
Narrativa transmídia: a construção do universo ficcional de *Supernatural*¹

Matheus SOARES²

Gabriela BORGES³

Universidade Federal de Juiz de Fora, MG

RESUMO

O fenômeno da convergência midiática modificou a maneira como as mensagens circulam e como o público as recebe e interage com elas. Com as novas tecnologias de comunicação que surgem em grande escala, as histórias estão sendo contadas por meio das diversas plataformas disponíveis. Cada meio oferece um conjunto de elementos característicos para propagar os relatos. Essas histórias contadas através de diversas mídias, potencializadas pela convergência, é o que Henry Jenkins chamou de “narrativas transmidiáticas”. Este artigo tem o objetivo de analisar como se dá a construção do universo de *Supernatural*, série televisiva de terror e fantasia que se desenvolve em outras mídias paralelamente.

PALAVRAS-CHAVE: narrativa transmídia; convergência midiática; série televisiva; *Supernatural*.

INTRODUÇÃO

O surgimento de novas tecnologias midiáticas junto ao fluxo de produção das mídias tradicionais nos proporcionou um ambiente de convergência de conteúdos, no qual essas tecnologias são incorporadas e passam a fazer parte da produção midiática. Esta combinação entre os novos e antigos meios é o que Henry Jenkins (2013) chamou de convergência dos meios de comunicação. No entanto, este conceito não se restringe apenas à uma dimensão tecnológica. A convergência diz respeito à maneira como os consumidores se comportam diante desse fluxo de conteúdos através dos diversos meios, buscando informações através das múltiplas plataformas disponíveis.

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre muitos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de

¹ Trabalho apresentado no IJ05 – Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – XIV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante graduado do Curso de Jornalismo da FCOM-UFJF, e-mail: matheus_p_soares@yahoo.com.br

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Jornalismo da FCOM-UFJF, e-mail: gabriela.borges@ufjf.edu.br

comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca de experiências de entretenimento que desejam. [...] Meu argumento aqui será contra a ideia de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos. (JENKINS, 2013, p.30)

O simples fluxo de conteúdos através das inúmeras mídias não é suficiente para entendermos a complexidade do processo da convergência. Para isso, é necessário retomarmos a ideia de Marshall McLuhan de que “o conteúdo de um meio é sempre outro meio” (1994, p.10). Assim sendo, os novos meios surgem no ambiente midiático se apropriando de algumas características dos meios antigos e remodelando os conteúdos através das ferramentas tecnológicas que são desenvolvidas com o tempo. Em contrapartida, os meios tradicionais se utilizam dessas novas ferramentas que surgem para atualizarem seus conteúdos. Ou seja, trata-se de um processo de “remediação”. Este conceito foi formulado por Jay David Bolter e Richard Grusin no livro *Remediation: Understanding New Media* (2000). Assim como as plataformas de filmes por *streaming* como a Netflix, por exemplo, remediam o cinema, este se utiliza da computação gráfica para atualizar a estética dos seus conteúdos.

O objetivo da remediação é remodelar ou reabilitar outras mídias Além disso, porque todas as mediações são reais e mediações do real, a remediação também pode ser entendida como um processo de reformar a realidade também.⁴ (BOLTER e GRUSIN, 2000, p.56)

O processo de remediação das novas mídias implica que essas plataformas possuam suas próprias ferramentas de produção e reprodução de conteúdo, fazendo com estes adquiram características diferentes dos produtos das antigas mídias. Como Jenkins afirmou, o processo da convergência não significa que os conteúdos das mídias tradicionais irão deixar de existir. O que nós presenciamos é um ambiente no qual os conteúdos são produzidos através dos diversos meios, cada um com suas características e muitas vezes essas mídias se influenciam continuamente.

⁴ Tradução livre do autor: *The goal of remediation is to refashion or rehabilitate other media. Furthermore, because all mediations are both real and mediations of the real, remediation can also be understood as a process of reforming reality as well.*

Para este trabalho, o que mais interessa nessa formatação do ecossistema midiático é o fluxo das narrativas através das diversas plataformas de mídia. É o que Jenkins (2013) chamou de *transmedia storytelling*, ou narrativa transmídia.

A narrativa transmidiática 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 transmidiática 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. (JENKINS, 2013, p.48)

Como foi colocado por Jenkins, as narrativas transmidiáticas estão diretamente ligadas à construção de universos ficcionais, cujos fragmentos estão espalhados através das inúmeras plataformas disponíveis. Os consumidores devem atuar como caçadores desses fragmentos para reunir a maior quantidade de peças que for possível. Mais importante ainda, os consumidores têm participação ativa no universo ficcional, seja através de discussões em grupos nas redes sociais ou até mesmo criando suas próprias histórias a partir do cânone, a “história oficial”.

O presente artigo tem por objetivo estudar justamente a formação e o desenvolvimento do universo ficcional de *Supernatural*, série americana criada em 2005 que possui uma grande base de fãs no Brasil. A série, como o nome sugestiona, aborda a temática do sobrenatural e possui um sem-número de referências do folclore norte-americano e de outras culturas do mundo inteiro. Ao longo dos anos, diversas outras mídias serviram como plataformas para expandir o universo da história que surgiu originalmente na TV e ajudaram a criar a narrativa transmidiática de *Supernatural*.

A CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO DA SÉRIE

A série *Supernatural* fez sua estreia no dia 13 de setembro de 2005, no canal por assinatura da Warner Bros. nos Estados Unidos. Após uma fusão com a rede UPN, o show passou a ser transmitido em 2006 pela CW, canal também pertencente à Warner que foi criado com o objetivo de transmitir os seriados da companhia, voltados para o público

jovem. No Brasil a série é exibida via cabo pelo Warner Channel e estreou em rede aberta em outubro de 2009, no SBT⁵.

Criada pelo produtor norte-americano Eric Kripke, *Supernatural* reúne características de diversos gêneros como terror, fantasia, ação e até mesmo comédia. O projeto foi desenvolvido por Kripke por cerca de dez anos. Inicialmente, o enredo se tratava de dois jornalistas que relatavam acontecimentos de origens sobrenaturais. A história foi vetada pela Warner e reformulada posteriormente.

Supernatural conta a trajetória de dois irmãos, Samuel “Sam” e Dean Winchester, que perderam a mãe em um incêndio de origem misteriosa dentro de casa na cidade de Lawrence, Kansas. O pai dos jovens, o mecânico e ex-fuzileiro naval John Winchester, se dedicou a buscar respostas sobre a morte de sua esposa, Mary, e descobriu que o acontecimento possuía causas sobrenaturais. Desde então, John se tornou um caçador de criaturas sombrias, levando consigo seus dois filhos em suas “caçadas”. A série começa quando Dean, o irmão mais velho, pede ajuda a Sam para encontrar o pai, que estava desaparecido. A partir daí, a história se desenrola com os jovens percorrendo os Estados Unidos em busca do pai e caçando seres sobrenaturais como espíritos, vampiros, demônios, lendas urbanas, entre várias outras criaturas, a bordo de um Chevy Impala 1967.

No princípio, a série usava como pano de fundo da narrativa as famosas lendas urbanas e contos sombrios do folclore norte-americano, principalmente na primeira temporada. Podemos citar como exemplos os episódios em que os irmãos Winchester tiveram que enfrentar criaturas como a Bloody Mary⁶ e o Homem-Gancho⁷, conhecidas histórias de terror dos Estados Unidos. Sobre a utilização de elementos do folclore americano em *Supernatural*, o criador da série, Eric Kripke disse: “Temos um folclore na mitologia que é tão rico e desenvolvido como qualquer cultura do mundo e tão exclusivamente americano como o baseball”⁸⁹.

Ao longo dos anos, histórias de diversas outras culturas do mundo foram sendo adicionadas ao enredo da série, inclusive da mitologia judaico-cristã. A quinta temporada

⁵ <https://www.sbt.com.br/series/supernatural/>.

⁶ “Bloody Mary”, 5º episódio da primeira temporada, exibido pela The WB nos Estados Unidos em 11 de outubro de 2005.

⁷ “Hook Man”, 7º episódio da primeira temporada, exibido pela The WB nos Estados Unidos em 25 de outubro de 2005.

⁸ Disponível em: <http://www.webcitation.org/5skHfPVf1>. Acesso em: 23 maio 2018.

⁹ Tradução livre do autor: *We have a folklore in mythology that is as rich and developed as any world culture's and as uniquely American as baseball.*

de *Supernatural*, que seria a sua última, teve como argumento o Apocalipse, no qual o Arcajo Miguel enfrentaria Lúcifer em uma batalha mortal. A partir da sexta temporada, Kripke se afastou do cargo de produtor chefe da série. Até o momento, *Supernatural* já possui 13 temporadas finalizadas e uma próxima já confirmada. Atualmente, os produtores responsáveis pelo seriado são Andrew Dabb e Robert Singer, este último presente desde o início do show em 2005.

A série se destacou ao longo dos anos por tratar da temática do sobrenatural, do folclore e de histórias de horror que atraem consumidores específicos interessados nesses gêneros ficcionais. A convergência dissolveu a cultura de massa e o cenário atual nos apresenta um ambiente de grande diversidade de nichos que interligam usuários através de múltiplas mídias. Essa nova configuração é explicada por Chris Anderson no livro *A Cauda Longa: Do Mercado de Massa para o Mercado de Nicho* (2006).

Atualmente, ao mesmo tempo em que nos fragmentamos também nos reagrupamos ao longo de outras dimensões. Hoje em dia, nossos bebedouros são cada vez mais virtuais; há muitos deles; e as pessoas que se reúnem em torno deles selecionam a si mesmas. Em vez de nos relacionarmos por laços frouxos com multidões, graças às sobreposições da cultura de massa, temos a capacidade de nos interligarmos, mediante laços mais fortes, com igual quantidade de pessoas, se não com mais, em consequência da afinidade comum pela cultura de nicho. (ANDERSON, 2006, p.169)

Ou seja, ao mesmo tempo que em a cultura de massa sofreu uma dissolução, com os produtos midiáticos se tornando cada vez mais específicos e sendo direcionados para determinados públicos, há também um fenômeno de reorganização do consumo midiático. A expansão dos produtos de nicho propiciou que novas relações, mais estreitas e amarradas, surgissem entre os interessados em determinados conteúdos.

Através das possibilidades trazidas pelas tecnologias de comunicação, essas relações contribuem para o fortalecimento das trocas de conhecimentos e opiniões entre consumidores de mídias. É o que Lévy (2007) chamou de inteligência coletiva. Os indivíduos participam ativamente das discussões sobre determinado filme ou série, compartilhando suas experiências pessoais e contribuindo para o fortalecimento daquele conteúdo. Cada pessoa possui suas impressões, percepções e ideias sobre as produções e quanto maior forem os debates, quanto mais fundo for a escavação, maior será o sucesso daquele conteúdo.

Toda atividade, todo ato de comunicação, toda relação humana implica um aprendizado. Pelas competências e conhecimentos que envolve, um percurso de vida pode alimentar um circuito de troca, alimentar uma sociabilidade do saber. (LÉVY, 2007, p.23)

Esse “circuito de troca” citado por Lévy é fruto de uma nova configuração do consumo midiático, que, como afirmou Jenkins (2013), deixou de ser uma experiência individual para se tornar um processo de consumo coletivo. Este compartilhamento de conhecimentos entre os fãs é o que fortalece o conteúdo, por isso a importância de os produtores de mídia se atentarem para a participação do público. *Supernatural* é um exemplo de como se aproveitar dessa relação entre o público e o conteúdo para estreitar esses laços.

Na quarta temporada da série, é apresentado um personagem chamado Chuck, um escritor falido que escreve romances a partir de visões que ele tem sobre Sam e Dean Winchester. Esses livros, assinados com o pseudônimo Carver Edlund, possuem fãs fervorosos e nem imaginam que as histórias são reais e que os irmãos Winchester existem de verdade. Mais tarde, os irmãos descobrem que Chuck é um profeta e seus livros são uma espécie de evangelho que anuncia o Apocalipse na série. Sobre a representação dos fãs no seriado, Costa (2011) aponta:

A figura de Chuck é fundamental na série para introduzir a questão da cultura participativa: os livros de Chuck, dentro da própria narrativa, possuem fãs que articulam via internet informações sobre a trajetória de *Supernatural*, criando *fan fictions* sobre os irmãos e organizando eventos de RPG e palestras sobre temas sobrenaturais. (COSTA, 2011, p.8)

A apresentação dos fãs de *Supernatural* dentro da série nesta passagem é uma das ferramentas que podem ser utilizadas para gerar identificação e criar uma ligação mais estreita com o público. Nas novas configurações do sistema midiático, ações como essa fortalecem os laços entre produtores e consumidores, o que possibilita relações fortes e permite que a história tenha sucesso com os fãs e seja expandida para outras mídias. Ou seja, à partir do momento em que a narrativa dialoga com os interesses do público, o potencial para que a história se desenvolva e seja bem aceita pelos fãs se torna maior. Não por acaso, *Supernatural* extrapolou as cinco temporadas previstas pelo criador, Eric Kripke, e além disso, expandiu sua narrativa para diversas plataformas.

A NARRATIVA TRANSMÍDIA EM *SUPERNATURAL*

Como foi colocado por Jenkins (2013), as narrativas transmídia são um desenrolar do processo de convergência midiática. Os conteúdos trafegam através das diversas mídias, cada uma com suas próprias características. Neste ambiente, uma determinada história não está mais restrita a um só meio. Os produtores de conteúdos estão projetando seus produtos para que circulem em diversas plataformas, se aproveitando das ferramentas que cada uma possui. Mais do que estar presente em diversas mídias, a história é contada através de vários meios. Um famoso exemplo de narrativa transmídia citada por Jenkins é de *Matrix*, dos irmãos Wachowski.

Matrix é entretenimento para a era da convergência, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia. Os irmãos Wachowski jogaram o jogo transmídia muito bem, exibindo primeiro o filme original, para estimular o interesse, oferecendo alguns quadrinhos na web para sustentar a fome de informações dos fãs mais exaltados, publicando o anime antes do segundo filme, lançando o game para computador junto com o filme, para surfar na onda da publicidade, levando o ciclo todo a uma conclusão com *Matrix Revolutions*, e então transferindo toda a mitologia para um jogo on-line para múltiplos jogadores em massa (MMOG – Massively Multiplayer Online Game). Cada passo fundado no que veio antes, enquanto novos pontos de acesso eram oferecidos. (JENKINS, 2013, p.141)

Essa história contada e desenvolvida em diferentes plataformas não se trata apenas de simples adaptações, mas da criação de universos ficcionais. Em cada mídia a narrativa é contada de maneira independente das outras, mas de uma forma em que cada uma complementa o sentido do todo, um entendimento maior. Isso não significa por exemplo, que o espectador que assistiu *Matrix* no cinema tenha que jogar o *game* ou ler os quadrinhos para compreender a história. Assim, o público possui autonomia para consumir a narrativa da forma que melhor for para ele, daí Jenkins afirmar que o público tem esse papel de atuar como “caçador” e colher as peças do grande quebra-cabeças que são as narrativas transmídia. Scolari (2013) nos ajuda a entender a complexidade das narrativas transmídia:

Mas quando nos referimos às narrativas transmídia, não estamos falando de uma adaptação de uma linguagem para outra (por exemplo do livro para o cinema), mas de uma estratégia que vai muito além e desenvolve um mundo narrativo que abrange diferentes meios e linguagens. Desta forma, a história se expande, aparecem novos personagens ou situações que ultrapassam as fronteiras do universo ficcional¹⁰. (SCOLARI, 2013, p. 25)

Com a narrativa sendo contada através de diferentes meios, o público tem acesso à “outras versões” daquele conteúdo de seu interesse. A experiência de assistir ao filme no cinema será diferente de jogar o vídeo-game, que por sua vez será diferente de ler o livro. Mais do que isso, o universo ficcional se expande e ganha novas características em cada mídia. Isso faz com que o consumidor, depois de ter contato com livro, assista ao filme com um novo olhar, por exemplo, e o oposto também é válido. E não há uma sequência ou uma receita que deve ser seguida, cada pessoa determina seu próprio modo de consumo, o que faz com que cada indivíduo tenha experiências únicas com os conteúdos. Mais do que diversidade de produtos midiáticos, as narrativas transmídia proporcionam uma grande variedade de modos de se consumir e de olhares sobre aquele determinado conteúdo.

A diversidade na experiência de cada fã provocada pelo desenrolar da narrativa através de diversas plataformas contribui para o enriquecimento daquele produto. Essas pessoas se reúnem em grupos nas redes sociais, fóruns, entre outros espaços na internet, trocam informações e debatem sobre os conteúdos que lhes interessam. Esses espaços de diálogo entre os fãs são encorajados pela diversidade e complexidade das histórias. Quanto mais diversas forem as narrativas, maior será o espaço que os fãs poderão explorar para troca de informações e até mesmo para produção de *fanarts* e *fan fictions*.

O que determina o sucesso das narrativas transmídia entre os fãs não é simplesmente a produção de conteúdos em diversas plataformas, mas fazê-lo de uma maneira com que os essas histórias possam contribuir para a expansão do entendimento da narrativa. Além disso, é fundamental que os fãs tenham espaço e se sintam conectados com as histórias para gerar um capital afetivo, que é o laço que mantém a fidelidade do público com os conteúdos.

¹⁰ Tradução livre do autor: *Pero cuando se hace referencia a las NT no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a outro (por ejemplo del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción.*

***Supernatural* transmídia**

Antes de elencarmos os conteúdos que fazem de *Supernatural* uma narrativa transmídia, é importante lembrarmos que a ideia inicial do criador, Eric Kripke, era apenas a criação de uma série sobre acontecimentos sobrenaturais para a televisão americana. Os produtos transmidiáticos foram sendo criados em virtude do sucesso e do interesse em torno da série, o que acontece também com diversos outros produtos midiáticos¹¹. Assim, a construção do universo ficcional de *Supernatural*, que ainda continua crescendo, não foi algo planejado, mas foi se expandindo graças ao êxito da série junto ao público e também à complexidade da história criada por Kripke.

O universo ficcional de *Supernatural* é formado, além da série – que é o produto principal – por diversas histórias derivadas direta ou indiretamente da narrativa do seriado televisivo. Essas histórias derivadas são chamadas de *spin-offs* e podem ser produzidas em diversas plataformas, como é no caso de *Supernatural*. São essas histórias derivadas que contribuíram para a expansão do universo ficcional e que transformaram a série televisiva em uma narrativa transmidiática.

A série de livros “*Supernatural – The Official Companion*”¹² se trata de uma coletânea de sete exemplares que contam os detalhes de bastidores e produção das sete primeiras temporadas da série. Cada livro apresenta sinopses e discussões de cada episódio ao fim da respectiva temporada, além de contar com fotografias em preto e branco. O autor, Nicholas Knight, produziu uma obra que permitiu aos fãs mergulharem a fundo nos bastidores da série. Infelizmente para os fãs brasileiros, os livros não foram traduzidos para o português.

Até o momento, *Supernatural* possui oito livros traduzidos lançados no Brasil, todos eles pela Gryphus Editora. “O Diário de John Winchester”¹³ reproduz o diário do pai dos personagens principais na série da TV e conta a trajetória de John em busca de descobrir a verdade por trás da morte da esposa: como ele se tornou caçador, bem como informações sobre criaturas sobrenaturais, rituais e caçadas, além de narrar a experiência de criar os filhos sozinho.

¹¹ A primeira temporada de *Supernatural* teve uma audiência média de 4,5 milhões de telespectadores nos Estados Unidos. Disponível em: <http://www.supernaturalwiki.com/index.php?title=Ratings>. Acesso em: 5 jun 2018.

¹² KNIGHT, N. *Supernatural – The Official Companion*. Titan Books.

¹³ IRVINE, A. *O diário de John Winchester*. Gryphus: 2011.

“O livro dos monstros, espíritos, demônios e ghouls”¹⁴ é uma espécie de guia narrado pelos protagonistas, Sam e Dean, que contém informações sobre as diversas criaturas que eles tiveram de enfrentar em suas caçadas.

“O guia de caça de Bobby Singer”¹⁵, assim como o diário de John Winchester, é um compilado com informações sobre monstros, feitiços, rituais de exorcismos, entre outros. É escrito por Bobby, um caçador amigo de John que se transformou em um segundo pai para os irmãos Winchester. No diário, Bobby conta sobre como se tornou caçador após a morte da esposa e também oferece uma visão a respeito da relação entre Sam e Dean.

Os romances “Nunca Mais”¹⁶, “Guerra dos Filhos”¹⁷, “Coração do Dragão”¹⁸, “Fogo Gelado”¹⁹ e “Feito de Carne”²⁰ são histórias paralelas à série que narram casos independentes investigados por Sam e Dean.

Quatro minisséries em quadrinhos foram publicadas pela editora Wildstorm, uma subsidiária da DC Comics, também pertencente à Warner. Contando com seis edições, cada minissérie expandiu os acontecimentos do universo da série. *Supernatural: Origins*²¹ narra o início da trajetória de caçador de John e sua relação com Sam e Dean. Escrita por Peter Johnson, um dos coprodutores executivos da série, *Origins* teve participação direta do criador Eric Kripke. Também escrita por Peter Johnson, *Supernatural: Rising Son*²² relata o começo da vida de caçador de Dean, o irmão mais velho. *Supernatural: Beginning's End*²³ conta as motivações que levaram Sam a abandonar as caçadas junto do pai e do irmão para ir estudar Direito em Stanford. A história foi escrita pelos roteiristas da série Andrew Dabb e Daniel Loflin. Escrita pelo renomado quadrinista Brian Wood, *Supernatural: Caledonia*²⁴ é a história de uma viagem que Sam fez ao Reino Unido em seu período de faculdade em Stanford. Das quatro minisséries, apenas as duas primeiras foram lançadas no Brasil. Com os nomes de *Origem* e *Ascensão*, as revistas foram publicadas pela editora NewPOP.

¹⁴ IRVINE, A. *O livro dos monstros, espíritos, demônios e ghouls*. Gryphus: 2011.

¹⁵ REED, D. *O guia de caça de Bobby Singer*. Gryphus: 2012.

¹⁶ DECANDIDO, K. *Supernatural – Nunca Mais*. Gryphus: 2012.

¹⁷ DESSERTINE, R.; REED, D. *Supernatural – Guerra dos Filhos*. Gryphus: 2014.

¹⁸ DECANDIDO, K. *Supernatural – Coração do Dragão*. Gryphus: 2015.

¹⁹ PASSARELLA, J. *Supernatural – Fogo Gelado*. Gryphus: 2016.

²⁰ WAGGONER, T. *Supernatural – Feito de Carne*. Gryphus: 2017.

²¹ JOHNSON, P. *Supernatural: Origem*. NewPOP: 2010.

²² JOHNSON, P. *Supernatural: Ascensão*. NewPOP: 2010.

²³ DABB, A.; LOFLIN, D. *Supernatural: Beginning's End*. Wildstorm: 2010.

²⁴ WOOD, B. *Supernatural: Caledonia*. Wildstorm: 2011. DC Comics: 2011.

Em abril de 2010 a CW lançou em seu site uma *webserie spin-off* de *Supernatural*. Foram produzidos dez episódios com cerca de três minutos cada. Intitulada *Ghostfacers*, a série de comédia narra o primeiro caso sobrenatural de uma equipe de caça-fantasmas liderada por Ed e Harry, que apareceram pela primeira vez em *Supernatural* no episódio “*Hell House*”²⁵, na primeira temporada.

Em junho de 2010, a Warner do Japão anunciou uma versão em anime da série. Com o nome de *Supernatural: The Animation*, o desenho estreou no Japão em janeiro de 2011 com produção do famoso estúdio japonês Madhouse e contou com 22 episódios. Em julho de 2011, a Warner lançou a série animada em Blu-ray e DVD na América do Norte. O enredo da animação uniu os acontecimentos das duas primeiras temporadas da série com inéditas histórias sobre a infância de Sam e Dean, além da introdução de vilões originais e exploração de personagens secundários.

Além dessas outras produções ligadas ao universo do seriado da TV, algumas séries *spin-offs* de *Supernatural* chegaram a ser cogitadas para estrear na emissora CW, mas não saíram do papel. Em 2014 estava prevista a estreia de *Supernatural: Bloodlines*, que inicialmente se chamaria *Supernatural: Tribes*, criada pelo produtor executivo Andrew Dabb. O enredo se tratava dos conflitos entre caçadores e facções de monstros na cidade de Chicago. O vigésimo episódio da nona temporada de *Supernatural* serviu como piloto de *Bloodlines*²⁶, que não foi aprovada pela CW e conseqüentemente cancelada.

Outro *spin-off* que não teve futuro foi *Wayward Sisters*. Em maio de 2018 a série que estava sendo trabalhada por dois anos, segundo um dos criadores, Andrew Dabb, foi cancelada pela CW. A trama iria girar em torno de um grupo de jovens caçadoras lideradas pela xerife Jody Mills, personagem que faz parte de *Supernatural* desde a quinta temporada. *Wayward Sisters* também chegou a ter um piloto homônimo²⁷ na décima terceira temporada de *Supernatural*.

Essas diversas produções criadas a partir da série de TV contribuíram para a expansão do universo ficcional de *Supernatural*, mas também em outros aspectos. O público que está acostumado a assistir o programa pela televisão tem a oportunidade de viver uma experiência diferente ao ler algum dos livros ou quadrinhos, ou então ao assistir

²⁵ “*Hell House*”, 17º episódio da primeira temporada, exibido pela CW nos Estados Unidos em 30 de março de 2006.

²⁶ “*Bloodlines*”, 20º episódio da nona temporada, exibido pela CW nos Estados Unidos em 22 de abril de 2014.

²⁷ “*Wayward Sisters*”, 10º episódio da décima terceira temporada, exibido pela CW nos Estados Unidos em 18 de janeiro de 2018.

à animação. Assim, os fãs têm a chance de se aventurarem no universo narrativo através desses conteúdos. Isso só é possível porque os *spin-offs* não são apenas adaptações do seriado em outras mídias.

Os livros “O Diário de John Winchester” e “O guia de caça de Bobby Singer”, assim como os quadrinhos, abordam de maneira mais detalhada os acontecimentos anteriores ao início da série. Essas narrativas são ricas fontes para os fãs compreenderem muitas situações que ocorrem no seriado, mesmo não sendo necessário que eles consumam esses produtos para entenderem o que acontece na série televisiva. Os cinco romances lançados até o momento no Brasil, colocam os leitores em contato com Sam e Dean solucionando casos que seguem basicamente o mesmo esquema do seriado, mas que são histórias inéditas. “O livro dos monstros, espíritos, demônios e ghouls” é um importante material com o qual os fãs podem aprofundar seus conhecimentos sobre as criaturas que os irmãos Winchester enfrentam na televisão. A série animada japonesa, além de expandir as histórias da infância de Sam e Dean, apresenta situações e personagens inéditos para os fãs de *Supernatural*, trazendo uma outra visão sobre as aventuras vividas pelos irmãos.

Cada um dos produtos oferece uma visão diferenciada sobre algo diretamente relacionado à história principal, que é a série da televisão, ou então vai além e conta novas jornadas com outros ângulos e personagens. Através de todos esses conteúdos, a série construiu e ainda está construindo um rico universo ficcional que está à disposição dos fãs. É importante lembrarmos que cada um desses produtos é independente e possui sentido completo, não sendo necessário que o público tenha de consumir um conteúdo para entender outro. Mas ao mesmo tempo, todas essas histórias têm ligações que adicionam informações para os fãs e expandem o universo narrativo de *Supernatural*.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observando todas os conteúdos produzidos em diferentes mídias que compõe seu universo ficcional, *Supernatural* pode ser considerado um exemplo bem sucedido de narrativa transmídia, pois cada uma das histórias acrescentam elementos importantes para os fãs da série. Como Jenkins (2013) colocou, as narrativas transmídia devem estimular o interesse do público em se aprofundar sobre a história que está sendo contada nas diversas plataformas. Analisando os livros, quadrinhos e os outros produtos que surgiram

da série, percebemos que eles não só expandem o universo, mas também penetram em detalhes que não foram tão explorados na linha principal, que é o seriado televisivo. Assim, ao mesmo tempo que essas histórias adicionam partes no mundo ficcional, elas colocam os fãs em contato com passagens que eles já conheciam, mas através de outras óticas.

Esses fãs têm um papel ativo e fundamental para o sucesso da série e os produtores reconhecem isso. No episódio número 200 da série, chamado *Fan Fiction*, Sam e Dean investigam o desaparecimento de uma professora em uma escola de Michigan. Eles descobrem que os alunos estavam ensaiando um musical baseado nos livros escritos sobre suas vidas pelo profeta Chuck na quarta temporada. O produtor executivo da série Jeremy Carver disse que o episódio em questão era uma carta de amor aos fãs.

Além de consumirem os produtos da série, o público de *Supernatural* também produz suas histórias baseadas no show, além de criarem páginas nas redes sociais e organizarem eventos. No site fanfiction.net, um grande acervo de narrativas produzidas por fãs na internet, dos mais de 11.000 textos sobre séries televisivas, quase 7.500 são sobre *Supernatural*. O site colaborativo Supernatural Wiki possui quase 4.300 artigos sobre a série editados pelos fãs e a versão brasileira conta com mais de 2.300 textos.

A série conseguiu construir ao longo de mais de uma década um capital afetivo junto aos fãs que estimulou - e ainda estimula - a cultura participativa e a inteligência coletiva do público. Essa relação gerou laços entre consumidores e produtores que, junto ao êxito da série, permitiu a expansão do universo ficcional e transformou *Supernatural* em uma narrativa transmídia de grande sucesso junto aos *hunters*, como se autodenominam os aficionados pelas aventuras dos irmãos Sam e Dean Winchester.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa: do mercado de massa para o mercado de nicho**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

BOLTER, J. David; GRUSIN, R. A. **Remediation: Understanding New Media**. MIT Press, 2000.

COSTA, S. M. **Supernatural: uma análise do público como personagem na construção da narrativa transmídia**. In: XXXIV Intercom - Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Recife, 2011.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência** (livro eletrônico). São Paulo: Aleph, 2013.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva por uma antropologia do cyberespaço**. São Paulo: Loyola, 2007.

MCLUHAN, Marshall. **Understanding Media: The extensions of man**. MIT Press, 1994.

SCOLARI, C. A. **Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan**. Barcelona: Deusto, 2013.