
Como a Programação Por Demanda Está Afetando a Forma de Contar Histórias: Uma Análise Comparada Entre a série *The Flash* e o seriado *Demolidor*¹

Jéferson Cristiano CARDOSO²

Pontifícia Universidade Católica (PUC), Porto Alegre, RS

RESUMO

Este artigo analisa como a programação por demanda está afetando a forma de se contar histórias. Para isso será feita uma análise relacionando a série *The Flash* (TV paga) e o seriado *Demolidor* (*Netflix*), a fim de verificar quais alterações ocorreram de um formato para o outro e como isso pode ou não afetar o laço social. Para isso utilizaremos os conceitos de “hipertelevisão” de Scolari (2014), de “laço social” de Wolton (1996), e vamos pensar a relação fluxo x arquivo através de Cannito (2010). Como resultados verificamos que uma das principais mudanças é que as histórias para arquivo são feitas em formato de capítulos e não de episódios, a fim de despertar no telespectador o interesse de consumir todo o produto de uma vez só, através do *binge-watching*, e que é possível a criação de uma nova forma de laço social internacional através das redes.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação social; *Demolidor*; hipertelevisão; laço social; *The Flash*.

INTRODUÇÃO

Com base nos conceitos de “hipertelevisão”, de Carlos Scolari (2014), que foi cunhado pelo autor originalmente em 2006, de “laço social”, de Dominique Wolton (1996), e questionando a relação fluxo versus arquivo, através de Newton Cannito (2010), será feita uma análise comparando a primeira temporada da série *The Flash*, feita para a TV paga, e a primeira temporada do seriado *Demolidor*, feito para o canal de vídeo por demanda (VOD) *Netflix*. Ressaltando que as duas produções fazem parte de universos maiores, sendo cada uma apenas parte de grandes narrativas.

Visto isso, a intenção desse artigo é verificar quais as mudanças que ocorrem em uma narrativa quando ela é criada para a televisão (fluxo) ou quando é criada para o VOD (arquivo) e como ambos os contextos afetam a geração e sustentação do laço social.

¹ Trabalho apresentado no DT Comunicação Audiovisual, GP Ficção Seriada, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS). Mestre em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS). Pós-Graduado em Televisão e Convergência Digital pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Graduado em Comunicação Social: Habilitação Jornalismo pela Unisinos. Contato: <jeferson.cardoso@acad.pucrs.br>.

Para entendermos as mudanças que ocorrem de um produto para outro vamos, primeiramente, expor os dois produtos e após alguns conceitos e como eles se aplicam nesses dois casos, para somente após compararmos as diferenças existentes entre ambos. Para uma melhor organização utilizaremos o termo série para definir produtos audiovisuais sequenciais que, apesar de possuírem uma trama maior ao longo de uma temporada, possuem um fechamento e história própria em cada episódio; e usaremos o termo seriado para definir produtos audiovisuais sequenciais que não tenham um fechamento em cada episódio, mas sim uma grande trama que possui sua conclusão apenas ao final da temporada.

THE FLASH

The Flash conta a história do cientista forense Barry Allen, que recebeu seus poderes após ser atingido por um raio durante uma experiência, supostamente mal sucedida, feita pelo cientista Harrison Wells, nos Laboratórios Star, com um aparelho chamado acelerador de partículas, e que afetou diversas pessoas da cidade, criando não apenas o herói da história, mas também diversos vilões que são revelados ao longo dos episódios. Devido a isso, Barry adquiriu super velocidade (através de uma energia/dimensão chamada força de aceleração), sendo capaz até mesmo de viajar no tempo ao alcançar a velocidade da luz. O super-herói é proveniente do universo da DC, fazendo aparições em outros seriados da mesma empresa, como *Arrow*, e *Super-Girl*.

Apesar do apelo dos fãs, nos filmes da Liga da Justiça (equipe de super-heróis da DC) não foi utilizado o *Flash* da série, sendo criado um especificamente para o Universo Cinematográfico DC (UCDC). Ou seja, as narrativas das séries da DC contam histórias diferentes das dos filmes, não havendo ligação entre elas, assim como não há ligação com as histórias em quadrinhos da empresa. Mesmo assim, como a DC trabalha muito com a temática universos paralelos é possível sim que essas narrativas se encontrem e formem uma maior, contudo, até o momento, não há nenhum plano da empresa e dos produtores nesse sentido. No Brasil a série é exibida pela *Warner Brasil* (canal de televisão fechada/paga) às quintas-feiras, indo ao ar um episódio por semana, a série também foi ao ar pela Globo (televisão aberta), e está disponível no *Netflix* (arquivo). Sendo que sua exibição começou na *Warner* em 2014.

A série possui como tramas principais (na primeira temporada): a vida de Barry Allen; como ele está administrando a aquisição dos novos poderes; sua paixão não

revelada por Iris West; o mistério de como sua mãe foi morta; a busca pelo culpado do assassinato dela, a fim de inocentar seu pai que foi acusado e preso erroneamente por esse crime; e o mistério em torno do vilão *Flash* Reverso, que terá sua identidade revelada apenas próximo ao final da temporada. Ou seja, são seis tramas que seguem durante toda a primeira temporada, sendo elas as linhas que ligam todos os acontecimentos.

Além disso, cada episódio possui um clímax próprio e uma trama própria, com a apresentação do vilão do episódio, o enfrentamento, e a vitória do *Flash* sobre seu oponente, algumas vezes sendo derrotado em um primeiro embate e precisando reformular sua estratégia ou melhorar suas habilidades para vencer em um segundo embate. A série também aborda dentro de sua trama a temática viagem temporal, fazendo enlances de personagens no (e do) passado, presente e futuro. Vale destacar que a trama nessa temporada gira ao redor de nove personagens principais (Barry Allen, *Flash*, Iris West, Joe West, Cisco Ramon, Caitlin Snow, Harrison Wells, *Flash* Reverso e Eddie Thawne)³ além dos diversos coadjuvantes e da galeria de vilões que vai sendo revelada aos poucos.

DEMOLIDOR

O seriado é feito para o canal de vídeo por demanda *Netflix* e conta a história do personagem Matt Murdock, o Demolidor, um advogado que ganhou seus poderes ainda quando era criança ao ser atingido por produtos químicos. Esse acidente, que o deixou cego, também aumentou seus outros sentidos, fazendo com que o personagem, apesar de sua deficiência visual consiga “ver” o mundo claramente através de percepções extremamente elevadas. Esse seriado teve todos seus capítulos da primeira temporada lançados simultaneamente em um único dia (10 de abril de 2015), assim como as demais produções originais do *Netflix*.

A Marvel trabalha com um arco principal (que inclui todos os filmes de super-heróis para o cinema, como *Vingadores*, e as séries para televisão paga, como *Agentes da S.H.I.E.L.D.*) e um arco paralelo, feito especificamente para o *Netflix* e que conta a história de outros personagens. No arco paralelo foram lançados até o momento diversos personagens, sendo o primeiro deles o *Demolidor*, e havendo um seriado que trata da

³ Optamos por contar a personalidade humana e o alterego heroico ou vilanesco como personagens separados, uma vez que no caso do vilão somente é revelado que se trata de um mesmo personagem muito próximo ao final da primeira temporada, configurando assim histórias separadas que se entrelaçam em determinado ponto da narrativa.

união desses super-heróis, os *Defensores*. Vale destacar que os personagens usados nos seriados não são utilizados nos filmes, diferentemente da DC, que cria novas versões dos personagens para o cinema. Isso acaba dando a expectativa aos fãs de que os personagens lançados no *Netflix* também poderão aparecer no cinema, e vice-versa, o que não ocorreu até o momento (2018), não havendo previsão de que ocorra. Ou seja, até então, somente as séries, os *spin-offs* e o filmes dialogam dentro do Universo Cinematográfico Marvel (UCM), ficando os seriados de fora dessa narrativa. Contudo, é importante frisar que, diferentemente da DC, a Marvel cita que todas as histórias ocorrem no mesmo universo, tanto que o prédio dos Vingadores (equipe de super-heróis da Marvel usado no UCM) aparece ao fundo em um dos episódios do seriado *Demolidor* no *Netflix*.

Demolidor possui como tramas principais (na primeira temporada): a luta do herói contra o crime na “Cozinha do Inferno”, crime que é personificado através do vilão Wilson Fisk (o Rei do Crime); o amadurecimento do herói; o amadurecimento do vilão; e, a luta judicial, através do escritório de advocacia de Murdock, contra o Rei do Crime. Em paralelo é contada a história de Murdock, como ele adquiriu seus poderes e como foi forjado o seu caráter. Essas cinco tramas fazem a teia que liga toda a história da primeira temporada. É importante salientar que não há a presença do vilão do episódio, como na série *The Flash*, girando a trama sempre em torno do vilão principal e de seus comparsas. Essa narrativa gira ao redor de 11 personagens principais (Matt Murdock, *Demolidor*, Wilson Fisk/Rei do Crime, Claire Temple, Karen Page, Franklin Nelson, James Wesley, Bem Urich, Vanessa Marianna, Leland Owsley e Stick)⁴, quase não havendo coadjuvantes.

Mas porque essa diferença tão grande na narrativa, a ponto de uma ter diversos arcos menores (*Flash*), com fechamentos por episódio, enquanto a outra segue apenas um grande arco (*Demolidor*)? Para entendermos o que leva a essas mudanças vamos abordar primeiramente os conceitos de fluxo e de arquivo, conforme a visão de Cannito (2010), o que nos ajudará a pensarmos melhor sobre as características de um produto feito para uma ou para outra mídia. Depois iremos ver outras peculiaridades dos dois seriados que podem ser explicados conforme as teorias de Scolari (2014), Johnson (2012) e Jenkins (2009, 2011).

⁴ Nesse seriado o personagem Matt Murdock e o *Demolidor* foram contados separados devido a existirem tramas próprias para cada um deles. Contudo, Wilson Fisk e o Rei do Crime foram contabilizados apenas como um personagem, devido ao vilão e seu alterego possuírem a mesma trama.

FLUXO X ARQUIVO

Newton Cannito (2010) - em sua obra “A televisão na era digital: interatividade, convergência e novos modelos de negócios” - mostra as diferenças entre fluxo e arquivo e tenta delimitar as bordas de um e de outro e onde ambos se aproximam. Conforme ele:

Podemos caracterizar uma mídia como majoritariamente fluxo se ela se notabiliza pela reprodução incessante de conteúdo, de modo independente do espectador, em um fluxo unidirecional e regular. São meios de fluxo por excelência a televisão e o rádio. Já as mídias de arquivo têm tudo armazenado em determinado provedor e o conteúdo aparece quando é demandado pelo usuário. A internet é o melhor exemplo disso. (CANNITO, 2010, p.49).

Cannito (2010) ainda explica que a marca mais forte do fluxo é o “ao vivo”. Entretanto, ele relata que para organizar esse fluxo temporal foi criada a grade de programação, que é “um sistema de organização do fluxo televisivo, de forma que o público possa saber o horário de seus programas favoritos” (CANNITO, 2010, p.51).

Desse modo, o que passa na televisão, dentro da grade televisiva, é considerado pelo autor como programação em fluxo. Já o que pode ser acessado pela internet, que fica armazenado em um banco de dados, e pode ser visto a qualquer horário, fora de uma grade, é considerado arquivo. Vale ressaltar que mesmo que uma pessoa assista a uma programação em arquivo pela televisão, ainda assim será arquivo e não fluxo. O que define se algo é arquivo ou fluxo não é a mídia através da qual o produto é acessado, mas sim as características da forma como ele é ofertado a seu público.

Por isso, mesmo que uma pessoa acesse a série *The Flash*, feita para o fluxo, pela *Netflix*, através do arquivo, a programação foi feita originalmente para o fluxo, e não terá suas características alteradas devido a um usuário estar acessando o conteúdo através de uma plataforma de vídeo por demanda.

O mesmo vale para o seriado *Demolidor*. Mesmo que em algum momento ele venha a ser exibido, por exemplo, pela televisão aberta, ainda assim, ele manterá as características de um produto criado para arquivo e pensado para ser consumido em pouco tempo, através do fenômeno chamado *binge-watching*. Ou seja, ele é um produto feito para o público maratonar, e não para ser visto com um hiato de uma semana entre cada episódio. Já a série *The Flash*, por se tratar de um produto feito para ser exibido uma vez por semana precisa de um fechamento em cada episódio, para que o público, por mais

que fique esperando ansioso pela semana seguinte, ainda assim, possa sentir o gosto de uma resolução na trama. No seriado Demolidor isso não se faz necessário, uma vez que quem desejar pode ver a temporada inteira em um único dia, sem qualquer *gap* ou hiato entre episódios ou capítulos.

Vale salientar que, devido a existir um dia e horário para lançamento de cada temporada feita para arquivo, como ocorre no seriado Demolidor, é possível sim dizer que isso gera um agendamento por parte do público, o qual pode ser explicado através de uma expansão da teoria de “laço social” de Dominique Wolton (1996).

LAÇO SOCIAL

Wolton (1996) defende em seu livro “Elogio do grande público: uma teoria crítica da televisão” que a TV generalista (TV aberta), gera laço social, pois faz com que uma nação possa falar sobre uma mesma temática. Ele também defende que:

A questão não é mais a reivindicação de individualização, simultânea à instalação da sociedade de massa, mas a questão da manutenção e desenvolvimento de mecanismos de solidariedade e de laços sociais numa sociedade cujo problema principal, a nosso ver, é o da afirmação e do aprofundamento das diferenças: trata-se de favorecer novas solidariedades, essencialmente de tipos comunitários, “tribais” como dizem alguns, para neutralizar os efeitos tidos como catastróficos da estandardização da sociedade de massa. (WOLTON, 1996, p.122-123).

Para essa questão é possível trazer como resposta as programações para televisão paga e para vídeo por demanda (VOD). Contudo, Wolton (1996) não pensa dessa forma, ele acredita que a resposta está na televisão aberta, pois ela constitui um laço social à medida que:

O espectador, ao assistir à televisão, agrega-se a esse público potencialmente imenso e anônimo que a assiste simultaneamente, estabelecendo assim, com ele, uma espécie de laço invisível. É uma espécie de *commom knowledge*, um duplo laço e uma antecipação cruzada. “Assisto a um programa e sei que outra pessoa o assiste também, e também sabe que eu estou assistindo a ele.” Trata-se, portanto, de uma espécie de laço espetacular e silencioso. (WOLTON, 1996, p.124).

Wolton (1996), mostra com sabedoria como esse laço invisível tangencia as diferentes pessoas. Não obstante, é preciso expandir o conceito de laço social do autor, uma vez que se pensarmos que milhões, ou até mesmo bilhões, de pessoas tem acesso hoje a televisão paga e a canais de VOD, também é possível que elas assistam

simultaneamente a determinado programa, dentro de uma grade, e que saibam que estão fazendo isso ao mesmo tempo que outras milhões de pessoas, tanto no País, quanto no mundo. Isso ocorre na televisão fechada quando milhares de pessoas assistem ao episódio da semana da série *The Flash* e comentam sobre ele no *Twitter*, fazendo uma *hashtag* chegar aos *trending topics*. É inegável que há uma criação de laço num caso desses. O mesmo vale para um lançamento mundial de um seriado como *Demolidor* pelo *Netflix*. Por mais que não seja possível afirmar se é ou não a intenção inicial, existe sim um agendamento, o qual gera comentários por parte do público, que, de certo modo, assiste coletivamente a esse produto, por mais que seja feito para arquivo.

Na dissertação “*Binge-watching* como um novo modo de assistir televisão: uma análise comparativa entre o fenômeno em arquivo e em fluxo”, Cardoso (2017) trabalha o conceito de “laço social líquido” ou “hiper laço social”. Conforme o autor esse laço é um fruto da pós-modernidade e existe quando o produto é lançado no mundo inteiro ao mesmo tempo, podendo ser tanto em VOD, quando em televisão fechada, desde que o episódio vá ao ar no mesmo dia nos diversos países, gerando uma agenda; quando milhares de pessoas possuem acesso a esse produto no lançamento (internacionalmente); e quando as pessoas podem se comunicar através de redes sociais sobre ele, gerando o laço. Contudo, um laço muito mais frágil, uma vez que é possível que cada vez que uma pessoa gere um comentário seja com pessoas diferentes e não com uma mesma comunidade. Sobre isso Wolton (1996) afirma que:

O laço social significa duas coisas: o laço entre os indivíduos e o laço entre as diferentes comunidades constitutivas de uma sociedade. Se a comunicação consiste em estabelecer alguma coisa de comum entre diversas pessoas, a televisão desempenha um papel nessa reafirmação cotidiana dos laços que juntam os cidadãos numa mesma comunidade. (WOLTON, 1996, p.135).

Desse modo, precisamos refletir sobre o papel do laço social. Wolton (1996) relata o laço entre diferentes comunidades que formam uma sociedade. Aqui podemos pensar que uma sociedade não é somente o conjunto de indivíduos que formam uma nação, mas sim um tecido social muito maior, que pode também formar uma sociedade enquanto humanidade, internacionalmente e não apenas nacionalmente.

Wolton (1996) ainda defende que a televisão por demanda tem como fragilidade “reduzir o imprevisto e incerto dessa relação à televisão” (WOLTON, 1996, p.127), fazendo com que toda produção feita com esse fim seja obrigatoriamente estática. Ele destaca que

isso faz com essa experiência seja privada e não em público, o que não geraria o laço social. Contudo, mais uma vez é preciso ampliar o conceito do autor e refletir se não seria possível gerar o laço social mesmo em contextos mais restritos, como a televisão segmentada (por fluxo) ou a televisão por demanda (arquivo) sob condições específicas. Afinal ninguém quer receber *spoiler* sobre uma série ou seriado, o que força o público, mesmo que possa assistir em outro momento, a assistir durante o lançamento do episódio ou temporada. Assim como as pessoas não querem ficar sem poderem conversar sobre algo que gostam muito em seus círculos de amizade, arriscando perder esse laço, o que também força elas a assistirem dentro desse agendamento para que exista esse laço social. Essa mudança do conceito talvez possa ser explicada pela mudança do próprio público em se relacionar com os produtos audiovisuais, sendo esse um dos possíveis frutos da “hipertelevisão”, o que nos leva ao próximo tópico.

HIPERTELEVISÃO

Carlos Scolari (2014) ressalta que a “hipertelevisão” é a terceira geração de programas para a televisão, vindo após a “paleo” e a “neotelevisão”. Segundo ele a hipertelevisão possui uma gramática própria, onde “os programas da ‘hipertelevisão’ adaptam-se a um ecossistema midiático no qual as redes e interações ocupam um lugar privilegiado e adotam algumas características relevantes das ‘novas mídias’” (SCOLARI, 2014, p.45).

Dentre as características da hipertelevisão Scolari (2014) destaca seis: (1) a multiplicação de programas narrativos, com o aumento no número de personagens; (2) A fragmentação da tela; (3) a aceleração da história; (4) narrativas em tempo real; (5) histórias não sequenciais (com o uso extremo de *flashbacks* e *flashforwards*); e, por fim, (6) expansão narrativa.

A multiplicação de programas narrativos iremos explicar mais adiante usando como base os conceitos de Johnson (2012). A fragmentação da tela é mais comum em telejornais como os da CNN - que possuem diversas informações em partes diferentes da tela (indicadores econômicos, temperatura, uma notícia principal em vídeo, outras duas passando em algum canto em texto) -, não havendo essa fragmentação nem no seriado *Demolidor*, nem na série *The Flash*. A aceleração da história está presente em praticamente todas as narrativas atuais, com exceção de histórias feitas com o objetivo de quebrar essa aceleração, o que não é o caso dos dois produtos analisados nesse artigo.

Nem *The Flash*, nem *Demolidor* fazem uso de narrativa em tempo real, recurso altamente explorado em seriados como *24 horas*. Tanto *The Flash*, que trabalha com a temática de viagem temporal, quanto *Demolidor*, que tem a história do passado do protagonista contada ao longo de vários capítulos, utilizam muito os recursos de *flashbacks* e *flashforwards*, tendo uma alta caracterização como histórias não sequenciais. E, por último, para explicar o conceito de expansão narrativa utilizaremos Marsha Kinder (1991), através do conceito de “intertextualidade transmidiática” e em Henry Jenkins (2009, 2011), através do conceito de “narrativa transmidiática”.

MULTIPLICAÇÃO DE PROGRAMAS NARRATIVOS

Em sua obra, “Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes”, Steven Johnson (2012) compara as séries *Dragnet*, *Starsky & Hutch*, *Chumbo Grosso* e *Família Soprano*, mostrando como, ao longo dos anos, aumentou o número de linhas narrativas e o porquê disso. Desde *Dragnet* (1951), série na qual havia apenas uma linha narrativa e dois personagens principais, até *Família Soprano* (1999), que possuía dez fios condutores e vinte personagens recorrentes.

Conforme Johnson (2012) essa multiplicação de linhas narrativas e de personagens principais (atores narrativos) se deu devido ao que ele batizou como “Curva do Dorminhoco”. Basicamente o autor defende que ao longo dos anos, a chamada cultura de massa (*videogames*, programas de televisão e *sitcoms juvenis*) foi ao longo do tempo deixando as pessoas mais inteligentes, e não mais burras como outros autores defendiam.

Ou seja, para Johnson (2012) a alta exposição da população a cultura de massa fez com que aumentasse a capacidade cognitiva e o desejo da população em acompanhar tramas mais complexas e rápidas. Ele ainda destaca que os *videogames* são os principais responsáveis pelo desenvolvimento de dois mecanismos cerebrais muito usados atualmente: a “sondagem” e a “telescopia”. O primeiro consiste na capacidade que um indivíduo possui de explorar determinado universo e formular hipóteses sobre ele. Além disso, também fala da capacidade da pessoa determinar consciente ou inconscientemente os diversos objetivos a serem executados e a ordem de importância deles. O segundo conceito, telescopia, em resumo, é a capacidade do telespectador de administrar os objetivos e a ordem de importância dos mesmos, definidas na sondagem, o que permite que o telespectador possa estar atento ao que está acontecendo e ao mesmo tempo mantenha uma visão de longo alcance.

Se observarmos *The Flash* possui seis linhas narrativas e nove personagens principais, enquanto *Demolidor* possui cinco linhas narrativas e onze personagens principais. Mesmo sendo produções para formas de consumo distintas (fluxo e arquivo), ainda assim, essa característica é comum a ambas, pois as duas possuem diversas linhas narrativas e uma quantidade alta de personagens principais. O que altera de um para outro é que em *The Flash* há uma pelo menos uma trama extra por episódio, que é a do vilão do dia. Contudo, os dois produtos audiovisuais são marcados pela multiplicação de programas narrativos e pela quantidade alta de personagens principais no decorrer das tramas.

Para concluir essa explanação sobre a hipertelevisão iremos ver agora o último item da lista de Scolari (2014), a expansão narrativa e como ela vem alterando as tramas atuais.

EXPANSÃO NARRATIVA

Para compreendermos a expansão narrativa é necessário, antes de qualquer coisa, entendermos o conceito de transmídia, para somente depois vermos como ela afeta essa nova forma de contar histórias. Apesar de o conceito ter se popularizado com Henry Jenkins, em 2006, com o lançamento do livro *Convergence Culture* (Cultura da Convergência), originalmente ele foi cunhado por Marsha Kinder, em 1991, com seu livro *Playing with Power in Movies Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*.

Kinder (1991) começou a desbravar esse universo com o conceito de “intertextualidade transmidiática”, que explica como histórias podem continuar fora de suas plataformas, através de brinquedos e de histórias derivadas de fãs e do público em geral (histórias fora do cânone) e de como é possível criar intertextos entre narrativas diferenciadas (que não sejam nem da mesma franquia, nem do mesmo autor), a fim de gerar sentido.

Entretanto, o ponto abordado por Scolari (2014) tem uma proximidade muito maior com o conceito expresso por Henry Jenkins (2009), que é diferente do utilizado por Kinder (1991). Jenkins (2009) cria o conceito de “narrativa transmidiática”, no qual temos a presença de universos narratológicos e de narrativas expandidas através de diferentes mídias. Não obstante, ele não considera como sendo transmídia citações de obras que não sejam daquela matriz (daquele universo), nem obras de fãs (fora do cânone), nem

brinquedos, que nesse caso entram como produtos derivados da obra (aqui não estamos considerando os jogos de videogame, que podem sim ser uma expansão da história). Jenkins (2009) vê exclusivamente a narrativa, que precisa ser contada de forma independente por cada mídia e ao mesmo tempo ser uma história maior e melhor para quem tem acesso a toda produção, sendo o “universo maior do que o filme, maior, até, do que a franquia” (JENKINS, 2009, p.161).

Narrativas transmidiáticas representam um processo onde elementos de uma ficção são dispersos sistematicamente através de vários canais de distribuição com o objetivo de criar uma única e coordenada experiência de entretenimento. Idealmente, cada meio faz a sua única contribuição para a expansão da história. (JENKINS, 2011, tradução nossa⁵).

Para explicar um pouco melhor o conceito de Jenkins (2009) podemos observar o UCM. Quem assiste apenas um filme da franquia, ou uma série, tem um nível de experiência, não sendo prejudicado por não conhecer o todo. Contudo, quem tem acesso a esses diversos produtos, ou seja, mais elementos da obra, tem uma experiência mais profunda e ampla (expandida) do que as pessoas que assistem apenas a um filme. Um exemplo disso é a série *Agentes da S.H.I.E.L.D.*, que após uma reviravolta em um dos filmes do Capitão América (infiltração de agentes da Hidra – organização terrorista – dentro da Shield – organização governamental americana), fez profundas mudanças em sua história como reflexo do que estava ocorrendo no cinema. Infelizmente essas mesmas mudanças não são feitas nos seriados da franquia criados para o *Netflix*, como é o caso do *Demolidor*, sendo realizadas apenas menções em imagens (como a torre dos vingadores ao fundo em uma cena) a que se está no universo principal da obra.

Entretanto, essa é uma das características da narrativa transmidiática, a criação de universos narratológicos fortes o suficiente para comportarem outras histórias, como o que a Marvel vem fazendo. Sendo possível sim afirmar que apesar dos produtos não se conversarem diretamente ocorre sim uma narrativa transmidiática entre os produtos audiovisuais das Marvel e alguns quadrinhos feitos especificamente para isso (aqui não se inclui as histórias em quadrinhos mensais da Marvel, que contam uma história a parte da do UCM). Quanto a isso Jenkins (2009) ressalta que “a narrativa transmídia refere-se

⁵ “Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story.”

a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias [...] A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo” (JENKINS, 2009, p.49).

Quanto a série *The Flash*, apesar de existir uma possibilidade de expansão da narrativa dentro do Universo Cinematográfico DC, a obra não se configura como uma narrativa transmidiática, pois a história continua a ocorrer apenas na mídia televisiva, não indo para outros dispositivos (como quadrinhos ou filmes), o que é imprescindível para enquadrar-se nesse conceito.

RELACIONANDO OBJETOS E CONCEITOS

O primeiro item que fica claro nessa observação é que algumas tramas são contadas em formatos de episódios e outras em formato de capítulos. Usaremos o termo episódio, nesse caso, para nos referirmos a uma parte da narrativa onde há uma conclusão menor ao final daquele espaço temporal. Exemplo: os heróis vencem o bandido do episódio enquanto a grande trama principal segue. Já o termo capítulo será usado para nos referirmos a partes fechadas da narrativa nas quais não haja conclusões menores ao final daquele espaço temporal, tendo apenas um desenrolar da trama e uma conclusão derradeira ao final do último capítulo da temporada, mais ao molde de livros do que o habitualmente utilizado em produtos audiovisuais sequenciais.

Desse modo, podemos afirmar que o formato por episódios é utilizado na televisão (série *The Flash*) e o por capítulos na programação por demanda (seriado *Demolidor*). Vale ressaltar que, conforme falamos anteriormente, esse formato de capítulos possibilita e induz o público a assistir sequencialmente (fazer *binge-watching*) para que possa ver a conclusão da trama, pois não existe o respiro dado pela resolução de uma trama menor (vencer o vilão por episódio, recurso narrativo que conclui o clímax do episódio, baixando o nível de tensão do espectador). Nesse caso, como não é utilizado esse recurso, a tensão é mantida, o que aumenta o desejo de assistir o programa até o último capítulo, a fim de o usuário poder ter uma conclusão do clímax e da tensão crescentes ao longo da jornada.

O formato estabelecido com várias narrativas ocorrendo em paralelo, com diferentes conflitos, múltiplos personagens principais, que aparecem em cada uma das obras, mostra claramente um dos sinais das produções para a hipertelevisão, a multiplicação de programações narrativas, citada por Scolari (2014) e Johnson (2012). Também há uma expansão das narrativas, no seriado *Demolidor* ficando clara uma possibilidade de transmídia dentro do UCM, que até o momento foi efetivada apenas pelo

uso do universo narratológico e não por ligações entre as tramas usadas nos diferentes produtos para as diferentes mídias, e na série *The Flash* a expansão ocorrendo apenas em forma de encadeamento de histórias entre os diferentes produtos televisivos, mais em um formato de *crossover* do que de narrativa transmidiática propriamente dita. Como foi citado anteriormente o uso de *flashbacks* é extremamente abundante em ambas as narrativas. Além disso, a velocidade e agilidade ao contar histórias continua mostrando-se como uma marca dos tempos atuais, presente tanto em *The Flash* quanto em *Demolidor*. Desse modo, as duas histórias apresentam quatro dos seis itens relacionados por Scolari (2014) na sua definição de hipertelevisão, não constando apenas a fragmentação da tela e a narrativa em tempo real.

Até esse ponto temos produtos muito semelhantes. As diferenças começam quando pensamos eles sob a perspectiva de fluxo e arquivo. A série *The Flash* faz parte de uma grade televisiva, sendo exibido todas as semanas no mesmo canal, no mesmo dia, e no mesmo horário. Já o seriado *Demolidor* é entregue em pacotes (de uma temporada cada), em data única, para seu público, sob a forma de arquivo. Entretanto, na data de lançamento existe um horário que o produto é publicado, o que gera temporariamente uma grade e por consequência um agendamento dentro do arquivo. Também ficou claro nessa análise que uma das principais mudanças na hora de escrever uma obra para fluxo ou para arquivo está em como é dividida a temporada: em episódios para fluxo e em capítulos para arquivo.

Agora olhemos sob o prisma do laço social. Em tese um produto feito para arquivo, que cada usuário pode ver na hora que desejar, não deveria gerar laço social por não conseguir gerar esse laço invisível. Não obstante, milhões de pessoas, em todo mundo, esperam pelo lançamento de determinada temporada, assistindo muitas vezes a todo conteúdo em um único final de semana. Esses fãs, que aguardam ansiosos por esses capítulos, e assistem a eles praticamente juntos em todo o mundo, estão sim gerando um “laço espetacular e silencioso” a partir do momento em que todos têm consciência que outras pessoas estão assistindo ao mesmo produto que eles.

Aqui o fenômeno *Netflix* pode até mesmo estar ampliando o laço social, pois pessoas do mundo inteiro, e não só de determinado país, estão conectadas acessando e desfrutando da mesma experiência. Apesar de acreditarmos que na televisão paga isso também ocorra, pois diversas pessoas esperam ansiosas pelo episódio semanal e assistem a ele simultaneamente, infelizmente, na série *The Flash* os episódios são lançados no

Brasil em um dia diferente do que nos Estados Unidos, impedindo uma criação de um laço internacional, o que faz com que, como afirma Wolton (1996), o número de pessoas que assistam a esse episódio seja menor do que o número de telespectadores que aguardam um episódio de uma novela em televisão aberta, que, nesse caso, gera um laço social muito maior. Não obstante, quando o lançamento é em arquivo, para o mundo todo, em uma única data, como no caso do seriado *Demolidor*, é possível sim que ocorra um laço social líquido, conforme citamos anteriormente.

Então, podemos pensar que à medida que sistemas de vídeo por demanda com programação própria, como o *Netflix*, forem se popularizando, a tendência é que o laço social criado por eles também se amplie, podendo no futuro, talvez, até mesmo se igualar ao proporcionado pela televisão generalista, só que em âmbito internacional e não nacional como o defendido por Wolton (1996). Contudo, para isso, o uso das redes torna-se imprescindível.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos que as futuras narrativas escritas para a televisão por demanda (arquivo) serão feitas em formato de capítulos, impulsionando os usuários a fazerem o *binge-watching*. Também acreditamos que as narrativas escritas para a televisão paga (fluxo) continuarão sendo escritas em formato de episódios, para que haja um clímax semanal, além do grande clímax da temporada.

Percebemos que as novas narrativas estão cada vez mais “bebendo” dos conceitos de “hipertelevisão” e “narrativa transmidiática”, compondo tramas mais elaboradas, com um número maior de linhas narrativas e de personagens principais, o que exige um raciocínio maior por parte do telespectador e do usuário. Aqui também é possível notar que diferentes histórias fazem as expansões umas nas outras, levando o fã de um seriado a assistir outro, gerando, desse modo, mais audiência para outro produto da mesma franquia, além de oferecer histórias mais imersivas e intensas para seus públicos.

Como citamos anteriormente, fica claro que com o advento das redes sociais e criação de diversas “tribos” de fãs é possível sim a geração de laço social dentro da televisão segmentada. Não obstante, esse laço jamais será tão forte e de tão larga escala nacionalmente como uma novela exibida em um canal de televisão aberta. Também concluímos que com a expansão de canais de vídeo por demanda, como o *Netflix*, que lançam produtos próprios, é possível que se crie uma nova modalidade de laço social

(internacional), que, em um futuro não tão distante, poderá se igualar ao laço social gerado de forma nacional por uma novela, só que de uma forma internacional através de seriados.

É importante ressaltar que mais pesquisas precisam ser feitas sobre os diferentes produtos que estão sendo lançados para a programação por arquivo, a fim de perceber como a “Cultura da Convergência”, a “Hipertelevisão” e os canais de vídeo por demanda estão afetando o modo como são contadas as histórias e como os diversos universos e narrativas estão recebendo um aprofundamento cada vez mais amplo e ágil por parte dos autores.

REFERÊNCIAS

CANNITO, Newton Guimarães. **A televisão na era digital**: interatividade, convergência e novos modelos de negócio. São Paulo: Summus, 2010.

CARDOSO, Jéferson Cristiano Cortes Zambom. **Binge-watching como um novo modo de assistir televisão**: uma análise comparativa entre o fenômeno em arquivo e em fluxo. 2017. 122 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), Porto Alegre, 2017.

DEMOLIDOR. New York: ABC e MARVEL, 2015. 1ª temporada da série: episódios 01 a 13 (780 min). Disponível em: <<https://www.netflix.com/title/80018294>>. Acesso em: 24 jul. 2018.

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

_____. *Transmedia 202: further reflections*, postado em 1º de agosto de 2011. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html>. Acesso em: 23 jun. 2015.

JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você**: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes. Tradução de Sérgio Góes. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

KINDER, Marsha. *Playing with power in movies television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press, 1991.

SCOLARI, Carlos A. *This is the end*: as intermináveis discussões sobre o fim da televisão. In: CARLÓN, Mario e FECHINE, Yvana (Orgs). **O fim da televisão**. Tradução de Diego Andres Salceno. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2014. p. 34-53.

WOLTON, Dominique. **Elogio do grande público**: uma teoria crítica da televisão. Tradução de José Rubens Siqueira. São Paulo: Editora Ática, 1996.

THE FLASH. New York: WARNER BROS e DC, 2014-2015. 1ª temporada da série: episódios 01 a 23 (989 min). Disponível em: <<https://www.netflix.com/title/80027042>>. Acesso em: 24 jul. 2018.