO, U. *Lector in Fabula*. Milan: Bompiani, 1979.

EDUKOF & BREAKMEN. *O grande plano*. [S. l.], 2019. 1 vídeo (3 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/user/AM3N1C>. Acesso em: 14 jan. 2019.

ELVISES001. Minecrafter Story Mood Netflix: A Ordem da Pedra HD. [S. l.], 2019. 1 Vídeo (1h). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4gkRLstAGq8>. Acesso em: 14 jan. 2019.

- GAMEPLAYRJ. Jogando Minecrfat. [S. l.], 2015. 1 Vídeo (11 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=61tyNwRsMYA>. Acesso em: 14 jan. 2019.
- HBO. Aplicativo HBO extras. Uma nova forma de assistir a Game of Thrones. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.hbobrasil.com/readings/news/detail/hbo-extras-app>. Acesso em: 27 mar. 2020.
- HBO. Lovecraft Country: Podcasts. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.hbobrasil.com/podcasts>. Acesso em: 27 mar. 2020.
- JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.
- JENKINS, H. The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). Cambridge, Ma, 2009. Disponível em: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html. Acesso em: 20 mar. 2020.
- JENKINS, H.; GREEN, J.; FORD, S. *Cultura da conexão - criando valor e significado por meio da mídia propagável*. São Paulo: Aleph, 2014.
- KINDER, M. *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet babies to teenage mutant ninja turtles*. University of California Press Berkeley and Los Angeles, California, 1991.
- LEVY, P. *A inteligência coletiva*. São Paulo: Edições Loyola, 1996.
- LIMA, L. de O. *Mutações em educação segundo McLuhan*. Petrópolis: Vozes, 1979.
- LIMA, P. R. G. *Minecraft e funções executivas: um estudo de caso de crianças de faixa etária de 8 a 10 anos em uma Escola Municipal de Salvador*. 2018. Exame de qualificação (Mestrando em Educação e Contemporaneidade) - Universidade do Estado da Bahia.
- LOPES, D. S.; SANTOS, W. de S.; ALVES, L. R. G. Uma análise do processo de gamificação em narrativas interativas da Netflix na prática de ensino. *In: Temática - Dossiê: gamificação, jogos digitais e jogos de tabuleiro na educação*. NAMID, Paraíba, ano 17, n. 1, p. 153-170, jan., 2021. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/index>. Acesso em: 20 mar. 2020.
- LUCIANO, M. de F. D.; PEREIRA, J. V. S.; CERQUEIRA, L. de C.; JESUS, M. G. de; GUIMARÃES, P.; BONFIM, C.; ALVES, L. *Um estudo sobre motivação entre o Minecraft e o Gamebook Guardiões da Floresta*. SBC. Proceedings of SBGames, Foz Iguaçu, PR, Education Track. 1 nov., p. 1-9, 2018. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/EducacaoFull/187125.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2020.

- MALAR, J. P. Pesquisa indica que jovens brasileiros buscam representatividade em séries. São Paulo, 2020. Disponível em: <https://emails.estadao.com.br/noticias/comportamento,pesquisa-indica-que-jovens-brasileiros-buscam-representatividade-em-series,70003171603>. Acesso em: 25 fev. 2020.
- MITTELL, J. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. *Matrizes*, São Paulo, v. 5, n. 2, p. 29-52, 2012.
- MURRAY, J. H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural UNESP, 2003.
- NETFLIX. Minecrafat: Story Mode. [S. l.], 2015. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80227995>. Acesso em: 14 jan. 2019.
- PIXAR. *Coco: a vida é uma festa*. United States. 2019. 1 Vídeo: 7772 Kb. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Coco_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Coco_(filme)). Acesso em: 20 mar. 2020.
- REDE GEEK. Minecrafft Story Mood: série interativa da Netflix. [S. l.], 2018. 1 Vídeo (6 min.). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=EPd-nRW_Eoo. Acesso em: 14 jan. 2019.
- REZEDEEVIL. Você pode ser da #ADR. [S. l.], 2020. 1 vídeo (10 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/user/rezendeevil>. Acesso em: 14 jan. 2019.
- RYAN, Marie Laure. Narrativa transmídia e transfuncionalidade. *Celeuma* (Dossiê Está tudo misturado), n. 3, p. 96-128, dezembro 2013.
- SCOLARI, C. A. Narrativas transmídias – consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção da mídia contemporânea. Dossiê Comunicação, tecnologia e Sociedade. *Parágrafo*, [S. l.], jan./jun. v. 1, n. 3, 2015, p. 8-19.
- SILVA, H. W. da. *Estudo sobre as potencialidades do jogo digital Minecraft para o ensino de proporcionalidade e tópicos de geometria*. Dissertação (Mestrado em Educação Matemática) – Programa de Estudos Pós-graduação em Educação Matemática, Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2017.
- TAZERCRAFT. Game. [S. l.], 2017. 1 Vídeo (16 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/user/TazerCraft>. Acesso em: 14 jan. 2019.
- VILLA, Y. C. Z. *A narrativa transmedia: uma estratégia para el fortalecimiento de la comprensión lectora*. Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título de Especialista em Pedagogia. Universidad Pedagógica Nacional – Facultad de Educación – Especialización em Pedagogía. Bogotá, 2019.

HANA YORI DANGO E O MERCADO TELEVISIVO TRANSNACIONAL DO LESTE DA ÁSIA

DANIELA MAZUR

Introdução

O mercado televisivo global de hoje denota complexidades e nichos regionais que apresentam novos agentes de produção midiática, importantes nesse momento de mudanças no contexto geral. A atual ordem global não é a mesma que antes alimentava a ideia “do Ocidente para o resto” (HALL, 1992), de um fluxo único de influências culturais do Estados Unidos e Reino Unido para os outros países do mundo. A forte presença de Hollywood e

da televisão estadunidense no mercado global, assim como o impacto histórico da British Broadcasting Corporation (BBC) como um canal modelo para outras nações são inegáveis, contudo, outros modos de pensar televisão têm surgido a partir de países considerados como de “fora do eixo” e vêm conquistando espaço em meio aos fluxos e contrafluxos globais. O momento atual aponta novos polos de produção cultural que desafiam e desmascaram a lógica antiga e generalizante de que apenas um fluxo totalizava a influência global. (KEANE, 2006; YANG, 2007) Polos periféricos de produção midiática estão emergindo do cenário global, focando especialmente em mercados regionais. Uma dessas regiões onde vários países se destacam por seus rápidos progressos econômicos nas últimas décadas e por suas indústrias televisivas em acelerado desenvolvimento é o Leste Asiático. (IWABUCHI, 2010)

A televisão leste-asiática é considerada hoje como um verdadeiro fenômeno global. (KIM, 2014) Por mais que exista o influxo ocidental nessas indústrias televisivas e os Estados Unidos mantenham seu incontestável potencial de influência em nível global, a indústria estadunidense ainda falha em se manter relevante em mercados com forte tradição em conteúdo televisivo local. (KEANE; FUNG; MORAN, 2007) Por essa razão, atualmente o mercado regional da Ásia Oriental, amparado por suas forças nacionais em produção televisiva, não cede totalmente à importação de programação estrangeira e, dessa forma, criou-se um espaço relevante de trocas que fortalecem o espectro regional. As narrativas ficcionais, conhecidas como dramas de TV, são parte essencial desse universo, porque, além de serem um formato televisivo desenvolvido na região, também dialogam com as questões culturais que mantêm esse mercado relevante e em constante expansão. De fato, a produção de dramas de TV movimentam as dinâmicas mercadológicas dessa parte do mundo, tanto através da venda de formatos televisivos quanto de produtos licenciados. (KIM, 2014)

Coreia do Sul e Japão se destacam atualmente como grandes polos de exportação desse tipo de conteúdo e, por essa razão, são mediadores centrais das influências que geram tal mercado. Não é de surpreender que parta de um deles uma das maiores e mais rentáveis narrativas televisivas

da Ásia Oriental: *Hana Yori Dango*, que é originalmente japonesa e se expandiu como formato de roteiro pelo cenário regional. Essa narrativa surgiu como mangá – história em quadrinhos japonesa – e avançou, dentro do próprio país de origem, para outras plataformas midiáticas, se destacando especialmente no formato de drama de TV. Contudo, o potencial narrativo de *Hana Yori Dango* foi e vai além: possui adaptações televisivas na Coreia do Sul, China, Taiwan, Tailândia, Índia, Indonésia e Estados Unidos, sem contar com as versões atualizadas em um mesmo país, mas em diferentes anos. É um produto que admira pela longevidade, versatilidade e pelo potencial de dialogar com diferentes culturas, sendo reimaginado em contextos distintos, mas mantendo a essência da narrativa. Então, em frente aos potenciais desse artefato midiático, este capítulo posiciona *Hana Yori Dango* em meio ao debate da transnacionalização televisiva e do regionalismo em um dos espaços mais efervescentes em cultura pop no mundo atual: o Leste da Ásia.

O mercado televisivo do leste da Ásia

A lógica de um mercado de produtos e formatos televisivos ativo dentro da região do Leste Asiático ainda é recente, já que até o final dos anos 1980 essa movimentação ainda era muito incipiente. (KIM, 2014) O cinema interasiático tinha seus polos de exportação transnacional na região, como os filmes de kung-fu honcongueses, mas a interdependência televisiva era quase inexistente. Havia, até então, certo receio entre os países da região em importar conteúdo estrangeiro, mesmo de países vizinhos, temendo que estes pudessem influenciar e deturpar as culturas locais. O caráter protecionista era forte e, conseqüentemente, inibia o mercado regional de produtos culturais. (SHIM, 2008) Conteúdos televisivos ocidentais – em especial os estadunidenses – eram vistos como ameaças globalizantes, os mais perigosos para esse ambiente de proteção cultural e econômica. Por isso, nas décadas de 1980 e 1990 apenas produtos culturais de alguns países circulavam em meio ao mercado leste-asiático: os japoneses e os honcongueses. (IWABUCHI, 2004) O destaque do Japão e Hong Kong no

cenário regional, porém, não garantia pluralidade e limitava a exportação e circulação de produtos televisivos nesse mercado a apenas esses dois países asiáticos. Contudo, paradoxalmente, a influência da globalização e do projeto de americanização mundial encorajou que países periféricos da Ásia Oriental se posicionassem em meio às tentativas de homogeneização das forças culturais do centro. (SHIM, 2006) Em um movimento de aproximação dos mercados nacionais e regionais e em desfavor das forças globais, desenvolveram, assim, oportunidades para os novos polos locais de produção cultural, que favoreciam produtos da sua própria região.

Keane, Fung e Moran (2007, p. 3) apontam que o distanciamento das influências globais e a reafirmação do regionalismo leste-asiático na produção televisiva foi resultante de diferentes fatores que se apresentaram à época: a integração das economias da Ásia Oriental aos mercados ocidentais, produzindo, assim, novas possibilidades para a produção e distribuição televisiva; níveis crescentes de comércio e troca de capital criativo entre os países da região, que levaram a novos nichos de mercado; transferência de tecnologias através de empreendimentos conjuntos e coproduções audiovisuais; cosmopolitismo crescente nas grandes cidades leste-asiáticas, que levou à demanda popular por conteúdos que refletissem esse estilo de vida; e modelos flexíveis de produção, que surgiram como resposta ao momento multicanal e de digitalização do cenário televisivo. Portanto, em meados dos anos 1990, esses fatores, somados ao levante democrático e à liberação midiática que se alastraram pela Ásia Oriental, conseguiram atualizar e concretizar o cenário dos mercados locais, criando espaço para movimentações mais intensas aos fluxos televisivos regionais. (SHIM, 2006)

Foi, então, a partir desse momento de abertura de mercados, que os países começaram a construir uma lógica mercadológica transnacional através, também, de trocas de produtos culturais, formatos televisivos e influências. Juntamente as forças da globalização da mídia, o poder econômico revigorado dos países asiáticos aumentou o consumo e a demanda por produtos de entretenimento, ajudando também a intensificar os fluxos culturais no mercado transnacional. (IWABUCHI, 2002) O Japão,

que já possuía presença ativa nesse cenário, se fortaleceu ainda mais, enquanto, outros agentes começaram a conquistar seus espaços, como a Coreia do Sul, que atraiu seus primeiros consumidores estrangeiros nessa época, ao final da década de 1990. O primeiro grande sucesso de exportação televisiva sul-coreana foi em 1997 com o drama de TV *What is love* (MBC, 1991-1992), que abriu as portas para o diálogo cultural da Coreia do Sul com outros países da região, especialmente os da esfera chinesa. (SHIM, 2008) Então, dessa forma, o contato com a produção televisiva de países vizinhos, possibilitada por esse ambiente recente de trocas mercadológicas regionais, incentivou as produções locais e fortaleceu as indústrias televisivas em suas investidas de exportação, especialmente através da compra e cópia de formatos. A familiaridade e o estranhamento causados por esses produtos no mercado regional incentivaram o interesse pelo consumo desses conteúdos, que dialogavam com a cultura pop leste-asiática. Ao mesmo tempo, traziam novas perspectivas culturais de suas raízes locais, pluralizando assim o cenário mercadológico televisivo regional que se formava.

A capacidade de transação de serviços e produtos entre esses países facilitou a internacionalização midiática regional, já as trocas culturais, através especialmente de coproduções e vendas de formatos, ajudaram na diminuição das barreiras regulatórias entre os mercados locais e a ascensão da Web 2.0 ampliou o acesso e circulação de conteúdo. (KEANE; FUNG; MORAN, 2007) As leis e estratégias protecionistas acabaram se tornando um estímulo para a compra de formatos e desenvolvimento de adaptações locais, já que, dessa forma, a identidade local se manteria protegida de influências. (WAISBORD, 2004) Equilíbrio entre a proteção da cultura nacional e o interesse na exotividade e “modernidade” do estrangeiro, com a estratégia de ligar interesses econômicos internacionais ao sentimento nacional de pertencimento. (WAISBORD, 2004) Além disso, a expansão da capacidade tecnológica da produção televisiva nessas indústrias culturais nas últimas décadas ajudou no desenvolvimento, distribuição e reconhecimento desses conteúdos (KEANE; FUNG; MORAN,

2007), o que estendeu o potencial de alcance e diálogo cultural desses mesmos com o cenário global.

O Leste da Ásia, em sua pluralidade de países e culturas, é um território extremamente heterogêneo. Não temos aqui nenhum interesse de homogeneizar o conceito de cultura pop regional, contudo buscamos pontos de interseção que auxiliaram no diálogo transnacional entre esses países, o que facilitou a construção de um certo senso de proximidade e pertencimento em favor da formação do mercado televisivo leste-asiático. Existem ali “valores celebrados regionalmente” (FUNG, 2007, p. 281), interasiáticos, que foram compartilhados por séculos de trocas em razão da cercania geográfica, fluxos migratórios e movimentações político-diplomáticas. Esses valores ajudam a criar diálogos culturais entre esses países e facilitam que produtos televisivos circulem entre audiências de diferentes países da região, que se veem representados por eles de alguma forma, por mais que sua cultura não esteja diretamente representada em tais narrativas.

O equilíbrio entre influências culturais tradicionais e estrangeiras forma a estratégia de circulação televisiva em meio à região do Leste Asiático. O conceito de Proximidade Cultural (STRAUBHAAR, 1991) ajuda a explicar como os produtos televisivos navegam os fluxos interasiáticos (IWABUCHI, 2002) e como esse mercado se originou. Segundo Straubhaar (1991), as audiências preferem produtos que dialoguem com a sua própria cultura e buscam neles traços de familiaridade e representação de seu cotidiano. A existência do imaginário generalista de uma “identidade leste-asiática” (CHUA, 2004) abarca os traços relacionáveis entres os países do Extremo Oriente por serem culturalmente “próximos”, resultado de interações históricas, bagagem cultural, memórias coletivas compartilhadas e a própria cercania geográfica.

Então, o diálogo regional se torna um espaço frutífero para o mercado de programação televisiva, já que esses produtos apresentam uma comunhão cultural genérica em meio as diferenças existentes e, ao mesmo tempo que difundem características tradicionais comungadas, também exibem as diferentes atualizações e especificidades desses países,

especialmente nas suas abordagens cosmopolitas. Majoritariamente, as audiências leste-asiáticas se mostram receptivas a produtos próximos culturalmente (KEANE; FUNG; MORAN, 2007), criando-se, assim, interconexões culturais entre essas nações e um fluxo regional do mercado audiovisual. Contudo, não podemos desconsiderar a pluralidade dessa região e como esses textos são complexos e podem ser mal interpretados ou totalmente incompreendidos dependendo do público que o lê, ou até mesmo criarem barreiras nesse fluxo se tais produtos desenvolverem significados considerados como ruins para as audiências locais, que são igualmente complexas. (KIM, 2014)

A premissa básica da globalização aponta para o imperialismo cultural e da mídia como a força de dominação do Ocidente sobre o não-Ocidente - centro *versus* periferia -, resultando na tentativa de homogeneização das culturas e imposição de valores globais em desfavor dos locais. Essa construção ideológica faz parte de um consenso orientalista e euro-centrado que impõe como verdadeira a existência de uma submissão automática de culturas periféricas, desconsiderando o potencial de resistir e a complexidade dessas culturas. Contudo, o processo globalizante também cria resistências, as culturas locais não se perdem, mesmo em frente aos aspectos que irremediavelmente acabam se tornando semelhantes através do contato com as forças globais. E os formatos televisivos, por mais que sejam grandes arquétipos da globalização e se caracterizem pela uniformidade, são apenas formas, o conteúdo, que é o mais importante e significativo, é adaptável aos interesses culturais do local. (KEANE; FUNG; MORAN, 2007) Novamente, a ideia de proximidade cultural de Straubhaar (1991) é válida, já que a familiaridade do público com o que está representado na televisão se apresenta como essencial para o consumo desses produtos, tanto em nível nacional quanto regional. A resistência não está apenas na nação diretamente representada, mas também nos circuitos dos quais participa e nas outras culturas que dialogam com ela, que fazem parte do mesmo mercado e criam sentidos atualizados do que é ser periférico aos fluxos globais.

É em meio a essa estrutura do cenário global e regional, que os fenômenos culturais surgiram e se estabeleceram como polos da cultura pop leste-asiática. Como supracitado, Japão e Coreia do Sul são atualmente os grandes polos de produção, exportação e circulação de produtos culturais na região e se destacam como alternativas periféricas ao processo globalizante (YANG, 2007), desafiando a hegemonia do centro. (JIN; YOON, 2017) O Japan Mania é o fenômeno transnacional que abarca a força da exportação dos produtos culturais japoneses, alavancada especialmente pelos mangás, animês, dramas e J-pop, já a Hallyu - Onda Coreana - é o levante cultural da Coreia do Sul através do intenso fluxo de produtos culturais, como os K-dramas, K-pop, cinema, moda e cosméticos, que tem conquistado grande popularidade na Ásia e, mais recentemente, em países ocidentais. Esses fenômenos lideram o mercado regional, criando espaços de trocas e influências diretas, além de serem uma arena de cópias e adaptações de programas televisivos de sucesso.

Variações regionais impulsionam a dispersão de ideias. Ironicamente, enquanto a mídia global está se consolidando através de fusões e alianças, o conteúdo está sendo trocado ou clonado tão rapidamente que há uma crescente sensação de conectividade. O sucesso em um mercado é transferido muito rapidamente para outro. Isso não se aplica apenas à venda de programação 'finalizada', mas também à transferência de modelos e técnicas. É este o novo modelo de globalização. (KEANE; FUNG; MORAN, 2007, p. 24, tradução nossa)

Como apontado por Keane, Fung e Moran (2007), as práticas regionais de luta em resistência às forças globalizantes apresentam novas formas de produzir sentidos e modelos que funcionam dentro de regiões específicas. O formato televisivo drama de TV é um importante agente no mercado televisivo da Ásia Oriental, com suas ficções seriadas que apresentam o contexto atualizado da região, o cosmopolitismo e as tradições culturais vivas e cotidianas às sociedades leste-asiáticas. Através do consumo desse formato na região, audiências asiáticas passaram a reconhecer semelhanças e diferenças nas experiências de modernização um do outro, retratos

atualizados desses países vizinhos. (IWABUCHI, 2004) Os dramas de TV acabaram se tornando uma plataforma de diálogo cultural importante, especialmente para o mercado transnacional de produtos televisivos nessa arena asiática, mas também para criar a tal sensação de conectividade apresentada no trecho acima. São produtos que viajam entre as fronteiras dos países, tanto licenciados quanto como formatos de roteiro, tornando-se instrumentos de representação, conflito e intercâmbio cultural. Especialmente nos últimos 30 anos em que os dramas de TV têm ganhado grande popularidade no continente. (GLYNN, 2014) Chua (2008, p. 73) descreve que os fluxos de dramas de TV cruzam fronteiras culturais e linguísticas no Extremo Oriente e isso virou parte da rotina desse mercado. É com isso em mente que abordaremos o formato televisivo.

Drama de tv: um formato interasiático

O Japão é o ponto inicial do desenvolvimento do formato drama de TV. O país, inspirado em influências das produções seriadas televisivas desenvolvidas pelo mundo na época, começou a pensar sua serialidade ficcional de TV em meio aos primeiros passos da indústria da televisão no país. A primeira indicação do desenvolvimento deste formato se deu em 1953, logo após a fundação da emissora Nihon Hoso Kyohai (NHK). Os dramas de TV entraram na grade de programação do canal, se difundiram através do surgimento de novas emissoras pelo país e do desenvolvimento das tecnologias de produção, e fortaleceram a televisão como meio de comunicação. Junto aos dramas, desabrochou, então, a própria ideia de televisão no país. Essas produções ficcionais se preocupavam em apresentar a realidade sociocultural do Japão e questões cotidianas nas suas narrativas, apresentando para a população a efervescência das mudanças que estavam acontecendo na sociedade em geral na época. Com a expansão televisiva e das tecnologias de difusão nas décadas seguintes, abriu-se espaço para o desenvolvimento de diferentes gêneros dentro do formato televisivo, que ajudaram a apurar as produções e suas abordagens sobre questões sociais japonesas. O gênero mais influente para as atuais

configurações do formato foi o *trendy drama*, essencial para atualizar os dramas de TV e transformá-los em um produto atraente para o mercado local e internacional. Essa influência ajudou o formato a conquistar força no circuito televisivo leste-asiático e os dramas de TV se tornaram uma alegoria cultural da vida cotidiana e da multiplicidade em ser asiático na contemporaneidade. (DISSANAYAKE, 2012)

Os *trendy dramas* foram lançados como crônicas baseadas na vida acelerada dos japoneses no final dos anos 1980 e nas mudanças de uma sociedade em transição cosmopolita, somadas a elementos refinados de cenário, elenco, música e com a presença central de uma história de amor. Essas narrativas mais rápidas e urbanas refletiam a vida “real” dos japoneses, que estavam vivenciando a chegada das influências estrangeiras no país. (OTA, 2004) Uma metáfora romantizada da modernidade capitalista-consumista (CHUA; IWABUCHI, 2008), atualmente a fórmula continua a mesma e define o que conhecemos como o formato drama de TV. A estética refinada da imagem e os elencos focados em jovens e belos atores são traços dos dramas de TV, que incorporou o conceito dos *trendy dramas* e continua se atualizando segundo as demandas do mercado local e regional. Estes aspectos são os que influenciam as indústrias de dramas no Leste e Sudeste da Ásia na contemporaneidade e ditam as tendências televisivas da região. Hoje, os dramas de TV apresentam questões que refletem parte da rotina da sociedade em que se estabilizam.

O Japão entre as décadas de 1980 e 1990 era um dos grandes mediadores de produtos televisivos dentro da sua região. (IWABUCHI, 2002) O cosmopolitismo dos *trendy dramas* cativou as audiências do Leste e Sudeste Asiático, especialmente nos países em desenvolvimento em que o povo aspirava por melhorias na vida material. (CHUA; IWABUCHI, 2008) A presença dos dramas de TV japoneses no mercado regional era intensa, vários países consumiam essas narrativas e tinham contato direto com os influxos desse formato. Dessa forma, a produção televisiva japonesa conseguiu influenciar os países em que seus produtos culturais eram consumidos, introduzindo o formato drama de TV na região, que foi largamente adotado e reproduzido. Desenvolveu-se, assim, um cenário

transnacional de dramas, com diversas indústrias televisivas leste-asiáticas produzindo suas próprias narrativas ficcionais.

As indústrias televisivas sul-coreana, taiwanesa, tailandesa e chinesa se inspiraram nos dramas japoneses para desenvolverem suas próprias produções e incorporaram especificidades culturais e nacionais para que as narrativas dialogassem diretamente com os públicos locais. (YANG, 2007) A incorporação cultural nas narrativas foi essencial para que elas funcionassem com o público local e também se diferenciasssem no mercado regional. Questões como idioma, locações, estética de imagem, tipos de beleza, assuntos em voga em âmbito nacional, abordagens culturais e representação de características da sociedade em foco se expressam nessas narrativas e caracterizam essas produções. São até mesmo adotadas denominações específicas para diferenciar dramas de diferentes países, como, por exemplo, os dramas japoneses que são conhecidos como *doramas*,¹ os dramas tailandeses como *lakorns*² e os sul-coreanos como K-dramas.³ A partir disso, criaram-se imaginários nacionais sobre esses produtos, já que cada país imprime suas características a eles. Como expresso por Dissanayake (2012, p. 192-193, tradução nossa) no trecho a seguir:

As distâncias culturais entre, digamos, China e Índia, ou Japão e Indonésia, ou Coreia e Tailândia, são imensas. Portanto, os dramas de TV de cada país possuem a sua própria identidade cultural. No entanto, apesar de reconhecer essas diferenças, também é possível identificar algumas características comuns.

Em meio a diversidade de nacionalidades no mercado dos dramas de TV no Leste e Sudeste Asiáticos, a produção televisiva de cada país se caracteriza especialmente por seus códigos sociais e culturais representados nas narrativas. Esses revelam um pouco do cotidiano social e moral dessas sociedades, ao mesmo tempo que criam imaginários nacionais atualizados,

1 Termo em japonês para “drama”.

2 Termo em tailandês para “drama”.

3 O sufixo “K” indica Korea ou Coreia do Sul.

apresentando a modernidade, tradição e relevância desses países hoje. No caso dos K-dramas, por exemplo, preza-se especialmente pelo equilíbrio entre entretenimento e valores éticos da cultura, a fim de que essas narrativas se encaixem ao interesse do público e apresentem questões que reflitam e reafirmem a sociedade sul-coreana (DISSANAYAKE, 2012), em favor de, também, sustentar a promoção da Hallyu.

A fórmula dos dramas de TV, utilizada até os dias atuais, se baseia majoritariamente em histórias de casais apaixonados e as dificuldades que eles passam até conseguirem ficar juntos, com a recorrente presença de um triângulo amoroso como fator de dramaticidade.⁴ Em grande parte, essas histórias se utilizam de paisagens e localidades nacionais como pano de fundo e trilhas sonoras marcantes preenchidas por músicas do pop local. A maioria dessas histórias se desenvolvem nas grandes capitais, apresentando a estrutura e desenvolvimento desses países. Em grande parte, são narrativas simples, mas com forte apelo emocional, até mesmo previsíveis, causando no telespectador certo sentimento de familiaridade e antecipação com a narrativa. (CHAN; WANG, 2011) São intensamente influenciadas por matrizes melodramáticas, que Martín-Barbero (1997) define como uma fórmula narrativa, que mesmo se repetindo ao longo dos anos, atualiza-se sempre produzindo novos sentidos na vida de diferentes públicos e contextos culturais. O melodrama se utiliza de algumas características universais que compõem o gênero, como a dicotomia entre bem e mal e a qualidade moral, além de ser comumente caracterizado por um certo excesso de sentimentalismo. (ANG, 1985) Por essa razão, o tema central da grande maioria dos produtos influenciados por essa matriz é o amor romântico (BALDACCHINO, 2014) e os dramas de TV não fogem à regra.

4 Os dramas de TV não se limitam a esse arco majoritário, especialmente porque tal formato televisivo está em expansão constante. Existem diferentes gêneros e abordagens narrativas que abarcam esses produtos, trazendo perspectivas inovadoras para o campo ficcional. Dramas de ação, *sci-fi*, histórico, horror, *workplace* e fantasia são partes essenciais dos dramas de TV hoje.

Com o desenvolvimento tecnológico dos aparatos de produção somado aos fluxos de influências entre esses países, hoje esse formato televisivo faz parte do dia a dia das grades de programação das emissoras dos países do Extremo Oriente (CHUA; IWABUCHI, 2008), além de estar se expandindo como produto de exportação global. Ademais, as grandes nações e influências culturais na região atualmente, China, Coreia do Sul e Japão, se estabeleceram como partes de um imaginário genérico de “cultura pop leste-asiática”. (CHUA; IWABUCHI, 2008) Este imaginário circula principalmente através dessas narrativas, que prezam pelo equilíbrio da tradição cultural, em favor de dialogar com os países vizinhos, e a ideia de “modernidade” advinda de influências ocidentais, concebendo, assim, produtos televisivos híbridos que cativam especialmente os públicos mais jovens. É, então, em meio a esse fervilhar de fluxos e influências de um mercado em ascensão, que abordaremos no próximo tópico o lugar das versões de dramas de TV nesse mercado regional.

Hana Yori Dango, uma narrativa interasiática

Em meio ao mercado regional de produtos televisivos da Ásia Oriental, as versões e adaptações são um caso de destaque. Além do fato dessas práticas serem comuns entre diversas narrativas e diferentes países, existem histórias que se sobressaem em razão da sua longevidade dentro desse mercado ainda tão recente em suas movimentações internas. Uma delas é *Hana Yori Dango*, uma narrativa de destaque considerada como interasiática porque navega há anos por diferentes culturas e formatos midiáticos na Ásia Oriental, coroada como um clássico da cultura pop leste-asiática. Originária de mangás japoneses e com longevidade de mais de 20 anos no mercado televisivo, foi readaptada diversas vezes em diferentes países e em diferentes épocas. Primeiramente lançada nos quadrinhos e depois adaptada ao animê - animação japonesa -, ao cinema e a multiplicidade de versões nacionais dos dramas de TV.

Datada do início da década de 1990, até hoje essa história se mantém relevante para o público leste-asiático, com novas adaptações sendo

produzidas e conquistando diferentes públicos. Circulou com êxito em Taiwan, Coreia do Sul e China continental em formas adaptadas e revela o privilégio do local sobre o estrangeiro nessa lógica de mercado, com a preferência pelos elementos locais em primeiro plano. (CHAN, 2014) *Hana Yori Dango* apresenta um caso de sucesso de formato de roteiro que atraiu o mercado regional mesmo através dos anos e da grande quantidade de produções televisivas em destaque no cenário atual. Assim como o caso de *Yo soy Betty, la fea* (RCN Televisión, 1999-2001), no qual uma narrativa se transforma em formato através do potencial de seu roteiro em circular e ser adaptado em diferentes culturas e indústrias televisivas (MIKOS; PERROTA, 2012), também é *Hana Yori Dango* que se apresenta não só como um produto finalizado/licenciado, mas também como formato de roteiro difundido em meio ao mercado televisivo regional.

Em julho de 2018, a chamada do jornal *The Jakarta Post* anunciou: “*Meteor Garden 2018*: Mesma velha receita, mas as garotas ainda amam isso!”⁵ mais uma versão de *Hana Yori Dango* estava no ar na China e conquistou até a Netflix, que comprou os direitos de exibição global na sua plataforma - no catálogo brasileiro, “Jardim de Meteoros”. *Meteor Garden* é a tradução oficial para o inglês da adaptação chinesa, já no caso da Coreia do Sul a adaptação teve outro título, assim como na Indonésia. A destacada pelo jornal é a décima sexta adaptação audiovisual produzida a partir do original do mangá *shoujo*⁶ e conseguiu manter o seu sucesso no mercado transnacional do Leste e Sudeste Asiático, apesar da narrativa central ser basicamente a mesma e se repetir em todas suas versões.

A história original apresenta a protagonista Makino Tsukushi, uma garota simples, pobre e com personalidade forte, que consegue entrar em uma escola de elite, onde se depara com um quarteto de garotos que domina o lugar, o Flower Four (F4). Eles conquistaram esse poder através da beleza, inteligência e fortuna, se dando o direito de passar por cima de

5 Tradução nossa de “*Meteor Garden 2018: Same old recipe but girls still love it!*”, jornal *The Jakarta Post* em 19/07/2018. Disponível em: <http://www.thejakartapost.com/life/2018/07/19/meteor-garden-2018-same-old-recipe-but-girls-still-love-it.html>. Acesso em: 19 jul. 2018.

6 Categoria de histórias de mangá com público alvo focado em garotas adolescentes.

tudo e todos na escola. Contudo, Makino resiste à imponência dos garotos e conquista a atenção deles, que começam a persegui-la, se utilizando até mesmo de atos de violência para se manterem no controle. O que começa como um problema entre a garota e o F4, acaba gradativamente se tornando em uma amizade e, conseqüentemente, um romance.

O mangá original de *Hana Yori Dango* foi lançado em outubro de 1992 e encerrado em setembro de 2003 pela autora Yoko Kamio, entretanto, em 2015 foi anunciada a sequência da história, *Hana Nochi Hare: Hanadan Next Season*, que foi finalizada em dezembro de 2019. A primeira série dessas publicações (1992-2003), conquistou o recorde de mangá *shoujo* mais vendido na história do país.⁷ O sucesso da narrativa incentivou a migração para outras plataformas midiáticas, a fim de estender o potencial da história através, especialmente, do audiovisual. A partir de então, a televisão e o cinema viraram partes inerentes da construção do impacto cultural e mercadológico de *Hana Yori Dango*, tanto no Japão quanto em outros países, apresentando uma narrativa que se mantém relevante no mercado regional até os dias de hoje.

Começamos pelo caso mais recente a fim de apresentar a relevância dessa narrativa ainda no presente, entretanto um longo caminho foi percorrido até chegar nessa décima-sexta adaptação. A primeira adaptação audiovisual foi produzida no Japão em versão cinematográfica e lançada em 1995, já a primeira versão para a televisão foi através do formato animê, entre 1996 e 1997, pela Asahi Broadcasting Corporation (ABC). Em 2001, o formato de roteiro foi adaptado como drama de TV pela indústria televisiva taiwanesa e chamado de *Meteor Garden*, que logo depois, em 2002, lançou também uma segunda temporada pela mesma emissora Chinese Television System (CTV). Entre a primeira e a segunda temporada da versão taiwanesa, foi lançado também um mini-drama para interconectar as duas temporadas, que teve o título de *Meteor Rain*.

7 Até 2015, mais de 61 milhões de cópias foram vendidas, fazendo dele o mangá *shoujo* de maior sucesso da história.

Ainda em 2002, foi a vez da Indonésia lançar seu drama de TV não-licenciado em adaptação dessa história, intitulada de *Siapa Takut Jatuh Cinta*, que, em 2017, teve seu *remake* pelo mesmo canal, Surya Citra Televisi (SCTV). Então, em 2005, chegou finalmente a vez do Japão transformar seu produto cultural do papel para a telinha, com o *dorama Hana Yori Dango*, que dois anos depois teve a sua segunda temporada *Hana Yori Dango Returns* e, em 2008, o filme *Hana Yori Dango Final*. Na sequência, foi adaptado, em 2009, para o mercado sul-coreano no formato de K-drama e intitulado de *Boys Over Flowers* pela emissora Korean Broadcasting System 2 (KBS2). Na mesma época, a China adaptava essa narrativa de forma ilegal, sem comprar os direitos do formato, no drama conhecido como *Meteor Shower*, exibido entre 2008 e 2009 na emissora Hunan TV.

Em 2013, uma produtora independente estadunidense começou o processo de adaptação de *Hana Yori Dango* para os Estados Unidos, com o título de *Boys Before Flowers*, porém os primeiros episódios exibidos *online* não agradaram o público, formado por fãs da narrativa e asiáticos-americanos que de alguma forma já conheciam *Hana Yori Dango*. Por essa razão, a adaptação ocidental nem chegou a ser finalizada. Em 2014, também sem a licença oficial para o uso do formato, foi produzida a versão indiana intitulada de *Kaisi Yeh Yaariaan* pela Music Television India (MTV India). Para finalizar, voltamos a versão mais recentemente licenciada, o drama *Meteor Garden 2018*, produzida pela China continental e exibida pela emissora Hunan TV - com a distribuição global pela plataforma Netflix. Além disso, a adaptação dos novos mangás da sequência *Hana Yori Dango 2*, com o *dorama Hana Nochi Hare: Hanadan Next Season*, que foi exibido em 2018 pelo canal Tokyo Broadcasting System (TBS).

Portanto, são muitas versões e adaptações em diferentes países e momentos, onde as adaptações desse formato de roteiro sofreram mudanças não só através dos nomes dos personagens, cenários e idioma, mas também se submeteram as convenções narrativas e estilísticas de cada país, abordando temas e conteúdos de interesse local. Entretanto, mesmo em meio a tamanha pluralidade de produções através dos anos e localidades,

a narrativa-base dessa história conseguiu se manter, se repetir e se recriar nesse mercado televisivo, mantendo o sucesso de interesse e consumo por parte dos diferentes públicos.

Figura 1: Quadro de comparação entre o mangá e os protagonistas de quatro das 17 adaptações para a TV e cinema de *Hana Yori Dango*



Fonte: site *Japão Em Foco*.

As adaptações oficiais – com a licença através da compra do formato de roteiro – de *Hana Yori Dango* prezaram pela essência da história, mudando apenas detalhes que ajustavam melhor essa narrativa as realidades culturais às quais estava sendo adaptada, poucas mudanças de grande porte são percebidas. Porém, as variações culturais apresentam questões que dão tons diferentes a cada uma dessas versões. Por exemplo, a relação entre o casal sul-coreano é percebida como mais fechada e fria em comparação ao casal das versões taiwanesas. A timidez e o senso de intimidade existente nas relações românticas sul-coreanas são um fator cultural que não é igualmente comungado em Taiwan, por isso os atos de romance entre o casal são mais físicos e claros na tela taiwanesa. Outro fator que abraça questões culturais mais profundas é a estética da beleza de cada quarteto F4 nas diferentes adaptações, já que a percepção cultural influencia essa concepção, assim como a época em que a versão foi produzida.

Além disso, o *bullying* como agente narrativo é abordado de diferentes formas dependendo da época e do país, sendo de modo mais claro e violento ou não. Na versão sul-coreana, por exemplo, as imagens são fortes e evidentes, envolvendo até mesmo tentativas de suicídio e estupro, já nas outras adaptações esse assunto é pouco desenvolvido e apresentado de forma menos explícita. Contudo, por mais que essas distinções culturais apresentadas nas diferentes versões sejam comuns, a questão aqui não está no quanto essas adaptações divergem, mas sim no modo como elas reverberam uma mesma narrativa para dialogar com múltiplas audiências e experiências culturais, a fim de apostar no sucesso já conquistado em outros países. Como apontado pelo trio Keane, Fung e Moran (2007, p. 6, tradução nossa), “a adaptação de conteúdos já bem-sucedidos oferece uma oportunidade para duplicar sucessos passados e existentes”. Chan (2014) aprofunda, discutindo sobre como a região do Leste da Ásia possui lógicas mercadológicas nas quais as adaptações e formatos de roteiro regionais funcionam de forma mais positiva junto às audiências locais, vez que uma história que faz sucesso em um país tende a repeti-lo em outro, mesmo em uma nova versão.

As apostas repetidas em *Hana Yori Dango*, então, apresentam um lugar seguro financeiro e, culturalmente, usando material que, mesmo com diversas diferenças em razão das adaptações culturais, ainda soam como familiares para o público (FIDDY, 1997), especialmente este formato de roteiro que preza por lógicas culturais que atraem um certo espaço comum compartilhado no universo cultural do leste asiático. A premissa dessa narrativa se mantém a mesma em todas as suas versões, contudo as abordagens sobre juventude e questões ligadas a ela são inerentes às flexões culturais das indústrias televisivas nas quais se encontram. Apresentando, assim, um pluralismo de perspectivas asiáticas em uma região que é vista pelo resto do mundo, muito erroneamente e de forma orientalista, como “homogênea”. Demonstra, também, como uma mesma narrativa não significa uma mesma abordagem cultural. *Hana Yori Dango* apresenta como uma narrativa consegue se manter relevante em meio a um circuito efervescente dialogando com múltiplas audiências, enquanto o resto do mundo aposta em renovações e novas abordagens narrativas. Prova, assim, que algumas histórias conseguem se manter vivas em meio a regiões que prezam por certas construções ficcionais interessantes às suas estruturas culturais vigentes e investem no diálogo regional. *Hana Yori Dango* é um formato de roteiro que denota a força de um mercado que resiste e aposta em suas próprias narrativas.

Considerações finais

As movimentações intensas de produtos culturais que estão acontecendo na Ásia Oriental apontam para como polos periféricos de influência estão surgindo em meio ao cenário global, criando suas próprias estratégias de produção e circulação, e apostando no que funciona regionalmente. O objeto de estudo em foco aqui foi uma narrativa interasiática que conseguiu passar ao patamar de formato de roteiro e se difundiu pelas indústrias televisivas vizinhas, permanecendo-se relevante por mais de duas décadas no Extremo Asiático até a atualidade. Adaptada a diferentes contextos culturais e temporais, criou distintos sentidos com a mesma história

e conquistou gerações de jovens. O mercado ainda aposta nela porque enxerga nuances culturais que se mantêm atraentes na cultura pop leste-asiática e as demandas dos consumidores locais de dramas de TV por histórias de romance “familiares” continuam a existir. Financeiramente é uma aposta segura em um mercado jovem, porém já muito bem estruturado e em crescimento acelerado. O mercado televisivo transnacional do Leste da Ásia continua lidando com questões narrativas que já funcionavam anteriormente, apostando em casos de sucesso a fim de manter suas audiências e potenciais de venda.

São estratégias que se repetem para um público que se deleita com histórias repetidas, invocando questões nostálgicas e familiares, em um ambiente mercadológico que vivencia acelerado desenvolvimento e grande produção. Acredito que a proximidade cultural não diz apenas sobre questões puramente de representação cultural local, mas também de narrativas familiares que ativam lógicas culturais compartilhadas regionalmente. Além disso, também acredito que, por mais que versões já façam parte da rotina desse mercado e até mesmo existam outras narrativas que se aproximem em impacto regional – como *Itazura na Kiss*, por exemplo –, *Hana Yori Dango* é um exemplo difícil de ser repetido na história desse mercado, já que consegue não só ser incansavelmente relida e consumida, mas também compreendida e aceita nos mais diversos contextos. Assim como é o caso do impacto transnacional da latina *Yo soy Betty, la fea*. São formatos de roteiro de peso e marcantes na história televisiva, tanto no âmbito local quanto internacional. E o caso asiático nos apresenta aqui as nuances das lógicas de resistência midiática na periferia global pela perspectiva do Oriente para o Ocidente.

Referências

ANG, I. *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*, trans. Della Couling. London: Methuen, 1985.

BALDACCHINO, J-P. In *Sickness and in Love? Autumn in My Heart and the Embodiment of Morality in Korean Television Drama*. *Korea Journal*, Korea, v. 54, n. 4, p. 5-28, 2014.

- CHAN, B.; WANG, X. Of prince charming and male chauvinist pigs: Singaporean female viewers and the dream-world of Korean television dramas. *International Journal of Cultural Studies*, [S. l.], v. 14, p. 291-305, 2011.
- CHAN, L. T. Janus-faced Hana Yori Dango: Transnational Adaptations in East Asia and the Globalization Thesis. *Asian Cultural Studies*, Taiwan, v. 40, p. 61-77, 2014.
- CHUA, B. H. Conceptualizing an East Asian popular culture. *Inter-Asia Cultural Studies*, Taiwan, v. 5, n. 2, p. 200-221, 2004.
- CHUA, B. H. Structure of identification and distancing in watching East Asian television drama. *East Asian pop culture: Analysing the Korean wave*, v. 1, p. 73, 2008.
- CHUA, B. H.; IWABUCHI, K. *East Asian Pop Culture: Analyzing the Korean Wave*. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2008.
- DISSANAYAKE, W. Asian television dramas and Asian theories of communication. *Journal of Multicultural Discourses*, [S. l.], v. 7, n. 2, p. 191-196, 2012.
- FIDDY, D. Format Sales, International. In: NEWCOMB, H. (ed.). *Museum of Broadcasting Communication Encyclopedia of Television*. Chicago and London: Fitzroy Dearborn, 1997.
- FUNG, A. Intra-Asian cultural flow: Cultural homologies in Hong Kong and Japanese television soap operas. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, [S. l.], v. 51, n. 2, p. 265-286, 2007.
- GLYNN, B. Approximating cultural proximity and accentuating cultural difference: Cross-border transformations in Asian television drama. In: KIM, J. *Reading Asian Television Drama: Crossing Borders and Breaking Boundaries*. London: Ib Tauris, p. 47-74, 2014.
- HALL, S. The West and the Rest: discourse and power. In: HALL, S.; GIEBEN, B. *Formations of Modernity*. Cambridge: Open University Press, 1992.
- IWABUCHI, K. Cultural Globalization and Asian Media Connections. In: IWABUCHI, K. (org.). *Feeling Asian Modernities: Transnational Consumption of Japanese TV Dramas*. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2004.
- IWABUCHI, K. *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. London: Duke University Press, 2002.
- IWABUCHI, K. De-Westernization and the governance of global cultural connectivity: a dialogic approach to East Asian media cultures. *Postcolonial Studies*, [S. l.], v. 13, n. 4, p. 403-419, 2010.

- JIN, D. Y.; YOON, T. The Korean Wave: Retrospect and Prospect. *International Journal of Communication*, United States, v. 11, p. 2241-2249, 2017.
- KEANE, M. Once were peripheral: creating media capacity in East Asia. *Media Culture and Society*, [S. l.], v. 28, n. 835, p. 835-855, 2006.
- KEANE, M.; FUNG, A. Y. H.; MORAN, A. *New television, globalization, and the East Asian cultural imagination*. Hong Kong University Press, 2007.
- KIM, J. East Asian television drama: A story of booms, fevers, and waves. In: *Reading Asian Television Drama: Crossing Borders and Breaking Boundaries*. London: Ib Tauris, p. 1-24, 2014.
- KIM, S. Korean Cultural Codes and Communication. *International Area Studies Review*, [S. l.], v. 6, n. 93, p. 93-114, 2003.
- MARTÍN-BARBERO, J. *Dos meios às mediações: Comunicação, Cultura e Hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.
- MIKOS, L.; PERROTTA, M. Traveling style: Aesthetic differences and similarities in national adaptations of Yo soy Betty, la fea. *International Journal of Cultural Studies* [S. l.], v. 15, n. 1, p. 81-97, 2012.
- OTA, T. Producing (Post-)Trendy Japanese TV Dramas. In: IWABUCHI, K. *Feeling Asian Modernities: Transnational Consumption of Japanese TV Dramas*. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2004.
- SHIM, D. Hybridity and the rise of Korean popular culture in Asia. *Media Culture Society*, [S. l.], v. 28, n. 25, p. 25-44, 2006.
- SHIM, D. The growth of Korean Cultural Industries and the Korean Wave. In: SHIM, D. *East Asian Pop Culture: Analyzing the Korean Wave*, 2008.
- STRAUBHAAR, J. Beyond Media Imperialism: asymmetrical interdependence and cultural proximity. *Critical Studies in Mass Communication*, United Kingdom, v. 8, n. 1, p. 39-59, 1991.
- WAISBORD, S. McTV: Understanding the global popularity of television formats. *Television & New Media*, [S. l.], v. 5, n. 4, p. 359-383, 2004.
- YANG, J. Globalization, nationalism, and regionalization: the case of Korean popular culture. *Development and Society*, [S. l.], v. 36, n. 2, p. 177-199, 2007.

AUDIOVISUAL *MADE IN* BAHIA

NOTAS SOBRE PROCESSOS DE FINANCIAMENTO,
PRODUÇÃO E CIRCULAÇÃO DE OBRAS SERIADAS
FINANCIADAS PELO FSA

ANDRÉ RICARDO ARAUJO VIRGENS

Apresentação

Nos últimos dez anos, o setor audiovisual baiano apresentou um crescimento de sua produção seriada independente de forma singular em sua história. Entre os anos de 2011 e 2018, foram financiadas 97 obras para televisão, sendo 95 delas com recursos do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) – em articulação com políticas públicas locais. O surgimento (ou fortalecimento) de fontes de financiamento, aliado com uma profissionalização (e ampliação) do setor são as hipóteses iniciais com as quais trabalhamos para explicar esse período fértil, que será melhor descrito a seguir.

Nesse contexto, este capítulo, de caráter empírico, tem como objetivo apresentar um panorama sobre a produção seriada na Bahia, financiada pelo FSA, nesse período entre 2011 e 2018. Dividiremos essas reflexões em duas partes: inicialmente faremos uma breve contextualização sobre políticas de financiamento e de fomento à cultura que possibilitaram a constituição desse terreno; e, na sequência, apresentaremos dados que retratam um perfil geral dessa produção, subdividindo-os em três eixos de análise: aspectos relacionados à financiamento/produção; perfil das obras; e aspectos relacionados com a distribuição/circulação das mesmas.

Todos os dados foram sistematizados através de buscas em banco de dados da Agência Nacional do Cinema (Ancine), através do Observatório do Cinema e do Audiovisual (OCA); do Banco Regional de Desenvolvimento do Extremo Sul (BRDE), um dos agentes financeiros do FSA; do Governo do Estado da Bahia, através de informações coletadas do Diário Oficial do Estado, relatórios de gestão e sites da Secretaria de Cultura e do Instituto de Radiodifusão Educativa da Bahia (Irdeb); e da Prefeitura Municipal de Salvador, através do Diário Oficial do Município e do site da Fundação Gregório de Mattos.

Vale reforçar também que, em 2018, as linhas do FSA sofreram uma série de modificações, fortalecendo o mecanismo de fluxo automático.¹ Além de ter sido lançado o programa “Audiovisual Gera Futuro” – através do Ministério da Cultura –, e um novo edital de produção de conteúdo para TVs públicas. Optamos por deixar os resultados dessas chamadas de fora pois foram processos que sofreram atrasos e discontinuidades e com muitos projetos selecionados ainda não contratados até o momento da finalização deste capítulo. Assim, para evitar a inclusão de dados distorcidos, ou incompletos, preferimos não tratar dessas chamadas em nossa análise.

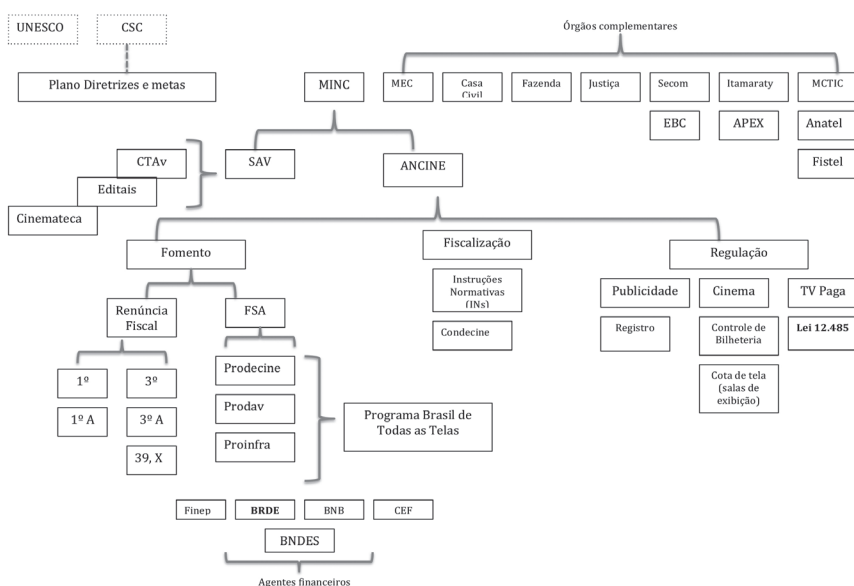
1 Para saber mais, consulte o Regulamento Geral do Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Audiovisual Brasileiro (Prodav). (AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA, 2018)

Políticas de Financiamento à produção seriada na Bahia

A partir do período da redemocratização, o Brasil foi constituindo importantes mecanismos de fomento e financiamento público ao setor cultural, conforme apontam reflexões trazidas por pesquisadores do campo das políticas culturais, tais como Barbalho e Rubim (2007), Botelho (2016), dentre outros. Se temos com a criação do Ministério da Cultura, em 1985, um importante marco na institucionalização das políticas públicas de cultura, ao observamos apenas o setor audiovisual, podemos situar alguns marcos através da criação: da Lei do Audiovisual (1993), da Ancine (2001), do FSA (2006) e da Lei 12485/2011, mais conhecida como Lei da TV Paga.

Do ponto de vista da formulação e operação de políticas para o setor audiovisual, até 2018, o país contava com duas instituições principais em âmbito federal: a Secretaria do Audiovisual (SAV), órgão vinculado ao então Ministério da Cultura; e Ancine, que também agrega um caráter regulador. Além do Conselho Superior de Cinema (CSC), que possui caráter formulador e fiscalizador.

Figura 1 - Estrutura de fomento/financiamento ao setor audiovisual em âmbito federal



Fonte: Morais (2018).

O organograma da Figura 1, desenvolvido por Moraes (2018), nos dá boas pistas sobre o complexo desenho institucional voltado para o fomento/financiamento ao setor audiovisual em âmbito federal que foi estruturado nas últimas três décadas, e que encontrava-se em vigor até 2018.

Esse desenho institucional, seus marcos históricos e implicações são também objeto de análise de alguns autores como Ikeda (2015), Santana (2019) e Silva (2017). Merecem atenção pontos como a existência de sobreamentos na atuação da SAV e da Ancine, e consequentes disputas políticas e de mercado nesse processo; os limites e paradoxos na dupla atuação da Ancine enquanto agência reguladora e órgão de fomento, dentre outros. Aqui não trataremos desses temas, nos focando estritamente em duas partes específicas ilustradas pelo organograma: a Ancine e o FSA.

Dentre as principais atribuições da Ancine, está justamente a gestão e fiscalização dos recursos do FSA. Ele foi criado pela Lei nº 11.437, de 28 de dezembro de 2006, regulamentado pelo Decreto nº 6.299, de 12 de dezembro de 2007, e se converteu, gradativamente, na principal fonte de financiamento ao setor.

A utilização de recursos do FSA é disciplinada pelo regulamento geral do Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Audiovisual Brasileiro (Prodav), que estabelece distintas modalidades de financiamento, como apoio não reembolsável, participação societária em projetos, repasses, compras públicas, dentre outras. E como objetivos principais: a expansão da produção independente; o estímulo ao mercado de licenciamentos; e ampliação de competitividade nacional e internacional. (AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA, 2018)

A principal fonte de receitas do fundo é a Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional (Condecine), criada pela mesma medida provisória que criou a Ancine, a MP 2228-1/2001. Segundo Zaverucha (2018), são dois os principais valores da Condecine arrecadados atualmente: a Condecine Título - valor pago pela circulação de obras cinematográficas, publicitárias, ou não, em

diferentes janelas de exibição –, e a Condecine Teles – pago pelas empresas de telefonia –, com um potencial de, juntos, injetarem cerca de R\$ 1bi/ano.

Ainda nesse sentido, segundo o Ministério da Cultura:

O FSA, composto por recursos provenientes da Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional (Condecine), rendeu, nos últimos 10 anos, R\$ 7,5 bilhões ao Estado brasileiro, dos quais somente R\$ 3,5 bilhões foram repassados ao fundo. (MINISTÉRIO DA CULTURA, 2017)

Ou seja, aqui percebemos o potencial de geração de receitas e de reinvestimento no setor proporcionados pelo fundo, que, conforme aponta Silva (2017), teria sido ampliado, especialmente, a partir de 2013. Tomando como referência as linhas de investimento lançadas até 2017, o autor sistematizou 24 diferentes chamadas voltadas para desenvolvimento de projetos, produção e prêmios por desempenho. Isso sem contar modalidades que comentaremos mais adiante, como os arranjos regionais (coinvestimento), chamadas realizadas pela SAV com recursos do FSA, ou programas específicos voltadas para o segmento de exibição.

Especificamente em relação à produção seriada, nos interessa observar as seguintes linhas:

Tabela 1 - Linhas analisadas do FSA

Linhas	Objetivo
PRODAV 01	Investimento em obras seriadas (ou telefilmes), a partir da proposição de projetos por empresas produtoras independentes
PRODAV 02	Investimento em obras seriadas (ou telefilmes), a partir da realização de propostas de programação por canais de TV/programadoras
PRODAV 09	Investimento em obras seriadas (ou telefilmes) para serem veiculadas em redes de TV públicas, por empresas produtoras sediadas na região Nordeste

Fonte: produzida pelo próprio autor.

Existiria, ainda, a linha Prodav 06, que premiava empresas produtoras por desempenho comercial com recursos que poderiam ser investidos em novos projetos. Entretanto, como não tínhamos terminado de sistematizar todos os resultados dessa linha até a finalização desse artigo, preferimos não incluir os resultados parciais para evitar a publicização de dados incompletos.

Um outro dispositivo importante criado no escopo do FSA são os arranjos regionais, atualmente conhecidos como chamadas de coinvestimento. A partir de convênios realizados com entes estaduais e municipais, foram realizadas chamadas locais, nas quais parte dos recursos vinham do fundo e parte dos entes locais.

Nesse formato, foram realizadas quatro chamadas no estado da Bahia, duas por entes estaduais – Irdeb em 2014 e Secretaria de Cultura em 2016 –; e duas pela prefeitura de Salvador, através da Fundação Gregório de Mattos (2014 e 2017), que serão melhor descritos mais adiante.

Não é possível falar de todo esse modelo de financiamento sem mencionar, também, o lugar central que ocupa a Lei 12.485/2011. (BRASIL, 2011) Um dos principais dispositivos trazidos por ela foi a criação de uma cota de conteúdos independentes nos chamados “canais pagos”, oferecidos através do serviço de acesso condicionado – TV por assinatura.

A lei obriga a veiculação de, pelo menos, 3 horas e 30 minutos semanais de conteúdos brasileiros em horário nobre, sendo que pelo menos metade deverá ser produzido por produtora brasileira independente. Assim como busca fortalecer os chamados “canais brasileiros de espaço qualificado”, aqueles que já veiculam, prioritariamente, conteúdos nacionais.²

2 A Lei 12.485 traz o conceito de espaço qualificado, que seria o “espaço total do canal de programação, excluindo-se conteúdos religiosos ou políticos, manifestações e eventos esportivos, concursos, publicidade, televidas, infomerciais, jogos eletrônicos, propaganda política obrigatória, conteúdo audiovisual veiculado em horário eleitoral gratuito, conteúdos jornalísticos e programas de auditório ancorados por apresentador”. (BRASIL, 2011) Nesse contexto, os canais de espaço qualificado seriam aqueles que veiculam, prioritariamente, séries, filmes, programas de entretenimento em geral e afins. E os canais brasileiros de espaço qualificado seriam aqueles nos quais esses conteúdos são, majoritariamente, brasileiros. Assim, a lei

Nesse contexto, a lei

Pode ser entendida como o início de um processo de efetiva participação do Estado na regulação dos conteúdos veiculados na TV, por meio de uma política sistêmica que promova, de fato, um primeiro esboço de desenvolvimento da indústria audiovisual no país. (IKEDA, 2015)

Essa legislação trouxe resultados imediatos em curto prazo. Conforme ilustra Lima (2015), em 2009, tinham sido realizados apenas 41 licenciamentos de obras seriadas brasileiras por TVs por assinatura. Já em 2013, esse número havia sido ampliado para 1102.

A Lei 12.485/2011 também trouxe outro dispositivo bastante importante para produtoras locais, através do qual foi reservada uma cota de 30% dos recursos recolhidos pela Condecine - e aplicadas via FSA - para utilização por produtoras brasileiras estabelecidas nas regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste. (BRASIL, 2011)

Ou seja, foram estabelecidos uma série de mecanismos de indução que, somados, proporcionaram um momento bastante fértil para a produção independente local, criando-se condições para o financiamento, execução e difusão de obras independentes.

FSA e a produção seriada na Bahia

Após realização de uma contextualização panorâmica sobre os fatores que permitiram a constituição desse ambiente fértil de produção local, apresentaremos, a seguir, os resultados da pesquisa empírica realizada. E dividiremos essa análise em torno de três eixos: o primeiro discutindo detalhes sobre o financiamento dessas obras - valores, linhas mais acessadas etc -; o segundo detalhando o perfil dessas obras - gêneros, formatos etc -; e, por fim, por onde essas obras circularam.

estabeleceu que a cada três canais de espaço qualificado existentes no pacote, ao menos um deveria ser canal brasileiro de espaço qualificado.

Financiamento

Conforme já citado anteriormente, identificamos 95 obras seriadas³ baianas financiadas através do FSA entre os anos de 2011 e 2018, totalizando um montante investido de R\$ 67,8 milhões e mais de 18 mil minutos (300 horas) de programação de conteúdos independentes produzidos. Assim, o valor médio por projeto seria de R\$ 713,7 mil e a média de projetos por ano seria de 11,9.

Apesar de terem sido financiadas, prioritariamente, via FSA, as fontes federais não foram as únicas. Por conta das chamadas de arranjos regionais (coinvestimento), recursos foram suplementados pelo governo do estado e pelo município do Salvador.

Assim, separando-se os recursos por sua origem, teríamos a seguinte divisão:

Tabela 2 - Origem de recursos

Recursos FSA (federais)	%	Recursos estaduais	%	Recursos municipais	%	Total
R\$ 63,5 mi	93,6	R\$ 3,1 mi	4,6	R\$ 1,2 mi	1,8	R\$ 67,8 mi

Fonte: produzida pelo próprio autor.

Em 2014, foi realizada a primeira chamada com esses moldes no estado, lançada pelo Irdeb. A chamada pública financiou sete séries e quatro telefilmes, totalizando um valor de investimentos de até R\$ 6,3 mi - R\$ 4,2 pelo FSA e R\$ 2,1 de recursos estaduais. Dentro desse montante, o valor específico de produção seriada foi de R\$ 4,1 mi - R\$ 2,7 mi pelo FSA e, aproximadamente, R\$ 1,4 mi de recursos estaduais.

Comparando-se com o que foi plenamente executado, percebemos que foram realmente financiadas sete séries e o valor de investimento ficou bastante próximo ao previsto, levando-se em conta o orçamento dos projetos aprovados. O valor executado ficou em R\$ 4.089.783,37.

3 Essas 95 obras encontram-se em diferentes estágios de produção. Parte delas já foi finalizada e exibida, mas outras encontram-se em distintos momentos: contratação, produção ou pós-produção.

A segunda chamada estadual foi realizada em 2016, pela Secretaria de Cultura. Nessa ocasião, a chamada pública contemplaria a realização de 22 obras, sendo 15 séries, 4 telefilmes e 3 longas. O valor máximo de investimentos seria de R\$ 7,6 mi pelo FSA e R\$ 3,8 mi pelo Fundo de Cultura do Estado da Bahia (FCBA). Dentro desse montante, o valor específico voltado para produção seriada seria de R\$ 6.119.000 – aproximadamente R\$ 4,1 pelo FSA e R\$ 2 mi de recursos estaduais.

Em relação a essa chamada, percebemos uma maior distorção entre o que foi previsto e o que foi plenamente executado. Em relação à quantidade de obras, foram financiadas 12 séries, ao invés de 15. Essa diferença se deu na linha de financiamento a obras de animação – duas executadas, ao invés de quatro –, e na linha de series documentais – oito executadas, ao invés das nove previstas. Já na relação montante previsto x montante executado, percebemos que o valor de R\$ 6,1 mi foi reduzido para cerca de R\$ 5 mi. Ou seja, pouco mais de R\$ 1,1 mi a menos. Assim, na prática, foram aportados através dessa chamada, aproximadamente, R\$ 3,3 mi via FSA e R\$ 1,7 mi pelo FCBA.

Já do ponto de vista municipal, em 2014, a prefeitura municipal de Salvador, através da Fundação Gregório de Mattos, lançou o Edital Arte na TV – Ano I. Através dele, seriam financiadas quatro obras seriadas, três documentais e uma de ficção ou animação.

Em relação a esta chamada, percebemos que a relação entre previsto x executado ficou bastante próxima. As quatro obras previstas foram financiadas, e, dos R\$ 1,5 mi previstos em investimentos, foram executados R\$ 1.476.051,00, sendo cerca de R\$ 984 mil via FSA, e R\$ 492 mil de recursos municipais.

Já em 2017, foi lançado o edital Arte na TV – Ano II. Ele previa a realização de sete obras seriadas, sendo duas de animação, duas de ficção e três documentais, prevendo-se um valor de investimento de R\$ 2.250.000. Quando analisamos os resultados da chamada, percebemos, mais uma vez, que os sete projetos previstos foram contratados e que os valores de investimento ficaram muito próximos ao previsto. Analisando os orçamentos dos projetos aprovados, percebemos que foram alocados R\$ 2.249.800,00, sendo quase R\$ 1,5 mi de recursos federais e cerca de R\$ 750 mil de recursos municipais.

Nos primeiros anos de implementação do fundo, percebemos um crescimento mais lento em relação ao acesso aos recursos/obras produzidas por empresas locais. Entre 2011 e 2013, apenas dois projetos foram aprovados. Mas, a partir de 2014, percebemos uma mudança dessa tendência, conforme demonstra o quadro a seguir:

Quadro 1 - projetos aprovados pro ano

2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	Total
01	00	01	11	09	13	41	19	95

Fonte: produzida pelo próprio autor.

Atribuimos esse aumento expressivo a partir de 2014 ao lançamento de chamadas pelo Irdeb e pela Fundação Gregório de Mattos, através da linha de arranjos regionais (coinvestimento), além das chamadas específicas para TVs Públicas (Prodav 09) nos anos de 2015 e 2016.

Mas, a partir de 2017, percebemos um segundo ponto de virada. Tanto nesse ano quanto em 2018, as linhas mais acessadas por produtoras baianas passaram a ser o Prodav 01 e o Prodav 02. Essa evolução pode ser conferida nos quadros a seguir, que trazem dados de investimentos em dois marcos temporais: 2011 a 2016 e 2017 a 2018. Além de um terceiro quadro somando todos os dados:

Quadro 2 - Investimentos e projetos por linha, de 2011 a 2016

Linha	Qtde de projetos	Montante
Prodav 01	05	R\$ 3,8 mi
Prodav 02	03	R\$ 1,2 mi
Prodav 09	07	R\$ 6,8 mi
Arranjos Regionais	20	R\$ 6,1 mi
Recursos Locais		R\$ 3 mi
Total	35	R\$ 20,9 mi

Fonte: produzida pelo próprio autor.

Quadro 3 - Investimentos e projetos por linha, de 2017 a 2018

Linha	Qtde de projetos	Montante
Prodav 01	27	R\$ 30,5 mi
Prodav 02	23	R\$ 12,8 mi
Prodav 09	0	R\$ 0 mi
Arranjos Regionais	10	R\$ 2,5 mi
Recursos Locais		R\$ 1,2 mi
Total	60	R\$ 47 mi

Fonte: produzida pelo próprio autor.

Quadro 4 - Investimentos e projetos por linha, de 2011 a 2018

Linha	Qtde de projetos	Montante
Prodav 01	32	R\$ 34,3 mi
Prodav 02	26	R\$ 14 mi
Prodav 09	07	R\$ 6,8 mi
Arranjos Regionais	30	R\$ 8,6 mi
Recursos Locais		R\$ 4,2 mi
Total	95	R\$ 67,9 mi

Fonte: produzida pelo próprio autor.

Nossa hipótese é que essa mudança se deu pelo aprimoramento no trabalho das empresas locais, sendo uma variável que pode apontar uma maior profissionalização do setor. Especialmente porque as linhas Prodav 01 e Prodav 02 demandam uma relação mais estreita com agentes de mercado. A experiência trazida por chamada locais - investimento e TVs Públicas - juntamente com uma maior participação de empresas locais em eventos de mercado podem ter contribuído com isso.

A chamada pública realizada pelo Irdeb em 2017 para contratação de obras através do Prodav 02 também teve importante papel nesse sentido. Através dela, no período analisado, foram contratadas 19 séries em 2018.

Por fim, apresentamos uma última variável relacionada com os agentes que vem produzindo essas obras no estado. Quando analisamos esse critério, observamos que estas 95 séries vem sendo produzidas por 43 produtoras/grupos econômicos distintos. Ou seja, verificamos um alto índice de distribuição desses recursos e um momento fértil de surgimento/fortalecimento de empresas locais.

Dentre essas 43 empresas/grupos econômicos, sete tiveram pelo menos três projetos aprovados. As outras 36, tiveram aprovados um ou dois projetos. Nesse sentido, esses sete agentes econômicos foram responsáveis pela produção de 43 obras - 45% do total. A seguir, apresentamos as empresas/grupos econômicos com maior número de projetos aprovados - já realizados ou não.

Quadro 5 - quantidade de obras produzidas por empresa produtora

Produtora/ Grupo Econômico	Quantidade de Obras
Têm Dendê Produções	12
Truque	9
Caranguejeira	5
Movioca	5
Origem	5
Griot Filmes	4
Liberato Produções	3
Total	43

Fonte: produzida pelo próprio autor.

Importante ressaltar dois aspectos relacionados aos dados apresentados: em primeiro lugar, algumas obras produzidas foram, na verdade, coproduções, entretanto, seguindo critérios da Ancine, levamos em conta apenas a empresa proponente do projeto para sistematizar essa informação; e, em segundo lugar, essa distribuição de recursos entre um grande número de empresas produtoras demandaria um olhar mais atento dos agentes financiadores, pois uma descontinuidade nessa política pode colocar seriamente em risco esse crescimento verificado.

Perfil das obras

Partindo para uma análise do perfil das obras financiadas/produzidas, nosso marco inicial é a série Turma do Xaxado – obra de animação de 26 episódios, com um minuto cada, produzida pela Liberato Produções Culturais – primeira série baiana aprovada para financiamento via FSA através da linha Prodav 01. O projeto foi aprovado em 2011 e lançado em 2015, sendo veiculada, inicialmente, pela TV Educativa da Bahia (TVE-BA). Ela é uma adaptação para o formato televisivo da obra do cartunista Cedraz.

A partir desse marco inicial, e analisando o gênero das obras financiadas entre 2011 e 2018, percebemos uma preponderância do gênero documental, conforme aponta o quadro a seguir:

Quadro 6 - quantidade de obras produzidas por gênero

Doc/Factual	Ficção	Animação
66	16	13

Fonte: produzida pelo próprio autor.

Partindo pra uma segunda variável de análise, em relação aos formatos das obras, obtivemos informações de 86 das 95 produções seriadas aprovadas. Foi identificada uma multiplicidade de formatos, 26 ao todo, mostrando uma inexistência de tendência única. Apenas três formatos tiveram incidência significativa, acima de cinco ocorrências, conforme apontado no quadro abaixo:

Quadro 7 - formatos mais comuns em obras baianas

Formato	Quantidade
5x26	31
13x26	11
13x7	6

Fonte: produzida pelo próprio autor.

Aqui gostaríamos de discutir um aspecto que relaciona gênero, formato e o papel dos agentes financiadores no estímulo a esses gêneros. Quando levamos em conta as quatro chamadas realizadas pela linha arranjos regionais/coinvestimento, percebemos uma opção por formatos com menos episódios.

Tabela 3 - formatos mais comuns por linha de financiamento

Linha	Quant. de projetos	Formatos mais comum
FSA (Prodav 01, 02 e 09)	65	18 obras possuem o formato 5 episódios de 26' 10 obras possuem o formato de 13 episódios de 26'
Arranjos regionais	30	13 obras possuem 05 episódios de 26'

Fonte: produzida pelo próprio autor.

Nesse contexto, percebemos que a opção das chamadas realizadas por arranjos regionais (coinvestimento) foi apostar em obras com menor quantidade de episódios. Apenas duas obras, entre as 30 financiadas por essa modalidade, tinham mais do que oito episódios. E 19 obras, das 30, tinham até cinco episódios.

Quando observamos as obras financiadas pelas linhas Prodav 01, Prodav 02 e Prodav 09, percebemos que 31 delas possuem, pelo menos, 13 episódios. Por outro lado, percebemos que 14 das 18 obras, com formato de cinco episódios de 26 minutos, foram produções licenciadas pelo Irdeb, em 2018, via Prodav 02.

A análise desses dados nos traz alguns indícios que apontam para um interesse de agentes locais em privilegiar formatos mais curtos, entre cinco e sete episódios. Isso em contraste com projetos mais longos, de 13 ou mais episódios, que tem sido mais comum na linha Prodav 01.

Se, por um lado, entendemos essa estratégia dentro de uma lógica de distribuição de recursos para um número maior de agentes, por outro, nos perguntamos se esses formatos reduzidos teriam potencial de mercado para acessar segunda ou terceira janela.

Realizando um paralelo entre os gêneros mais financiados por linha do FSA, percebemos uma preponderância do gênero documental nas linhas gerais do fundo, quando comparado com os arranjos regionais/coinvestimento. Isso nos dá um indício sobre uma maior maturidade do gênero documental no estado, em detrimento do gênero ficcional. O que apontaria tanto um potencial de mercado – pela força do gênero documental – quanto uma fragilidade – baixa diversificação de perfil de produtos pela baixa quantidade de séries ficcionais financiadas/produzidas.

Tabela 4 – quantidade de obras por gênero x linha de financiamento

Linha	Quant. de projetos	DOC/ Factual	Ficção	Animação
FSA (Prodav 01, 02 e 09)	65	50	8	7
Arranjos regionais	30	16	8	6

Fonte: produzida pelo próprio autor.

Na tabela a seguir, apresentamos uma outra variável que relaciona perfil da obra e financiamento, que é o valor por minuto produzido. Aqui apresentamos esses valores de uma forma geral, mas acreditamos que seria necessário, num próximo momento, analisá-lo ano a ano – para observar se houve aumento ou diminuição de valores – e compará-lo com outras realidades regionais.

Tabela 5 – valor das obras por minuto

Valor/ Minuto (DOC)	Valor/ Minuto (FIC)	Valor/ Minuto (Animação)
R\$ 2.704,32 ⁴	R\$ 5.905,97 ⁵	R\$ 10.639 ⁶

Fonte: produzida pelo próprio autor.

4 Valor levando-se em conta 59 das 66 obras documentais identificadas.

5 Valor levando-se em conta 14 das 16 obras ficcionais identificadas.

6 Valor levando-se e conta 12 das 13 obras de animações identificadas.

Por fim, quando tomamos como critério a origem das empresas produtoras, percebemos uma preponderância da Região Metropolitana de Salvador (RMS), conforme ilustra o quadro a seguir:

Quadro 8 - obras realizadas por sede da produtora

Cidade/ Região	Qtde
RMS	89
Lençóis	2
Feira de Santana	1
Ipiaú	1
Itororó	1
São Felix	1
Total	95

Fonte: produzida pelo próprio autor

Esses números ainda refletem uma maior concentração - ou capacidade produtiva - nas cidades de Salvador e Lauro de Freitas (RMS). De toda forma, nos chama atenção a inexistência de projetos das cidades de Vitória da Conquista, Ilhéus e Itabuna, importantes polos regionais no sudoeste e no sul do estado respectivamente. Ausências que mereceriam ser analisadas com um olhar mais atento em próximas análises.

Circulação

Dentre as 95 obras financiadas pelo FSA, 35 delas já foram exibidas - ou já tinham data de exibição confirmada e divulgada até o fechamento deste capítulo -, enquanto 65 ainda se encontram em diferentes estágios de produção.

Uma das inovações trazidas pelo FSA é a necessidade de apresentação de um contrato de pré-licenciamento realizado entre a empresa produtora e um canal de TV, no momento da contratação do projeto pelo fundo, para comprovar que a obra será exibida após sua produção. Levando-se

em conta essa informação, apresentamos, a seguir, os principais canais responsáveis pelo licenciamento de obras baianas:⁷

Quadro 9 - quantidade de obras por canal veiculado

Canal de TV	Qtde
TVE BA	36
TV Kirimurê	8
TVE Bahia/TV Brasil ⁷	7
CineBrasilTV	6
TV Aratu	6
TV Difusora	5
Associação dos Usuários da TV e Canal Comunitário de Lauro de Freitas	4
Music Box Brazil	3
Canal Curta!	2
Futura	2
Travel Box Brazil	2
Prime Box Brazil	2
TV e Radio Jornal do Commercio	2
TV Ponta Negra	2
TV Tambaú	2
Canal Brasil	1
TV Cultura	1
RIC TV (TV Independência)	1
TV Itabuna	1
TV Jangadeiro	1
ZooMoo	1
Total	95

Fonte: produzida pelo próprio autor.

7 Esse item refere-se às obras financiadas via Prodav 09, pois consideramos relevante diferenciá-las das obras que foram licenciadas diretamente pela TVE BA.

O quadro aponta a importância de TVs públicas, especialmente a TVE-BA, no processo de licenciamento de obras e fomento ao mercado local. Sozinha, ela foi responsável por 36 licenciamentos, fruto de chamadas públicas ou de licenciamentos diretos – onerosos ou não onerosos.

De toda forma, percebemos que obras baianas circularam por, pelo menos, 20 diferentes canais de TV, entre fechados e abertos, sem contar outras TVs públicas além da TVE-BA. Isso aponta uma diversificação dos canais de circulação dessas obras e uma interessante articulação entre produção independente e TV, algo que está no cerne dos objetivos da Lei 12.485/2011. (BRASIL, 2011)

Vale ressaltar também a importância crescente que canais regionais passaram a ter nesse processo. Excluindo-se as TVs públicas, 32 obras foram licenciadas por canais abertos de diferentes estados do Brasil e por TVs comunitárias.

Levando-se em conta as 35 obras já exibidas, ou com exibição confirmada e divulgada, chegamos ao seguinte quadro:

Quadro 10 - Veiculação de obras por canal

Canal de TV	Qtde
TVE Bahia	13
TVE Bahia/TV Brasil (PRODAV 09)	7
TV Aratu	4
CineBrasilTV	2
TV e Radio Jornal do Commercio	2
Canal Comunitário de Lauro de Freitas - TV COM	1
Canal Curta!	1
Futura	1
Music Box Brazil	1
Prime Box Brazil	1
Tambaú	1
TV Ponta Negra	1
	35

Fonte: produzida pelo próprio autor.

Também identificamos que algumas obras já tiveram exibições em segunda ou terceira janelas como, por exemplo, a série *Criativos.BR*, da Temdendê produções, que já foi exibida na Band Nacional, além do canal Lifetime. Ou a série *Meu Irmão Nerd*, da Truque, que está disponível na Amazon Prime. Das 35 séries já lançadas, ou com lançamento agendado, identificamos seis delas com exibição em segunda janela já realizada.

Conclusões

Este capítulo teve como objetivo discutir a relação entre o FSA e a produção seriada na Bahia. A partir dos dados e reflexões apresentados, acreditamos que a produção seriada baiana realmente vive um momento singular, saindo de um contexto de produção incipiente, para uma média de 11,9 projetos por ano, levando-se em conta o período entre 2011 e 2018.

Entretanto, vale reforçar que, por seu caráter de mercado emergente, a continuidade desse momento fértil depende, diretamente, de uma manutenção das políticas de fomento e financiamento até então implementadas. Por isso, é necessária atenção das iniciativas pública e privada para conservação e ampliação dessas ações e de seus respectivos resultados.

Reforçamos também a importância que os agentes locais possuem nesse processo. Aqui nos referimos aos agentes públicos, mas, especialmente aos agentes privados, como as TVs regionais. No contexto baiano, TVE, TV Aratu, TV Kirimurê e TV Comunitária de Lauro de Freitas tiveram importante papel no licenciamento de obras.

Mas vemos como desafio a ampliação dos canais de exibição, especialmente segunda e terceira janelas, e um melhor aproveitamento do espaço virtual para difusão das mesmas.

Também verificamos a necessidade do mercado e dos agentes de fomento refletirem sobre a diversificação de gêneros produzidos localmente, especialmente pela grande distância notada entre a produção documental e a produção ficcional.

Aproveitamos esse momento, também, para nos colocar alguns desafios em relação ao prosseguimento dessa pesquisa. Acreditamos que é

necessário verificar a continuidade na tendência de crescimento na produção, apesar da tendência de descontinuidade de investimentos públicos e privados. É necessário refletir sobre o perfil das obras, do ponto de vista de temas mais apresentados e públicos previstos. Além de termos um olhar mais atento ao processo de circulação dessas obras, verificando a capacidade de inserção das séries em distintas janelas de exibição e também uma análise mais detalhada em torno da mensuração de audiências e resultados junto aos públicos e consequente retorno financeiro das obras.

Referências

- AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA (Brasil). PRODAV- Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Audiovisual Brasileiro - Regulamento Geral. Rio de Janeiro: Ancine, 2018. Disponível em: https://fsa.ancine.gov.br/sites/default/files/regulamento-geral-do-prodav/RG_PRODAV_versao_07.11.18___Apos_Resolucoes_178_180_e_182.pdf. Acesso em: 14 abr. 2020.
- BARBALHO, A.; RUBIM, A. (org.). *Políticas Culturais no Brasil*. Salvador: EDUFBA, 2007.
- BOTELHO, I. *Dimensões da cultura: políticas culturais e seus desafios*. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2016.
- BRASIL. *Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001*. Estabelece princípios gerais da Política Nacional do Cinema, cria o Conselho Superior do Cinema e a Agência Nacional do Cinema - ANCINE, institui o Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Cinema Nacional - PRODECINE, autoriza a criação de Fundos de Financiamento da Indústria Cinematográfica Nacional - FUNCINES, altera a legislação sobre a Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional e dá outras providências. Presidência da República. Brasília, DF. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/mpv/2228-1.htm. Acesso em: 14 abr. 2020.
- BRASIL. *Lei nº 11.437, de 28 de dezembro de 2006*. Altera a destinação de receitas decorrentes da Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional - CONDECINE, criada pela Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001, visando ao financiamento de programas e projetos voltados para o desenvolvimento das atividades audiovisuais; altera a Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001, e a Lei nº 8.685, de 20 de julho de 1993, prorrogando e instituindo mecanismos de fomento à atividade audiovisual; e dá outras providências. Presidência da República. Brasília, DF. Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/l11437.htm. Acesso em: 14 abr. 2020.

BRASIL. *Decreto nº 6.299, de 12 de dezembro de 2007*. Regulamenta os arts. 1º, 2º, 3º, 4º, 5º e 6º da Lei no 11.437, de 28 de dezembro de 2006, que destinam recursos para o financiamento de programas e projetos voltados para o desenvolvimento das atividades audiovisuais, e dá outras providências. Presidência da República. Brasília, DF. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2007/Decreto/D6299.htm. Acesso em: 14 abr. 2020.

BRASIL. *Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011*. Dispõe sobre a comunicação audiovisual de acesso condicionado; altera a Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001, e as Leis nº 11.437, de 28 de dezembro de 2006, 5.070, de 7 de julho de 1966, 8.977, de 6 de janeiro de 1995, e 9.472, de 16 de julho de 1997; e dá outras providências. Presidência da República. Brasília, DF, 2011. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Lei/L12485.htm. Acesso em: 14 abr. 2020.

IKEDA, M. *O cinema brasileiro a partir da retomada: aspectos econômicos e políticos*. São Paulo: Summus, 2015.

LIMA, H. S. *A lei da tv paga: impactos no mercado audiovisual*. 2015. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 2015.

MINISTÉRIO DA CULTURA. *Comitê Gestor do Fundo Setorial do Audiovisual debate medidas para o setor*. Brasília, DF, 17 nov. 2017. Disponível em: http://www.cultura.gov.br/noticias-destaques/-/asset_publisher/OiKX3xlR9iTn/content/comite-gestor-do-fundo-setorial-do-audiovisual-debate-medidas-para-o-setor/10883. Acesso em: 22 ago. 2018.

MORAIS, K. S. de. *Produção independente, mercados de televisão e a Política de Fomento ao Audiovisual no Brasil*. 2018. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, 2018.

SANTANA, S. L. C. *Das leis de incentivo ao fundo setorial do audiovisual: uma análise das políticas públicas para o audiovisual no Brasil (2000-2015)*. 2019. Tese (Mestrado em Cultura e Sociedade) – Universidade Federal da Bahia, Escola de Belas Artes, 2019.

SILVA, R. C. *Protagonistas e figurantes na construção e direcionamento da política nacional do cinema e do audiovisual no Brasil (2001 a 2016)*. 2017. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Econômico) – Universidade de Campinas, 2017.

ZAVERUCHA, V. *Desvendando a Ancine*. Ed. Vera Zaverucha, 2018. Ebook Kindle.

ANEXO I

Obras seriadas financiadas pelo FSA 2011-2018

(contempla obras aprovadas, em diferentes estágios de produção)

Nº	Linha	Projeto	Proponente	Gênero
1	Arte na TV - ANO I	Culturama - Documentário	Cavalo do Cão Filmes	Documentário
2	Arte na TV - ANO I	O samba que Mora aqui	Caranguejeira Filmes	Documentário
3	Arte na TV - ANO I	Saberes passados	Liberato Produções Culturais	Documentário
4	Arte na TV - ANO I	TABUH!	Doc Doma	Ficção
5	Arte na TV - Ano II	80 anos	Casa do Santomé Filmes	Documentário
6	Arte na TV - Ano II	Cainã	Imagine Studios	Animação
7	Arte na TV - Ano II	Dias de Tempestade	Caranguejeira Filmes	Animação
8	Arte na TV - Ano II	Hunt	Olivas Filmes	Ficção
9	Arte na TV - Ano II	Iyas Idas - Mulheres na Cozinha	Giro Produções Culturais	Documentário
10	Arte na TV - Ano II	Pequeno Tratado de Pequenas Coisas	Benditas	Ficção
11	Arte na TV - Ano II	Toda Menina Baiana	Tenda dos Milagres	Documentário
12	IRDEB - 2014	A Professora de Música	Vôo Audiovisual	Ficção
13	IRDEB - 2014	Bill, O Touro	Origem	Animação
14	IRDEB - 2014	Botecam	Sereia Filmes	Ficção
15	IRDEB - 2014	Diversidade	Dois Arroz	Documentário
16	IRDEB - 2014	Francisco só quer jogar bola	Doc Doma	Ficção
17	IRDEB - 2014	Natureza do Homem	Inspirar	Animação
18	IRDEB - 2014	O Senhor das Jornadas	Truque	Documentário
19	Secult - 2016	Aventuras de Ami	Lanterninha Produções	Animação
20	Secult - 2016	Bahia Da Fé ao Profano	Caipora Filmes	Documentário
21	Secult - 2016	Bailão	Todos os Cantos Filmes	Documentário
22	Secult - 2016	Boi Bandido - Série de Ficção	Plano 3 Filmes	Ficção
23	Secult - 2016	Cartas para... - a série, Escritoras Baianas	Vânia Alves Smith Lima	Documentário
24	Secult - 2016	da Manga Rosa	Tenda dos Milagres	Documentário
25	Secult - 2016	D'arqueologia - o Brasil subterrâneo	Caranguejeira Filmes	Documentário
26	Secult - 2016	Orquestra do Mundo - 2a temporada: Rio São Francisco	Montanhas Filmes	Documentário
27	Secult - 2016	Os Sonhadores	Obá Cacauê Produções	Ficção

Nº	Linha	Projeto	Proponente	Gênero
28	Secult - 2016	Pé e Cabeça	Imagine Studios	Animação
29	Secult - 2016	Profetas da Chuva	Malagueta Cinema e Vídeo	Documentário
30	Secult - 2016	Quem foi seu mestre?	DPE Produções	Documentário
31	Prodav 01	A Chave - 2ª Temporada	TêmDendê Produções	Documentário
32	Prodav 01	A Lei do Riso - Crimes Bizarros	Movioca Salvador	Ficção
33	Prodav 01	Agbara Dudu - Visonários Negros	Truque	Documentário
34	Prodav 01	Belatrix - 1ª temporada	Origem	Animação
35	Prodav 01	Bicos	Origem	Documentário
36	Prodav 01	Biografias Urbanas - Olinda e Recife	Verso a Verso	documentário
37	Prodav 01	BR 21	Bahia Visual	Documentário
38	Prodav 01	Cícero	TêmDendê Produções	Documentário
39	Prodav 01	Criativos.br - Moda e Identidade	TêmDendê Produções	Documentário
40	Prodav 01	Expedição Nordeste	TêmDendê Produções	Documentário
41	Prodav 01	Galera da Praia	Takapy Digital Art	Animação
42	Prodav 01	Gonzaguianas	Malagueta Cinema e Vídeo	Ficção
43	Prodav 01	Luzes da Amazônia Azul	Larty Mark	Documentário
44	Prodav 01	Maresias	Mandacaru Filmes	Documentário
45	Prodav 01	Meu closet é um mundo	Movioca Salvador	Documentário
46	Prodav 01	No País da Poesia Popular	Truque	Documentário
47	Prodav 01	O Síndico	Floresta Filmes	Ficção
48	Prodav 01	On Board	Liberato Produções Culturais	Documentário
49	Prodav 01	Os Herdeiros de Vargas	Toca de Reis	Documentário
50	Prodav 01	Pedro e a Pedra Secreta	Mantra Filmes	Animação
51	Prodav 01	Pequenos Narradores: Comunidade	Takapy Digital Art	Animação
52	Prodav 01	Rios	TêmDendê Produções	Documentário
53	Prodav 01	Rios - Bacia do Paraná	Papa Jaca	Documentário
54	Prodav 01	Rota das Emoções	Movioca Salvador	Documentário
55	Prodav 01	Ruralidades	TêmDendê Produções	Documentário
56	Prodav 01	Tadinha	Truque	Animação
57	Prodav 01	Tori, a detetive	Origem	Animação
58	Prodav 01	Tradições Amazônia Atlântica	Griot Filmes	Documentário

Nº	Linha	Projeto	Proponente	Gênero
59	Prodav 01	Trindade Nordestina	TêmDendê Produções	Documentário
60	Prodav 01	Turma do Xaxado	Liberato Produções Culturais	Animação
61	Prodav 01	War Love – Amores de Guerra	Origem	Documentário
62	Prodav 01	Zélia, Memórias e Saudades	Casa do Santomé Filmes	Documentário
63	Prodav 02	A Chave 3	Vânia Alves Smith Lima	Documentário
64	Prodav 02	Aprender a sonhar - 2ª temporada	Caranguejeira Filmes	Documentário
65	Prodav 02	Bahia de Fé	Santo Guerreiro	Documentário
66	Prodav 02	Balaclava	Movioca Salvador	Ficção
67	Prodav 02	Cine Barato	Truque	Documentário
68	Prodav 02	Comida aqui é mato	Mangaba	Documentário
69	Prodav 02	Conexões e Hashtags	Ideias Inquietas	Documentário
70	Prodav 02	Donas do Baba	Movioca Salvador	Documentário
71	Prodav 02	Era uma vez, um sonho	Plano 3 Filmes	Documentário
72	Prodav 02	Eu, Empresa	Transe Filmes LTDA	Documentário
73	Prodav 02	floradas: na trilha da agroecologia	Mantra Filmes	Documentário
74	Prodav 02	Hiper Praia	Takapy Digital Art	Documentário
75	Prodav 02	Histórias Submersas	RGN Randam	Documentário
76	Prodav 02	Lá em casa Sessions - 2ª Temporada	Attack Studio	Documentário
77	Prodav 02	Memórias (Memórias do Brasil)	TêmDendê Produções	Documentário
78	Prodav 02	Ninguéns	Rainha Cinema	Documentário
79	Prodav 02	O Rio Negro de Nei Lopes	Caipora Filmes	Documentário
80	Prodav 02	Ofícios em Extinção	Montanhas Filmes	Documentário
81	Prodav 02	Quem foi seu mestre?	DPE Produções	Documentário
82	Prodav 02	Raw Bahia	Jungleman Filmes	Documentário
83	Prodav 02	Ruralidades Bahia	Bahia Visual	Documentário
84	Prodav 02	Seculares: o mundo a mais de cem	Hamaca	Documentário
85	Prodav 02	Territórios – Todos os cantos da Bahia	Truque	Documentário
86	Prodav 02	Toda Menina Baiana - 2ª temporada	Truque	Documentário
87	Prodav 02	Todos os sonhos	Benditas	Documentário
88	Prodav 02	Um Take Um Som - 2ª temporada	Attack Studio	Documentário

Nº	Linha	Projeto	Proponente	Gênero
89	Prodav 09	A Bicicleta do Vovô	Hamaca	Ficção
90	Prodav 09	Aprender a Sonhar	Caranguejeira Filmes	Documentário
91	Prodav 09	Meu Irmão Nerd	Truque	Ficção
92	Prodav 09	Música da Minha Vida	Santo Guerreiro	Ficção
93	Prodav 09	Pequeno Gigante	Larty Mark	Ficção
94	Prodav 09	Sertão de Dentro	Truque	Documentário
95	Prodav 09	Travessias Negras	Portfolium Laboratório de Imagens	Documentário

PROCESSOS CRIATIVOS NA ANIMAÇÃO SERIADA INFANTIL BRASILEIRA

O CASO DE INTERNACIONALIZAÇÃO
DE “CUPCAKE & DINO”

NATACHA STEFANINI CANESSO

A animação seriada infantil é o formato audiovisual de ficção, produzido para televisão ou multiplataformas, com o intuito de disponibilizar conteúdos educativos ou de entretenimento em linguagem acessível e atraente às crianças. Os processos criativos para desenvolvimento, produção e comercialização de uma obra desta natureza podem se configurar de acordo com o modelo de negócio adotado pelas produtoras envolvidas no projeto. Este capítulo tem o objetivo de apresentar as variáveis

identificadas nos processos criativos de internacionalização de uma obra de animação seriada infantil brasileira.

Para tanto, foi selecionada a produtora independente brasileira Birdo e a animação “Cupcake & Dino: serviços gerais”, coproduzida pela E-One Entertainment. Em maio de 2019, a produtora lançou uma questão aos seus seguidores nos *stories* do Instagram institucional: “Tem curiosidade pra saber alguma coisa da Birdo? O que você quer saber sobre a Birdo?” Entre várias perguntas e respostas, foram selecionadas para este capítulo três questões relacionadas aos processos criativos, sendo duas sobre internacionalização da obra.

A análise, a partir destas questões, é baseada no procedimento metodológico desenvolvido por Baxandall no livro ‘Padrões de Intenção’ (2006) e nas proposições de Woodman, Saywer e Griffin (1993) para a Teoria da Criatividade Organizacional. Baxandall, ao estudar a obra de arte, não a descreve: elabora hipóteses – aqui se propõe questões de investigação –, localiza o conjunto de ações intencionais do artista – neste caso, os agentes envolvidos (indivíduos, grupo, organização) – no material de pesquisa disponível e reconhece a circunscrição da investigação pelo repertório de quem o analisa.

Ao aplicar a proposta de Baxandall aos processos criativos de animação seriada infantil brasileira, agregam-se as proposições de Woodman, Saywer e Griffin (1993) e apresenta-se um quadro de variáveis relacionadas à obra e à produtora. O intuito é responder à questão geral que, por sua vez, delimita um contexto, a internacionalização da obra: quais são as variáveis nos processos criativos de uma animação seriada infantil brasileira com o intuito de internacionalização da obra?

O capítulo está estruturado em quatro partes, além desta introdução e da conclusão. Primeiro, contextualiza o aumento da demanda de obras de animação no mercado audiovisual brasileiro e detalha o ponto de partida desta pesquisa. Em seguida, apresenta o procedimento metodológico aplicado. A terceira parte é dedicada à narrativa sobre a produtora e a obra, construída com informações disponíveis nas redes sociais da produtora e dos criadores citados no texto e nos websites institucionais das empresas

que participaram da produção. A partir do conteúdo da narrativa, na quarta parte, é possível observar o quadro com a classificação das variáveis dos processos criativos no caso específico da animação “Cupcake & Dino: serviços gerais”.

O mercado de animação no Brasil

O mercado audiovisual brasileiro se desenvolveu a partir da Lei nº 12.485,¹ conhecida como Lei da TV Paga, que determina cotas de conteúdo nacional produzido por produtoras independentes nas grades de programação dos canais fechados; e da criação do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), com programas de fomento para todos os segmentos da indústria audiovisual, a exemplo de produção para televisão e cinema, distribuição e comercialização das obras. No caso da animação infantil, seguindo uma tendência mundial, a programação matinal dos canais abertos dedicada às crianças iniciou um processo de migração para a televisão fechada, tornando-a cada vez mais diversificada e segmentada em gêneros e faixas etárias. A Disney, por exemplo, segmenta o público em três canais: Disney Junior (pré-escolar/2 a 7 anos), Disney XD (6 a 14 anos) e Disney Channel (geral, com exibição dos clássicos Disney).

A esses três fatores, acrescenta-se o aumento na oferta de cursos para a formação acadêmica e técnica e conseqüente profissionalização do mercado. O cenário explica a abertura e expansão de produtoras independentes no país, sendo algumas dedicadas exclusivamente à criação e produção de conteúdo de animação para televisão e cinema. Segundo o Portal UOL, o número de produtoras filiadas à Brasil Audiovisual Independente (BRAVI) triplicou entre novembro de 2011 - 151 filiados - e maio de 2014

1 A lei entrou em vigor em 2012 estabelecendo que “os canais que exibem predominantemente filmes, séries, animação, documentários (chamados de canais de espaço qualificado) passam a ter a obrigação de dedicar 3 horas e 30 minutos semanais de seu horário nobre à veiculação de conteúdos audiovisuais brasileiros, sendo que no mínimo metade deverá ser produzida por produtora brasileira independente. Também determina que todos os pacotes oferecidos aos consumidores deverão incluir 1 canal de espaço qualificado de programadora brasileira para cada 3 canais de espaço qualificado”. (AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA, 2001)

- 465 filiados.² De acordo com o histórico da própria BRAVI,³ em julho de 2019 eram 660 produtoras em 21 estados da Federação, sendo que 311 se autodeclararam produtoras de conteúdo de animação.⁴

Com relação às políticas públicas para o audiovisual, desde 2008, foram lançados pela Secretaria do Audiovisual (SAV) e Agência Nacional de Cinema (Ancine) diversos mecanismos de fomento para a cadeia produtiva do setor. O Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Audiovisual Brasileiro (Prodav) é direcionado para projetos para televisão e impulsionou a produção de obras de animação seriada no Brasil nesta última década.

Entre as produtoras que tiveram projetos aprovados em um de seus editais, a Chamada Pública BRDE/FSA PRODAV 01/2012,⁵ a Birdo se destaca no Brasil pela equipe altamente qualificada e pelo diálogo que estabelece com o mercado, incluindo artistas, animadores, apreciadores e curiosos da animação. Também marca presença nos principais eventos nacionais como Rio2C, AnimaMundi, Comic Con Experience (CCXP) e em festivais internacionais: MIPJunior, Festival de Animação de Annecy e Prêmios Quirinos de Animação Ibero-Latinoamericana. Em 2018, participou da inauguração do SESC Avenida Paulista, com a Ocupação Birdo, na qual expôs personagens e processos criativos, dialogou com o público

2 CUNHA, Carolina. *Número de pequenas produtoras triplica em dois anos com lei da TV paga*. Portal Uol, São Paulo, 28 maio 2014. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/empreendedorismo/noticias/redacao/2014/05/28/numero-de-pequenas-produtoras-triplica-em-dois-anos-com-lei-da-tv-paga.htm>. Acesso em: 14 jan. 2019.

3 BRASIL AUDIOVISUAL INDEPENDENTE. *Histórico*. São Paulo, 21. ago. 1999a. Disponível em: <http://bravi.tv/bravi/historico/>. Acesso em: 14 jan. 2019.

4 BRASIL AUDIOVISUAL INDEPENDENTE. *Associados*. São Paulo, 21. ago. 1999b. Disponível em: <http://bravi.tv/associados/atividade/animacao/>. Acesso em: 14 jan. 2019.

5 “Esta Chamada Pública destina-se à seleção, em regime de fluxo contínuo, de projetos de produção independente de obras audiovisuais brasileiras destinadas à exploração comercial inicial nas janelas de radiodifusão de sons e imagens ou de comunicação eletrônica de massa por assinatura, no formato de obra seriada (minissérie ou seriado) do tipo ficção, documentário e animação ou de documentários com metragem superior a 52 minutos, visando a contratação de operações financeiras, exclusivamente na forma de investimento”. (Banco Regional de Desenvolvimento do Extremo Sul. Agência Nacional do Cinema. Fundo Setorial de Audiovisual, 2001, p. 1) O seu período de inscrições foi de 18/06/2012 a 31/05/2013 e está aqui mencionada porque o *corpus* da pesquisa de doutorado em andamento, a qual este capítulo está relacionado, foi estabelecido a partir dela.

presente e produziu animações ao vivo. A experiência está disponível nos *stories* do Instagram da Birdo Studio (@birdostudio).

Procedimento metodológico

As redes sociais possibilitaram aos fãs e ao público com algum nível de interesse em animação acompanharem o trabalho da Birdo, assim como estabeleceram canais de comunicação para obterem respostas sobre como trabalhar no mercado de animação – e, obviamente, na produtora! – e sobre os processos criativos das obras. A partir de três questões lançadas nos *stories* da produtora sobre “Cupcake & Dino: serviços gerais”, uma animação que para o Brasil está disponível na Netflix, iniciou-se a investigação apresentada neste capítulo. As perguntas lançadas pelos seguidores com as respectivas respostas da produtora, publicadas nos *stories* do Instagram da Birdo em maio de 2019, são as seguintes (ver Figura 1):

QUESTÃO 1. Como é o processo de pré-produção dos projetos? (Tempo, o que vocês desenvolvem antes, etc). Depende do projeto! O mais importante é saber onde quer chegar com a história e também qual é o coração do projeto. O resto todo varia de acordo com o projeto e parceiros;

QUESTÃO 2. A estratégia de criação de Cupcake e Dino foi buscando ter uma melhor aceitação lá fora? O Cup e Dino foi desenvolvido e produzido em co-produção com a EOne, do Canadá. Então ele sempre foi pensado como um produto internacional. Mas não perde o tempero brasileiro, principalmente o afeto entre os irmãos. E também todos os Eaters Eggs⁶ nos cenários;

6 O termo correto é “Easter Eggs”. Traduzido literalmente como “ovos de Páscoa”, referindo-se à tradição de esconder ovos de chocolate para as crianças procurarem na ocasião da Páscoa. No audiovisual, o termo “easter eggs” é utilizado para denominar os enigmas e elementos surpresa adicionados às cenas que exigem repertório prévio do público. A Disney e a Pixar são famosas por incluírem nas animações rápidas passagens de personagens de produções anteriores. Os “easter eggs” estão se tornando estratégias para diversificação de público nas animações infantis e fidelização de fãs.

QUESTÃO 3. Como é o processo de coprodução internacional? É a partir de edital nacional isso? Não necessariamente. Para o Cup e Dino, levamos o pitch da série para uma feira de conteúdo e lá conhecemos a EOne, nossa coprodutora, que fez os contratos de licenciamento com Netflix, Disney e Teletoon. Outros projetos podem ter diferentes configurações de coprodução. A participação da Birdo também pode variar (se vamos animar a série por aqui ou fora, por exemplo).

Figura 1 - Posts das três questões lançadas por seguidores da Birdo no Instagram, respondidas pela produtora e publicados nos seus stories em maio de 2019



Fonte: Instagram institucional da Birdo. Prints captados pela autora (2019).

As três questões estão relacionadas à pergunta geral desta proposta: quais são as variáveis nos processos criativos de uma animação seriada infantil brasileira para a internacionalização da obra? As variáveis encontradas irão classificar as categorias ‘indivíduo’, ‘grupo’ e ‘organização’ sob a perspectiva de conceitos da Teoria da Criatividade Organizacional. (WOODMAN; SAYWER; GRIFFIN, 1993) Indivíduo refere-se aos sócios fundadores da produtora e ao diretor criativo da obra. Grupo é a classificação para a equipe de colaboradores da produtora. Organização é a produtora enquanto empresa.

A descrição da produtora e da obra, que será realizada na próxima seção, é uma seleção - intencional da pesquisadora - de informações, organizada em uma sequência de ações dos agentes envolvidos no processo

de internacionalização. Foram investigadas as publicações nas redes sociais da produtora e do criador e diretor brasileiro da animação, além de realizadas buscas de notícias sobre a produtora, a obra e sobre o criador da ideia, publicadas nos anos de 2017, 2018 e 2019, utilizando o mecanismo de busca do Google.⁷

O modo como a narrativa sobre obra e produtora está organizada baseia-se no procedimento metodológico que Baxandall adotou no livro *Padrões de Intenção* (2006), no qual faz a descrição e explicação de quadros de pintores consagrados. Os métodos de Baxandall prescrevem o campo da história cultural, com a preocupação de circunscrever determinada obra do contexto que a tornou tal qual como se apresenta. A proposta teórico-metodológica deste trabalho não explora a complexidade e conceitos disponibilizados pelo autor. Apropria-se da noção de ação intencional e, a partir da materialidade disponível – informações das redes sociais, *websites* institucionais e notícias –, relaciona uma sequência de ações dos agentes envolvidos para atingir o seguinte objetivo da pesquisa: “identificar as variáveis nos processos criativos da produtora (Birdo) em relação à obra (‘Cupcake & Dino: serviços gerais’) em dado contexto (internacionalização)”.

As etapas adotadas por Baxandall (2006) para análise das obras são as seguintes: (1) organizar uma narrativa sequencial concomitante à (2) seleção de itens informativos que correspondem a um enunciado causal acerca do objeto, que neste trabalho está elaborado de maneira que a animação “Cupcake & Dino: serviços gerais” da Birdo, produtora independente brasileira, é uma obra que integra o mercado internacional de entretenimento porque foi pensada como produto internacional e, no contexto – interno (produtora) e externo (mercado) – em que se apresentou

7 A pesquisadora está ciente de que o mecanismo não é isento de direcionamentos. Não são utilizadas ferramentas para anular a política de privacidade do Google que declara: “o Chrome armazena os URLs das páginas visitadas, um arquivo em cache de textos, imagens e outros recursos dessas páginas e [...] uma lista de alguns dos endereços IP vinculados a partir dessas páginas”. Portanto assume que os resultados são encaminhados pelo mecanismo de busca do Google baseados no histórico de pesquisa, em tópicos relacionados por grupos de interesse e no que outras pessoas estão mais pesquisando no momento.

na feira de negócios, atendeu aos requisitos dos *players* internacionais. A próxima etapa do procedimento metodológico é (3) a classificação dos itens para, por fim, fazer (4) um exame dos pontos que devem dar conta das particularidades da obra. (BAXANDALL, 2006, p. 49)

Como já citado, para classificar os itens foram adotadas as variáveis: indivíduo, grupo e organização. Estas são as variáveis da Teoria da Criatividade Organizacional e, com base nas conclusões de Woodman, Saywer e Griffin (1993), após ampla revisão bibliográfica dos seus pares, articulam-se às seguintes proposições relacionadas à performance da criatividade: para o indivíduo pode ter um desempenho criativo melhor se compartilhar um sistema de normas com todas as informações disponíveis e se tiver comportamento de risco acolhido pela cultura organizacional; para o grupo potencializa-se em função da sua diversidade, da estrutura e da cultura participativa e terá curva criativa relacionada ao seu estado de coesão; e para a organização depende do fluxo informacional e comunicacional que estabelece no sistema do qual participa e da disponibilidade de recursos.

Produtora e obra

A Birdo nasceu em 2005, em São Paulo, com apenas dois computadores e um fax, como projeto de Luciana Eguti e Paulo Muppet que decidiram atuar profissionalmente no mercado de comunicação com serviços de animação. A produtora cresceu e hoje conta com mais de 60 colaboradores (“*amazing people*”).⁸ O marco de desenvolvimento do negócio foi a criação das mascotes Vinícius e Tom para os Jogos Olímpicos e Paraolímpicos de 2016, no Rio de Janeiro:

Trabalhamos em segredo por mais de um ano em um concurso recheado de entregas até chegar na escolha final dos nossos personagens. Nosso trabalho envolveu os desenhos oficiais dos Mascotes, criação de suas histórias e universo, personalidades e poderes, 64 poses esportivas

8 Na descrição da empresa no *website* da Birdo, esta é a maneira como se referem aos colaboradores: “pessoas surpreendentes”.

orientadas por especialistas em cada modalidade, material para licenciamento, manuais de aplicação de marca e várias outras entregas empolgantes [...]. (BIRDO)⁹

Em entrevista para o blog Layer Lemonade,¹⁰ Muppet diferencia as experiências que lhes deram o domínio sobre o processo da animação, citando o curta “Caixa”¹¹ e o clipe “Bonequinha do Papai”,¹² sobre como lidar com prazos em uma escala maior com a série “Mobsquad”¹³ e a oportunidade de criação de rede de negócios:

Em termos de *networking* nada supera o trabalho com os mascotes Vinicius e Tom. Nós fomos obrigados a trabalhar lado a lado com os melhores profissionais do Brasil em diversas áreas: desenvolvimento de produto, licenciamento, canais de TV, *branding*, publicidade, *design* e muitas outras. Essas pessoas incríveis que nos ensinaram tanto são muito queridas e próximas até hoje. (LAYERLEMONADE, 2017a)

Especializada em animação, o portfólio de obras inclui projetos especiais, a exemplo das mascotes; comerciais e vinhetas; curtas metragens e clipes musicais; terceirização de serviços de produção e projetos originais. O estúdio tem uma estrutura dinâmica, interativa e criativa.

Fui na BIRDO uma vez há alguns anos, rapidamente, acompanhando uma amiga que conhecia o Paulo Muppet. Assim que entrei, vi que era

9 BIRDO. *Mascotes*. Rio de Janeiro, 2016a. Disponível em: <https://www.birdo.com.br/mascots-rio2016>. Acesso em: 14 jan. 2019.

10 LAYERLEMONADE. Papo Lemonade com Paulo Muppet – Birdo Studio. Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <https://www.layerlemonade.com/entrevistas/papo-lemonade-com-paulo-muppet-birdo-studio>. Acesso em: 14 jan. 2019.

11 Curta metragem que tematiza o cuidado com o planeta. Realizado com recursos da parceria entre Ministério do Meio Ambiente e Ministério da Cultura. EGUTI, Eliana; MUPPET, Paulo (dir.). Rio de Janeiro, 2016a. 1 Vídeo (1 min.). Disponível em: <https://www.birdo.com.br/caixa>. Acesso em: 14 jan. 2019.

12 Videoclipe para música eletrônica da Banda Pequeno Cidadão. EGUTI, Eliana; MUPPET, Paulo (dir.). 2016b. 1 Vídeo (4 min.). Disponível em: <https://www.birdo.com.br/pequeno-cidadao>. Acesso em: 14 jan. 2019.

13 Série animada para a MTV Asia. *Demo reel*. Direção de Fons Schiedon. Ásia, 2009. disponível em: <https://vimeo.com/4296320>. Acesso em: 14 jan. 2019.

lugar de gente obstinada com arte. Gente organizada. Gente que cria, gente que gosta do que faz. [...] você não sabe nem pra onde olha! Dentro da saleta num bairro paulista, entre Wacons e miniaturas diversas, [...] um colorido diferente, animações com movimentos de fazer inveja aos japoneses, e imprimem um ritmo incrível de produção, contando que são uma equipe pequena. (ALMEIDA, 2017)

O conteúdo do *website* da Birdo, em inglês, indica sintonia com o mercado internacional de *players*¹⁴ do audiovisual. E isso pode ser confirmado ao verificar os detalhes dos projetos originais. Dos seis disponíveis, quatro contam com coprodução internacional: “Oswaldo”, “Cupcake & Dino: General Services”, “Lupi & Baduki” e “Ba-Da Bean!”. Os outros dois são “Clube da Anitinha” e “Vinícius & Tom” (Figura 2).

Figura 2 - Cards promocionais dos projetos originais da Birdo



Fonte: Imagens disponíveis no website da Birdo. Prints captados e adaptados pela autora (2019).

14 *Players* no mercado financeiro são compreendidos como investidores. Empresas que atuam no mercado de entretenimento e canais são exemplos de *players* do audiovisual.

Os seis projetos estão em andamento, em fases diferentes. Segundo Eguti, em entrevista para a Folha,¹⁵ para manter o fluxo de caixa da produtora é necessário ter entre quatro e cinco projetos em desenvolvimento já que uma série de televisão demora de 18 a 24 meses para ficar pronta.

No Brasil, além da série “Vinicius & Tom”, que chegou a atingir o primeiro lugar de audiência no canal Cartoon Network Brasil,¹⁶ “Oswaldo” conquistou o público infantil. O projeto iniciou com o fomento do FSA em 2012, a partir do desejo da produtora de “arriscar em formatos mais longos”, (MUPPET, 2017b):

Foi um caminho longo que nos obrigou a entender os processos de um tipo de produção que ainda não conhecíamos a fundo, a de conteúdo original para TV. Levantamos incentivo do governo por meio do Fundo Setorial do Audiovisual e buscamos parceria de canais para exibição e ficamos muito felizes de fechar com o Cartoon Network e a TV Cultura, que apostaram no conceito do projeto, antes mesmo do começo da produção dos episódios. Ao todo, Oswaldo levou 5 anos para ser desenvolvido e mobilizou uma equipe de 54 profissionais, entre animadores, designers e produtores da Birdo, além de roteiristas convidados.

Em 2017, quando exibido pelo Cartoon Network Brasil, ficou entre os cinco programas mais vistos e foi a animação brasileira mais assistida do canal. Também foi o programa favorito dos domingos na TV Cultura em 2018.¹⁷ “Oswaldo” conta a história de um pinguim criado por pais humanos

15 FOLHA DE SÃO PAULO. Animações nacionais crescem com incentivo. São Paulo, 2018. Disponível em: https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2018/09/animacoes-nacionais-crescem-com-incentivos-e-novas-plataformas.shtml?fbclid=IwAR2Jrm8D8cvinPjYFg1CINwoIKrc_omIN0kNswaqBJvbqpOGnu0IRjvUQj4. Acesso em: 14 jan. 2019.

16 Fonte: Kantar IBOPE Media (Brasil 15mks); Kids with PayTV 4-11; Monday-Sunday; 24 hours; 01/01/2016 - 30/08/2016. EGUTI, Eliana; MUPPET, Paulo (dir.). *Vinicius e Tom: Funny By Nature*. Rio de Janeiro, 2016c. 1 Cartoon Network. Disponível em: <https://www.birdo.com.br/vinicius-tom> Acesso em: 14 jan. 2019.

17 Fonte: Kantar IBOPE Media (Brasil 15 mks); Target: Pay Kids 4-11; 01/01/2017 - 31/12/2017; 24 horas; Mondays to Sundays. EGUTI, Eliana; MUPPET, Paulo (dir.). *Oswaldo: Comedy*. Rio de Janeiro, 2016d. 1 Cartoon Network. Disponível em: <https://www.birdo.com.br/oswaldo>. Acesso em: 14 jan. 2019.

que enfrenta o desafio de sobreviver à escola sendo um “cara estranho”. O criador da série é Pedro Eboli, o mesmo de “Cupcake & Dino: serviços gerais”. Oswaldo é simpático, peculiar e engraçado. Isso tem um apelo das crianças do mundo todo, o que contribuiu, em termos de narrativa, para a série ser distribuída internacionalmente pela inglesa Jetpack Distribution. O anúncio ocorreu durante o MIPJunior 2018, evento do mercado de entretenimento com foco em conteúdo infantil realizado anualmente em Cannes, na França. (BRASIL AUDIOVISUAL INDEPENDENTE, 2018)

Com experiência adquirida em animação para televisão, rede ampla de negócios, equipe com boas ideias e capacitada, “Cupcake & Dino: serviços gerais” iniciou a participação em *pitchings*¹⁸ e, no Rio Content (atualmente Rio2C), fechou a parceria com a EOne Entertainment, empresa inglesa com unidade no Canadá, para a qual também presta serviços de produção para “Skelanimals” e “So So Happy”, animações para canais de mídias sociais. A EOne Entertainment atua globalmente no mercado de mídia, incluindo cinema, televisão, internet, música, gestão de marcas e inovação tecnológica. “The Walking Dead” e “Peppa Pig”, entre outros projetos bem sucedidos, compõem o portfólio disponível no *website* da empresa. Foi a responsável pelos acordos de licenciamento de “Cupcake & Dino: serviços gerais” com a Netflix, Disney XD e Teletoon. A série foi exibida como conteúdo original Netflix para depois veicular nos canais americano e canadense, respectivamente. “Cupcake & Dino: serviços gerais” é anunciada como a primeira animação brasileira na Netflix, mas só foi disponibilizada para o público no Brasil em um momento seguinte e na mesma lógica internacional: primeiro em *streaming*.

Eboli, que desta vez além de criador também é diretor da animação, já havia participado de um curso de formação em animação no Canadá, país para onde retornou para acompanhar o projeto, que tem como coração a amizade incondicional dos irmãos que, completamente diferentes,

18 Defesas orais dos projetos audiovisuais que geralmente acontecem em eventos de mercado e são realizados pelos criadores ou produtores da obra com o intuito de divulgá-la, vendê-la ou buscar parceiros de negócio.

querem consagrar o nome do negócio próprio de serviços gerais. Segundo a crítica do Blog Interprete.me,

A série animada Cupcake e Dino: Serviços Gerais, à primeira vista, parece ser um desenho completamente infantil, voltado para este público apenas. Entretanto, ao assistir seus episódios percebemos que o estilo de humor que ela transmite pode agradar também aos adultos que gostam de trabalhos non-sense e com altas doses de besteiro. Ou seja: as crianças vão se divertir bastante com as cores e as trapalhadas da dupla que dá nome à essa série, enquanto os mais crescidos vão rir bastante com as sátiras ao mercado de trabalho que ela proporciona. (INTERPRETE.ME, 2018)

Em seu Twitter, Eboli (@eboli_pedro) apresenta a Bíblia¹⁹ da obra e explica o quanto os personagens mudaram em dois anos de desenvolvimento com a parceria criativa de Mark Satterthwaite, da EOne Entertainment. A crítica do Interprete-me ressalta a personalidade dos personagens como característica marcante no seriado. Em uma breve análise, pode-se apontar para a tendência de licenciamento de produtos fundamentada nos personagens e no conteúdo da animação. A EOne Entertainment entende o licenciamento como “frente de negócio”, mas também como “programa de construção de marca”. Segundo a publicação Meio & Mensagem, a Netflix vem testando novas fontes de receita com licenciamentos em um mercado global que teve alta de 5% em 2018 em relação ao ano anterior. (MEIO & MENSAGEM, 2018)

O lançamento de “Cupcake & Dino: serviços gerais” contou com as estratégias de comunicação da Netflix, incluindo comunicação segmentada aos clientes nas redes sociais e *backlights*²⁰ na Times Square em Nova Iorque,

19 “Bíblia é o nome que se dá para um documento muito importante para a produção serializada de televisão. A Bíblia é um longo documento que basicamente compreende todas as ‘verdades’ com as quais a série e todos que a compram ‘concordam’. Ela é usada tanto na venda da série - para que o comprador consiga visualizar o que ele estará comprando na *cauda longa* - quanto no decorrer da mesma, para que o time criativo não se perca”. (ALBUQUERQUE, 2016, p. 1)

20 Painéis com retroiluminação. Com fins publicitários, geralmente são em grandes formatos e distribuídos em locais de alto fluxo nos centros urbanos.

além de mídia espontânea.²¹ Outra estratégia promocional da Netflix foi aceitar arcar com a produção de *videoclips* para serem exibidos ao término de cada episódio, apostando na combinação música, imagem e animação como potencial transmídia no mercado audiovisual para público infantil. Os *videoclips* são obras dentro das obras que reforçam o caráter inovador do projeto, pois possibilitam a inserção de outra estética narrativa sem afetar a unidade e identidade da obra de origem. Para os roteiristas e fãs, extras das narrativas, a exemplo dos *videoclips*, são um deleite. Para as crianças, bônus no entretenimento. Como produto transmídia podem circular individualmente em outras plataformas digitais, reforçando a animação e os seus personagens como marcas, além de cumprirem sua função primeira de promoção da obra.

Após veiculada, ‘Cupcake & Dino: serviços gerais’ foi rapidamente reconhecida. Foi nomeada para o prêmio de melhor série de animação dos Prêmios Quirinos de Animação Ibero-Latinoamericana, ao lado de outras duas séries brasileiras: ‘Irmão do Jorel’(vencedor) e ‘Superdrags’; Eboli foi nomeado para o prêmio de Melhor Direção de Animação pela Academia Canadense de Cinema e Televisão; o ator de voz Mark Little venceu o prêmio da Alliance of Canadian Cinema, Television and Radio Artists (ACTRA) de melhor performance de voz como Dino; em 2018, figurou no New York Times entre os dez melhores programas para se assistir no final de semana. (BIRDO, 2019)

Seleção e classificação das variáveis de produção

A análise da narrativa sequencial gerou itens que compõem o Quadro 1 a seguir. Estes itens foram denominados ‘variáveis’ e estão relacionados ao que foi definido como categorias: ‘indivíduo’, ‘grupo’ e ‘organização’. (WOODMAN; SAYWER; GRIFFIN, 1993)

21 Estadão, R7, O Globo, Folha e Gazeta Digital são exemplos de mídias brasileiras de notícias que publicaram alguma informação positiva sobre a animação nos anos de 2017 e 2018.

Quadro 1 - classificação das variáveis da lógica de produção da animação

CATEGORIA	AGENTES DESTA INVESTIGAÇÃO	VARIÁVEIS
INDIVÍDUO	Fundadores da produtora	Empreendedorismo; Conhecimento técnico de animação; Conhecimento em gestão de negócios; Disponibilidade para o diálogo; Rede de negócios.
	Diretor criativo (brasileiro) da obra	Formação específica e sólida na área; Certificação Internacional: Vancouver Film School, Canadá, 2008. Conhecimento do mercado de animação internacional; Rede internacional de contatos; Experiência anterior bem sucedida como criador; Disponibilidade para construir o projeto a partir de uma ideia inicial pessoal.
GRUPO	Equipe (pessoas que trabalham na obra)	Tecnicamente qualificada; Diversas habilidades; Comprometimento; Entrosamento; Disponibilidade para formação e capacitação; Disponibilidade para diálogo;
ORGANIZAÇÃO	Produtora (empresa)	Localização estratégica no país - São Paulo; Capacidade de entrega - rigor com prazos e com as especificações técnicas; Investe em tecnologia; Investe em capacitação; Trajetória reconhecida em animação seriada infantil; Portfólio de obras coproduzidas internacionalmente; Mantém elementos de identidade da produtora nas obras; Cultiva canais de interação com o público; Fomenta oportunidades de experimentação; Conhece a lógica de programação dos canais; Mantém diálogo com o mercado internacional de entretenimento de mídia; Participa de feiras de negócios nacionais e internacionais; Inscreve-se nos maiores festivais mundiais de animação.

Fonte: Narrativa sequencial do artigo. Elaborado pela autora (2019).

A proposição desta investigação é a de que as variáveis identificadas nas informações disponíveis sobre a obra e a produtora, classificadas no quadro, compõem um sistema capaz de explicar a sua lógica de produção e podem definir a performance criativa de indivíduos, do grupo e da

organização. Respondem, portanto, à questão geral proposta para este capítulo, configurando-se como as variáveis dos processos criativos de internacionalização de “Cupcake & Dino: serviços gerais” da Birdo.

Para um estudo mais detalhado, considera-se importante a compreensão das etapas técnicas da produção de uma animação, mas este não é o objetivo deste trabalho. Da mesma forma que a descrição do mercado e dos agentes que o compõe merecem a atenção da pesquisadora e serão tratados em trabalhos futuros.

Conclusões

Três questões publicadas no Instagram da Birdo suscitaram a investigação sobre as variáveis dos processos criativos de internacionalização da obra de animação seriada “Cupcake & Dino: serviços gerais”. Questionam sobre o processo de pré-produção de uma animação, se as estratégias adotadas nesta obra visam a internacionalização e como acontece este processo. Dadas e classificadas as variáveis da questão geral de investigação, as respostas específicas são retomadas com base nas informações apresentadas ao longo do capítulo. O coração do projeto “Cupcake & Dino: serviços gerais” é a amizade incondicional de dois irmãos completamente diferentes. A ampla distribuição da obra no mercado internacional pretende a construção da marca e o licenciamento de produtos. Foi pensada como produto internacional porque participa desta lógica: integra um portfólio de obras prioritariamente coproduzidas internacionalmente.

A Birdo, através da trajetória na animação seriada que inicialmente contou com recursos da política pública brasileira para o audiovisual, entendeu que a viabilização financeira do projeto e da empresa depende da performance criativa, da capacidade de entrega da produção e da rede de negócios. No contexto de mercado, a Birdo pode ser considerada uma produtora internacional devido às variáveis relacionadas à organização anteriormente apresentadas. Desta forma, desloca-se o olhar da obra para um sistema orgânico que produz processos criativos de internacionalização como condição atual de existência.

A partir da narrativa sequencial desenvolvida neste capítulo, é possível afirmar que este sistema orgânico preserva as condições de performance criativa do indivíduo e reforça as da organização. Quanto às condições do grupo, existem apenas indicações nas informações obtidas de que a diversidade e a cultura participativa são preservadas. Com relação ao indivíduo, o diretor criativo é exemplo de profissional que compartilha regras, normas, tensões, expectativas e riscos, já que detém conhecimento técnico, transita em diversos mercados, integra e dirige uma equipe de profissionais com diversas habilidades, dialoga com profissionais de outras empresas, também representa a produtora no contexto de coprodução internacional e essa posição foi galgada a partir do acolhimento/diálogo dos seus projetos e ideias pessoais. Com relação à organização, as proposições acerca do desempenho criativo são: 1. o fluxo informacional e comunicacional é presente, inclusive com o diálogo com o público de admiradores de animação, críticos, imprensa e pesquisadores. A facilidade de localizar informação para esse trabalho também é um indicativo para esta afirmação; 2. a capacidade de localização e integração de recursos humanos, financeiros e promocionais pode ser identificada nos projetos; 3. o reconhecimento no mercado de animação. Por fim, no caso estudado, as peculiaridades identificadas estão relacionadas a estes três fatores: fluxo intenso de comunicação, recursos disponíveis e reconhecimento internacional.

Referências

AGÊNCIA JOVEM DE NOTÍCIAS. Conheça a Birdo, produtora de animações brasileira. Vitoria Soares e Nicolle Martins. São Paulo, 2 maio 2018. Disponível em: <https://www.agenciajovem.org/wp/conheca-a-birdo-produtora-de-animacoes-brasileira/>. Acesso em: 14 jan. 2019.

Agência Nacional do Cinema (Brasil). Tire suas dúvidas sobre a Lei da TV Paga. Brasília, DF, 2001. Disponível em: <https://www.ancine.gov.br/pt-br/faq-lei-da-tv-paga>. Acesso em: 14 jan. 2019.

ALBUQUERQUE, E. *Sala dos roteiristas*. [S. l.], 2016. Disponível em: <http://www.saladosroteiristas.com.br/2015/12/biblia.html>. Acesso em: 14 jan. 2019.

ALMEIDA, L. *Relato de Léo Almeida no Layer Lemonade*. Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <https://www.layerlemonade.com/entrevistas/papo-lemonade-com-paulo-muppet-birdo-studio>. Acesso em: 14 jan. 2019.

AZEVEDO, M. TV aberta reduz programação de desenhos e perde público infantil. *Portal Terra*, [S. l.], 18 maio 2013. Disponível em: <https://www.terra.com.br/diversao/tv/tv-aberta-reduz-programacao-de-desenhos-e-perde-publico-infantil,86998371f05be310VgnVCM20000099cceb0aRCRD.html>. Acesso em: 14 jan. 2019.

Banco Regional de Desenvolvimento do Extremo Sul. Agência Nacional do Cinema (Brasil). *Fundo Setorial de Audiovisual*. Chamada Pública BRDE/FSA PRODAV 01/2012. Brasília, DF, 2012. Disponível em: <http://www.brde.com.br/fsa/chamadas-publicas/producao/chamada-publica-brdefsa-prodav-012012/>. Acesso em: 14 jan. 2019.

BAXANDALL, M. *Padrões de Intenção: a explicação histórica dos quadros*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006. Disponível em: <http://bravi.tv/bravi/historico/>. Acesso em: 14 jan. 2019.

BRASIL AUDIOVISUAL INDEPENDENTE. *Associados*. São Paulo, 21. ago. 1999b. Disponível em: <http://bravi.tv/associados/atividade/animacao/>. Acesso em: 14 jan. 2019.

BRASIL AUDIOVISUAL INDEPENDENTE. *Histórico*. São Paulo, 21. ago. 1999.

BRASIL AUDIOVISUAL INDEPENDENTE. Série animada de sucesso, 'Oswaldo', da Birdo Studio, terá distribuição internacional. São Paulo, 19 out. 2018. Disponível em: <http://bravi.tv/serie-animada-de-sucesso-oswaldo-da-birdo-studio-tera-distribuicao-internacional/>. Acesso em: 14 jan. 2019.

BIRDO. *Mascotes*. Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <https://www.birdo.com.br/mascots-rio2016>. Acesso em: 14 jan. 2019.

BIRDO. *Birdo Studios*. Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <https://www.birdo.com.br/mascots-rio2016>. Acesso em: 14 jan. 2019.

CUNHA, C. *Número de pequenas produtoras triplica em dois anos com lei da TV paga*. Portal Uol, São Paulo, 28 maio 2014. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/empreendedorismo/noticias/redacao/2014/05/28/numero-de-pequenas-produtoras-triplica-em-dois-anos-com-lei-da-tv-paga.html>. Acesso em: 14 jan. 2019.

EGUTI, E.; MUPPET, P. (dir.). Rio de Janeiro, 2016a. 1 Vídeo (1min.). Disponível em: <https://www.birdo.com.br/caixa>. Acesso em: 14 jan. 2019.

EGUTI, E.; MUPPET, P. (dir.). *Boneca do papai*. Rio de Janeiro, 2016b. 1 Vídeo (4 min.). Disponível em: <https://www.birdo.com.br/pequeno-cidado>. Acesso em: 14 jan. 2019.

EGUTI, E.; MUPPET, P. (dir.). *Vinicius e Tom: Funny By Nature*. Rio de Janeiro, 2016c. 1 Cartoon Network. Disponível em: <https://www.birdo.com.br/vinicius-tom>. Acesso em: 14 jan. 2019.

EGUTI, E.; MUPPET, P. (dir.). *Oswaldo: Comedy*. Rio de Janeiro, 2016d. 1 Cartoon Network. Disponível em: <https://www.birdo.com.br/oswaldo>. Acesso em: 14 jan. 2019.

FOLHA DE SÃO PAULO. Animações nacionais crescem com incentivos e novas plataformas. Valdir Ribeiro Junior. São Paulo, 28 set. 2018. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2018/09/animacoes-nacionais-crescem-com-incentivos-e-novas-plataformas.shtml>. Acesso em: 14 jan. 2019.

G1 (São Paulo). Mercado audiovisual cresce com Lei da TV Paga e recursos públicos. Taís Laporta. *G1 Economia*, São Paulo, 29 nov. 2016. Disponível em: <http://g1.globo.com/economia/midia-e-marketing/noticia/2016/11/mercado-audiovisual-cresce-com-lei-da-tv-paga-e-recursos-publicos.html>. Acesso em: 14 jan. 2019.

INTERPRETE.ME. Cupcake e Dino - Serviços Gerais. Netflix: resenha da animação. Blog Interpretate.me, [S. l.], 13 nov. 2018. Disponível em: <https://interprete.me/cupcake-e-dino-servicos-gerais-netflix/>. Acesso em: 14 jan. 2019.

Karina Balan Julio. Netflix testa novas fontes de receita com licenciamentos. *Meio & Mensagem*, [S. l.], 16 ago. 2018. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/marketing/2018/08/16/netflix-comeca-a-explorar-licenciamentos-no-brasil.html>. Acesso em: 14 jan. 2019.

LAYERLEMONADE. Papo Lemonade com Paulo Muppet - Birdo Studio. Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <https://www.layerlemonade.com/entrevistas/papo-lemonade-com-paulo-muppet-birdo-studio>. Acesso em: 14 jan. 2019.

MONTEIRO, T. Licenciamento infantil impulsiona setor. *Meio & Mensagem*, [S. l.], 6 set. 2018. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/marketing/2018/09/06/licenciamento-infantil-impulsiona-setor.html>. Acesso em: 14 jan. 2019.

MUPPET, P. Papo Lemonade com Paulo Muppet - Birdo Studio. *Blog Layer Lemonade*, [S. l.], jun., 2017a. Disponível em: <https://www.layerlemonade.com/entrevistas/papo-lemonade-com-paulo-muppet-birdo-studio>. Acesso em: 14 jan. 2019.

MUPPET, P. Entrevista para o Anima Mundi - Birdo Studio. *Facebook*, [S. l.], 14 nov. 2017b. Disponível em: <https://www.facebook.com/festivalanimamundi/posts/1562248147174976>. Acesso em: 14 jan. 2019.

MTV (Ásia). *Demo reel*. Direção de Fons Schiedon. Ásia, 2009. disponível em: <https://vimeo.com/4296320>. Acesso em: 14 jan. 2019.

WOODMAN, R. W.; SAWYER, J. E.; GRIFFIN, R. W. Toward a Theory of Organizational Creativity. *The Academy of Management Review*, United States, v. 18, n. 2, p. 293-321, 1993.

SOBRE OS AUTORES

André Araujo Virgens

Produtor cultural formado pela Universidade Federal da Bahia (UFBA); mestre e doutorando em Cultura e Sociedade pela mesma universidade; pesquisador na área de Economia da Cultura, com foco no setor audiovisual; tem experiência nas áreas de gestão e políticas culturais, assessoria de comunicação e realização audiovisual, especialmente na direção de projetos documentais; é sócio-fundador do Laboratório Audiovisual, organizador do NordesteLab, uma plataforma de articulação e fomento que realiza, desde 2015, um evento de mercado audiovisual na cidade do Salvador - BA. Também coordenou o projeto de pesquisa “Audiovisual Baiano: pesquisa e análise de mercado”, que reúne dados sobre o setor audiovisual na Bahia.

Bárbara Camirim

Bárbara Camirim é doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal Fluminense (UFF), onde desenvolve pesquisa sobre a diversidade racial na Netflix, especialmente a

partir da campanha “Strong Black Lead”. Titulou-se mestra em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), com a dissertação *A construção narrativa da diversidade no conjunto de personagens femininas de Orange is the New Black*.

Cristy Dena

Christy Dena é escritora, diretora, pesquisadora e educadora em práticas interativas, com várias formas de arte e orientadas para o GAIA - oriented narrative design. O seu doutorado é em Transmedia e publicou vários capítulos de livros e artigos sobre o assunto, ministrando palestras, *workshops* e mentoria em laboratórios ao redor do mundo. Criou, também, trabalhos para instalações, aplicativos, experiências ao vivo, filmes, impressões e experiências ao vivo.

Cristiano Max

Cristiano Max, atualmente é coordenador do mestrado de Indústria Criativa da Universidade Feevale, em Novo Hamburgo - RS; coordenador do Laboratório de Criatividade; faz parte do Observatório de Economia Criativa do Rio Grande do Sul; possui graduação em Publicidade e Propaganda; mestre em Comunicação Social; e o doutor em Comunicação Social, com a tese “Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação”. Foi coordenador dos cursos de Jornalismo, Relações Públicas e Publicidade e Propaganda da Universidade Feevale durante oito anos. É sócio-diretor da desenvolvedora de jogos Ludema Game Studio.

Daniela Mazur

Daniela Mazur é doutoranda e mestre pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal Fluminense (UFF); graduada em Estudos de Mídia pela UFF; pesquisadora vinculada ao grupo de pesquisa em Mídia e Cultura Asiática Contemporânea (MidiÁsia) e ao

grupo de pesquisa TeleVisões; é coordenadora do projeto acadêmico Série Clube, grupo dedicado ao debate e estudo de ficção seriada televisiva da UFF; atualmente aborda em suas pesquisas temas relacionados aos estudos asiáticos, Mundo Pós-Occidental, cultura pop do Leste da Ásia, Hallyu, desoccidentalização, ascensão periférica de polos de produção televisiva e contrafluxos globais. Entre suas publicações de destaque estão capítulos em livros especializados, como o “America Latina y Corea del Sur: Intereses y desafios comunes” (Humanitas, 2018) e o “The Rise of K-Dramas: Essays on Korean Television and Its Global Consumption” (McFarland, 2019).

Lucas Ravazzano

Lucas Ravazzano é professor dos cursos de Comunicação Social do Centro Universitário UniFTC Salvador; graduado em Relações Públicas e Marketing pela Universidade Católica do Salvador (UCSal); mestre e doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas (PósCom) da Universidade Federal da Bahia (UFBA); como docente, atua em áreas ligadas ao audiovisual, como direção para cinema e TV, documentário, sonorização, crítica e teorias do cinema.

Ludmila Carvalho

Ludmila Moreira Macedo de Carvalho possui doutorado em Estudos Cinematográficos pela Université de Montreal – Canadá; mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA); graduação em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo também pela UFBA; é professora adjunta do Centro de Cultura, Linguagens e Tecnologias (Cecult) da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB); integrante do grupo de pesquisa laboratório de Análise de Teleficção (A-TeVê), do Póscom/UFBA; coordena o projeto de extensão Laboratório de Apreciação e Análise do Audiovisual na UFRB, onde ministra regularmente cursos voltados para a apreciação e análise de obras

audiovisuais; já orientou pesquisas de mestrado e doutorado na área de cinema e narrativas seriadas; e possui interesse nas áreas de estudos de estilo, autoria e narrativa no cinema e na televisão.

Lynn Alves

Lynn Rosalina Gama Alves, atualmente bolsista de Produtividade, Desenvolvimento Tecnológico e Extensão Inovadora do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), em Nível 2; possui graduação em Pedagogia pela Faculdade de Educação da Bahia (FEBA); mestrado e doutorado em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA); pós-doutorado na área de Jogos eletrônicos e aprendizagem pela Università degli Studi di Torino, na Itália; atualmente é professora e pesquisadora do Instituto de Humanidades, Artes e Ciência (IHAC) da UFBA; tem experiência na área de Educação e Jogos Digitais, realizando investigações sobre plataformas digitais e suas interfaces, especialmente jogos digitais, redes sociais, narrativas televisivas, entre outros; coordena o grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais, da UFBA, e as publicações do grupo podem ser encontradas no site www.comunidadesvirtuais.pro.br

Maria Carmem Jacob de Souza

Professora titular da Faculdade de Comunicação (Facom) e da Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia (UFBA); doutora em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP); desenvolve pesquisas sobre metodologias de análise da poética, estilo e autoria de produtos ficcionais audiovisuais, com ênfase no lugar autoral do roteirista nas telenovelas e no ofício dos roteiristas das ficções seriadas para televisão e internet; coordena a Estação do Drama: programa de formação de roteiristas de narrativas seriadas, atividade de extensão da Facom; pesquisadora associada à Rede Brasil do Observatório Iberoamericano da Ficção Televisiva (Obitel Brasil); responsável pela equipe Obitel Bahia; líder do grupo de pesquisa Análise da

teleficação (A-Tevê), vinculado ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), as publicações do grupo podem ser encontradas no site ateve.com.br/.

Natacha Canesso

Natacha Stefanini Canesso é professora assistente da Universidade Federal do Oeste da Bahia (UFOB), no Centro Multidisciplinar de Santa Maria da Vitória; graduou-se em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC-PR); é mestre e doutora pelo Programa de Pós Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas (PósCom) da Universidade Federal da Bahia (UFBA); integra o Laboratório de Estudos Multidisciplinares em Linguagens, Comunicação e Cultura (Linc), na UFOB, e o Grupo de Pesquisa em Comunicação, Política e Redes Digitais (CP-Redes), na UFBA; como docente, atua nos temas: publicidade e propaganda, planejamento de comunicação, gestão de marcas, comunicação organizacional, economia criativa, indústrias de mídia, gestão do audiovisual e animação.

Pedro Curi

Pedro Curi é professor na Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM) do Rio de Janeiro, onde atualmente coordena os cursos de graduação de Cinema e Audiovisual e Jornalismo; desenvolveu, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal Fluminense (UFF), a pesquisa de doutorado “À margem da convergência: hábitos de consumo de fãs brasileiros de séries de TV estadunidenses”; possui graduação em Comunicação Social (Jornalismo) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ); mestrado em Comunicação pela UFF; tem experiência profissional em jornalismo e audiovisual, com passagem pelos canais de televisão Globo News e Futura; pesquisa temas relacionados a cultura de fãs, juventude e convergência midiática, atuando também como consultor nessas áreas.

Este livro foi composto na Edufba no formato 17x24cm.

As fontes usadas foram a Sina e Kiro.

Sua impressão do miolo foi feita na Edufba.

A capa e o acabamento foram feitos na Gráfica 3.

O papel da capa foi Cartão Supremo 300 g/m².

300 exemplares.

O livro *Narrativas Seriadas - Ficções Televisivas, Games e Transmídia* apresenta os resultados do evento SERIAIS, que pela primeira vez reuniu pesquisadores e profissionais para tratar dos processos de criação, circulação e consumo de produtos seriados de ficção para televisão, *games* e internet, destacando as experiências transmídia associadas a esses produtos. Obra inédita no Brasil que se destina a estudantes, professores, pesquisadores e profissionais do audiovisual que tenham interesse em compreender como as estratégias de serialidade constituem as séries e os *games*, assim como, potencializam recursos transmídia que exploram ambientes de imersão e de interação com a audiência.



Apoio:



ISBN 978-65-5630-113-6

