

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
JÚLIO DE MESQUITA FILHO - UNESP
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

SARAH MORALEJO DA COSTA

SUPERNATURAL NA WEB:
PRODUÇÃO E REPRODUÇÃO AUDIOVISUAL
EM SUPORTE CONVERGENTE

BAURU
2012

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
JÚLIO DE MESQUITA FILHO - UNESP
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

SARAH MORALEJO DA COSTA

SUPERNATURAL NA WEB:
PRODUÇÃO E REPRODUÇÃO AUDIOVISUAL
EM SUPORTE CONVERGENTE

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, na linha Produção de Sentido, para obtenção do Título de Mestre em Comunicação

Orientação: Prof. Dr. Marcelo Magalhães Bulhões

BAURU
2012

Costa, Sarah Moralejo da.

Supernatural na web: produção e reprodução audiovisual em suporte convergente/ Sarah Moralejo da Costa, 2012.

108 f. Il.

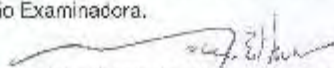
Orientador: Marcelo Magalhães Bulhões

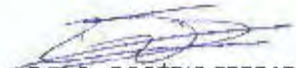
Dissertação (Mestrado)-Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2012

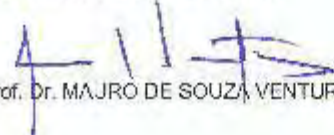
1. Televisão. 2. web. 3. Convergência. I. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. II. Título.

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE SARAH MORALEJO DA COSTA, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, DO(A) FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO DE BAURU.

Aos 26 dias do mês de julho do ano de 2012, às 14:00 horas, no(a) Sala de Defesa dos Programas de Pós-graduação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, reuniu-se a Comissão Examinadora da Defesa Pública, composta pelos seguintes membros: Prof. Dr. MARCELO MAGALHAES BULHOES do(a) Departamento de Ciências Humanas / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação de Bauru, Prof. Dr. ROGÉRIO FERRARAZ do(a) Programa de Pós-Graduação / Universidade Anhembi Morumbi, Prof. Dr. MAURO DE SOUZA VENTURA do(a) Departamento de Comunicação Social / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação de Bauru, sob a presidência do primeiro, a fim de proceder a arguição pública da DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de SARAH MORALEJO DA COSTA, intitulada "Supematural na web: produção e reprodução audiovisual em suporte convergente". Após a exposição, a discente foi arguida oralmente pelos membros da Comissão Examinadora, tendo recebido o conceito final: 2, aprovada. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que, após lida e aprovada, foi assinada pelos membros da Comissão Examinadora.


Prof. Dr. MARCELO MAGALHAES BULHOES


Prof. Dr. ROGÉRIO FERRARAZ


Prof. Dr. MAURO DE SOUZA VENTURA

Sarah Moralejo da Costa

SUPERNATURAL NA WEB:
PRODUÇÃO E REPRODUÇÃO AUDIOVISUAL
EM SUPORTE CONVERGENTE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – Campus de Bauru, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Comunicação, sob orientação do Professor Doutor Marcelo Magalhães Bulhões.

Bauru, 26 de julho de 2012

Prof. Dr. Rogério Ferraraz
Membro da Banca Examinadora

Prof. Dr. Mauro de Souza Ventura
Membro da Banca Examinadora

Prof. Dr. Marcelo Magalhães Bulhões
Orientador e presidente da Banca Examinadora

*Há muitos anos, eu estava em São Paulo
e vi no jornal a notícia de uma festa para o autor de um livro de que gosto muito,
O Senhor dos Anéis.*

*Na época, eu não tinha ideia do que seria uma festa
para um autor que já morreu, e muito menos sabia que
eu não gostava do livro sequer o suficiente para entender o que é gostar realmente
de um universo, de personagens, de histórias, como eu viria a gostar.*

*Eu fui para a festa, que seria no Centro Cultural São Paulo,
à margem de uma das maiores avenidas da maior cidade da América Latina.
E tinha um grupo de elfos atravessando a Avenida 23 de Maio.*

Elfos atravessando a avenida.

*Eu dedico esse trabalho a esses elfos da cidade,
porque se eles não tivessem desfilado por São Paulo para mim,
eu nunca teria chegado aqui.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço inicialmente aos meus pais, Marlene e Nilson, que não entendem metade das coisas que eu falo ou porquê elas parecem tão importantes para mim, mas me ajudaram a realizar esse trabalho de tantas formas diferentes.

Agradeço às minhas duas irmãs, a de sangue, Marcela, por repetir tantas vezes o quanto eu sou louca e rir de mim, e a da vida, Janaína, que poderia muito bem ser co-autora de toda essa loucura.

Agradeço à Prof. Dra. Ana Silvia Médola, ao Prof. Dr. Marcelo Bulhões, ao Prof. Dr. Mauro Ventura, à Prof. Dr. Maria Cristina Gobbi, e ao Prof. Dr. Maximiliano Vicente pela orientação e a aposta sempre bem vinda de que isso poderia dar certo no final.

Agradeço a Vivianne Lindsay Cardoso, a Stefhanie Piovezan pela orientação de todas as horas e surtos e por todas as conversas, por todas as mídias e, principalmente, pela amizade. Agradeço ao Helton, ao Paulo, à Daira, à Carla, ao Rafael e à Erica pelos cafés, pelas viagens, pelas conversas de quarto de hotel, pelo companheirismo e por todas as ideias trocadas. Agradeço à Dani por acreditar em elfos tanto quanto eu e me mostrar que eles também atravessam avenidas na vida dela. Agradeço ao Cláudio Coração, à Verônica, ao Sardinha e à Cecília pelo apoio desde antes disso tudo começar. Agradeço a Glauco Medeiros, a Carlos Sabino e a Tati Zuardi por conceitos, uma tarde em um bar e a ampliação de horizontes. Agradeço a todos do Mestrado da Unesp e do GEA pela sensação de que eu não estava sozinha nisso tudo.

Agradeço a Diana Prallon, ao Alex, ao shade, à Kolly, à Panda e à Buh pelas conversas, pelo carinho e por expandirem meus universos. Agradeço ao 6v por ter sido meu mundo em azul por tanto tempo e, em especial, à HD por ter me dado bonitos

presentes no último ano. Agradeço também à Nanda, pelos almoços com gritinhos. Agradeço a Mariana Dourado por um ano de amizade e compartilhamento entre dois mundos, o mestrado e as séries e filmes, e por ela ter gostado de mim mesmo no meio desse turbilhão. Agradeço a ela também por morar ao lado e abrir as portas da sua casa para mim, assim como agradeço a Oswaldo Nunes pelas conversas sobre física no corredor, a Geny Pereira pelos bolinhos de chuva e a Fernanda Arcangelo por ouvir *Evanescence* nas tardes de sábado.

Agradeço a Pedro Domingues, que me deu apoio e atenção antes da minha qualificação, quando eu não podia exigir isso de ninguém à minha volta. Agradeço ao Cursinho Primeiro de Maio e a todos que trabalharam e ainda trabalham lá, por terem me dado oportunidade de me tornar professora, em especial a Gabriel Gregghi, por ter acreditado que eu conseguiria. Agradeço aos mais de 450 alunos que passaram pelas minhas aulas durante o mestrado, por terem me ensinado muito.

Agradeço a Lucas Vicente, Naira Mattia, Larissa Carvalho e Felipe Cavaliere por me usarem como referência para pesquisa, de alguma forma, antes mesmo que eu me sentisse totalmente preparada para isso.

Agradeço a Erik Kripke, por ter criado *Supernatural* como ela é, e a Jensen Ackles e Misha Collins por torná-la adorável o suficiente para eu conseguir me debruçar sobre seu universo durante dois anos e meio.

Agradeço a Artur Prallon, Alanis Gomide e João Victor Dourado por me fazerem acreditar que isso não vai acabar aqui.

Agradeço, enfim, a todas as pessoas que contribuíram para essa pesquisa, diretamente, indiretamente, essencialmente, fundamentalmente, psicologicamente ou mesmo involuntariamente.

Existe uma teoria que diz que, se algum dia alguém descobrir exatamente para que serve o Universo e por que ele está aqui, ele desaparecerá instantaneamente e será substituído por algo ainda mais estranho e inexplicável.

Existe uma segunda teoria que diz que isso já aconteceu.

ADAMS, Douglas. *O restaurante do fim do universo*. 1980.

RESUMO

A diversidade de suportes e mídias que povoam o mercado tecnológico atualmente desperta preocupações por parte dos produtores de conteúdo cultural comercial devido principalmente à necessidade de atender a um novo público que busca cada vez mais interagir com narrativas, com os produtores e com demais consumidores. A *web*, com suas ferramentas de interatividade e construção coletiva de conhecimento, se destaca como ponto de união de interesses tanto de produtores, com a maior variabilidade de suas narrativas, quanto dos consumidores, com suas diversas formas de fruição de conteúdo. Partindo da hipótese de que as ferramentas da *web* interferem na forma de fruição, o objetivo da pesquisa se volta para a identificação dessas ferramentas e análise crítica de sua utilização na transmissão de conteúdo audiovisual na *web*. A pesquisa se debruça sobre um produto audiovisual, a série de TV *Supernatural*, buscando observar quais são as ferramentas envolvidas no processo de convergência midiática entre televisão e internet, mais especificamente, a apropriação feita pelo público do conteúdo audiovisual para sua transmissão na *web*, originalmente produzido para a TV. O objetivo é compreender criticamente esse deslocamento de conteúdo e qual a importância das características da *web* para essa dinâmica, buscando responder quais recursos midiáticos estão disponíveis para transmissão de conteúdo audiovisual. Esta observação se faz a partir da análise de três sites distintos, com formas diferentes de disponibilização do conteúdo da série *Supernatural*, buscando uma gama maior de ferramentas disponíveis próprias da *web*.

PALAVRAS-CHAVE: Televisão, *web*, Convergência, Mídia, *Supernatural*

ABSTRACT

The diversity in media and supports which populate the technology market nowadays brings about some worry on the part of the producers of culturally commercial content due, mainly, to the need of catering to a new public who looks more and more to interact with the narrative, with said producers and with other consumers of such media. The web, with its interactivity tools and collective construction of knowledge, comes across as union focus of interests from the part of the producers, with a greater variability of its narratives, and also from the part of the consumers, with its many ways of fruition of such content. Coming from the hypothesis that the web-tools interfere in the ways of fruition, the aim of this research is to turn its focus on the identification of these tools and on the critical analysis of its usage in the transmission of audiovisual content over the web. The research focus on an audiovisual product, the TV series *Supernatural*, aiming to observe what are the tools involved in the media convergence process between television and the internet, more specifically, the appropriation made by the public of the audiovisual content for its transmission on the web, originally produced for the TV. The goal is to critically understand such content displacement and what is the importance of the web characteristics for this dynamic, trying to answer what media resources are available for the transmission of audiovisual content. This observation is made by the analyses of three distinct websites, with different ways of release of the content of the series *Supernatural*, trying to achieve a bigger frame of reference on the tools available over the web.

KEYWORDS: Television, web, Convergence, Media, *Supernatural*

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 Mídias em convergência.....	21
3 <i>Supernatural</i> em convergência.....	29
3.1 A série televisiva <i>Supernatural</i>	30
3.2 <i>Spin-offs</i> de <i>Supernatural</i>.....	39
3.3 <i>Supernatural</i> e seus fãs	45
4 <i>Supernatural</i> na web.....	55
4.1 A série de TV distribuída na web	57
4.1.1 Baixar TV	57
4.1.2 Justin.tv	63
4.1.3 <i>Supernatural</i> is life	70
4.2 Webserie.....	78
4.2.1. <i>Ghostfacers</i> dentro de <i>Supernatural</i>	79
5 As características da produção audiovisual na web	87
5.1 <i>Ghostfacers</i>	95
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	98
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	101
ANEXOS.....	107
1 Email enviado à equipe do site www.supernaturalislife.com.....	108

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – página de <i>Supernatural</i> no site Baixar TV	58
Figura 2 – links para download no site Baixar TV	59
Figura 3 – nuvem de <i>tags</i> no site Baixar TV	60
Figura 4 – área de comentários no site Baixar TV	61
Figura 5 – canal Tudinha – site <i>Justin.tv</i>	64
Figura 6 – página inicial <i>Justin.tv</i>	65
Figura 7 – página inicial logada site <i>Justin.tv</i>	66
Figura 8 – canal <i>Supernatural</i> site <i>Justin.tv</i>	67
Figura 9 – <i>chat</i> site <i>Justin.tv</i>	68
Figura 10 – página <i>Home</i> em dezembro de 2011	71
Figura 11 – página <i>Home</i> em março de 2012	71
Figura 12 – estatísticas de acesso atuais do site	73
Figura 13 – página de <i>downloads</i>	74
Figura 14 - <i>chat</i> site <i>supernatural is life</i>	75
Figura 15 – página de <i>Supernatural</i> no site da The CW	77
Figura 16 – site <i>Ghostfacers</i>	82

1 INTRODUÇÃO

Essa pesquisa tem as bases de seu problema em trabalhos já desenvolvidos pela mestrandia em seu projeto de Iniciação Científica, financiado pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) em 2008, e Trabalho de Conclusão de Curso¹ durante a graduação em Comunicação Social, na Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC) da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP), finalizado em 2009. Ambos os trabalhos se debruçaram sobre o processo de comunicação entre autores e leitores de *fanfiction*² de *Harry Potter*, sua influência na produção de conteúdo feito por fãs da série de livros de autoria de J.K.Rowling e o sistema presente em um site³ de postagem de *fanfiction* que viabiliza esse processo comunicativo.

O fato de as ferramentas presentes da *web* agilizar essa produção feita por fãs e o seu compartilhamento foi somente o primeiro passo para o questionamento maior sobre outras formas de utilização de dispositivos associados às características midiáticas da *web* nos processos de produção e manipulação de conteúdos feitos por fãs. A partir de uma investigação inicial, uma prática se destacou devido à sua valorização feita por usuários da *web* no processo de construção da produção participativa: a apropriação do conteúdo cultural de outras mídias para veiculação via *web*, muitas vezes sem autorização, controle ou mesmo conhecimento do produtor. Esse processo de apropriação de conteúdo incentiva a produção participativa à medida que torna o objeto

¹ COSTA, S. M. da. *Fanfiction: a manifestação do leitor como produtor textual na internet*. Bauru: 2009. Disponível em: <http://t.co/DuZSvroi>

² O termo *fanfiction* foi originado da junção das palavras inglesas “*fan*” e “*fiction*”, referindo-se à produção ficcional feita por admiradores de determinada obra.

³ www.fanfiction.net

de apreciação do fã mais acessível e flexível à sua manipulação digital para produção de narrativas incentivadas pelo capital afetivo, como *fanfiction*, *fanvideos* e histórias em quadrinhos, por exemplo. Além disso, a maior facilidade de acesso ao conteúdo torna mais ágil a estruturação das redes e bancos de dados especializados em determinada obra. Essa associação entre tecnologia e produção cultural é mais sensível a partir da aproximação com o público buscado pelas narrativas, especialmente as audiovisuais, um processo que foi intensificado a partir da implementação dos sistemas de comunicação em rede, como explica Costa:

Como o cinema, a televisão e o vídeo buscaram fórmulas capazes de sensibilizar o espectador, aproximando-o afetivamente das imagens e tornando o mais invisíveis possível os recursos tecnológicos utilizados na sua criação. A emergência dos meios digitais modificou essa tendência – a relação com a máquina e com a tecnologia é parte integrante da comunicação, tanto naquilo que estimula a participação do receptor – agora chamado *usuário* – como naquilo que dificulta e impede sua ação comunicativa. O embate com a máquina e com os meios tecnológicos é o princípio de integração dos indivíduos aos processos de comunicação digital. Quer pensemos no usuário doméstico de computadores e telefones celulares, quer estejamos nos referindo à informatização de bibliotecas e bancos de dados ou ao uso de programas de educação à distância, estaremos sempre diante de questões tecnológicas nos mais diferentes níveis desses processos. Na comunicação digital a tecnologia é aparente, perceptível, e é ela que dá sempre a impressão de presença. (2002, p.80)

Todo esse processo de construção de conteúdo por fãs e veiculação de dados e informações em torno de um produto cultural é coerente com a lógica da produção do contexto da convergência midiática.

Tendo em vista a necessidade de restrição de um objeto para viabilizar nossa pesquisa, tomou-se por base para o presente estudo uma série de TV, considerando a importância dos conteúdos audiovisuais seriados na convergência entre mídias.

Do teatro aos *games*, a produção cultural audiovisual é marcada em toda sua história por ser popular e possuir uma produção intensa, sendo a serialização um recurso

frequentemente utilizado para continuidade de uma obra e fidelização do público, além de possuir um valor comercial ressaltado desde os folhetins. No século XX, esse processo se tornou ainda mais intenso com a popularização do cinema e da televisão, uma mídia audiovisual doméstica, que elevou a produção do conteúdo audiovisual seriado a um patamar industrial. No século XXI, esse processo de produção e consumo de conteúdo seriado se reconfigura em torno da variabilidade de suportes midiáticos audiovisuais, entrando no contexto de convergência midiática.

Assim, o objetivo desta pesquisa se volta para o fenômeno da apropriação por fãs do conteúdo de uma série de TV, no caso, a série *Supernatural*, em uma investigação de quais as ferramentas da *web* envolvidas no processo de fruição desse conteúdo e sua importância no contexto de convergência midiática, focando-se inicialmente no processo de convergência entre TV e *web*, buscando compreender as características da *web* no processo de transmissão de conteúdo audiovisual seriado dentro desse contexto. Para viabilidade deste estudo, foca-se a análise nas ferramentas disponíveis em três sites distintos que disponibilizam o conteúdo integral da série televisiva *Supernatural*.

A série *Supernatural* foi selecionada como foco da análise por corresponder aos seguintes fatores, considerados fundamentais para o desenvolvimento da pesquisa: ser exibida atualmente pela TV e simultaneamente disponibilizada na *web* sem sofrer adaptações ao novo meio por iniciativa do produtor; estar em um processo de ampliação de público dentro das características de produto cultural comercial, atingindo cada vez mais nichos diferentes, que tendem a ter processos de recepção diferentes; dialogar com o processo de convergência midiática em sua produção e no desenvolvimento de sua narrativa.

Percebe-se essa última característica a partir da observação prévia de que, dentro da narrativa da série, há a presença de sátiras sobre séries de TV e sobre a relação com um suposto público envolvido em *fanfiction* e RPG (*Role Play Game*)⁴, por exemplo, além do processo de transmidiação exposto no próximo capítulo. Essa referência traz a hipótese de que, no âmbito de sua produção como narrativa audiovisual televisiva, há o conhecimento de sua dispersão como produto cultural em outros meios, como a *web*, e a utilização de suas ferramentas pelo público em um processo de reprodução e desenvolvimento de subprodutos relacionados à série.

Supernatural estreou nos EUA em 13 de setembro de 2005, sendo transmitida via cabo pela Warner Bros Channel (WB). Em 2006, passou para a The CW Network (CW)⁵, também pertencente à Warner, que surgiu como um canal da rede voltado quase exclusivamente para produtos televisivos seriados. No Brasil, além da opção a cabo, a série foi transmitida pelo SBT em TV aberta. Há ainda a comercialização no formato de DVD e Bluray de todas as temporadas, exceto a sétima, cuja transmissão foi finalizada em 18 de maio de 2012 e sua versão em DVD não foi anunciada até a finalização dessa pesquisa.

Contando com 149 episódios, de cerca de 45 minutos cada, dispostos em sete temporadas, a série ainda não está finalizada, sendo a oitava temporada prevista para ter início em setembro de 2012. O universo de *Supernatural* possui também diversos *spin-offs*⁶, entre eles uma *webserie* chamada *Ghostfacers*, com 10 capítulos de cerca de 3

⁴ RPG, sigla para o termo inglês “Role Play Game”, que pode ser traduzido como “jogo de interpretação”. Refere-se a uma dinâmica que parte de um contexto pré-estipulado, inédito ou referindo-se a um universo já existente, para desenvolver um jogo em que os participantes se colocam como personagens, criando narrativas colaborativas.

⁵ <http://www.cwtv.com/>

⁶ Ver definição no Capítulo 01.

minutos cada, em uma única temporada, produzida para ser distribuída exclusivamente pela internet.

Uma vez que a presente pesquisa se foca na análise de ferramentas disponíveis na *web* para a fruição do conteúdo televisivo, tomou-se a série *Supernatural* veiculada na *web*, e, tendo consciência da amplitude do meio virtual, é feito um recorte a três sites relacionados à série com diferentes características de veiculação do conteúdo:

- Um site estruturado por fãs, o *Supernatural is life* ⁷, escolhido por sua popularidade no Brasil e pelo comprometimento dos participantes com a veiculação da série, tomando como referência conteúdo do site oficial da CW⁸. Este, apesar de não disponibilizar o conteúdo completo de *Supernatural*, está inserido no processo comunicacional como principal fonte de informações e produções derivadas da série de TV;

- Um site especializado em *downloads*, o *Baixar TV* ⁹, escolhido devido ao seu enfoque em séries de TV em geral;

- Um site de retransmissão *online* de conteúdo televisivo, o *Justin TV* ¹⁰, selecionado por ter um canal especializado em *Supernatural* que disponibiliza a série em fluxo.

Considerando que nosso objetivo é analisar as ferramentas envolvidas no processo de transmissão de conteúdo audiovisual, o site oficial será considerado somente como parâmetro, uma referência sobre o âmbito de produção da série, pois, uma vez que não há disponibilidade de *download* ou acesso ao conteúdo completo da série em sua estrutura, tomá-lo também como parte do objeto se tornaria um desvio do

⁷ www.supernaturalislife.com

⁸ <http://www.cwtv.com/shows/supernatural>

⁹ <http://www.baixartv.com/download/supernatural/>

¹⁰ <http://pt-br.justin.tv/>

foco principal da pesquisa, além de ser desinteressante com relação ao problema central aqui levantado.

É importante considerar que, além dos indicativos e potencialidades que tornam *Supernatural* o produto televisivo retransmitido via *web* com maior viabilidade de análise dentro dos objetivos da pesquisa, buscou-se uma produção cultural internacional por ter um alcance de público maior e, logo, uma maior articulação das ferramentas que serão analisadas aqui.

Ao tomar um objeto que transita entre as duas mídias sem adequação de linguagem, faz-se necessário entender o quanto essa adequação é realmente necessária a partir do estudo de como o meio se comporta e do que o singulariza. A questão da adequação de linguagens e distinção de mídias possui importância também sob um caráter mercadológico, visto que, ao ter disponíveis ferramentas que interferem na fruição de um produto dentro da lógica de economia afetiva e cultura participativa, o próprio público exige o desenvolvimento de produtos que explorem esse potencial. Partimos da hipótese de que há diferença na forma de fruição de um mesmo conteúdo quando consumido pela TV ou pela *web*, considerando para tanto as características de produção e transmissão de conteúdo audiovisual nos diferentes meios, sendo as ferramentas presentes na *web* potencialmente influentes no processo de fruição de conteúdos audiovisuais, mesmo que produzidos para outras mídias.

Apesar da presença de uma breve análise da narrativa de *Supernatural* e alguns dos produtos culturais derivados da série de TV, o objetivo da nossa pesquisa se volta para as características da *web* como mídia, de suas ferramentas e de um fenômeno sociocultural proporcionado pela utilização de um dispositivo tecnológico. Este fenômeno está voltado ao campo da comunicação por se relacionar aos processos de produção, transmissão e consumo de conteúdos audiovisuais sob um viés cultural.

Adriana Amaral, Raquel Recuero e Suely Fragoso remetem à importância desse tipo de abordagem na pesquisa em comunicação:

Aos dois tipos de abordagem citados por Hine (2000), o coletivo de pesquisa espanhol *Mediacciones* (*Universitat Oberta de Catalunya*) acrescentou uma terceira forma, embora ainda nos pareça filiada à noção de artefato cultural: internet como **tecnologia midiática**, que gera práticas sociais. De acordo com essa proposta, cada abordagem teórica e seus diferentes conceitos são apropriados a diferentes objetos/campos e podem ser observados sob diferentes metodologias de pesquisa qualitativa. Os objetos de estudo são desenhados e definidos a partir das práticas midiáticas por eles geradas, levando em consideração as relações “borradas” entre online/offline.

A ênfase na abordagem espanhola seria pontuada pela convergência de mídias e a construção dos objetos permitiria “seguir as práticas e os atores sociais” em suas performances, levando em conta não apenas a dimensão simbólica, mas também a dimensão material no qual o campo é definido durante a pesquisa. (2011, p. 43)

Para seu desenvolvimento, essa pesquisa foi estruturada em quatro capítulos. No capítulo 01, “Mídias em convergência”, busca-se desenvolver um embasamento teórico sobre o cenário atual de produção audiovisual na TV e na *web* dentro do contexto de convergência midiática. O capítulo 02, “*Supernatural* em convergência”, se volta para como a série *Supernatural* é desenvolvida enquanto produto cultural neste mesmo contexto, o que a particulariza e como é a relação entre seu produtor e seus fãs para que ocorra a apropriação de seu conteúdo para disponibilização na *web*. O capítulo 03, “*Supernatural* na *web*”, se foca na descrição dos três sites analisados, buscando identificar as ferramentas que apresentam, a forma como veiculam o conteúdo da série na *web* e a estruturação da *webserie* produzida pela Warner. E, por fim, o capítulo 04, “As características da produção audiovisual na *web*”, desenvolve a análise das características que a *web* apresenta durante todo esse processo de produção e fruição de conteúdo audiovisual seriado, entre o produtor e a apropriação do público.

2 MÍDIAS EM CONVERGÊNCIA

- Vocês estão perguntando se o prédio está assombrado. Como aqueles caras dos livros. Como é mesmo o nome? Hum... Sobrenatural. Dois caras usam identidades falsas, com nomes de roqueiros, caçam fantasmas, demônios, vampiros. Como é mesmo o nome deles? Steve e Dirk? Ahn... Sal e Dane...
- Sam e Dean?
- Isso!
- Você está dizendo que é um livro?
- Livros. Era uma série, mas não vendia muitas cópias. Era como um culto alternativo com seguidores.¹¹

Nesse trecho, a série televisiva *Supernatural* se autodefine a partir da inserção de livros que contam a história da série dentro da própria série. Trata-se de uma explicação que pode soar confusa, mas que demonstra um fenômeno cada vez mais comum na produção cultural: a convergência entre mídias.

Televisão, livros, cinema, quadrinhos, *games*, *web*. A introdução de novas tecnologias digitais junto à produção de meios tradicionais com grande fluxo de conteúdo conduz a um cenário de convergência midiática, em que novas e velhas mídias convivem e dialogam. A convergência midiática, como fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia (JENKINS, 2009), torna-se mais dinâmica à medida que cada mídia se define em suas características, processo geralmente marcado pela reprodução e adequação de conteúdo de mídias já existentes para então iniciar uma produção própria segundo moldes próprios, ainda que esse processo de incorporação de conteúdos entre mídias não seja o suficiente para definir a convergência, que implica um encadeamento de produções narrativas distribuídas em diversos suportes midiáticos.

¹¹ Trecho transcrito do capítulo *The Monster at the End of this Book*, 18º episódio da quarta temporada de *Supernatural*, exibido em 02 de abril de 2009 pela CW. Tradução livre pela autora.

A produção audiovisual se enquadra como forma de conteúdo cujo fluxo permite uma grande mobilidade entre suportes, principalmente devido à variabilidade de telas disponíveis atualmente, seja para consumo individual em celulares, *tablets* e *notebooks*, seja em exposição coletiva, como ocorre no cinema. Os suportes tradicionais para a grande produção audiovisual ainda são o cinema e a TV, mas essa produção hoje transita facilmente em adaptações e conteúdos derivados para celular, cenas editadas na *web*, motes para narrativas de *games*, entre tantas formas de derivação de conteúdo cultural com outras mídias.

O diálogo entre meios pode ocorrer tanto no âmbito de suas características enquanto mídia quanto no que se refere à transição de conteúdos entre suportes. A convergência midiática se dá embasada em um tipo específico de derivação de conteúdos. Mas, para uma melhor explanação de suas características, cabe aqui a diferenciação entre esses processos.

O primeiro deles é o conceito de remediação, uma definição elaborada por Jay David Bolter e Richard Grusin, presente na obra de McLuhan e sintetizada na fala de Alex Primo (2005):

A remediação, conforme propõe Bolter (2001), ocorre quando um novo meio toma emprestado características de um anterior. É como se fosse uma competição cultural entre tecnologias. Existe aí também um impacto recursivo, no sentido de que o novo meio pode reorganizar o espaço cultural do meio mais antigo. Em outras palavras, os meios de comunicação mais recentes podem tanto herdar e se apropriar de elementos de seus predecessores quanto atualizá-los. (PRIMO, 2005, p. 02)

O processo de remediação se refere a um diálogo entre mídias estabelecido a partir de suas características formais, sua forma de produção e veiculação de conteúdo, suas qualidades estéticas e de linguagem. A remediação é aparente, por exemplo, como

processo utilizado no início da produção para a televisão, em que muito da produção feita para o rádio foi incorporada pelo novo suporte, como o jornalismo lido e os programas de auditório ao vivo. Esse período de transição entre as mídias permitiu que, a partir da remediação de formatos de programas radiofônicos, a televisão desenvolvesse uma linguagem própria.

A remediação pode indicar que para que uma mídia tenha produção própria e original é necessário o desenvolvimento de suas ferramentas, suas características e seu modo de produzir e reproduzir conteúdo. Isso não implica necessariamente a substituição de uma mídia por outra, mas cada vez mais conduz a uma progressiva convivência que leva ao processo de convergência à medida que surgem mídias que permitem a transição mais intensiva de conteúdos entre elas. Essa convivência entre mídias é ressaltada por Jenkins:

A televisão não eliminou o rádio. Cada meio antigo foi forçado a conviver com os meios emergentes. É por isso que a convergência parece mais plausível como uma forma de entender os últimos dez anos de transformações dos meios de comunicação do que o velho paradigma da revolução digital. Os velhos meios de comunicação não estão sendo substituídos. Mais propriamente, suas funções e status estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias. (2009, p.41)

O que ocorre em profusão neste início de século XXI é uma efervescência de tecnologias, novas mídias e suportes midiáticos digitais, de forma que a transitoriedade de conteúdos entre diversas plataformas é rápida e constante. Esse processo é resultado tanto do maior desenvolvimento tecnológico que permitiu que a produção cultural acontecesse em diversos formatos, quanto do aprimoramento das próprias mídias para dar suporte a esse fluxo intenso de conteúdo. A ampliação das características das mídias tradicionais se deu durante os séculos XIX e XX, a partir da criação e desenvolvimento

de meios como a fotografia, o rádio, o cinema e a televisão, de forma que sua produção junto aos novos meios digitais se configura como mais uma etapa de mudanças técnicas de produção e adequação de conteúdo, mas não necessariamente como uma redefinição de características das mídias em si.

As formas de diálogo entre conteúdos distribuídos em diversas mídias são tão variáveis quando as possibilidades de construção textual potencializadas pelas características de cada meio. Para se referir a essa forma de derivação de conteúdo em geral, o termo *spin-off* é muito utilizado na produção de pesquisas, tecnologia e informática, sendo aplicado também em estudos de economia e administração referindo-se a gestão empresarial, é um termo em inglês, que pode ser traduzido como derivagem, utilizado originalmente para descrever uma nova empresa que nasceu a partir de um grupo de pesquisa de uma empresa, universidade ou centro de pesquisa. De forma genérica, o termo *spin-off* refere-se a algo que foi derivado de algo anterior àquele, sendo utilizado na área de produção cultural para se referir a conteúdos desenvolvidos a partir de outros conteúdos pré-existentes.

São exemplos de *spin-offs* adaptações cinematográficas a partir de narrativas literárias, paródias e intertextualidades entre produções televisivas e radiofônicas, como ocorre frequentemente em programas de humor, transcrição de livros em formato de histórias em quadrinhos ou produções de séries de desenhos animados para a TV com personagens oriundos de outras produções culturais. Qualquer tipo de derivação de conteúdo é considerado *spin-off*, podendo haver transição desse conteúdo entre mídias, pois nem sempre essa transição ocorre, como por exemplo no caso do desenho “Apuros de Penélope”, transmitido pela rede CBS de televisão no ano de 1969, cujos personagens foram derivados do desenho “Corrida Maluca”, transmitido pela mesma rede de 1968 a 1970. Há derivação de conteúdo sem haver transposição midiática.

O conceito de *crossmedia* pode ser aplicado quando ocorre a veiculação de conteúdo derivado em mais de uma mídia, sendo utilizado por Scolari e Gary Hayes, que desenvolve sua classificação, mas pode ser apresentado nas palavras de Toledo:

A opção de distribuir conteúdo ao público em diversas mídias concomitantemente recebe o nome de *cross-media*. Nele, mídias se interligam, por exemplo, para levar o espectador de um programa de televisão a um *site* na internet, a um programa de rádio ou a uma revista em quadrinhos. Essa estratégia visa oferecer alternativas, opções para o consumo de uma marca. Seu uso pode ser exclusivamente narrativo ou não. Podem ser incluídos nas franquias e nos procedimentos *cross-media* os licenciamentos de brinquedos, lancheiras, quebra-cabeças e similares. (2012, p. 16)

Como dissemos, qualquer produção cultural desenvolvida a partir de um produto já existente é *spin-off*. Mas quando essa produção é articulada em mais de uma mídia trata-se de *crossmedia*. Ainda assim, é uma produção cultural que não possui necessariamente a construção de uma narrativa que possa englobar todos os produtos relacionados ao universo cultural do qual deriva a produção.

Esse processo de interação entre mídias se mostra como um desafio para os produtores de conteúdo, uma vez que os produtos culturais se disseminam por diversas narrativas em novas plataformas. As derivações de um produto cultural que compõem entre si uma narrativa articulada de forma que as diversas produções não só dialoguem por pertencerem a um mesmo universo, mas se conjuguem de forma a construir sentido coletivamente se volta à definição de narrativa transmídia, abordada por Jenkins:

A narrativa transmídia refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que

todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (2009, p. 49)

Um exemplo recente de *spin-off* em produções brasileiras é o caso de *Cidade dos homens*, série de TV exibida pela Rede Globo entre 2002 e 2005 oriunda do filme *Cidade de Deus*, dirigido por Fernando Meirelles em 2002. Nesse caso, pode-se considerar uma narrativa transmídia na medida em que há a articulação de conteúdo em duas mídias diferentes, televisão e cinema, na produção de uma nova narrativa que remete a uma anterior, um *spin-off*.

No livro *Cultura da Convergência*, Jenkins desenvolve o conceito de narrativa transmídia a partir da análise dos produtos culturais desenvolvidos em torno da série *Matrix*¹², e sua expansão para outras mídias em narrativas originais que remetem à série, sejam elas produzidas pelos próprios produtores da série ou por outros profissionais, sejam feitas por iniciativa do público. A transmidiação de conteúdos não exige somente que as produções envolvidas sejam derivadas e estejam presentes em diversas mídias, como também que componham, em conjunto, uma narrativa, ou diversas narrativas que constroem o universo daquela produção cultural em específico.

A *web*, que permite a veiculação de produtos com características diversas em texto, imagem e som, tem se apresentado não somente como um suporte para a reprodução de conteúdo desenvolvido segundo características de mídias tradicionais, como o rádio e a televisão, mas também como mídia na medida em que aumenta o acesso e o desenvolvimento de ferramentas próprias do meio, viabilizando a produção de conteúdo próprio, como as *webseries*, por exemplo, e permitindo com isso sua inserção no processo de transmidiação.

¹² JENKINS, 2009, p. 135.

A produção cultural seriada é explorada comercialmente desde os folhetins, e hoje é utilizada na construção de narrativas transmídias exaustivamente: a série de histórias em quadrinhos ou de livros embasa a série de filmes, a série de jogos de videogame, a série de desenho animado na TV, e todo esse material embasa a construção de novas narrativas pelos consumidores. Por isso, Jenkins considera a construção da narrativa transmídia pelo produtor de conteúdo somente uma parte do cenário composto para a construção cultural em que a convergência midiática se insere.

Partindo desse tipo de produção transmídia, em que o público tem a necessidade de construir o universo da produção a partir da união narrativa de suas partes, isso incentiva, em um segundo momento, a articulação de informações sobre essa produção feita pelo próprio público, a inteligência coletiva.

O consumo tornou-se um processo coletivo – e é isso o que este livro entende por inteligência coletiva, expressão cunhada pelo ciberteórico francês Pierre Lévy. Nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades. A inteligência coletiva pode ser vista como uma fonte alternativa de poder midiático. Estamos aprendendo a usar esse poder em nossas interações diárias dentro da cultura da convergência. (JENKINS, 2009, p. 30)

Essa dinâmica exige não somente uma maior produção, mas uma sincronia de marketing que envolve, inclusive, fatores não previsíveis, como a participação ativa do público, pois o usuário se insere na lógica produtiva, se apropriando de elementos do universo formado pelas diversas narrativas para compor sua própria produção. Murray evidencia o desafio que significa a produção para diversos meios de forma sincronizada considerando as ações do usuário:

Precisaremos descobrir uma maneira que permita a eles [os autores] escrever de forma procedimental; antecipar todas as reviravoltas do caleidoscópio,

todas as ações do interator; e especificar não apenas os acontecimentos do enredo, mas também as regras sob as quais esses eventos ocorrerão. (2003, p. 179)

Assim, o contexto da convergência midiática envolve não somente uma produção transmídia, como a articulação de informações sobre essa produção que não provém do produtor, mas da inteligência coletiva, e a produção paralela de material pertencente a esse universo oriunda do próprio público, a produção participativa estimulada pelo capital afetivo gerado pela comercialização de um produto cultural. Nesse contexto, em que a instância de produção e de consumo de um mesmo produto cultural apresenta mobilidade e características distintas, ao não estarem inseridas na lógica de um mesmo suporte midiático, se faz necessário compreender a dinâmica que rege a transitoriedade dessa produção a partir das características de cada mídia envolvida nesse processo.

As séries de TV se apresentam como um tipo de produto cultural diverso em conteúdo, público, periodicidade e frequência, e justamente por essa grande variabilidade e volume de produção é comum que sejam levadas para a *web*, seja pelo produtor ou pelo consumidor, buscando uma veiculação mais ampla dentro do processo de convergência ao explorar as características dessa mídia, como a multimídia e recursos de interatividade, por exemplo.

Porém, considerando os processos de remediação e derivação, a transição de conteúdo entre mídias deve levar em conta as características das mídias para a elaboração da produção cultural. McLuhan atenta para a impossibilidade de desvincular as características de um meio do conteúdo da mensagem transmitida por ele:

Voltemos à luz elétrica. Pouca diferença faz que seja usada para uma intervenção cirúrgica no cérebro ou para uma partida noturna de beisebol.

Poderia objetar-se que essas atividades, de certa maneira, constituem o “conteúdo” da luz elétrica, uma vez que não poderiam existir sem ela. Este fato apenas serve para destacar o ponto de que “o meio é a mensagem”, porque é o meio que configura e controla a proporção e a forma de ações e associações humanas. O conteúdo ou usos desses meios são tão diversos quanto ineficazes na estruturação da forma das associações humanas. Na verdade não deixa de ser bastante típico que o “conteúdo” de qualquer meio nos cegue para a natureza desse mesmo meio. (1969, p. 21)

Assim, ao estudar a dinâmica de uma produção cultural que perpassa por diversos meios, agregando a cada parte do conteúdo derivado que compõe esse universo as características de mídia na qual é veiculada, considera-se a importância de analisar o processo de deslocamento de conteúdo feito por fãs entre duas mídias utilizadas no na convergência, TV e *web*. Para os fins da nossa pesquisa, considerando a importância dos estudos de McLuhan para a fundamentação da análise a ser desenvolvida, faremos aqui o uso dos termos “mídia” e “meio” com sentido aproximado, da mesma forma como é feito em sua obra, como é exposto por Santaella:

Desde o final dos anos 60, um significado mais específico, largamente utilizado no contexto da comunicação de massas, veio se incorporar ao sentido corrente da palavra meio (*medium*, em inglês). No domínio da teoria da comunicação, o termo foi muito discutido em função dos escritos de Marshall McLuhan. (...) Nas três últimas décadas, com o enorme desenvolvimento dos modernos sistemas de comunicação, informação e entretenimento, a palavra meio começou a ser substituída por sua forma plural mídia (*media*, em inglês), especialmente na expressão *mass media*, traduzida, então, para o português como meios de massa. (1996, p. 212)

3 SUPERNATURAL EM CONVERGÊNCIA

O objetivo da nossa pesquisa se volta para a análise das ferramentas envolvidas no processo de apropriação da série de TV *Supernatural* feita por fãs para veiculação do conteúdo na *web*, partindo da hipótese de que essas ferramentas interferem no processo

de fruição do conteúdo da série por serem influentes nas características midiáticas do meio.

Para que essa análise possa ser desenvolvida, porém, deve-se compreender a relação estabelecida entre o produtor e consumidor da série de TV e como *Supernatural* se coloca dentro do contexto de convergência midiática.

3.1 A série televisiva *Supernatural*

Em 2005, começou a ser exibida pela Warner Bros a série televisiva norte americana *Supernatural*. Criada por Eric Kripke, a série narra a trajetória dos irmãos Winchester, Dean e Sam, que viajam pelo país investigando acontecimentos sobrenaturais e caçando criaturas.

Para uma melhor compreensão de como se dá o processo de transmediação das diversas narrativas ligadas ao universo de *Supernatural*, segue aqui um pequeno resumo do que é exibido pela série de TV nas primeiras sete temporadas.

Supernatural começa “22 anos atrás”, na casa de uma família em Lawrence, Kansas, nos Estados Unidos. Mary e John colocam seu filho de seis meses, Sam, para dormir. Dean, com quatro anos, se despede de seu irmãozinho antes de ser colocado na cama também. Uma família comum. No meio da noite, porém, Mary acorda com um barulho que acredita vir do quarto de Sam. Ao olhar, há um homem ao lado do berço que somente faz um sinal pedindo silêncio. Ela acredita que é John. Porém, ao ver o marido dormindo em frente à TV na sala, volta correndo para o quarto do filho, que se incendia e ela acaba queimada viva, presa ao teto. John, ao ouvir seus gritos, corre para o quarto e consegue salvar Sam, entregando-o a Dean com a ordem de protegê-lo

enquanto tenta inutilmente salvar a esposa ou localizar o atacante, que desaparece. A família Winchester está desfeita.

Sam e Dean foram criados viajando pelo país em um Impala 67 junto com o pai que, perseguindo o demônio que acredita ter sido o assassino de Mary, se tornou um caçador de criaturas sobrenaturais e ensinou seus filhos a fazerem o mesmo sob o slogan “*Saving people. Hunting things. Family business.*”¹³. Sam, porém, deseja uma “vida normal” e, após uma grande briga com John por ter ingressado em uma universidade, acaba se separando da família e se formando em direito.

Vinte e dois anos depois, Dean reencontra o irmão namorando Jesse, uma garota da faculdade com quem mora, prestes a arrumar um emprego na área e continuar sua vida. Mas John está desaparecido há semanas e Dean precisa da ajuda de Sam para encontrá-lo. Seguindo pequenas pistas deixadas pelo pai e o diário com o registro de todas as criaturas que já enfrentou, os dois resolvem o caso de uma fantasma perdida que seduz e assassina homens na beira da estrada, a mulher de branco, mas não encontram o pai, somente uma próxima pista, e Sam não deseja mais essa vida de caçador, pedindo para voltar para Jesse e ser deixado em paz. Jesse, porém, é encontrada por eles queimando no teto de seu quarto, da mesma forma que Mary, e Sam perde com isso qualquer razão que teria para deixar de ser caçador.

Toda a primeira temporada de *Supernatural* é marcada pelo relacionamento dos dois irmãos e seu posicionamento com relação ao pai. Dean, o filho leal que segue as regras impostas pela educação rígida de John, está determinado a encontrá-lo e ajudá-lo na vingança contra sua mãe, e, ao mesmo tempo em que guarda mágoa por Sam ter ido embora, ainda sente o estigma de irmão mais velho com a obrigação de protegê-lo.

¹³ “Salvar pessoas. Caçar coisas. O negócio da família.” - tradução livre pela autora.

Sam, por sua vez, deseja a vingança e o caminho que o pai designou para eles não tanto como um reconhecimento de si mesmo como caçador, mas por culpa pela morte de Jesse e desejo de lutar, agora não mais contra as atitudes do pai, mas contra o demônio que parece persegui-los, enquanto, paralelamente, ele tenta se afirmar como adulto para o irmão.

John, apesar de ser um personagem determinante na primeira temporada, em geral é marcado por aparições rápidas, como em *Home*¹⁴, culminando com sua volta em *Dead Man's Blood*¹⁵, quando apresenta o Colt¹⁶, uma arma capaz de matar Azazel, o demônio responsável pela morte de Mary e Jesse. Os últimos dois capítulos da temporada são marcados pelas tentativas dos três, juntos, encurralarem Azazel, culminando em um acidente de carro provocado pelo demônio em que todos se ferem gravemente, principalmente Dean.

A segunda temporada começa no hospital, em que Dean está à beira da morte e John opta por fazer um trato com Azazel: ele entrega o Colt e sua própria alma em troca da vida de Dean. O demônio concede a ele uma despedida dos filhos antes de matá-lo, e John sussurra um segredo para Dean com relação a Sam. Esse segredo é o começo de toda a desconfiança que surge entre os dois e perdura a segunda temporada inteira, colocando o personagem de Dean no dualismo de proteger o irmão ou matá-lo caso ele se mostre uma ameaça, como vem a se revelar ser o último desejo de John.

A ameaça que Sam representa é devido ao fato de ele ter pesadelos com acontecimentos que vêm a se concretizar em um futuro próximo, como a morte de Jesse

¹⁴ *Home*, 9º episódio da primeira temporada que foi ao ar pela CW em 15 de novembro de 2005.

¹⁵ *Dead Man's Blood*, 20º episódio da primeira temporada que foi ao ar pela CW em 20 de abril de 2006.

¹⁶ Segundo a mitologia da série, o Colt é uma arma fabricada por Samuel Colt quando o cometa Halley passou em 1835. Com ela foram fabricadas 13 balas que teriam o poder de matar qualquer coisa, exceto cinco criaturas em toda a criação. Em *Abandon all Hope*, 10º episódio da quinta temporada que foi ao ar pelo CW em 13 de novembro de 2009, é revelado que Lucifer é uma das criaturas que a arma não pode matar.

ou vários dos casos em que os dois se envolvem. Aos poucos, eles descobrem que Azazel não invadiu somente a sua casa, mas a de várias outras crianças no dia exato em que completavam seis meses de vida, e todas essas crianças desenvolveram algum tipo de poder ou sensibilidade, isso porque o demônio dava seu próprio sangue para que os bebês tomassem. Seu objetivo era criar um exército de humanos fortes vinculados a ele que pudesse ingressar em um território planejado pelo mesmo criador do Colt para evitar que demônios atingissem um portal para o inferno que permanecia trancado há séculos. Ele faz com que suas crianças escolhidas – agora adultos poderosos – tenham que sobreviver em uma cidade fantasma e acabem lutando entre si até haver somente um campeão, o seu escolhido para abrir o portal. Seu favorito é Sam, mas ele é incapaz de matar os outros oponentes, em uma atitude contrária à manipulação de Azazel. Porém, com isso, acaba assassinado.

Dean, ao presenciar a morte do irmão, entra em desespero, e acaba fazendo um acordo com um demônio de uma encruzilhada, aceitando entregar sua alma após um ano em troca da vida de Sam, e é atendido. Juntos, eles conseguem evitar que o portal para o inferno permaneça aberto por muito tempo e finalmente destroem Azazel.

As duas primeiras temporadas da série são extremamente marcadas pelos laços familiares entre os dois filhos e o pai, a relação dos três com a memória da mãe e a própria relação dos dois irmãos, em ciclos de distanciamento e aproximação. Além disso, um dos traços mais fortes é o resgate mitológico, tanto de elementos do folclore de diversas culturas, principalmente a norte americana, quanto teológicos, o que se torna progressivamente mais presentes a partir da terceira temporada.

Com a morte de Azazel, era esperado que Sam, seu pupilo treinado, assumisse a legião de demônios que deixaram o portal do inferno povoando a Terra, mas ele não

se apresenta para o cargo, de forma que outro demônio se destaca: Lilith¹⁷. Ela dá continuidade à atividade que Azazel pretendia com a abertura do portal: quebrar 66 dos 666 selos que prendem Lucifer ao inferno, libertando-o. Nesse contexto, surge Ruby, uma demônio que se propõe a ajudar Sam e Dean contra Lilith, desenvolvendo os poderes natos de Sam. Dean não gosta muito das atitudes de Ruby e de Sam, se afastando do irmão, ao mesmo tempo em que sofre com a perspectiva de que possui apenas um ano de vida. Eles se dedicam a descobrir quem guarda o contrato que empenha a alma de Dean e tentar rompe-lo antes que ele morra, mas descobrem que o portador do contrato é Lilith, não conseguindo evitar que sua alma seja levada ao inferno, última cena da temporada.

A quarta temporada começa quatro meses depois da morte de Dean, com ele acordando no caixão, vivo e saudável, a não ser por marcas de queimadura em forma de mãos em seus ombros. Ele foi tirado do inferno, de corpo e alma, por Castiel, um anjo do Senhor. Quando Dean morre, ele é levado a torturar almas no inferno, o que quebra o primeiro selo da cela de Lúcifer, por isso os anjos descem à Terra e convocam Sam e Dean para evitar que os demais selos sejam quebrados.

Sam, na ausência de Dean, se aproxima mais de Ruby, a ponto de se tornarem amantes, e ela passa a alimentá-lo com seu próprio sangue para fortalecer seus poderes com o propósito de matar Lilith, inicialmente para vingar Dean e, depois que este volta, para evitar que ela quebre mais selos. Dean sabe que há algo de errado com Sam, mas não vem a ter consciência do que, exatamente, até os últimos episódios da temporada,

¹⁷ Lilith é uma criatura presente na mitologia católica, sendo identificada como a primeira mulher criada por Deus. Ao não aceitar sua submissão ao homem, pois foram criados como iguais, ela foge do paraíso e Deus cria Eva a partir da costela de Adão. Ela encontra Lucifer vagando pela Terra após sua expulsão do céu, e juntos voltam ao paraíso para se vingar: ele tenta Eva com o conhecimento enquanto Lilith seduz Adão, forçando-os a pecar. Na série, Lilith é o primeiro demônio criado, como amante de Lucifer durante o surgimento do inferno. Ela vem à Terra tomando o corpo de crianças como receptáculo e se alimenta de sangue de bebês.

quando, mais do que precisar do sangue de demônio para aumentar seu poder, se torna evidente que Sam está viciado.

Castiel e Dean têm uma grande aproximação porque há uma conspiração entre os anjos, que não aceitam ter que descer do céu para trabalhar juntos e para humanos. Castiel se rebela contra a ordem celestial quando entende o conceito de livre arbítrio dado por Dean, e acaba destruído no último capítulo da temporada, quando enfrenta os anjos para proteger Dean, que está tentando impedir Sam de matar Lilith que, tardiamente, descobre que sua morte constitui o último selo que prende Lúcifer. Eles falham mais uma vez e Lúcifer é libertado.

A quinta temporada começa com uma intervenção de uma força maior que tira Sam e Dean da presença de Lúcifer e traz Castiel de volta da morte. Anjos e demônios estão perseguindo incessantemente os dois irmãos pois, com Lúcifer solto, tem início o Apocalipse bíblico, e o único capaz de evitar a corrupção da humanidade e destruir Lúcifer é aquele que o expulsou do céu: o arcanjo Michael. Para um anjo vir à Terra, porém, é necessário um corpo que sirva como receptáculo de seu poder, sendo que cada anjo possui um em específico, característico de uma linhagem sanguínea originada no conflito fraterno de Caim e Abel.

O receptáculo de Lúcifer é da linhagem da família de Mary, culminando em Sam, o filho rebelde que desobedeceu ao pai e se afastou da humanidade em busca de poder. E o receptáculo de Michael é da linhagem de John, culminando em Dean, o filho fiel que deseja combater o mal. Ambos se recusam a ceder seus corpos e lutarem um contra o outro até a destruição mútua, passando a se esconder e tentar simplesmente sobreviver enquanto anjos e demônios se digladiam sobre a Terra, reforçando os elementos do Apocalipse.

Lúcifer liberta os quatro cavaleiros do Apocalipse e Dean, Sam e Castiel descobrem que, se os destruírem e tomarem posse de seus anéis, que simbolizam suas respectivas pragas, guerra, fome, doenças e morte, a cela de Lúcifer pode ser aberta e trancada mais uma vez após ele ser aprisionado. O cavaleiro da morte, o último resistente, entrega seu anel para Dean, se recusando a obedecer “uma criança” como Lúcifer, e os orienta que ele não vai se jogar na cela sozinho, precisa que alguém o conduza. Assim, Sam aceita ser o receptáculo de Lúcifer, conseguindo forças da sua relação com Dean para manter sua consciência e jogar-se na cela, levando consigo os dois anjos que insistiam em destruir a Terra em sua batalha bíblica. Dean, que havia prometido para Sam que não tentaria trazê-lo de volta, procura uma ex-namorada, Lisa, e vai viver uma “vida normal”, como a que Sam tanto desejava, com ela e seu filho Ben, e Castiel, destruído mais uma vez na batalha final, é trazido de volta mais poderoso.

Com o fim da quinta e o início da sexta temporada, há uma mudança de roteiristas responsáveis, saindo Eric Kripke para a entrada de Sera Gamble, que já era co-roteirista da produção, mas ainda assim isso gera também uma mudança sensível na temática da série.

Ao voltar para o céu, Castiel enfrenta uma guerra civil entre os anjos que concordam com ele que não é mais necessário haver um sistema hierárquico, agora que os principais arcanjos estão mortos, e o único arcanjo sobrevivente, Rafael, que quer reabrir a cela de Lúcifer para que ele e Michael possam se enfrentar, cumprindo as profecias. Por ser de um nível hierárquico mais baixo que Rafael, Castiel não tem forças para enfrentá-lo, a menos que conquiste uma quantidade suficiente de almas humanas. Sua primeira reação é buscar ajuda em Sam e Dean, mas, ao tentar retirar Sam da cela, ele não consegue recuperar sua alma, que permanece em eterna tortura junto com

Lúcifer e Michael. E, ao procurar a ajuda de Dean, não tem coragem de tirá-lo da paz que conquistou, recuando sem expor seu problema.

Quem oferece ajuda a Castiel é Crowley, um demônio que assume a reorganização do inferno, mas que também precisa de mais poder após as baixas que os demônios sofreram com a guerra contra os anjos e os irmãos Winchester. Assim, ele pede ajuda para Castiel para que abram o purgatório, local de origem de todos os monstros que vagam na Terra, e onde estão as almas que não pertencem a ninguém. Almas que podem ser a fonte de poder que ambos precisam para reorganizar céu e inferno.

Com a volta de Sam, Dean deixa sua aposentadoria, preocupado com a mudança de personalidade do irmão. Ele consegue negociar com o Cavaleiro da Morte a alma de Sam, mas os dois acabam se envolvendo com Crowley na busca pelo Purgatório e libertando a “Mãe de Todos” os monstros, que tenta espalhar seus “filhos” pela Terra como retaliação. Dean a mata e descobre que Castiel está com Crowley. Como resposta, Castiel faz com que Sam se lembre do inferno que viveu na cela de Lúcifer, quase enlouquecendo, enquanto, após romper com Crowley, que se alia a Rafael, consegue finalmente invadir o Purgatório e absorver todas as almas perdidas, destruindo o arcanjo e se apresentando como Novo Deus, para incômodo de Sam e Dean.

Na sétima temporada, é revelado que Castiel não absorveu somente almas, mas monstros também, dentre tudo o que havia no Purgatório. E, entre eles, os Leviatãs, entidades mais poderosas do que anjos ou demônios, que se alimentam de seres humanos. As guerras no céu e no inferno são pacificadas por Castiel e Crowley, mas Castiel acaba destruído, libertando os leviatãs, que assumem lugares juntos às

autoridades mundiais e iniciam um programa de engorda em escala global para transformar a humanidade em rebanho.

Demônios, vampiros e outras criaturas que também utilizam os seres humanos como fonte de riqueza ou alimento entram em conflito e aceitam apoiar Sam e Dean em sua busca para destruir os Leviatãs. Sam, agora com sua alma de volta, é atormentado com a possibilidade de loucura eminente durante toda a temporada enquanto Dean sofre a morte de Castiel. Os dois remoem a própria história e o desgaste do senso de ser humano dos dois frente a tantos anos envolvidos com elementos sobrenaturais. No fim, Castiel volta, assumindo a tortura que Lucifer ainda impunha à alma de Sam como penitência por seus erros e ajudando Dean a interpretar uma mensagem de Deus com instruções para derrotar os leviatãs. O procedimento dá certo, mas Dean e Castiel terminam aprisionados no Purgatório com todos os monstros.

A oitava temporada é aguardada para setembro de 2012, devendo ser finalizada até maio de 2013.

Supernatural é, sobretudo, uma série sobre mitologia, focada na cultura popular norte-americana e suas influências, ainda que aborde referências culturais diversas. A própria temática do sobrenatural pode ser caracterizada como especializada, voltada a um consumo específico, uma parcela de pessoas que apreciam esse nicho que compõe seu universo. Sobre a produção de nicho, pode-se considerar que, a partir de sua dinâmica como meio de transmediação, as colocações de Anderson são pertinentes no que se refere à série.

As mesmas forças e tecnologias da Cauda Longa, que estão levando a uma explosão de variedade e de escolha abundante naquilo que consumimos, também tendem a converter-nos em pequenos redemoinhos ou contracorrentes tribais. Ao se romper, a cultura de massa não se transforma

em outra massa diferente, mas em milhões de microculturas, que coexistem e interagem umas com as outras de maneira extremamente confusa. Em consequência, podemos considerar a cultura, hoje, não como um grande cobertor, mas como a superposição de muitos fios entrelaçados, cada um dos quais é acessível individualmente e interliga diferentes grupos de pessoas ao mesmo tempo. (ANDERSON, 2006, p. 182)

A fragmentação da cultura comercial facilita também a fragmentação de um produto cultural em diversas mídias, disseminando seu conteúdo, formando uma grande narrativa transmídia sobre o mesmo cerne. Além da série televisiva, o cerne que originou o universo de *Supernatural*, outros produtos culturais fazem referência à jornada de Sam e Dean, direta ou indiretamente. Abaixo vamos delinear alguns casos mais detalhadamente.

3.2 *Spin-offs de Supernatural*

A criação de uma nova narrativa a partir de uma já existente em outra mídia é a base do conceito da narrativa transmídia, segundo Jenkins (2009, p.49). Esta definição trata da transmidiação a partir da intervenção do consumidor sobre o produto cultural. O *spin-off* é a iniciativa do próprio produtor de conteúdo em explorar outro viés de um produto já existente e, dentro da lógica comercial da cultura da convergência, esse tipo de produção tem sido explorada com a maior variedade de mídias disponíveis atualmente. *Spin-off* pressupõe inicialmente a vinculação entre duas produções independentes, assim sendo, uma análise de um *spin-off* que não retoma características de seu produto inicial fica sem embasamento.

Supernatural possui trinta *spin-offs*, que serão apresentados separadamente a seguir.

Dois livros se referem a diários de personagens da série, *O diário de John Winchester*¹⁸ e *Bobby Singer's guide to hunting*, ambos de Alexander Irvine¹⁹. Frequentemente, durante as duas primeiras temporadas da série de TV, e esporadicamente em todas as outras, os dois irmãos, protagonistas da série, Sam e Dean, buscando encontrar seu pai, o demônio Azazel ou formas de derrotar outras criaturas, recorrem a informações contidas no diário do pai, John Winchester.

A partir do momento em que John presencia a morte da esposa e se vê com os dois filhos pequenos e um mistério envolvendo a família, passa a registrar suas experiências em um diário particular. Conforme seu envolvimento com o sobrenatural se torna mais intensivo, essas experiências convertem-se em um guia de sobrevivência e combate, além de uma fonte importante de informações sobre a morte de Mary, como John se tornou caçador e como foi a infância de Sam e Dean.

O livro escrito por Alexander Irvine, publicado em 2009, trata-se de uma reprodução desse diário que, apesar de presente na série televisiva, não é explorado detalhadamente. Sua publicação e disponibilidade para o público se apresenta como uma narrativa transmídia que complementa informações sobre a série original, ao mesmo tempo que compõe um enredo independente do seu desenvolvimento na TV, contando particularmente a história de John Winchester.

Na sétima temporada, outro mentor dos protagonistas, Bob Singer, acaba falecendo e deixa seu diário para Sam e Dean e uma versão do que seriam as suas anotações também foi publicada em formato de livro.

¹⁸ IRVINE, A. *John Winchester Journal*. Harper USA: 2009.
_____. *O diário de John Winchester*. Gryphus: 2011.

¹⁹ REED, D. *Bobby Singer's guide to hunting*. 2011.

*Bone Key*²⁰, *Nevermore*²¹, *Wich's Cayon*²², *Night Terror*²³, *Coyote's Kiss*²⁴, *One Year Gone*²⁵, *War of the Sons*²⁶, *The Unholy Cause*²⁷, *Heart of the Dragon*²⁸ e *Rite of Passage*²⁹ são livros que apresentam, de forma independente, novas histórias envolvendo os irmãos Sam e Dean, seguindo o mesmo molde das narrativas que compõem cada episódio exibido pela televisão e localizadas dentro da linha temporal da narrativa da série, porém sem diálogo direto com o conteúdo veiculado na TV.

Na quarta temporada da série televisiva, é apresentado um personagem chamado Chuck: escritor falido e pouco habilidoso que cria romances a partir de seus pesadelos, focados em dois personagens principais, chamados Sam e Dean Winchester. Na série de TV³⁰, Chuck é um profeta, os *best-sellers* criados a partir de suas visões sobre a vida dos dois caçadores viriam a compor um evangelho pós-apocalíptico segundo inspiração divina. Sam e Dean chegam até ele quando Chuck tem uma visão de Lilith seduzindo Sam na cidade em que ele vive, e passa a ajudar os dois a lidar com o assédio de anjos e demônios.

A figura de Chuck é importante na série para introduzir a questão da cultura participativa: os livros de Chuck possuem fãs, que articulam, via internet, informações sobre a trajetória de *Supernatural*³¹, criando *fanfictions* sobre os irmãos e organizando

²⁰ DECANDIDO, K. R. A. *Supernatural – Bone Key*. Haper USA: 2008.

²¹ DECANDIDO, K. R. A. *Supernatural – Nevermore*. Haper USA: 2009.

²² MARIOTTE, J. *Supernatural – Wich's Cayon*. Haper USA: 2010.

²³ PASSARELLA, J. *Supernatural: Night of terror*. Titan books, 2011.

²⁴ FAUST, C. *Supernatural: Coyote's kiss*. Titan books, 2011.

²⁵ DESSERTINE, R. *Supernatural: One year gone*. Titan book, 2011.

²⁶ DESSERTINE, R. *Supernatural: War of the Sons*. Titan book, 2010.

²⁷ SCHREIBER, J. *The Unholy Cause*. Titan Books, 2010.

²⁸ DECANDIDO, K. R. A. *Supernatural: Heart of dragon*. USA: 2010.

²⁹ PASSARELLA, J. *Supernatural: Rite of passage*. Titan books, 2012.

³⁰ *The Monster at the End of This Book*, 18º episódio da quarta temporada exibido pela CW em 2 de abril de 2009.

³¹ *Sympathy for the Devil*, 1º episódio da quinta temporada exibido pela CW em 10 de setembro de 2009.

eventos de RPG e palestras sobre temas sobrenaturais³². *Supernatural RPG: Guide to the Hunted*³³, *Supernatural Adventures*³⁴, *Supernatural Role Playing Game*³⁵ são livros que possuem justamente narrativas para RPG centradas no universo da série.

Essas obras, que começaram a ser publicados no mesmo ano de exibição da quarta temporada, podem apresentar-se como uma representação fora da série de algo incitado pela própria narrativa: a publicação de livros sobre as aventuras dos Winchester e, ainda, a composição de uma narrativa transmídia, uma vez que as narrativas desenvolvidas na TV e em cada um dos livros estão dentro do mesmo universo ficcional, mas possuem certa autonomia em seu desenvolvimento, e são construídas em mídias diferentes.

O livro dos monstros, espíritos, demônios e Ghouls³⁶ apresenta um guia de criaturas presentes na série televisiva, seu histórico e formas de combatê-las. *TV Goes to Hell: An Unofficial Road Map of Supernatural*³⁷ oferece ao leitor um mapa pelos Estados Unidos seguindo os passos dos dois protagonistas da série. *The Mythology of Supernatural: The Signs and Symbols Behind the Popular TV Show*³⁸ apresenta uma coletânea de informações sobre os mitos, ícones e símbolos trabalhados dentro da série de TV. Esses três livros não constituem uma narrativa fictícia, mas informações complementares à série de TV que podem servir de guia para o espectador ou fornecerem mais dados sobre o enredo de forma indireta, enriquecendo o universo e o contexto da série, sendo um caso de conteúdo *crossmedia*.

³² *The Real Ghostbusters*, 9º episódio da quinta temporada exibido pela CW em 12 de novembro de 2009.

³³ BANGS, C. *Supernatural RPG: Guide to the Hunted*. Brgm edition, 2010.

³⁴ GRAEME, D. *Supernatural Adventures*. Margaret Weis Productions, 2010.

³⁵ BANGS, C. *Supernatural Role Playing Game*. Margaret Weis Productions, 2009.

³⁶ IRVINE, A. *The book of monsters, spirits, demons and ghouls*. Harper USA: 2007.

_____. *O livro dos monstros, espíritos, demônios e ghouls*. Gryphus: 2011.

³⁷ ABBOTT, S. *TV Goes to Hell: An Unofficial Road Map of Supernatural*. ECW Press, 2011.

³⁸ BROWN, N. *The Mythology of Supernatural: The Signs and Symbols Behind the Popular TV Show*. Berkley Trade, 2011.

Há ainda seis volumes do livro *Supernatural – The Official Companion*³⁹, lançados após o encerramento de cada temporada, que são constituídos a partir de material recolhido durante filmagens e viagens executadas simultaneamente à produção da série, apresentando, por exemplo, informações sobre os atores, efeitos especiais, pesquisa que embasou os episódios e curiosidades do processo de composição da série de TV. De narrativa não ficcional, esses livros tem como principal característica suprir os fãs dos detalhes da produção da série de TV, possuindo caráter complementar ao seu enredo ao apresentar fotos, entrevistas e curiosidades do processo de composição, filmagens e acabamento da série, além de procurar uma interação maior com os atores e produtores, mais um exemplo de conteúdo *crossmedia*.

Os nove livros aqui citados são importantes dentro do processo de convergência, pois incentivam o processo de construção de banco de dados, troca de *spoilers* e teorias sobre a série entre fãs, principalmente veiculados em fórum, chats e enciclopédia *wiki* especializadas no universo de *Supernatural*. Ao ceder informações que não interferem diretamente na narrativa, mas que fornecem dados de contexto para que ela exista, tais obras incentivam a inteligência coletiva e o processo de construção coletiva do conhecimento sobre a série articulada principalmente na internet.

Um diálogo semelhante ao que esses livros propõem, ainda que de modo muito diferente, é o episódio *The french mistake*⁴⁰, em que o anjo Baltazar envia Sam e Dean para uma realidade paralela tentando protegê-los durante um ataque do anjo Rafael a Castiel. Nesse universo, porém, os dois não são irmãos, mas os atores Jered Padalecki e

³⁹ KNIGHT, N. *Supernatural – The official Companion Season 1*. Titan Books: 2007
_____. *Supernatural – The official Companion Season 2*. Titan Books: 2008
_____. *Supernatural – The official Companion Season 3*. Titan Books: 2009
_____. *Supernatural – The official Companion Season 4*. Titan Books: 2010
_____. *Supernatural – The official Companion Season 5*. Titan Books: 2011
_____. *Supernatural – The official Companion Season 6*. Titan Books: 2012

⁴⁰ *The french mistake*, 15º episódio da sexta temporada exibido pela CW em 4 de março de 2011.

Jesen Ackles, que os interpretam em uma série de TV chamada *Supernatural*. Com esse tipo de incursão dentro do próprio âmbito de produção, a série cria vínculos com o público que busca informações sobre seu contexto, de forma semelhante ao que os livros fazem, porém de modo mais próxima, uma vez que é feito dentro da própria série.

A série ainda possui quatro edições de histórias em quadrinhos feitas pela DC Comics: *Supernatural Origins*, *Supernatural: Rising Son*, *Supernatural: Beginning's End* e *Supernatural (2011)*. Cada edição é composta por seis revistas de *graphic novel* que ilustram em detalhes histórias paralelas e complementares à narrativa principal da série de TV, como, por exemplo, como John criou os dois filhos depois da morte da esposa ou como se deu a ruptura com Sam quando ele decidiu ir para a faculdade. Esse conjunto de narrativas representa a introdução do universo de *Supernatural* em mais uma mídia.

Em 2010, a Waner Bros japonesa criou mais um *spin-off* da série, a ser transmitido originalmente somente no Japão, mas disponibilizado comercialmente em DVD em diversos outros locais: *Supernatural: The Animation*, a versão em anime de Sam e Dean em episódios inéditos, inclusive contando mais detalhes de sua infância. Composta por uma temporada de 22 episódios de cerca de 22 minutos cada, a série foi ao ar até fevereiro de 2011, e também se caracteriza como uma narrativa transmídia do universo de *Supernatural*.

Em janeiro de 2010, a Warner anunciou a produção de uma *webserie* como *spin-off* de *Supernatural* protagonizada por dois personagens presentes de forma coadjuvante na série, os *Ghostfacers*, nome que deu título à produção. Até maio do mesmo ano, foram produzidos e disponibilizados no site oficial⁴¹ da série dez episódios,

⁴¹ <http://www.thewb.com/shows/ghostfacers>

totalizando a primeira temporada centrada nas aventuras de Ed e Harry, dois personagens secundários apresentados no episódio *Hell house*⁴², na primeira temporada da série *Supernatural*.

A narrativa central dessa primeira temporada da *webserie* gira em torno da estruturação de uma equipe de caçadores e seu primeiro caso: a caçada de um fantasma em um cinema abandonado. A temática segue o mesmo padrão narrativo da de *Supernatural*, o sobrenatural com fundo dramático, mesmo que de maneira muito mais cômica.

Na *webserie*, os *Ghostfacers* estruturam um site para postagem do conteúdo produzido por eles, que existe como complemento à narrativa: o www.ghostfacers.com. Há nele uma descrição da equipe e de cada personagem com características pessoais, um painel de fotos das ações do grupo, a música de abertura e os vídeos produzidos e exibidos nas duas séries, inclusive o *link* para os episódios da *webserie*.

3.3 *Supernatural* e seus fãs

Ao considerar todos os produtos culturais que envolvem a série de TV *Supernatural*, compõe-se um quadro maior, com uma narrativa que se entrelaça veiculada em diversas mídias, simultaneamente. *Supernatural*, assim, não é somente uma série de TV, mas uma narrativa transmídia dispersa em pelo menos cinco mídias diferentes.

A articulação de todas essas narrativas, porém, acaba gerando um excesso de informações sobre a série. O público precisa caçar as peças entre diversos produtos,

⁴² *Hell House*, 17º episódio da primeira temporada que foi ao ar pela CW em 30 de março de 2006.

montando um todo do que *Supernatural* significa, além de material vindo com a imprensa, comerciais, informes oficiais gerados pela própria CW e *spoilers* articulados pelos fãs. *Spoilers* é um termo em inglês que se refere a informações, oficiais ou especulativas, acerca de certa produção cultural que revela conteúdo ainda desconhecido por uma parte do público⁴³.

Essa rede de informações que paira sobre a produção, cercanda-a com seu próprio entrelaçamento e suposições sobre estes, é denominada por Jenkins⁴⁴, a partir da aplicação do termo desenvolvido por Levy⁴⁵, como inteligência coletiva. Essas informações são vinculadas pelos fãs da série, principalmente em sites de construção de conhecimento coletivo, como a *wikipedia*. *Supernatural* possui um site com plataforma *wiki* especializado em seu conteúdo, o www.supernaturalwiki.com, entre tantos outros sites.

Essa articulação de informações é alimentada pela grande quantidade de conteúdo *crossmedia* existente sobre o universo criado a partir da série de TV e fomenta a iniciativa de produção do próprio público, criando narrativas que se referem ao universo de *Supernatural*, incentivado pelo próprio âmbito produtivo ao abordar parte do processo de produção e convergência que envolve a série dentro de sua narrativa. No episódio *Sympathy for the Devil*⁴⁶, por exemplo, é apresentada a personagem Becky, uma autora de *fanfiction* com quem Chuck se comunica para levar um recado aos seus ídolos: os irmãos Winchester. Ela volta a aparecer em *The Real Ghostbusters*⁴⁷, episódio no qual é explorada a temática do RPG, um jogo em que os dois irmãos se

⁴³ JENKINS, 2009, p. 55.

⁴⁴ JENKINS, 2009, p. 30.

⁴⁵ LÉVY, 1998.

⁴⁶ *Sympathy for the Devil*, 1º episódio da quinta temporada exibido pela CW em 10 de setembro de 2009.

⁴⁷ *The Real Ghostbusters*, 9º episódio da quinta temporada exibido pela CW em 12 de novembro de 2009.

veem enredados devido à interferência dos fãs da série de livros escrita por Chuck sobre a vida deles.

Pode-se observar que, embora o diálogo da série com o seu público seja intenso, nem sempre tem um efeito positivo. Um exemplo disso é o episódio *Slash Fiction*⁴⁸, no qual o título faz alusão à produção de *fanfiction* feita pelo público: o termo *slash* refere-se a produções ficcionais que envolvem relacionamento de casais homossexuais, sendo que dentro do *fandom*⁴⁹ de *Supernatural* há uma produção intensa com essa temática devido ao fato de a maior parte dos personagens serem homens. Porém, o episódio não tratava do assunto, não insinuava nenhum tipo de ficção interna à narrativa tradicional da série; não promoveu nenhum tipo de diálogo com os fãs além do título, de forma que se criou uma expectativa junto ao público que não foi cumprida, gerando insatisfação.

Essa insatisfação é acessível aos produtores da série, uma vez que sendo a articulação de fãs em fóruns, blogs e redes sociais referente à série intensa e frequente, é cada vez mais comum que as informações sobre o que os fãs desejam ver sejam utilizadas na composição da narrativa. Essa não é uma prática nova na produção ficcional, tampouco restringe-se à produção televisiva. Porém é potencializada pela velocidade de respostas por meio da *web*. Em alguns casos, o esforço da produção em agradar e atender esses comentários é tão latente na trama que se gera um fenômeno denominado *fan-service*: os elementos adicionados ao enredo somente para atender aos fãs ficam tão visíveis que acabam por ter exclusivamente essa função. A sétima temporada de *Supernatural* foi particularmente criticada por excesso de *fan-service*,

⁴⁸ *Slash Fiction*, 6º episódio da sétima temporada exibido pela CW em 28 de outubro de 2011.

⁴⁹ *Fandom* é uma palavra originária da junção dos termos em inglês *fan* e *kingdom*, referindo-se a “um reino dos fãs”. Normalmente utilizada para designar o universo de determinada obra de ficção explorada pelos fãs. O *fandom* de *Supernatural*, assim, engloba toda a produção que os fãs fazem sobre o universo da série *Supernatural*.

sendo o *Slash Fiction* um exemplo, a volta da personagem Becky em *Season Seven, Time for a Wedding!*⁵⁰ outro, assim como convidados especiais e referências explícitas a outras séries de TV de sucesso, como em *The Mentalists*⁵¹ e em *The girl next door*⁵².

No fanfiction.net, um dos maiores arquivos de *fanfiction* atuais, há mais de 50 mil⁵³ textos referentes à série. Destes, mais de 23 mil abordam o relacionamento entre Sam e Dean, muitas vezes de forma incestuosa, e no episódio *The Monster at the End of this Book*⁵⁴ é desenvolvida a reação dos próprios personagens à existência desse tipo de produção. Dessa forma, os livros escritos pelo personagem Chuck, seus fãs e a produção participativa em torno deles aparente dentro da narrativa acaba sendo um reflexo da produção que há fora da série, feita pelos fãs reais de *Supernatural*, de maneira que a cultura participativa é reconhecida e incentivada pelos próprios produtores.

Segundo Jenkins⁵⁵, contexto cultural em que se insere o processo de convergência midiática está embasado na articulação desses três conceitos: narrativas transmídias, inteligência coletiva e cultura participativa. A forma como a narrativa de *Supernatural* é estruturada perpassa esses três âmbitos de desdobramento de um produto cultural dentro de seu próprio universo. Mais do que se enquadrar no conceito de uma narrativa transmídia, o universo da série de TV acaba gerando um efeito pouco comum, que inclui retratar todo o processo de construção do próprio produto dentro do contexto cultural de convergência.

⁵⁰ *Season Seven, Time for a Wedding!*, 8º episódio da sétima temporada exibido em 11 de novembro de 2011 pela CW.

⁵¹ *The Mentalists*, 7º episódio da sétima temporada exibido em 04 e novembro de 2011 pela CW.

⁵² *The girl next door*, 3º episódio da sétima temporada exibido em 07 de outubro de 2011 pela CW.

⁵³ 50.234 fanfictions sobre *Supernatural*, e 3.299 relacionando a série a outras produções ficcionais. Destas, 23.644 têm como personagens centrais Sam e Dean. Dados verificados em 30 de junho de 2011.

⁵⁴ *The Monster at the End of this Book*, 18º episódio da quarta temporada de *Supernatural*, exibido em 02 de abril de 2009 pela CW.

⁵⁵ JENKINS, 2009, p.29

Isso tem como principal efeito um diálogo intenso entre as diversas narrativas oriundas do produto principal, no caso, a série de TV, uma vez que o processo de construção dessa grande narrativa que constitui *Supernatural* está na base estrutural de todas as suas partes e é intensamente marcada pela identificação do público, em um movimento de busca de contato com a produção dos fãs e a sua interpretação do que *Supernatural* oferece como parte integrante de sua construção enquanto produto cultural.

Essas mudanças na forma de produzir e consumir cultura advinda da convergência midiática são intensificadas quando a *web* é inserida como mídia participante desse processo devido, principalmente, às suas características de reprodução de conteúdos e de flexibilização de seu sistema de produção, dando ao usuário-consumidor uma maior gama de possibilidades para lidar com o conteúdo que lhe é oferecido pelo produtor. Com o crescimento e, em casos como o de *Supernatural*, o incentivo do próprio produtor à cultura participativa, podem-se identificar dois núcleos de produção, com diferentes proporções, dentro de um mesmo universo ficcional: um oriundo da indústria criativa, dominado, em geral, por grandes corporações que possuem condições de alimentar uma produção narrativa intensa de forma transmídia com qualidade comercial; e um oriundo do público que consome essa narrativa, apropria-se de seus elementos, a manipula e recria, tendo acesso a ferramentas comunicacionais que permitem volume de produtividade textual em diversos formatos. Esses dois núcleos de produção podem provocar um questionamento sobre os limites de autoria nesse processo, considerando, para os fins desta pesquisa, o termo *autor* referindo-se a qualquer pessoa ou instituição que possua direitos legais sobre uma produção cultural.

Santaella (2007, p. 76) chama a atenção para os limites da autoria com relação ao texto quando diz que “O autor encontra a sua morte lá onde a escritura começa. Por isso, buscar um autor é impor ao texto um travão, prove-lo de um significado último, ‘é fechar a escritura’”. Tendo a estruturação da narrativa transmídia como um universo ficcional composto a partir de narrativas dispersas em diversas mídias em um processo de produção em que são previstas lacunas e informações que unem essas narrativas, uma vez que essa logística de produção é interessante comercialmente ao produtor por incentivar o público a consumir o universo como um todo a fim de compreender sua dimensão e articulação, pode-se considerar um esvaziamento do sentido de autor feito pelo próprio autor ao prever a participação do público no processo de construção do produto cultural.

Essa participação pode se dar a partir da fidelização ao universo pelo capital afetivo, incentivado por diversos recursos narrativos, como a serialização, por exemplo, ou a própria transmidiação. Ou pode surgir por recursos de interatividade presentes nas mídias em que o conteúdo é disposto e que podem ser utilizadas pelo usuário ao estabelecer uma relação de cognição com o ambiente em que o conteúdo está inserido. Santaella expõe como a interatividade não é somente técnica, mas uma competência do usuário:

Por isso mesmo, como diz Plaza (2001, p. 36), “a interatividade não é somente uma comodidade técnica e funcional, ela implica física, psicológica e sensivelmente o espectador em uma prática de transformação”. O princípio que rege a interatividade nas redes, seja em equipamentos fixos, seja em móveis, é o da mutabilidade, da efemeridade, do vir-a-ser em processos que demandam a reciprocidade, a colaboração, a partilha. A interatividade ciberespacial não seria possível sem a competência semiótica do usuário para lidar com as interfaces computacionais. Essa competência semiótica implica vigilância, receptividade, escolha, colaboração, controle, desvios, reenquadramentos em estado de imprevisibilidade ou de acasos, desordens, adaptabilidades, que são, entre outras, as condições exigidas para quem prevê um sistema interativo e para quem o experimenta. (2007, p. 80)

A narrativa de *Supernatural* possui na construção de seu enredo, com a inserção de personagens que produzem *fanfiction* e jogam RPG, por exemplo, não somente uma tentativa de contato com o âmbito de produção amadora presente entre seus fãs, mas como receptividade da colaboração narrativa que essa produção agrega. Assim, o núcleo do autor do produto cultural reconhece o núcleo de produção amadora e sua habilidade de veicular conteúdo pertencente ao mesmo universo de sua autoria.

Mas esse é um comportamento que singularizou *Supernatural* e permitiu a análise de como o público se apropria de seu conteúdo no desenvolvimento dessa pesquisa. A dissolução entre os conceitos de autor e consumidor de um produto cultural ainda é visto com ressalva inclusive pela própria indústria criativa. Keen apresenta uma crítica sobre esse processo com enfoque no achatamento cultural que pode ser provocado pela produção do público:

Na era pré-internet, o cenário de T.H. Huxley de um número infinito de macacos munidos de tecnologia infinita assemelhava-se mais a uma pilhéria matemática do que a uma visão distópica. Mas o que outrora parecia uma piada agora parece prever as consequências de um achatamento da cultura que está embaçando as fronteiras entre público e autor, criador e consumidor, especialista e amador no sentido tradicional. (2009, p. 08)

Lemos, por sua vez, observava o processo de apropriação de conteúdos feito por parte do público, especialmente o público que utiliza os meios digitais como ferramenta para possibilitar essa apropriação, como uma forma de contra cultura:

A forma como os *media* tradicionais tratam o fenômeno do *hacking* reforça a infantilização dessa cultura, como um modo de torná-la trivial, e com isso neutralizá-la. Como vimos, o *hacker* pode ser visto como um amador que mistura negligência e interesse, marcado por uma nova relação entre a contracultura e as tecnologias microeletrônicas. Se a contracultura dos anos 70 foi baseada, como mostra Ross, numa tecnologia do folclore

(orientalismo, misticismo, ideias antitecnológicas, natureza), a cibercultura seria uma cultura baseada em uma espécie de folclore de tecnologia (realidade virtual, ciberespaço, pós-humanismo). Para Ross, a cultura contemporânea deve ser capaz “*de reescrever os programas culturais e reprogramar os valores sociais que fazem o terreno das novas tecnologias; um conhecimento hacker, capaz de gerar novas narrativas populares ao redor de usos alternativos da ingenuidade humana*”. (2010, p. 237)

A figura do *hacker* pode ser definida como o usuário de tecnologias que se apropria de seus recursos por meio de conhecimento técnico para modificar o próprio sistema. Com relação à produção cultural, o *hacker* se aproxima do fã e do consumidor desses produtos a medida que, dentro da lógica cultural da convergência, o consumidor tem a liberdade de se apropriar do produto cultural e modificá-lo em produção própria. Como essa produção é midiaticizada, ela perpassa por recursos tecnológicos que podem ser modificados para permitir a manipulação do conteúdo.

Há atualmente um debate jurídico intenso sobre a legalidade dessa apropriação. A propósito, em janeiro de 2012, o congresso norte-americano anunciou duas propostas de lei⁵⁶ que previam o combate a sites que infringiam os direitos autorais por mecanismos de busca, hiperlink ou compartilhamento. Essas duas propostas foram acompanhadas de uma terceira, que visa um acordo comercial mundial⁵⁷ para estabelecer padrões de ação no combate à pirataria. Essas propostas tiveram forte rejeição por grandes empresas que veiculam esse tipo de informação, como *Google* e a *Wikipedia*, e foram acompanhadas da ação de um grupo de *hackers* denominado *Anonymous*, uma comunidade anárquica descentralizada que promove ações direcionadas à liberdade de expressão na *web*.

⁵⁶ *Stop Online Piracy Act (SOPA)* e *Protect Intellectual Property Act (PIPA)*

⁵⁷ *Anti-Counterfeit Trade Agreement (ACTA)*, elaborado por Polônia, França, Itália, Japão, Singapura e Suíça.

A legalidade da apropriação de conteúdo, ou mesmo a veiculação de produção baseada em conteúdos já existentes de domínio de algum autor, passa pela noção de propriedade intelectual vinculada ao conceito de autor e pelas possibilidades de manipulação, distorção e reprodução potencializadas pela ação do público e incentivadas pela própria indústria criativa ao aproximar os dois âmbitos de produção. Kerckhove apresenta essa fusão entre o público e o privado sob as transformações produtivas propostas pela *web*:

Na era do livro, o controlo da linguagem foi sempre privado, mas com os *media* electrónicos o controle da linguagem torna-se público e oral. Com o advento da internet temos o primeiro meio que é oral e escrito, privado e público, individual e colectivo ao mesmo tempo. A ligação entre a mente pública e a mente privada é feita através das redes abertas e conectadas do planeta. Em breve reconheceremos que a realidade é esta mente pública. Temos de tolerar o facto de que a mente vai ganhar poder à razão. No entanto, tal como a religião sobreviveu na época que se seguiu à invenção da escrita, a razão também resistirá na era da inteligência coletiva. (1997, p. 249)

A inteligência coletiva como articulação em rede de dados, valores e informações, uma prática em que sua utilização em nichos, como ocorre quando abordam conteúdos específicos como aqueles que se referem aos universos criados a partir da articulação das narrativas transmídia, consiste somente em um exemplo. É parte fundamental da estruturação do consumidor ou do amador como produtor de conteúdo. Enquanto Keen insiste que o conteúdo produzido por esse usuário possui excessiva carga de personalização e falta de precisão, o que somente um especialista poderia dar⁵⁸, Boccara afirma que é essa articulação em rede de usuários que permite a estruturação sistemática da própria rede:

⁵⁸ KEEN, 2009, p. 08.

No contexto superlativo das redes telemáticas, as conexões entre diferentes informações são potenciais em proporção exponencial ao número crescente de usuário, portanto, de inteligências que se conectam ao número crescente de computadores em rede, ampliando a introjeção de informações que entram no sistema e que geram, interativamente, outras conexões por meio da semiose do hipertexto. (BOCCARA, In: LEÃO, 2005, p.120)

As ferramentas tecnológicas propõem uma nova forma de produção cultural que, ao ser explorada, conduz à lógica produtiva da convergência midiática e às consequências sociais e culturais que surgem como resultante desse novo processo de produção e consumo de cultura. McLuhan atenta ao fato de que essa nova lógica produtiva pode apresentar, dentro de suas duas instâncias de produção, a do produtor-profissional e a do produtor-amador, duas formas de produções diferentes:

O amador pode permitir-se a perda. O profissional tende à classificação e à especialização, ao aceitar sem críticas as regras básicas do ambiente. As regras básicas fornecidas pela resposta em massa de seus colegas serve como ambiente penetrante do qual ele não tem consciência, mas que o satisfaz. O “expert” é o homem que fica parado. (1967)

Ainda em uma proposta de exploração das ideias de McLuhan, Pereira traduz mais amplamente dentro dos processos comunicacionais as mudanças que as mídias digitais possibilitam a esse produtor-amador, uma vez que ele possui ambientação, objetivos e repertórios diferentes do produtor profissional:

As mídias digitais, à medida que possibilitam ao usuário a composição de léxico próprio de imagens, ícones e signos à memória e, assim, a personalização do meio, recuperam um modo de comunicação no qual o meio revela aspectos individuais e coletivos daquele que o utiliza. O indivíduo com toda a sua bagagem singular e coletiva compõe e recompõe, continuamente, a linguagem e a memória com as quais realiza seus processos semióticos, como processos de tradução, como processos analógicos de rebatimento recursivo de diferentes e inúmeras informações captadas e estocadas no gigantesco banco de dados das hipermídias que utiliza. (2011, p. 76)

A capacidade do consumidor de rever, renovar e dar uma nova interpretação a narrativas já construídas e estruturadas em torno de um cerne fixo e pré-estipulado por interesses comerciais que ditam valores à produção cultural voltada para um grande público é reconhecida pela própria indústria quando esse tipo de produção amadora é referenciada ou estimulada pelo processo produtivo. Está inserida na lógica comercial da produção cultural a manutenção da comercialização de um produto pelo capital afetivo e a produção participativa que, muitas vezes, é capaz de manter um universo cultural produtivo por muito tempo após a finalização do desenvolvimento narrativo por parte do autor. Recursos de produção *crossmedia* e transmídia tendem a criar ferramentas para que isso ocorra. A série de TV *Supernatural* e seus diversos produtos culturais derivados que compõem seu universo é um dos exemplos em que essa relação produtiva entre autor e consumidor é latente e vista como algo positivo pelo âmbito do produtor que detém a autoria a ponto de incorporar no enredo da série elementos da cultura participativa.

4 SUPERNATURAL NA WEB

A convergência midiática, como articulação de uma narrativa ou de conteúdos entre mais de uma mídia, pode incluir a *web*. Mas a composição de uma narrativa transmídia, completando o processo de convergência de forma a envolver o público, tanto na articulação dos conteúdos dessas diversas narrativas por meio da inteligência coletiva, quanto com a produção participativa, hoje acaba perpassando pelos recursos oferecidos pelas plataformas digitais, valorizadas pela possibilidade de trocas de grande volume de informação com velocidade. Como uma das mídias envolvidas no processo

de convergência de produtos culturais, a *web*, com suas inúmeras configurações e ferramentas, pode tanto ser utilizada como suporte para o conteúdo produzido para outras mídias, quanto pode oferecer ferramentas que permitam a veiculação de conteúdo produzido considerando suas características, ainda que como desdobramento de uma narrativa original de outra mídia em um processo de transmídiação.

Para identificar como se dão esses processos e quais as suas diferenças, este capítulo propõe um estudo de algumas das ferramentas oferecidas pela *web* em sua atual plataforma, ambiente de interação e linguagem⁵⁹. Para viabilizar este estudo, toma-se como objeto o processo de convergência entre TV e *web* desenvolvido na composição do universo de *Supernatural*, uma vez que, como já demonstrado, na produção da narrativa televisiva há referências ao processo comunicacional desenvolvido na *web* que referencia o universo narrativo da série, ainda que não pertencente ao âmbito do produtor. A fim de verificar como se dá a introdução do conteúdo audiovisual produzido para a TV na *web*, foram selecionados três sites representativos de formas diferentes de distribuição desse conteúdo *online*. Essa seleção teve como critério a não adaptação do conteúdo televisivo à nova plataforma, a variabilidade de formas de acesso e fruição desse conteúdo e a existência de um público que se utilize desses sites e suas respectivas ferramentas para consumir a série *Supernatural*.

Abaixo, os três sites são descritos, a fim de identificar como se dá a presença do conteúdo audiovisual em sua plataforma e quais as ferramentas envolvidas no processo de fruição.

⁵⁹ PRIMO, 2006.

4.1 A série de TV distribuída na web

Antes de analisar as ferramentas dos sites que distribuem o conteúdo de *Supernatural online*, é importante evidenciar o que compõe esse conteúdo: os três sites aqui selecionados disponibilizam todos os episódios da série *Supernatural* tal como foram exibidos pelo canal CW, em geral apropriados da própria transmissão televisiva, visto que um dos motivos que exige a demanda de disponibilidade deste material é o imediatismo com que ele é disponibilizado. O episódio que demoraria meses para chegar ao Brasil em DVD ou na televisão aberta pode ser acessado logo após sua transmissão original, em geral legendado pelos próprios sites com a colaboração de fãs.

Assim, nesses sites não se trata de um contexto de transmidiação, pois não há o desdobramento da narrativa entre as duas mídias, TV e *web*: exatamente a mesma narrativa exibida na TV é transmitida em um novo meio. O que se busca analisar nesses sites, tendo como parâmetro a convergência midiática, é como a *web* é utilizada nesse processo e se há modificação no processo de fruição do conteúdo nas diferentes mídias, ainda que se trate do mesmo conteúdo.

4.1.1 Baixar TV

O site baixartv.com possui como objetivo primordial disponibilizar para seus usuários *links de download* de conteúdo audiovisual, focado em séries de TV, animes e desenhos e filmes.



Figura 1 – página de *Supernatural* no site Baixar TV

A página específica⁶⁰ destinada à série *Supernatural* possui uma estrutura quase linear. Em sua parte superior, se mantém visível o cabeçalho fixo do site, assim como é fixa a coluna de conteúdo presente à direita. Os *links* do cabeçalho levam a diferentes destinos e sessões dentro do próprio site que, visto que o objetivo desta pesquisa se volta para o universo de *Supernatural*, não acrescenta nenhum dado para análise aqui desenvolvida, uma vez que trata de outras séries de TV ou conteúdos diversos.

Há a presença também de publicidade na parte superior do site. Esse banner apresenta uma das séries de TV atualizadas recentemente, mudando com frequência, na Figura 1, ele pode ser identificado como a propaganda da série *The walking dead*.

Na coluna fixa lateral, há o *link* para o *twitter* do site e a possibilidade de assinar o *feed* para receber as atualizações do conteúdo diretamente em um e-mail. Abaixo, outra forma de publicidade do próprio conteúdo disponibilizado no site: um *trailer* no *youtube* de uma das séries estreantes. Novamente, há frequente atualização

⁶⁰ <http://www.baixartv.com/download/supernatural/>

desse vídeo, mas é um recurso sempre presente. Ele é seguido por uma caixa de busca de conteúdo no próprio site a partir de palavras-chave, como as que são ilustradas na Figura 2, onde são listados os conteúdos mais acessados no site por título e, mais no fim da página, uma nuvem de *tags*⁶¹ em que as palavras variam de tamanho, evidenciando aquelas que são mais procuradas pelos usuários.



Figura 2 – links para download no site Baixar TV

Entre a lista de conteúdo mais acessado e a nuvem de *tags*, o site disponibiliza ainda nesta barra fixa um tutorial respondendo a perguntas frequentes sobre a legislação e funcionamento do site, com o objetivo de auxiliar os usuários a utilizarem seus recursos.

⁶¹ *Tag*: palavras-chave inseridas a cada novo *post* para servirem como referência em buscas de conteúdo internas ou externas em qualquer site.

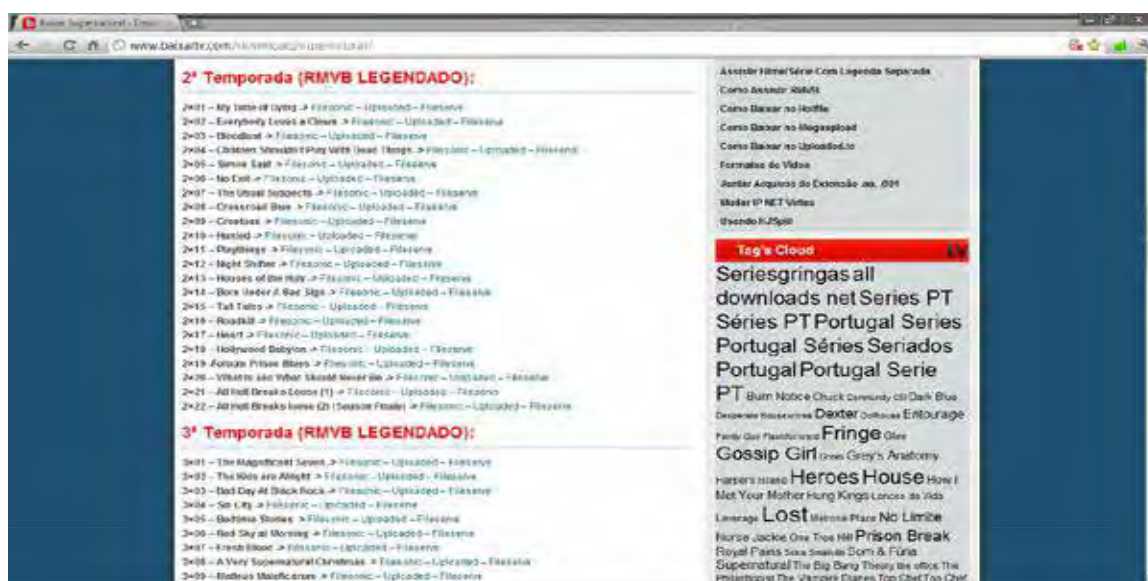


Figura 3 – nuvem de tags no site Baixar TV

A parte central e esquerda da página é ocupada pelo conteúdo específico relativo à série: acima, uma imagem representativa, seguida por uma sinopse de seu conteúdo, e abaixo a lista de *links* de todos os capítulos das seis temporadas de *Supernatural*, acompanhando a sua atualização semanal. Além dos *links*, em geral conduzindo a três opções de sites que hospedam o conteúdo da série, há referências ao título e número do episódio. Abaixo da lista, o site utiliza um espaço para publicidade do próprio arquivo que hospeda os *links*. Essa publicidade costuma ser fixa.



Figura 4 – área de comentários no site Baixar TV

Logo abaixo, há um espaço reservado para comentários, constando, até o encerramento desta pesquisa, 957 comentários, sendo o mais recente de 17 de outubro de 2011, não havendo uma regularidade de postagem, já que esta área se destina à participação dos frequentadores no site, estando os três últimos visíveis junto a um *link* que leva à listagem dos demais.

Na realidade, essa área é a principal forma de contato entre os organizadores do conteúdo e aqueles que dispõem dos serviços oferecidos, não sendo disponibilizado pelo site nenhuma outra forma de contato. Mas é importante observar que a área em que estão presentes as ferramentas para que o usuário faça seu comentário – logo abaixo a lista de comentários já feitos no site – há a preocupação de exibir um novo tutorial, voltado às normas de convivência entre os usuários e explicitando questões que não precisam ser levantadas devido à dinâmica do próprio site.

Não há informações sobre a origem do site baixartv.com ou sua equipe, além do fato presente no *link* “AlphaSubs” do menu superior da página que indica a formação de uma equipe de voluntários voltada a legendar e hospedar nos arquivos o conteúdo do

site. Essa equipe, porém, é contatada e gerenciada pelos responsáveis pelo site, que não são identificados e cuja única forma de contato é por meio do próprio sistema de comentários do site.

Essa é uma característica pouco comum de estruturas que visam à construção participativa de conteúdo *online*: a falta de vias de comunicação e a possibilidade de interatividade ou troca de informações entre os participantes. A existência de uma moderação implícita no site acaba fazendo a articulação necessária para que o conteúdo permaneça em constante produção e disponibilização, assim como mantém as informações sobre esse conteúdo e a própria forma de distribuição sendo feita quase exclusivamente do site e sua equipe para aqueles que o acessam, com estritas vias de fluxo de informações em sentido contrário, do usuário para a equipe.

Por outro lado, o site é praticamente todo estruturado a partir da articulação de conteúdos através de *hiperlinks*. Desde o conteúdo institucional, como os tutoriais e o sistema de comentários, até o serviço principal oferecido pelo site, o *download* de conteúdo audiovisual gratuito, são possibilitados por *hiperlinks*. O site *baixartv* não possui em sua estrutura o conteúdo da série, ele somente disponibiliza os *links* que levam ao próprio site.

O *hyperlink* é fundamental também para a articulação entre os diversos conteúdos presentes no site. As publicidades, que se referem ao conteúdo disponível em outros setores do site, e as listas de indicações e *tags* funcionam como vias de atração e direcionamento do público. Ao acessar um conteúdo específico, como a série *Supernatural*, por exemplo, imediatamente se toma conhecimento da existência e possibilidade de *download* de outras séries semelhantes.

A questão da serialização é evidenciada pelo recurso do *hyperlink* presente no site também. O conteúdo disponibilizado é extremamente fragmentado. Ainda que

produzido originalmente dessa forma, ao ser reunido como listagem de episódios, fica evidente a sua composição seriada. Isso é reforçado pela possibilidade que o site permite de fruição do conteúdo de forma diferente daquela para a qual ele foi planejado.

Ao fazer o *download* da série, que originalmente foi exibida pela TV com intervalos e logística de distribuição programados, o usuário se apropria do conteúdo sem compromisso com a temporariedade da serialização. O conteúdo, apesar de ainda fragmentado, ao ser distribuído integralmente e continuamente pelo site, deixa a critério do usuário determinar o tempo e a sequência em que será consumido, o que foge da transmissão em fluxo prevista pela programação televisiva, sob a qual o conteúdo foi originalmente idealizado.

4.1.2 Justin.tv

O site justin.tv foi selecionado inicialmente como objeto de análise dessa pesquisa com foco em um canal específico exibido no site, o justin.tv/tvtudinha_chaat, que, até novembro de 2010, exibia a série *Supernatural* 24 horas por dia. Devido a uma violação dos direitos de transmissão da série, o canal em específico foi tirado do ar, mas, pelo site possuir uma forma de disponibilização de conteúdo audiovisual na *web* muito particular, e tendo como parâmetro que outros canais permanecem transmitindo a série *Supernatural* sazonalmente, considerou-se válido mantê-lo como parte da análise aqui desenvolvida.



Figura 5 – canal Tudinha – site *Justin.tv*

O *Justin.tv* é um site de transmissão de conteúdo ao vivo. Criado pelo americano Justin Kan e lançado em março de 2007, inicialmente nos Estados Unidos. O site se desdobrou de uma transmissão, a do próprio Kan originalmente, para uma rede de canais *online*, e se expandiu para diversos países. Ainda em 2007, foi vendido para a Draper Fisher Jurvetson, uma empresa americana de desenvolvimento tecnológico. Hoje, para fazer transmissões, o site exige pagamento. Para assistir, acompanhar canais ou comentar, não é necessário nenhum tipo de colaboração, ainda que algumas das atividades exijam cadastro. O site está disponível em 28 idiomas, ainda que os termos de serviço e legislação, formas de contato, tutorial de como fazer uma transmissão, dados sobre o site e praticamente qualquer informação estrutural ou institucional esteja disponível somente em inglês.

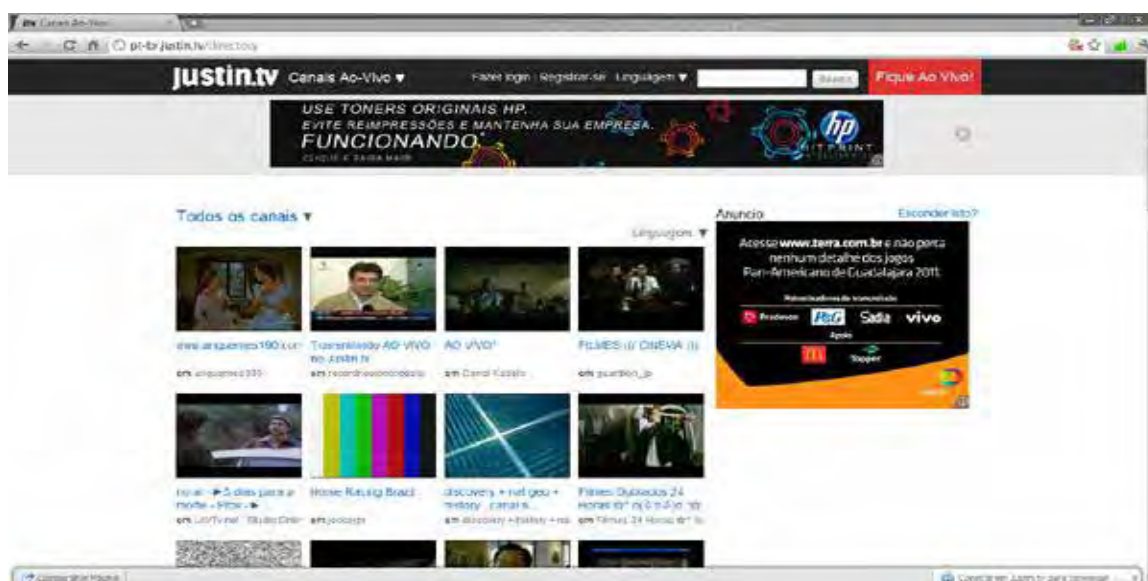


Figura 6 – página inicial Justin.tv

Para aqueles que não desejam fazer cadastro, o site disponibiliza uma página inicial com uma barra fixa superior, exibindo um menu com a opção de se registrar no site ou fazer *login*, a listagem de idiomas disponíveis, uma barra de pesquisa de conteúdos por palavras-chave, a opção de começar uma transmissão e uma lista de canais ao vivo separados por temática.

Abaixo, há duas publicidades de anunciantes não relacionados aos serviços do site e, em seu espaço central, uma lista de miniaturas de vídeos que estão sendo transmitidos no momento de acesso, sendo listados 36 por página. Cada um possui um título descritivo de seu conteúdo e o nome do canal em que está sendo exibido.

No rodapé da página, há outra publicidade e um menu fixo com informações institucionais, como a história da empresa, os recursos do site, guias de ajuda e de legislação, incluindo os termos de serviço em que o site se isenta de responsabilidades quanto ao conteúdo transmitido. Há ainda, na barra inferior da página, dois pequenos menus, um à esquerda e outro à direita da página, compondo um acesso rápido a redes

sociais para compartilhamento do que se está fazendo no site e acesso ao *chat* com os usuários presentes no site, respectivamente.

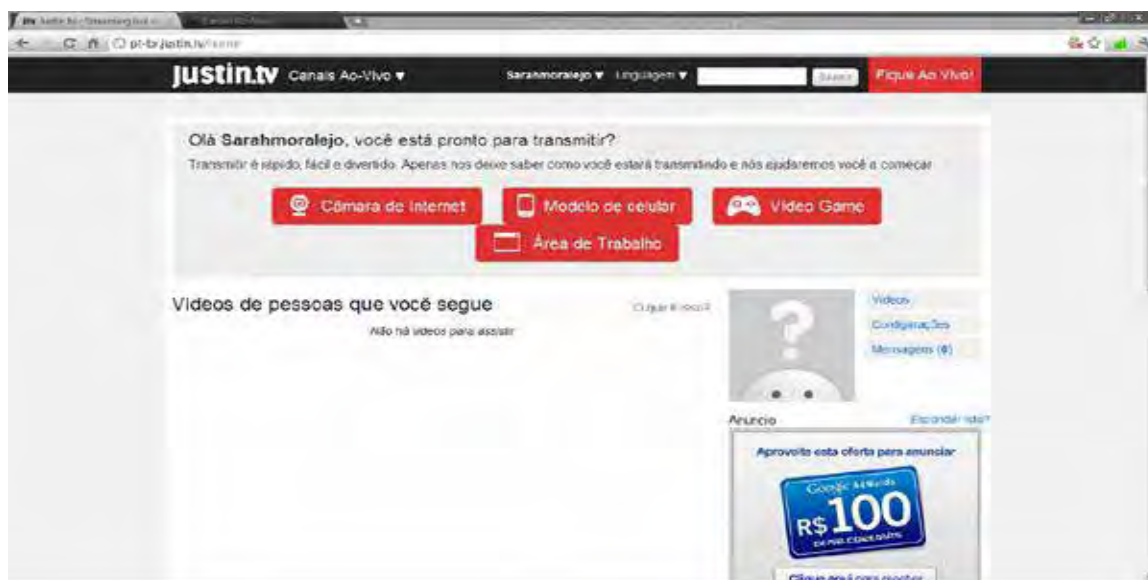


Figura 7 – página inicial logada site *Justin.tv*

Ao fazer o *login*, é exibida uma página personalizada com os mesmos menus fixos, superiores e inferiores. O centro, porém, é ocupado por informações pessoais, acima apresentada uma caixa com as opções de transmissão, sendo elas via *webcam*, celular, desktop ou videogame. Abaixo, são exibidos os vídeos seguidos pelo usuário e suas mensagens trocadas com outros usuários em uma caixa de configuração à direita, acima de uma publicidade, e, abaixo, informações pessoais como seguidores ou dados informados pelo usuário.

Ao utilizar a ferramenta de pesquisa com uma palavra relacionada ao conteúdo que se deseja assistir, é exibida uma lista com todos os canais que estão ao vivo com a *tag* selecionada. No caso, foi selecionado para análise o canal que exibia o último episódio da sexta temporada de *Supernatural* em 20 de maio de 2011, entre 22h e 23h, acessado pela url justin.tv/deeztroydis#/. O conteúdo veiculado pelo canal na ocasião

era capturado diretamente da CW em território norte-americano e transmitido via desktop sem legendas em tempo real. Essa transmissão recebeu 150.493 visitas, sendo o pico de usuários *online* às 22h33, com 752 espectadores, sendo 454 cadastrados no site.

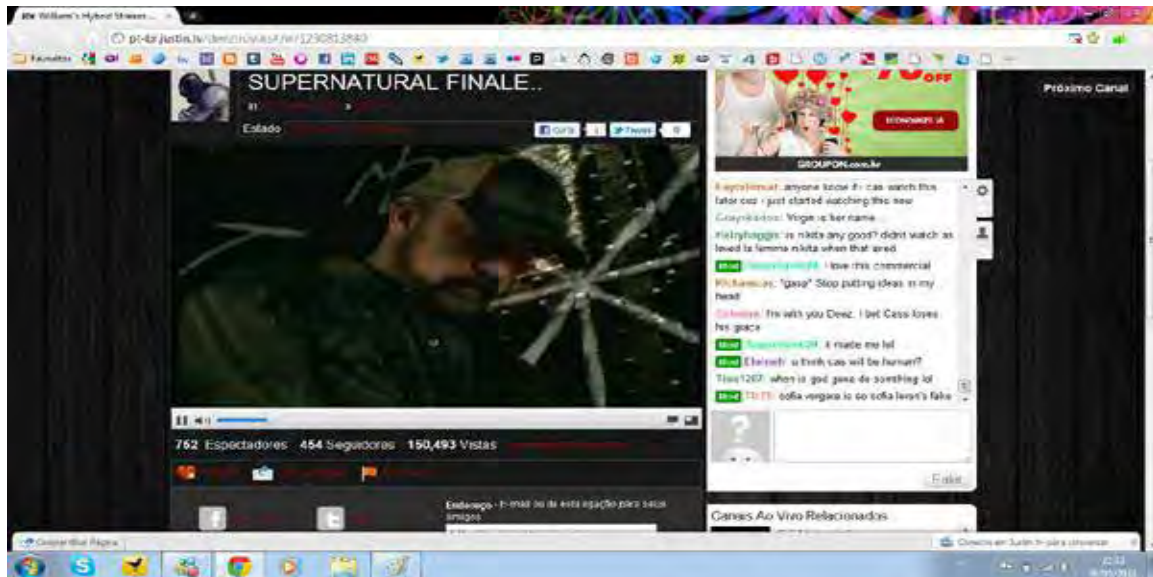


Figura 8 – canal *Supernatural* site *Justin.tv*

O site possui uma estrutura básica para qualquer canal, em que a página de exibição possui uma publicidade superior, logo abaixo do menu fixo, estando presente no canto direito um botão “próximo canal” que visa a facilitar a navegação. Abaixo, já sobre um fundo estilizado pelo proprietário do canal, há um banner característico daquela transmissão, colocado sobre o avatar do proprietário do canal, identificado como *broadcaster*, seguido do título da transmissão, o que encabeça o vídeo junto com uma classificação por assunto e tema, no caso a inscrição “entretenimento > séries”. Há também um menu rápido onde essa classificação pode ser substituída por uma descrição ou um símbolo que remeta ao vídeo. Ao lado há disponibilidade de ferramentas de compartilhamento em redes sociais, como *facebook* e *twitter*.

No rodapé do vídeo há os dados sobre os espectadores presentes, a possibilidade de acessar a transmissão via *iphone* e as ferramentas para o usuário do site poder seguir, denunciar ou compartilhar aquela transmissão. Na parte inferior do quadro, há dados sobre o *broadcaster*, como preferências, regras e marcações do usuário dentro do canal por ele instituído. O rodapé da página segue o padrão fixo do site.

Toda a parte esquerda do canal é dedicado a um *chat* ao vivo que acontece durante a transmissão do vídeo, do qual somente usuários cadastrados podem participar. Há 4 moderadores *online*, além do *broadcaster*, que são identificados com tarjas coloridas em frente seus nicks. O *chat* oferece duas tabelas em abas paralelas, uma de configuração, dando opções como o chat poder ser ocultado, por exemplo, e outra com os usuários *online* no *chat*.

Abaixo do *chat*, há uma caixa com canais relacionados ao conteúdo apresentado.



Figura 9 – chat site Justin.tv

O que particulariza o tipo de disponibilidade de conteúdo audiovisual feita pelo JustinTV é a semelhança com a forma de transmissão da própria TV: o conteúdo é exibido em fluxo, sem possibilidade de controle sobre sua temporariedade, muitas vezes sendo captado, como no caso de *Supernatural*, diretamente da própria transmissão da TV. Outra semelhança é o sistema de canais, ainda que no site eles possam ser agrupados por familiaridade de assuntos ou de acordo com a livre vontade do espectador, utilizando as ferramentas de busca e acesso do próprio site.

Há muito menos previsibilidade de conteúdos a serem exibidos do que na TV, que possui uma grade de programação fixa. No site, há também a questão da legalidade da transmissão, que passa pela apropriação do conteúdo televisivo pelo próprio público da televisão para ser disponibilizado para um público maior através da *web*. O site se declara não responsável pelo conteúdo que seus usuários disponibilizam, de forma que, ao fazer *login*, é necessário concordar com um termo em que o usuário é totalmente responsável por tudo o que venha a veicular em sua página, de forma que o *Justin.tv* se protege assim de violações de direitos autorais, por exemplo.

Uma outra particularidade é o *chat* simultâneo à transmissão. Ainda que não seja uma forma de comunicação com o produtor da série ou mesmo com o site, é uma forma de contato entre aquele que transmite o conteúdo e aquele que o recebe, ainda que todos sejam parte do público. O conteúdo do *chat* varia desde a atualização sobre o próprio conteúdo transmitido a conversas pessoais estabelecidas a partir de uma maior proximidade entre aqueles que acessam conteúdos semelhantes com frequência.

Esse *chat*, a partir do momento em que acrescenta dados sobre o conteúdo transmitido, pode ser considerado uma forma de articulação da narrativa coletiva, aproximando-se do conceito de inteligência coletiva, ainda que não permita a construção de conteúdo simultâneo à transmissão. Por outro lado, a própria transmissão,

sua aquisição e redistribuição pelo próprio público, representa um recorte do conteúdo. Ainda que muito próximo da transmissão original televisiva, há uma intervenção ao retirar o produto cultural do ambiente controlado da TV para o site que permite uma aproximação maior entre o produto cultural e seu público.

4.1.3 Supernatural is life

Antes de apresentamos a análise do site *supernaturalislife* é necessária uma observação. Esta pesquisa vem se desenvolvendo entre os anos 2010 e 2012, tendo como objeto sites em funcionamento, que podem sofrer mudanças durante esse período de tempo. Foi o que aconteceu com o site *supernaturalislife*. Como previsto no cronograma inicial, a coleta de dados e análise do site foram feitas no segundo semestre de 2011. Porém, na revisão para o exame de qualificação, no primeiro bimestre de 2012, foi verificado que o site mudou completamente sua estruturação, inclusive a respeito de questões centrais a serem consideradas nesta pesquisa. Para que essas mudanças não sejam desprezadas, a análise foi revista de forma a considerar alguns pontos comparativamente entre a versão original do site e a nova, apresentada atualmente.

O site possui como estrutura fundamental o mesmo funcionamento de blogs, estruturado e mantido por uma equipe formada por fãs da série e tendo como objetivo prover informações acerca de todo o universo de *Supernatural* para fãs da série em geral. Apesar de não ser aparente em sua url, o site está hospedado em um grande domínio característico desse tipo de publicação, o blogger, como pode ser verificado por um *link* ao pé da página e pelo símbolo característico que ilustra o navegador quando é aberta uma nova aba do site. A equipe foi procurada pela pesquisadora por meio do

email⁶² fornecido como contato na antiga versão do site para perguntas, mas não foi obtida resposta.

A aparência do site foi completamente modificada em sua recente transformação, mas não se alterou seu objetivo ou setorização.



Figura 10 – página Home em dezembro de 2011



Figura 11 – página Home em março de 2012

⁶² Anexo 1.0

A estrutura da página inicial do site é bem semelhante entre as duas versões, tendo acontecido somente uma inversão de elementos entre esquerda e direita, o que vem a facilitar o processo de leitura, uma vez que os elementos fixos, como o menu e a coluna de dados, permanecem sempre como ponto de início do processo leitura segundo o padrão ocidental, indo do topo e esquerda para baixo e direita.

Sua aparência se tornou mais clara, “limpa” e ágil, apesar de manter o tom sombrio característico da série de TV. O fundo com a textura em preto e branco e o cabeçalho com nome do site são fixos. Na parte superior da página há um menu, também fixo. Apesar da semelhança de opções desse menu entre as duas versões do site, as informações oferecidas em cada uma das categorias mudou, assim como subcategorias foram extintas, de forma a tornar a informação mais acessível.

À esquerda, há uma coluna também fixa, com algumas informações sobre o site e a série, sendo parte permanente, como os *links* para as redes de compartilhamento como *Twitter* e *Facebook*, e a opção de favoritar a página, entre outras opções presentes logo no topo da coluna, enquanto outra parte das informações é constantemente atualizada, como o vídeo para o “próximo episódio” e seus dados, título, data de exibição e sinopse. Constam ainda nessa coluna dados sobre o último episódio exibido, uma enquete aberta ao público frequentemente atualizada, *link* para a página no *Facebook* com um quadro com as últimas pessoas a entrarem no grupo, um quadro com os seguidores do site que assinam o *feed* através do Google, *links* para o *Twitter* e o *Orkut*, um gráfico de estatísticas com o número de visitantes do site, um mapa de visitas que aponta que lugares do mundo o site é mais acessado no momento, as cinco postagens mais populares, o índice do arquivo de postagens organizado por data e a caixa para pesquisa.



Figura 12 – estatísticas de acesso atuais do site

Na área ao centro e à direita da página há, acima, um banner frequentemente atualizado em que se alternam três imagens com um pequeno resumo informativo *linkados* ao respectivo *post*, que se encontra logo abaixo, na área de postagens, que ocupa a maior parte da página. Ela está organizada por data de postagem, no formato de índice em que constam o título com o *link* para o *post*, a data, o nome do membro da equipe que fez o *post*, o número de comentários que aquela postagem recebeu, um pequeno resumo, uma foto ilustrativa, em geral uma manipulação de alguma cena da própria série, e opções de compartilhamento do *post*. São exibidos os últimos oito *posts* por página.

No menu superior há oito opções para navegação: *Home*, *Downloads*, *Galeria*, *Perfil dos personagens*, *Contato*, *Feetlist*, *Parceiros* e *Loja*. Destes, “Galeria”, “Perfil dos personagens” e “Loja” ainda não possuem *link* ou qualquer informação disponível.

Em “*Downloads*”, o site oferece *links* para que seus visitantes possam baixar a série até a quarta temporada, em formato de alta qualidade (.avi e .rmvb), com legendas opcionais. Antes de mudar sua estruturação, o site oferecia em seu menu o *download*

somente da trilha sonora da série, o que agora não fornece mais, estando disponível os vídeos. Na versão antiga, também havia a opção “Fotos promocionais”, o que foi agora substituído por “Galeria”, ainda não possuindo material postado. Pode ser que essa opção venha a reunir tanto fotos quanto músicas relacionadas à série, se o site mantiver o conteúdo que estava disponível anteriormente.



Figura 13 – página de *downloads*

Em “Perfil dos personagens”, apesar de ainda não ter informações disponíveis, há um pequeno índice já organizado com os nomes de quatro dos principais personagens da série. Esse tipo de informação também estava disponível na versão anterior do site, presente em ícones na coluna fixa à direita. A nova forma de organização mostra uma melhor distribuição das informações e, pelo fato de ainda não ter conteúdo disponível, sendo que ele existia anteriormente, pode-se prever a atualização das informações oferecidas.

Em “Contatos” estão disponíveis o e-mail do site, o email de cada um dos seis membros da equipe e o *Twitter* de quatro deles, além de ser a área em que os visitantes costumam postar comentários voltados a dúvidas e sugestões sobre o próprio site.

Em “*Feetlist*” há um pequeno índice com *links* para outros serviços oferecidos pelo site. Na versão anterior, esse índice também se encontrava integrado à coluna fixa à direita na página principal. Em “[Bate papo] Conheça novos fãs” há uma página com as normas e regras de convivência do site e um *chat online* onde os participantes podem dialogar, com a presença constante de um moderador.



Figura 14 - chat site *supernatural is life*

Em “Siga nosso *Twitter*” há, novamente, um *link* para a página do site no *Twitter*. Em “[Livros] Como comprar no Brasil” há uma lista dos livros produzidos no universo da série de TV como *spin-offs* com *links* para livrarias virtuais onde eles podem ser adquiridos. Na versão anterior do site, ele não se restringia somente aos livros, havendo *links* para a *webserie* e os *comic books* também, compondo uma oferta maior dos *spin-offs* da série.

Em “Como eles chegaram até aqui” há uma lista das palavras e frases utilizadas para buscas na *web* que conduzem até o www.supernaturalislife.com acompanhada de brincadeiras com expressões esdrúxulas que são utilizadas por pessoas com pouco conhecimento sobre o universo da série. Em “Você é o roteirista” há um convite para que os visitantes do site enviem *links* de *fanfiction* escritas por eles para que a equipe possa postá-las. Há também nessa página a indicação de uma base wiki⁶³ de dados sobre a série para que os autores de *fanfiction* possam se informar sobre a produção neste *fandom* ou consultar dados sobre os personagens e enredo.

No último item do Menu, “Parceiros”, o *supernaturalislife* indica outros sites com os quais estabelece algum tipo de diálogo, sendo a maior parte voltados para séries de TV e cinema, onde oferecem *downloads* e discussões sobre esses assuntos.

Toda descrição até aqui desenvolvida foi necessária para elencar os elementos envolvidos no processo de apropriação e retransmissão da série de TV *Supernatural* neste site e assim ser possível fazer uma análise mais ampla sobre o *supernaturalislife*.

Como *blog*, ao qual se agrega conteúdo constante e se estimula a discussão e produção de material em torno do universo ficcional de *Supernatural*, o site fomenta, assim, a construção da inteligência coletiva, associando *spoilers*, *spin-offs* e notícias sobre a série, além de promover uma plataforma *wiki* especializada no mesmo tema.

A maior parte do conteúdo oficial veiculado pelo site tem como origem a própria série e produtos culturais agregados, inclusive material transmídia, como episódios da série de TV, os livros e conteúdos da *webserie*, demonstrando a propriedade multimídia da *web*, ao articular no meio virtual uma produção tão ampla em formatos.

⁶³ <http://www.supernaturalwiki.com/index.php?title=Category:Fanfiction>

O segundo principal fornecedor de dados e materiais para o *supernaturalislife* é o site oficial da série, a página da série de TV no canal The CW.



Figura 15 – página de *Supernatural* no site da The CW

Apesar da maior parte do material oferecido pelo site não estar disponível no Brasil, releases, as *comic books*, alguns capítulos dos livros, *trailers* e informações sobre a produção da série, os atores e os personagens podem ser acessados. Assim, o produtor também exerce uma função importante ao incentivar e fornecer dados para alimentar o material articulado pela inteligência coletiva em *supernaturalislife*.

Por outro lado, *supernaturalislife* dialoga diretamente com a série ao representar o público que produz e consome *fanfiction* e ser responsável pela organização e propagação de eventos sobre a *Supernatural* e RPG, de forma que o site se torna a concretização de elementos representados dentro da própria narrativa de *Supernatural*, os seus fãs. Toda essa produção de material sobre a narrativa e o universo da série dentro do site configura uma parcela da cultura participativa.

E todo o material disponível no site, desde os *downloads*, as *fanfictions*, os *spoilers* e as notícias e dados sobre a série, é articulado por meio de *hiperlinks*, estruturando e evidenciando a organização de dados na *web* de forma não linear, mas coligada, formando uma rede de informações tecida tanto internamente quanto externamente ao domínio do site, uma vez que há diálogo com outros sites e grandes bancos de dados, como os sites que fornecem os *links* para *download* e a própria rede *wiki*.

Assim, o site *supernaturalislife* se configura em um exemplo mais concreto de articulação de todas as etapas de produção de conteúdo envolvido no processo de convergência midiática entre TV e *web* no caso da série *Supernatural*.

4.2 Webserie

Como já apresentado anteriormente, a série de TV *Supernatural* possui um *spin-off* feito para *web* intitulado *Ghostfacers*. Essa *webserie* possui um caráter particular para nosso trabalho, já que se trata de uma narrativa transmídia que busca a exploração dos recursos midiáticos da *web*, uma vez que foi produzida para distribuição exclusiva nessa mídia. Diferentemente dos casos de apropriação do conteúdo desenvolvido para TV analisados anteriormente, a criação de um produto cultural elaborado para ser transmitido via *web*, ainda que gerado de uma narrativa feita para TV, tende a explorar recursos midiáticos dessa mídia por se tratar de um processo de transmidiação.

E, em se tratando de uma série que explora a construção da narrativa transmídia como “mote” para a estruturação do próprio enredo, considera-se válida uma apreciação mais detalhada do processo de produção e distribuição da *webserie*. Vide

uma análise mais atenta de *Ghostfacers* a fim de verificar que recursos da *web* foram utilizados em sua produção e distribuição.

4.2.1. *Ghostfacers*⁶⁴ dentro de *Supernatural*

No capítulo 17 da primeira temporada de *Supernatural*, intitulado *Hell house*⁶⁵, Sam e Dean, ao investigar acontecimentos em torno de uma casa mal assombrada, se deparam com Ed Zeddmore e Harry Spangler, autores do site *Hell Hound's*⁶⁶, que se dizem caçadores de fantasmas. O cerne do episódio é uma reflexão sobre crença e disseminação de ideias, principalmente com relação ao poder da internet para esse fim. Os *Ghostfacers* acabam revelados como falsos caçadores, inexperientes e despreparados para o tipo de desafio que Dean e Sam enfrentam cotidianamente, dando ao enredo um tom cômico ao se posicionarem como rivais dos irmãos. Como tantos outros personagens secundários da série, Ed e Harry não possuem grande visibilidade ou importância para a trama central, apesar de aparecerem em *Ghostfacers*⁶⁷ e em *It's a Terrible Life*⁶⁸.

Supernatural, devido principalmente à sua temática, surgiu como uma série voltada a um mercado de nicho, focando uma audiência que aprecia o tema do mítico, do mágico e sobrenatural. Inicialmente eram previstas três temporadas, mas, devido ao desenvolvimento do drama familiar pressuposto no enredo e ao crescimento do público, principalmente via *web*, a série se alongou.

⁶⁴ *Ghostfacers*: do inglês, os “desafiadores de fantasmas”, em tradução livre pela autora.

⁶⁵ *Hell house*, 17º episódio da primeira temporada exibido em 29 de março de 2006 pela CW.

⁶⁶ *Hell hound's*: do inglês, expressão equivalente a “cão do inferno”, em tradução livre pela autora.

⁶⁷ *Ghostfacers*, 13º episódio da terceira temporada exibido em 23 de abril de 2008 pela CW.

⁶⁸ *It's a Terrible Life*, 17º episódio da quarta temporada exibido em 25 de março de 2009 pela CW.

Uma notoriedade da constituição do seu texto é que, apesar de não abordar o tema diretamente, a influência das mídias nos enredos desenvolvidos é constante. Não somente a figura do internauta como propagador de crenças, como no episódio citado acima, mas outras reflexões relacionadas às mídias digitais, como a exaltação de celebridades⁶⁹, a produção de conteúdo a partir do capital afetivo, como *fanfiction* e RPG⁷⁰, e a própria dinâmica de seriados de TV são abordadas no decorrer da narrativa⁷¹.

Em janeiro de 2010, a Warner anunciou a produção de uma *webserie* como *spin-off* de *Supernatural*, protagonizado pelos “*Ghostfacers*”. Até maio do mesmo ano foram produzidos e disponibilizados no site oficial⁷² da série dez episódios, totalizando a primeira temporada centrada nas aventuras de Ed e Harry. Esses episódios também estão disponíveis no DVD 5 da quinta temporada da série, comercializado em 2010 pela Warner Bros. Na *web*, o acesso aos capítulos era livre e o conteúdo estava disponível na íntegra *online*. Porém, o acesso ao site se restringe aos internautas em território dos Estados Unidos. Infelizmente, por esse motivo, torna-se inviável a análise do site e demais elementos associados à distribuição da série, mas no site oficial de *Supernatural* há o *link* para o site dos *Ghostfacers*, entre outros subprodutos da série televisiva. Com essa restrição, a *webserie* foi apropriada por outros sites, como blogs e portais de *download*, e redistribuída de forma mais abrangente informalmente. O conteúdo pode ser encontrado, associado ou não ao conteúdo de *Supernatural*, nos mais diversos sites voltados a séries televisivas, mesmo que não seja tão popular.

⁶⁹ *Fallen Idol*, 5º episódio da quinta temporada exibido em 07 de outubro de 2009 pela CW.

⁷⁰ *The Real Ghostbusters*, 9º episódio da quinta temporada exibido em 11 de novembro de 2009 pela CW.

⁷¹ *Changing Channels*, 8º episódio da quinta temporada exibido em 04 de novembro de 2009 pela CW.

⁷² <http://www.thewb.com/shows/ghostfacers>

Os episódios possuem em média três minutos, somando ao todo pouco mais de trinta minutos de série. A título de comparação, as temporadas de *Supernatural* são compostas em geral por 22 capítulos de cerca de 45 minutos cada.

A narrativa central dessa primeira temporada da *webserie* gira em torno da criação de uma equipe de caçadores e seu primeiro caso: a caçada de um fantasma em um cinema abandonado. Os *ghostfacers* enquanto grupo de caçadores são apresentados em *Hell house*, dentro da narrativa de *Supernatural*, em que um dos personagens do grupo morre como consequência da trama, um fato que é referenciado na *webserie*. Em sua segunda aparição, em *Ghostfacers*, o episódio é traduzido sob o ponto de vista do grupo, e não dos irmãos Winchester, de forma que, apesar de estar dentro da narrativa de *Supernatural*, esse episódio adquire características mais propícias à *webserie* do que à série de TV. Nesse episódio há também referências ao enredo desenvolvido na trama da *webserie* e à greve dos roteiristas que acontecia nesse momento em Hollywood, comprometendo a produção de séries de TV em geral. Esse diálogo com um dado da realidade e com a outra narrativa transmídia demonstra que a produção da série de TV supõe que esses elementos façam parte do repertório do seu público ao mesmo tempo em que se estrutura enquanto elemento de união entre produtos *crossmedia* e transmídia do universo de *Supernatural*.

A temática da *webserie* segue a mesma linha da de *Supernatural*, o sobrenatural com fundo dramático, mesmo que muito mais cômico, mas não sua estrutura fundamental. Os episódios da série de TV possuem como estrutura narrativa básica uma introdução marcada por eventos de capítulos anteriores, uma apresentação do “caso” a ser abordado no episódio, a abertura e o decorrer dos acontecimentos. Pela própria diferença de duração dos episódios da *webserie*, essa estrutura não é aplicada.

Outra diferença estética entre as duas séries remete a recursos aplicados na construção da trama: na produção de *Ghostfacers*, técnicas de vídeo e edição buscam um efeito de amadorismo com a intenção de colocar como produtores os próprios *Ghostfacers*, como se a série fosse o resultado das filmagens da equipe de suas próprias atividades. Esse auto-retrato ficcional é presente também no site www.ghostfacers.com, que busca recompor o site apresentado dentro da série *Supernatural*. Nele há uma descrição da equipe e de cada personagem com características pessoais, um painel de fotos das ações do grupo, a trilha sonora da abertura e os vídeos produzidos e exibidos nas duas séries, inclusive o *link* para os episódios da *webserie*.



Figura 16 – site *Ghostfacers*

A ambientação da série na *web* é coerente na medida em que os próprios personagens retratam uma exacerbação do público da série televisiva: aqueles que admiram o universo da série e que desejam se ver no papel dos protagonistas. A produção com estética amadora e disponibilidade de todo o material via *web* em um site personalizado reforçam essa ilusão, buscando se aproximar do público por

reconhecimento. Esse processo se apresenta como uma forma de envolvimento do público, segundo a definição de Bulhões:

Em sentido contrário ao da substituição aparece o processo de *reconhecimento*: o mundo narrativo-ficcional agora é incorporado ao nosso pelo que nele há de familiar. Em vez de escape, comparece o teor de integração; ao contrário de fuga, associação. Tal processo não deve soar estranho. É razoavelmente fácil perceber similitudes entre a nossa vida e aquela presente em várias narrativas midiáticas de ficção. Algumas vezes, nos interessamos por determinados filmes ou seriados de TV justamente porque eles contêm situações em que nos *reconhecemos*. (2009, p. 114)

Todo o universo de *Supernatural* possui uma proximidade muito grande com seu público, seja pela vertente da trama que explora os elementos sobrenaturais ter por base o folclore ou a cultura popular norte americana, seja pelos personagens que dialogam com o público em suas atividades mais típicas, como a Becky como autora de *fanfiction* e os *Facers* como aqueles que apreciam tanto a temática do sobrenatural que desejam vivenciar as aventuras como Sam e Dean o fazem. Em *Ghostfacers* isso fica ainda mais claro quando todos os personagens têm como ponto de união exatamente esse desejo de vivenciar o que viram os protagonistas da série fazendo, levando como elemento concreto a formação do grupo de caçadores que vai protagonizar a *webserie*.

Ghostfacers é uma produção audiovisual vinculada a duas mídias: sem perder as referências da produção em televisão, é elaborada para ser veiculada e consumida via *web*. E, enquanto *spin-off* de *Supernatural*, a *webserie* apresenta uma narrativa coerente com a da série televisiva, mas ao mesmo tempo autêntica e com certo grau de independência. O universo de ambos coincide, porém as séries possuem características individuais ao abordarem pontos diferentes da temática central.

O fato de se apresentarem em suportes midiáticos diferentes é determinante para a sua contextualização. Ser disponibilizada somente via *web* permitiu a

Ghostfacers uma maior coerência com a proposta da narrativa desenvolvida no decorrer da série, que busca uma maior aproximação do seu público. Ao se colocar como um produto amador produzido por pessoas em contato com a narrativa de *Supernatural*, ser uma *webserie* se torna parte da trama desenvolvida, uma vez que a *web* se caracteriza atualmente como o suporte midiático mais aberto a produções audiovisuais amadoras.

Essa característica atende seu público, mais específico que o de *Supernatural*, considerando principalmente sua temática, também mais restrita. Essa característica pode colocar a *webserie* como um produto voltado a um nicho cultural.

A fragmentação da cultura de massa coloca tanto a questão da relação entre as duas séries, enquanto microculturas, quanto as consequências da ambientação de *Ghostfacers* na *web*, um suporte que permite maior associação entre conteúdos em um mesmo meio dadas características como o hiperlink, a multimídia e a interatividade.

A primeira viabiliza a relação entre diferentes espaços virtuais que disponibilizam diferentes conteúdos através da disponibilização de *links* desses conteúdos de forma que um remeta ao outro. A existência, por exemplo, de um espaço reservado à informações de *Ghostfacers* no site oficial de *Supernatural*, levando para a página oficial da *webserie*, é um exemplo da exploração dessa característica.

Ela é potencializada pelo recurso da multimídia, com o qual, além da vinculação de conteúdos, cria-se a possibilidade de disponibilizar esses conteúdos em diferentes formatos. Assim, no site www.ghostfacers.com há a disponibilidade de texto, imagem, vídeo e áudio complementando o conteúdo que compõe a *webserie*. Pode-se considerar, assim, que uma *webserie* pressupõe não somente o fato de seu conteúdo audiovisual ser veiculado exclusivamente via *web*, mas todo o suporte *online* funciona como contexto narrativo para o conteúdo ali desenvolvido. Os recursos técnicos utilizados na produção e distribuição da *webserie* visando uma maior referenciação ao

público de *Supernatural* são determinantes para que a identificação desse público com a série aumente, como é indicado por Machado, ao analisar os recursos cinematográficos que provocam esse efeito de reconhecimento do sujeito dentro da narrativa:

Como a criança diante do espelho, o espectador só se pode constituir como sujeito vidente reconhecendo-se em outro (o reflexo no espelho, o funil perspectivo que “reflete” aquilo que o vê: o olho da câmera), portanto, se percebendo como objeto. Certo, Christan Metz já alertou sobre o fato de que a tela não é um espelho (ela nunca reflete a imagem do vidente) e o espectador não é uma criança, já passou pela experiência do espelho, já sabe se reconhecer a si próprio e já ultrapassou a indiferenciação primitiva do eu e do não-eu. Mas, ainda assim, ele precisa se identificar com uma instância vidente, ele precisa se constituir como sujeito dentro do filme; do contrário, até mesmo o filme mais banal se tornaria para ele inteiramente incompreensível. (2007, p. 102)

A convivência entre as duas séries se desenvolve paralelamente à convivência entre as duas mídias. *Supernatural*, como produto televisivo, conta com características próprias da produção ficcional televisiva, mas o fato de seu *spin-off* estar ambientado na *web* não o descaracteriza ou o torna incompatível com o fato de ser uma série audiovisual.

Segundo Jenkins⁷³, “se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas.”. Assim, podemos compreender a dinâmica da produção transmídia não como algo que anula as características de produção de cada mídia, mas que leva a uma coesão.

A *web*, como suporte midiático da *webserie*, possui características específicas de produção e consumo de conteúdos. Há hoje diversas *webseries* de produção participativa, em que os usuários são responsáveis pela construção da narrativa a partir

⁷³ JENKINS, 2009, p. 33.

de uma trama inicial. Blattmann ressalta a questão da participação como um dos principais traços da produção na *web*:

A *Web 2.0* pode ser considerada uma nova concepção, pois passa agora a ser descentralizada e na qual o sujeito torna-se um ser ativo e participante sobre a criação, seleção e troca de conteúdo postado em um determinado *site* por meio de plataformas abertas. Nesses ambientes, os arquivos ficam disponíveis *on-line*, e podem ser acessados em qualquer lugar e momento, ou seja, não existe a necessidade de gravar em um determinado computador os registros de uma produção ou alteração na estrutura de um texto. As alterações são realizadas automaticamente na própria *web*. (2007)

A *webserie Ghostfacers* possui muitas características oriundas da produção de *Supernatural*, origem de sua concepção. A *web* se apresenta principalmente como uma plataforma de reprodução do conteúdo, pois, apesar de recursos como a multimidialidade e a hipermídia, a questão da interatividade, um dos principais traços da *web 2.0*, não é explorada. Esse fator é contrastante também quando se retoma o conceito de narrativa transmídia como uma produção dependente da iniciativa do público. *Ghostfacers* é uma produção de iniciativa do âmbito produtor, e não consumidor, da série *Supernatural*. Assim, é uma narrativa independente, ainda que vinculada a uma outra narrativa, sendo um *spin-off*; e é um caso de transmidiação, uma vez que a narrativa de que se deriva é característica de outra mídia, constituindo uma narrativa transmídia. Mas sua estrutura na *web* é deficiente na medida em que não abre possibilidades formais para a intervenção do público por não disponibilizar ferramentas em sua estrutura que permitam isso.

O fato de a *webserie* sofrer apropriação do público ao ser distribuída informalmente em sites que não pertencem ao seu produtor é uma evidência de que, mesmo que a participação ativa do público não seja prevista pelos produtores, há intervenção. A existência de *fanvideos* e *fanfictions* disponibilizados *online* em outros

sites também evidencia a participação do público na produção de conteúdo em torno da *webserie*.

Segundo Jenkins⁷⁴, o processo da cultura da convergência se dá a partir do desenvolvimento de três fatores: a convergência dos meios, a cultura participativa e a inteligência coletiva. A *webserie Ghostfacers*, como narrativa transmídia, está inserida como uma produção de convergência de meios, e surge voltada para uma demanda de público que se manifesta pela *web* utilizando-se da cultura participativa e da inteligência coletiva para a captação, reprodução e produção de conteúdo relacionado à série de forma independente do produtor. Mas a *webserie*, ao se propor como uma produção característica da *web*, não consegue explorar as ferramentas de que o meio dispõe, como podemos ver na análise comparativa entre a produção da *webserie* e as utilizações do produtor dos recursos da *web* e as utilizações dos mesmos recursos pelo público ao se apropriar do conteúdo de *Supernatural* para a reprodução na série de TV na *web*.

5 AS CARACTERÍSTICAS DA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL NA WEB

A televisão já não está sozinha. A nossa relação passiva com ecrã “objectivo” acabou; os computadores introduziram toda uma série de novas relações – interfaces – entre as pessoas e os ecrãs. As nossas máquinas falam-nos e esperam respostas. Mais ainda, porque os computadores intensificam e aproximam as relações entre todos os meios electrónicos e os media integrados estão a mudar e expandir as raízes da psicologia humana. (KERCKHOVE, 1997, p. 273)

Nesse trecho, Kerckhove apresenta o cenário da transição entre televisão e computador como mais do que uma mudança de mídia ou de tela, como uma mudança

⁷⁴ JENKINS, 2009, p. 29.

da forma como o público lida com a mídia, com as telas e com os recursos disponíveis em suas interfaces. É nessa reconfiguração, em que a tela passa a apresentar opções para que aquele que a observa possa tornar a observação menos passiva que se origina a base fundamental para o que vem a se desenvolver como o consumidor-produtor.

As tecnologias, como instrumentos de extensão do homem, são em seu conceito interativas, pois exigem a manifestação do ser humano para o seu funcionamento. O botão de liga/desliga de qualquer aparelho já se constitui como interface para interatividade humana. O que varia com a introdução de novas tecnologias é o grau de interatividade que é disponível na relação homem/máquina. Essa interatividade, sempre presente, já é um dos fatores que dá permissão ao usuário de intervir também nos limites do produto, como explica Santaella:

Tecnologias da inteligência são *sine qua non* tecnologias interativas. Por isso mesmo elas nublam as fronteiras entre produtores e consumidores, emissores e receptores. Nas formas literárias, teatro, cinema, televisão e vídeo há sempre uma linha divisória relativamente clara entre produtores e receptores, o que já não ocorre nas formas de comunicação e de criação interativas, formas que nos *games* atingem níveis de clímax. (2007, p. 79)

Ao analisar as ferramentas ou os recursos de interface disponíveis nos três sites descritos no capítulo anterior, não se busca desenvolver um estudo para determinar o grau de interatividade ou as relações de um sistema com o receptor da informação que dele provém, mas estabelecer um contraste entre os recursos apropriados por esse receptor e pelo âmbito de produção que gerou a mensagem. Isso porque, ao se apropriar de um conteúdo e torná-lo disponível em outra mídia, o público se apropria de características dessa mídia nesse processo de disponibilização, demonstrando capacidade não somente de manipulação do produto cultural mediado, mas também das interfaces da própria mídia, e esses dois processos estão interligados pela possibilidade

de interação tecnológica que a utilização do computador permite, como expõe Kerckhove:

Os computadores permitem-nos “responder” aos nossos ecrãs e consequentemente introduzem o segundo elemento que conduzirá à exteriorização da nossa consciência. Responder implica uma qualquer forma de *interface*. É por isso compreensível que muito do trabalho desenvolvido na concepção de melhores computadores se tenha centrado em melhoras as *interfaces* e torná-las mais amigáveis. Simultaneamente, a *interface* tornou-se o lugar principal de processamento de informação. É precisamente aí que a fronteira entre interior e exterior começou a perder nitidez. A questão importante que persegue os psicólogos cognitivos é se, ao usarmos o computador, somos mestres ou escravos – ou um pouco de cada um deles. Serão as rotinas de programação eventos puramente exteriores que dizem respeito a uma máquina objectiva ou tenderão a impor um protocolo de operações tão rigoroso que nos tornam em meras extensões do programa? A única resposta possível a esta questão fundamental é reconhecer que os computadores criaram uma nova forma de cognição intermédia, uma ponte de interação continuada, um *corpus callosum* entre o mundo exterior e os nossos eus interiores. (1997, p. 52)

A configuração das características da *web*, estruturada em linguagem de programação, resulta na interface disponível em cada uma de suas versões. A utilização do computador e das informações disponíveis em rede muda ao longo de sua história, variando com o desenvolvimento tecnológico e a utilização prática dessa tecnologia pelo público. No momento atual da configuração da *web*, ela é considerada uma mídia que permite o desenvolvimento de processos de comunicação com três características básicas:

O ciberespaço pode ser caracterizado por três de suas principais propriedades: a interface, a interatividade e a rede de informações. Certamente, essas propriedades não são condições suficientes para conceituar a complexidade do ciberespaço, mas são condições necessárias para que possamos falar em ciberespaço. (...)

Com a *web*, temos processos de comunicação bem complexos. Sua manifestação é essencialmente em hipermídia, ou seja, a informação se materializa por meio de diversas mídias, som, imagem, sequência e animação de imagens, texto discursivo, texto/imagem, vídeo, etc.

No processo de codificação e decodificação está o conceito de interface. A interatividade, ou o diálogo entre homem e máquina, deve ser intermediada por processos de comunicação, codificados em signos de diferentes naturezas. A organização desses signos em um todo lógico e comunicativo é um trabalho de interface. (BRAGA, In: LEÃO, 2005, p.125)

Assim, quando falamos de interface, referimo-nos aos diversos elementos presentes no que se configura a *web* com suas atuais características para a utilização dos usuários dos seus recursos. Ao analisarmos as ferramentas presentes nos sites, estamos analisando pontos da interface atual da *web*.

O site *Baixar TV* tem como característica mais fundamental a sua articulação através dos *hiperlinks*. Todo o conteúdo da série *Supernatural* que foi disponibilizado no site, na verdade, não está no site. Nele se encontram somente os *links* que possibilitam o seu *download* a partir de outros sites. Sua propriedade, porém, é uni-los em um mesmo local, possibilitando que toda a produção audiovisual da série se encontre concentrada em uma página.

A organização de informação no formato de texto linkado é uma das características da *web* mais evidentes, tendo sua base na constituição da linguagem de programação para composição das interfaces de forma semelhante à organização do pensamento humano⁷⁵, uma vez que a construção da linguagem humana não é linear, mas hipertextual, e é a partir do hipertexto que se dá a construção do significado na *web*:

A estrutura do hipertexto é constituída de lexias (nós) e links. As lexias são unidades de informação que contém vários tipos de dados – textos, imagens gráficas, fotos, sons, sequencias animadas, código de informação, programas aplicativos, etc. Essas lexias, obrigatoriamente, estão conectadas com uma série de outras estruturas compostas também por lexias. Cada uma destas pode ser vivenciada como uma ou mais janelas exibidas na tela de um

⁷⁵ BRAGA, In: LEÃO, 2005, p.125

computador, ou dispositivo de saída digital. Já o link (ligação) em realidade, é o conceito e a experiência mais importante do ciberespaço. Eles são responsáveis pelas conexões entre as lexias. Vamos além, consideramos os links os verdadeiros responsáveis pela significação na experiência do ciberespaço. (BRAGA, In: LEÃO, 2005, p.127)

O hiperlink está presente na estrutura de todos os sites aqui analisados, mas sua incidência mais significativa é no Baixar TV, uma vez que o objetivo da existência do site é dispor links para *download* e toda a sua estruturação de conteúdo é baseada na construção textual do hiperlink. O conteúdo audiovisual disposto na forma de texto linkado perde uma das características mais latentes da produção televisiva, que é o fluxo constante de informações, dando, em contrapartida, a opção para o usuário determinar como e quando quer consumir esse conteúdo. O que originalmente é uma série, produzida para ser apreciada de forma fragmentada a intervalos programados de tempo, passa a depender do espectador ou usuário da *web* para determinar um novo fluxo de conteúdo a partir do acesso. Isso também ocorre quando se consomem os conteúdos em DVD, por exemplo, que são comercializados pelo próprio produtor alguns meses depois de ocorrer transmissão na TV. Na *web*, pelo fato do usuário dispor os links imediatamente após a transmissão televisiva, essa fragmentação da serialidade é mais rápida.

Outra característica do *hiperlink* frequente no site Baixar TV proporciona é a associação de conteúdos. O site acaba não somente sendo uma página sobre *Supernatural*, mas agrega informações de outras séries de TV e outras produções semelhantes a essa série em específico de forma que o conteúdo audiovisual ali presente, compactado na forma de link, dialoga intensamente com o universo de produção de séries de TV em geral, em uma tentativa de conduzir o usuário a um

consumo maior desse tipo de conteúdo audiovisual em específico. Essa associação de conteúdos relacionados à *Supernatural* por meio de hiperlink acontece de forma intensa também no site *Supernaturalislife*, no qual, além de dados de outras séries de TV, repertório relativo à temática de *Supernatural*, a elementos da série e à produção dos fãs. Isso cria no usuário do site um repertório que é explorado dentro do enredo de *Supernatural*, sendo o exemplo mais evidente o episódio *The girl with the dungeons and dragon tattoo*⁷⁶, no qual podem ser encontradas mais de 40 citações e referências a outras produções culturais, entre livros, *games*, filmes, elementos da cultura norte americana e outras séries de TV.

A questão da compactação do conteúdo pode ser aqui questionada devido ao fato de que, ao ser convertido a um link, o produto que originalmente é audiovisual deixa de estar presente no site neste formato. Ele passa a ser texto, ou hipertexto. Um usuário que acesse qualquer um dos três sites analisados, busca o conteúdo ou informações sobre o conteúdo da série *Supernatural*. Porém, o que os sites oferecem é o conteúdo da série em potencial, exceto em pequenas amostras, em geral trailers e vídeos promocionais dos próximos episódios ou temporadas extraídos do *youtube* e incorporados aos sites.

Nesse ponto, o site Justin.tv apresenta um diferencial, pois nele o acesso ao conteúdo audiovisual é direto. Um usuário que busque a série *Supernatural* vai ter acesso direto aos canais que estão transmitindo seu conteúdo, e não a links que conduzam a *downloads* ou a informações de como conseguir a série. No Justin.tv, a base da sua estrutura ainda é construída como hipertexto, mas ele apresenta como seu objetivo uma outra característica da *web*: a multimídia.

⁷⁶ *The girl with the dungeons and dragon tattoo*, 20º episódio da sétima temporada exibido em 27 de abril de 2012 pela CW.

Por ser multimidiática, a produção audiovisual na *web* não é desvinculada de outros tipos de produções midiáticas, e isso pode ser um dos recursos que a *web* oferece quando um produto cultural é elaborado, produzido e veiculado segundo os seus parâmetros. Nos três sites há a interação de conteúdos textuais, visuais e audiovisuais, sendo essa dinâmica menos intensa no *Baixar.TV* e mais intensa no *Justin.tv*. No *Supernaturalislife*, há a presença de conteúdos midiáticos em uma variedade de formatos maior do que nos outros sites, incluindo, além de textos, fotos e vídeos, também músicas e *podcasts*, mas esse conteúdo não é diretamente acessível, estando condensado em links. Nele, essa associação de conteúdos multimídias permite a referência aos vários *spin-offs* de *Supernatural*, estando todos presentes em um mesmo “local”, ainda que tenham sido produzidos de forma a serem dispersos em várias mídias. Essa união de conteúdos é feita com o objetivo de compor a narrativa total de *Supernatural* dentro da lógica da inteligência coletiva, o que agiliza a produção participativa.

A participação é incentivada nos três sites, estando presente também em intensidades diferentes. Todos eles têm como premissa a ação do usuário em sua lógica de funcionamento e disposição das informações. No site *Baixar.TV*, no qual os recursos de comunicação entre o site e o usuário são mais restritos, há a preocupação de que os participantes conheçam e utilizem suas ferramentas, expressa nos tutoriais de como fazer o *download* da série, por exemplo. Nele, a forte estrutura em *hiperlinks* poderia proporcionar uma maior proximidade entre usuários e entre os organizadores do site e seus usuários, mas acaba se mostrando uma ferramenta falha para esse propósito, pois a forma de comunicação escolhida, por mensagens, é lenta se comparada ao fluxo de informações de toda a sua estrutura, e não proporciona respostas efetivamente

interativas, de forma que nem o conteúdo da série, sua forma ou sua disposição no site são modificados com frequência pela exploração dessa ferramenta. Com isso, a influência dos usuários junto ao conteúdo de *Supernatural* é menos intensa devido, inclusive, à escassez de recursos interativos.

No *Justin.tv* e no *Supernaturalislife*, a relação entre o site, sua equipe e o núcleo de organização de conteúdo e o público é mais intensa pela existência de *chats* que possibilitam o diálogo direto entre os usuários em si e entre os usuários e provedor de dados. No *Justin.tv*, a manutenção de um *chat* ao vivo paralelo à exibição da série permite a troca de informações entre os espectadores em um fluxo tão rápido e constante quanto a própria transmissão. Não há a possibilidade, ainda, de interatividade com a série televisiva em si, uma vez que ela é somente retransmitida por meio do site, mas a conversa desenvolvida em paralelo entre os fãs acaba criando um excesso de informação que influi diretamente na interpretação da narrativa, como efeito da articulação com a inteligência coletiva fortemente desenvolvida na *web* junto ao conteúdo em fluxo tão característico da transmissão televisiva.

Esse tipo de recurso interativo no site *Supernaturalislife* é presente tanto no *chat* e no uso de redes sociais para que usuários e organizadores do site se comuniquem de forma intensa, um processo que é favorecido pelo próprio formato de blog em que o site é estruturado, quanto pela abertura que há para a cultura participativa, uma forma de interatividade que perpassa não somente os usuários e fãs de *Supernatural*, mas a sua própria produção, uma vez que a ligação do site com o portal oficial da CW o coloca como um exemplo de manifestação do público que alimenta o *fan service* da série de TV e todo o processo de identificação e comunicação com o consumidor de *Supernatural* fomentado na própria narrativa nos personagens construídos como forma de representar esse público, como os *Ghostfacers* e a Becky.

Esse diálogo proposto com os públicos dos sites, porém, não é livre de moderação. Tanto os *chats* do *Justin.tv* quanto do *Supernaturalislife* possuem moderação constante e os sites em si, nas normas de uso de cada um, se isentam de responsabilidade sobre o conteúdo veiculado pelos seus usuários e, ainda assim, se reservam o direito de tirar de seus domínios conteúdos julgados inapropriados, como no caso do canal do *Justin.tv* que transmitia a série continuamente, o justin.tv/tvtudinha_chaat. Esse tipo de fiscalização acaba gerando certa instabilidade no conteúdo, o que reduz a fidelização do usuário.

5.1 *Ghostfacers*

Além dos três sites analisados, *Supernatural* também está presente na *web* como *webserie*, produzido enquanto narrativa transmídia pela Warner, o mesmo produtor da série de TV.

A *webserie*, apesar de ser feita como um produto audiovisual destinado a ser veiculado e consumido via *web*, não consegue explorar tantos recursos quanto o processo de remediação exposto nos três sites analisados. O seu site não possui recursos que permitam comunicação direta com o público, apresentando poucas características de interatividade, e a produção multimídia é densamente textual, estruturada em hiperlinks, mas com poucos recursos de áudio, se restringindo à música de abertura, e nenhum audiovisual, uma vez que o acesso aos episódios que estariam disponíveis na rede é restrito ao território norte americano.

O foco da ambientação da *webserie* em seu site não é explorar os recursos e as características midiáticas da *web*, mas estruturar o processo de identificação do público com os personagens ali construídos, buscando um efeito de proximidade maior com os

usuários que consomem a série de TV via *web*, sendo que esse consumo pode ser da produção participativa veiculada virtualmente ou da própria série disponibilizada em outros sites. Esses consumidores aparecem agora retratados em uma produção transmídia também locada no ambiente virtual, ainda que não haja uma exploração efetiva de seus recursos que poderiam permitir, inclusive, um maior contato com esse público retratado.

O site da *webserie*, porém, acaba sendo incorporado pelos sites de retransmissão da série na *web*, uma vez que, nos três casos analisados, a função do hipertexto aparece não só estruturando internamente o conteúdo do site, mas também promovendo o diálogo com outras páginas. No *Supernaturalislife*, pela articulação das narrativas transmídias de *Supernatural* que o conteúdo do site propõe, a presença de *Ghostfacers* é mais evidente, mas nos outros sites, a *webserie* também acaba citada e, não raro, seu conteúdo é linkado ou associado em comentários ao da série de TV.

Ao construir a narrativa de forma transmídia, o produtor espera que o consumidor seja capaz de articulá-la e referenciá-la. Segundo Costa, o crescimento do fluxo de conteúdos tende a aumentar com o desenvolvimento da cibercultura:

Se por um lado as redes reproduzem a estrutura social da sociedade moderna, por outro modificam as relações estabelecidas entre os diferentes nós e a forma como participam do fluxo de informações, gerando, acessando e distribuindo mensagens é nesse nível que autores como Pierre Levy, Emanuel Castells referem-se à democratização e à emergência de uma sociedade nova gerida pela cibercultura. As possibilidades técnicas abertas pela interatividade e pela hipertextualidade transformam cada nó das redes informacionais em agente ativo do fluxo comunicacional. Cada monitor funciona como um endereço (ou nó) pelo qual os dados transitam e de onde podem ser gerados e acessados. Uma vez na rede, permanecem disponíveis, de forma mais ou menos gratuita, nos limites das teias nas quais os endereços estão inscritos, podendo ser acessados pelos usuários de acordo com o seu interesse e possibilidade, mas sempre a partir de uma atitude ativa, que exige certo grau de interatividade. Essa interatividade vai do mero ativamento de funções técnicas do programa até relações mais complexas de

troca de informações e de co-autoria. Nesse sentido os sistemas podem ser mais *abertos* ou *fechados*. (2002, p. 86)

A partir da análise dos processos de produção e distribuição da série de TV *Supernatural* na *web*, pode-se observar que os recursos interativos de sua interface atual estão sendo cada vez mais aplicados no processo de manipulação do produção cultural audiovisual.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nos três sites analisados, *Baixar.TV*, *Justin.tv* e *Supernaturalislife*, o conteúdo da série de TV *Supernatural*, produzido para ser transmitido originalmente na televisão, é apropriado por consumidores da série e retransmitido via *web*, seja em tempo real, como no caso do *Justin.tv*, seja no formato de link para *download*, como no caso do *Baixar.TV* e do *Supernaturalislife*. Nos três casos, o conteúdo da série de TV não foi modificado: ele simplesmente foi transposto de mídia, havendo, em alguns casos, modificação na qualidade da imagem e do áudio devido ao processo de compactação de dados, mas sem nenhuma interferência na narrativa.

Ao ser disponibilizado na *web*, porém, uma mídia com características específicas cujas ferramentas foram analisadas aqui, o conteúdo da série de TV foi correlacionado a outros conteúdos, sendo no caso do *Baixar.TV* a outras séries de TV, no caso do *Justin.TV* a outras narrativas audiovisuais e no caso do *Supernaturalislife* a conteúdo referente ao próprio universo de *Supernatural*, incluindo seus *spin-offs* e a produção dos fãs. Essa correlação de conteúdos, se considerada na lógica da convergência midiática, é interessante na medida em que cria repertório para incentivar a articulação da inteligência coletiva em torno do universo da série, inclusive articulando suas narrativas transmídias, e para estimular a produção participativa dentro desse universo, o que tende a aumentar o consumo do produto cultural em si.

Mas o deslocamento do produto cultural de mídia não é feito pelo produtor. Nenhum dos sites analisados pertence ou tem ligação com a Warner e seus afiliados. Dessa forma, o conteúdo produzido sai do âmbito do produtor, mas, considerando que sua narrativa não foi manipulada, ele não pertence ao âmbito de produção do consumidor. A série de TV é apropriada de sua mídia original e transmitida em outra

mídia de forma não autorizada por iniciativa gerada pelo capital afetivo, o mesmo impulso que leva o consumidor a se apoderar do universo ou dos personagens para a produção, por exemplo, de *fanfiction*. Mas, no caso da transmissão da série na *web*, esse deslocamento não é produtivo, é somente uma questão de disponibilização de conteúdo de forma mais manipulável. É a partir do vídeo disponível para *download* que o fã produz seu *fanvideo*, mas o vídeo em si, disponível no site, não é produção participativa.

O núcleo de autoria da série *Supernatural*, ao produzir na *web*, se volta para os recursos da narrativa transmídia, tendo como produto final uma *webserie*. O amador, ao produzir no universo de *Supernatural*, manipula os recursos tecnológicos disponíveis na *web* e, dentro da lógica da produção participativa, tem como resultado a construção de novas narrativas que vêm alimentar esse universo ficcional, incentivando o próprio autor. A apropriação de conteúdo da forma com vem sendo feita de forma amadora a partir de recursos midiáticos da *web* não se enquadra nas formas de produção ou transmissão de conteúdo característicos do contexto da convergência midiática, mas é resultado dessa lógica de produção, como pode ser verificado, inclusive, a partir da análise da figura do autor feita por Santaella:

Nessas notas finais, o Foucault afirmava que o autor não é senão “um princípio de economia na proliferação do sentido”. É graças a esse princípio funcional que, em nossa cultura, “se delimita, se exclui, se seleciona”, enfim, “impede-se a livre circulação, a livre manipulação, a livre composição, a decomposição, a recomposição da ficção”. (SANTAELLA, 2007, p. 77)

Todos os sites aqui analisados possuíam alguma forma de publicidade ou opções de assinatura. O conteúdo disponibilizado nesse espaço pode ser acessado gratuitamente, mas gera uma renda excedente que não é destinada nem ao fã, nem ao

autor de *Supernatural*. Assim, esta etapa de manipulação do conteúdo paira entre o produtor e o consumidor da série de TV por não fazer parte da lógica de produção de nenhuma das duas instâncias, mas está inserido dentro do sistema de produção cultural da Indústria Criativa.

O projeto desta pesquisa era voltado para análises de processos comunicacionais e características midiáticas da *web* em remediação com a TV. O seu desenvolvimento, porém, levou a um processo diferente para ser estudado, que envolve não somente características de mídia, mas dos elementos e as definições de papéis e processos na comunicação entre produtor e consumidor de conteúdo cultural. Lemos chama a atenção para as mudanças sociais envolvidas nesses processos:

Sendo assim, ao analisar os usuários, devemos superar a perspectiva do uso correto ou não das máquinas de comunicação, marcados para sempre pelo estigma do consumidor passivo e envolvido por uma rede de estratégias dos produtores. Devemos vê-lo como agente. Hoje, se observarmos a dinâmica social da internet, poderemos identificar na evolução das máquinas de comunicar, uma certa busca de taticidade, reforçando ainda mais a apropriação social destas.

Como vimos anteriormente, a taticidade social potencializada pela microeletrônica pode ser comprovada pelas inúmeras agregações sociais. Ela é fruto de uma utilização não programada das novas tecnologias, e não um projeto de instâncias superiores. Várias ferramentas disponíveis na internet foram criadas por usuários de forma a potencializar o lado tátil das novas tecnologias. Assim, o expoente da racionalidade científico-militar transforma-se em uma busca planetária por informação e contato. (2010, p. 240)

A manipulação e a apropriação de conteúdos, mais do que resultante de processos industriais, legais ou tecnológicos, é fruto da interação humana com sua própria cultura, e essa iniciativa, apesar de não ser prevista na lógica produtiva, pode ser esperada desse usuário-consumidor-produtor, uma vez que os recursos tecnológicos midiáticos disponíveis permitam essa construção-manipulação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALTAFINI, T., GAMO, A. *Web-séries no contexto dos universos narrativos expandidos*. Revista GEMINIS ano 1, n. 1. p. 43 – 52.
- AMARAL, A., FRAGOSO, S., RECUERO, R. *Métodos de pesquisa para internet*. Porto Alegre, Sulina: 2011.
- ANCESCHI, G. *Viodeculturas de fin de siglo*. Madri: Cátedra, 1989.
- ANDERSON, C. *A cauda longa*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.
- AQUINO, M. C. *Um resgate histórico do hipertexto: o desvio da escrita hipertextual provocado pelo advento da web e o retorno aos preceitos iniciais através de novos suportes*. UNIrevista. Vol. 1, nº 3: 2006.
- ARAÚJO, D. C., BRUNO, F., MÉDOLA, A. S. L. D. (org.) *Imagem, visibilidade e cultura midiática*. Livro da XV COMPÓS. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- BAUER, M. W., GASKELL, G. *Pesquisa qualitativa com texto: imagem e som: um manual prático*. Petrópolis: Vozes, 2002.
- BECKER, B., LIMA, M. H. *Ame ou deixe o ciberespaço*. Estudos em Jornalismo e Mídia, Ano IV, n. 2, jul./dez. 2007. p. 11 - 23.
- BENJAMIN, W. *A obra de arte na era da reprodutividade técnica*.
- BOLTER, J. D. *Remediation*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2000.
- BRANCO, C. F. C., MATSUZAKI, L. (Orgs.) *Olhares da rede*. Momento editorial: 2009. Disponível em: <http://www.culturaderede.com.br/> .
- BRIGGS, A.; BURKE, P. *Uma história social da mídia: de Gutemberg à internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

BULHÕES, M. M. *A ficção nas mídias: um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais*. São Paulo: Ática, 2009.

CANCLINI, N. G. *Consumidores e cidadãos*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2002.

CASTELLS, M. *A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

_____. *A era da intercomunicação*. Le Monde Diplomatique, 2006.

Disponível em <http://diplo.uol.com.br/2006-08,a1379>

_____. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CAZELOTO, E., TRIVINHO, E. (Orgs.) *A cibercultura e seu espelho - campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa*. São Paulo: ABCiber; Instituto Itaú Cultural, 2009.

COHN, S., SAVAIONI, R. *Cultura digital.br*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009.

COSTA, C. *Ficção, comunicação e mídias*. São Paulo: SENAC, 2001

DERY, M. *Velocidad de escape: la cibercultura em el final del siglo*. Madri: Siruela, 1998.

DIZARD Jr., W. *A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação*. 2.ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

DOMINGUES, D. (org.) *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Unesp, 2003.

ECO, U. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1993.

FERRARI, P. *Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital*. São Paulo: Contexto, 2010.

FIORIN, J. L. *Introdução ao pensamento de Bakutin*. São Paulo: Ática, 2008.

FRANCO, J. Comunicação e interface: da necessidade da estética. In: II Simpósio Nacional da ABCIBER Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura, 10 a 13 de novembro de 2008, São Paulo-SP. *Anais (online)*. São Paulo, Nov 2008.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 1991.

GEORGE, G. *A vida após a televisão*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1996.

GOSCIOLA, V. *Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa*. Editora Senac. São Paulo, 2003.

HOHLFELDT, A., MARTINO, L. C., FRANÇA, V. V. (orgs.) *Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

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

JOHNSON, S. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

KEEN, A. *O culto do amador: como blogs, MySpace, YouTube e a pirataria digital estão destruindo nossa economia, cultura e valores*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

KELLNER, D. *A Cultura da mídia*. Bauru: EDUSC, 2001.

KERKHOVE, D. *A pele da cultura*. Lisboa: Relógio d'Água, 1997.

KOCH, I. G. V. *Hipertexto e construção do sentido*. Alfa, São Paulo, 51: 2007

LEÃO, L. (org.) *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

LEÃO, L. *O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

LE MOS, A. *Ciberultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2010.

LEVY, P. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 1998.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.

LOPES, M. I. V. de (org.) *Epistemologia da comunicação*. São Paulo: Loyola, 2003.

LUNA, S. V. *Planejamento de Pesquisa, uma introdução*, São Paulo: EDUC, 1996.

MACHADO, A. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 1993.

_____. *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.

MARTIN-BARBERO, J. *Dos meios às mediações*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2001.

MCLUHAN, M. *A galáxia de Gutenberg*. São Paulo: Cia. Ed. Nacional: EDUSP, 1972

_____. *O meio é a mensagem: um inventário de efeitos*. Rio de Janeiro: Imã Editorial, 1967.

_____. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo, Cultrix, 1969.

MELLO, J. M. *Televisão brasileira – desenvolvimento, globalização, identidade – 60 anos de ousadia, astúcia, inovação*. Cátedra UNESCO/UMESP de comunicação e Cátedras UNESCO/Memorial da América Latina: São Paulo, 2010.

MELLO, J. M. de., MORAIS, O. J. de (orgs.). *Mercado e comunicação na sociedade digital*. São Paulo, INTERCOM: 2007.

MURRAY, J. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp, 2003.

NEGROPONTE, N. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

PASQUALI, A. *Internet: sí, pero...* El Universal Digital: 1998.

_____. *La "sociedad de la información": un antecedente penal*. ALAI, América Latina en Movimiento: 2002. Disponível em: http://alainet.org/active/show_text.php3?key=2133

PEREIRA, V. A. *Estendendo McLuhan: da aldeia à teia global – comunicação, memória e tecnologia*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

PRIMO, A. *O aspecto relacional das interações na web 2.0*. INTERCOM: 2006.

_____. *Interação mediada por computador*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

PRIMO, A., OLIVEIRA, A. C. de, NASCIMENTO, G. C. do, RONSINI, V. M. (orgs.) *Comunicação e interações*. Livro da Compós 2008. Porto Alegre: Sulinas, 2008.

ROSSINI, M. S., SILVA, A. R. (orgs.) *Do audiovisual às audiovisualidades: convergência e dispersão nas mídias*. Porto Alegre: Asterisco, 2009.

SANTAELLA, L. *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento, 1996.

_____. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. *Navegar no Ciberespaço: o perfil do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

SCOLARI, C. A. *Transmedia storytelling: implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production*. International journal of communication 3: 2009.

SOUZA, E. O. de. *A ficção seriada diante da convergência tecnológica e midiática*. Revista GEMINIS, ano 1, n. 1. p. 31 – 42.

SOUZA, M. F. P. de. *Narrativa hipertextual multimídia: um modelo de análise*. Santa Maria: FACOS, 2010.

TOLEDO, G. M. de. *A importância da canonicidade ficcional na narrativa transmidiática: um estudo de caso a partir do exemplo da série Lost*. UFSCar: 2012.

VARGAS, M. L. B. *O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico*. Passo Fundo: Ed. Universidade Passo Fundo, 2005.

VILCHES, Lorenzo. *A migração digital*. Rio de Janeiro: Loyola, 2003

WEINBERGER, D. *A nova desordem digital*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

WERTHEIM, M. *Uma história do espaço de Dante à internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

WOLF, M. *Teorias da comunicação*. Lisboa: Presença, 2006.

ANEXOS

1 Email enviado à equipe do site www.supernaturalislife.com

Assunto : pesquisa - *supernatural*

De : Sarah moralejo da costa (sarahmoralejo@yahoo.com.br)

Para: supernaturalislifeblog@gmail.com;

Data: Terça-feira, 27 de Abril de 2010 15:14

Olá.

Sou mestranda do programa de pós graduação em comunicação da Unesp, em SP/Brasil, e estou focando minha monografia no processo de convergência midiática entre televisão e internet com base em um estudo de caso de *Supernatural*.

O site chamou minha atenção e eu gostaria de saber alguns dados sobre ele, se possível, como data de criação, se há algum vínculo com o site oficial da série, quem são os responsáveis (podem usar pseudônimos ou nicks, caso prefiram, mas gostaria de saber quantos são e a idade, no mínimo), como funciona a organização de conteúdo do site, se ele é pago e quem seria então o responsável por isso e qual iniciativa originou o *blog*.

Se puderem me ajudar, eu agradeço. Se a pesquisa realmente se desdobrar com o foco previsto agora, talvez eu necessite de mais informações, gostaria de saber também se posso voltar a contatá-lo nesse caso.

Obrigada.

Obs: Favor confirmar, se possível, o recebimento deste email. Obrigada.

Sarah Moralejo da Costa