



Supernatural: uma análise do público como personagem na construção da narrativa transmídia.¹

Sarah Moralejo da Costa²

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Bauru, SP

RESUMO

Em um contexto de convergência midiática, os produtos culturais caminham para uma tendência de influência mútua entre o âmbito da produção e do público: narrativas transmidiáticas buscam gerar um capital afetivo junto a sua audiência para incentivar o consumo do produto cultural, enquanto os consumidores se apropriam de informações desses produtos, gerando mais produção. Este artigo toma a série televisiva *Supernatural* como objeto para analisar iniciativas de aproximação entre o âmbito da produção e do público em suas diversas narrativas, sob a luz da convergência.

PALAVRAS-CHAVE: Convergência Midiática, Narrativa Transmídia, Cultura Participativa, *Supernatural*

INTRODUÇÃO

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, enquanto fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia³, 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.

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do curso de pós graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Unesp. E-mail: sarahmoralejo@yahoo.com.br

³ JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009, p. 29.



Esse processo de incorporação de conteúdos entre mídias não é o suficiente para definir a convergência, que implica um encadeamento de produções entre mídias. A incorporação de conteúdos apresenta uma situação de remediação, uma definição elaborada por Jay David Bolter e Richard Grusin e McLuhan, 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)

A remediação de conteúdos entre duas mídias 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 em substituição de uma mídia por outra, mas em uma progressiva convivência que conduz ao processo de convergência à medida que surgem mídias que permitem isso.

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.

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 dificulta e impede sua ação comunicativa. (COSTA, 2002, p. 79)

Esse processo de interação entre mídias, apresentado por Costa, se mostra como um desafio para os produtores de conteúdo, uma vez que os produtos culturais se disseminam por diversas narrativas em novas plataformas, muitas vezes narrativas transmidiáticas, o que implica a criação de uma nova produção cultural a partir de uma já existente em outra mídia, segundo definição de Jenkins (2009):

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, 2009, p. 49)



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. Murray (2003) evidencia o desafio que significa a produção para diversos meios de forma sincronizada:

Precisaremos descobrir uma maneira que permita a eles 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. (MURRAY, 2003, p. 179)

Nesse contexto, em que a instância de produção e de consumo de um mesmo produto apresentam mobilidade e características distintas, ao não estar necessariamente na lógica de um mesmo suporte, se faz necessário compreender a dinâmica que rege a transitoriedade dessa produção.

A produção audiovisual se enquadra como uma forma de produção 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 como episódios para celular, cenas editadas na *web*, motes para narrativas de *games*, entre tantas formas de convergência com outras mídias.

A *web*, uma mídia que permite a adequação de produtos com características diversas em texto, imagem e som, tem se apresentado não somente como um suporte para a reprodução de conteúdo, mas como mídia à medida que aumenta o acesso e o desenvolvimento de ferramentas próprias do meio, permitindo o desenvolvimento de conteúdo transmidiático, como as *webseries*.

A produção cultural seriada é explorada comercialmente desde os folhetins, e hoje é utilizada na construção de narrativas transmidiáticas 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.

Na atualidade, as séries de TV são diversas 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 próprio consumidor, buscando uma veiculação mais ampla dentro do processo de convergência.

A série *Supernatural* pode ser tomada como um exemplo de produto cultural que se enquadra dentro da lógica de produção exigida pela convergência midiática e é tomada neste artigo como objeto para uma análise mais aprofundada de sua relação com o público.

O UNIVERSO DE *SUPERNATURAL*

Supernatural estreou nos EUA em 13 de setembro de 2005, sendo transmitida via cabo pela Warner Bros (WB). Em 2006 passou para a CW, também pertencente à Warner, que surgiu como um canal da rede voltado quase que exclusivamente para produtos televisivos seriados. No Brasil, além da opção a cabo, a série foi transmitida também pelo SBT em TV aberta.

Contando até o momento com 126 capítulos de cerca de 45 minutos cada, dispostos em seis temporadas, a série ainda não está finalizada, sendo a sétima, e potencialmente última temporada, prevista para começar a ser exibida em setembro de 2011. 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.

Supernatural é, sobretudo, uma série sobre mitologia, focada no folclore e cultura norte-americanos 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 aqui estudada.

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 de massa facilita também a fragmentação de um produto cultural em diversas mídias, disseminando seu conteúdo, formando uma grande narrativa transmidiática sobre o mesmo cerne.

Além da série televisiva, a nave-mãe do universo de *Supernatural*, outros produtos culturais fazem referência à narrativa central, direta ou indiretamente. Esses produtos são denominados *spin-offs*.

Spin-off ou derivagem é um termo em inglês 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-existentis.

A criação de uma nova narrativa a partir de uma já existente em outra mídia é a base do conceito da narrativa transmidiática, segundo Jenkins (2009, p.49). Esta definição trata da transmediação 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, além disso, não exige necessariamente um novo suporte midiático, apesar de esse tipo de produção ser explorada com a maior variedade de mídias disponíveis atualmente.

No livro *Cultura da Convergência*, Jenkins desenvolve o conceito de narrativa transmidiática a partir da análise dos produtos culturais desenvolvidos em torno da série *Matrix*⁴, 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. O conceito de *spin-off* pode assim ser associado ao conceito de narrativa transmidiática, ainda que mais abrangente por não exigir a transmediação.

Spin-off pressupõe inicialmente a vinculação entre duas produções independentes. O *spin-off* de algo deriva deste, refere-se a este, mesmo sem fazer parte deste. Assim sendo, uma análise de um *spin-off* que não retoma características de seu produto inicial fica sem embasamento.

A série televisiva *Supernatural* possui onze *spin-offs* comercializados atualmente:

⁴ JENKINS, 2009, p. 135.



O livro “O diário de John Winchester”⁵, que remete ao personagem do pai dos dois protagonistas, John, reproduzindo o que seria o seu diário, que aparece diversas vezes na série de TV, relatando suas experiências durante a infância dos filhos.

“O livro dos monstros, espíritos, demônios e Ghouls”⁶, que apresenta um guia de criaturas presentes em *Supernatural*, apesar de não fazer referência direta ao conteúdo de série de TV, mas ainda assim é possível traçar um paralelo entre as duas narrativas, identificando personagens e momentos coincidentes.

Os livros “Bone Key”⁷, “Nevermore”⁸ e “Wich's Cayon”⁹ apresentam, de forma independente, três novas histórias envolvendo os irmãos Sam e Dean, seguindo o mesmo molde das narrativas que compõem cada episódio exibido pela televisão.

“Supernatural – The Official Companion”¹⁰ refere-se a três livros, publicados após o encerramento de cada temporada, que compõem as primeiras publicações não independentes com relação à série de TV, sendo construídos a partir de material recolhido durante filmagens e viagens executadas simultaneamente à produção da série.

A história em quadrinhos “Supernatural Origins”¹¹ é composta por um conjunto de seis edições de *graphic novel* que ilustram em detalhes a história da formação da família Winchester a partir do casamento de John e Mary, o pacto com o demônio feito por ela para salvar a vida de John, que leva à sua morte e a decisão de John de se tornar caçador para vingar a esposa e a infância dos dois filhos. Esta narrativa simboliza a introdução do universo de *Supernatural* em mais uma mídia.

Em 2010, a Waner Bros japonesa criou mais um *spin-off* da série, “Supernatural: The Animation”, a ser transmitido originalmente somente no país, mas disponibilizado comercialmente em DVD em diversos outros locais: a versão em anime apresenta episódios inéditos, inclusive contando mais detalhes da infância dos protagonistas. Composta por uma temporada de 22 episódios de cerca de 22 minutos cada, a série foi ao ar até fevereiro de 2011.

⁵ IRVINE, A. *John Winchester Journal*. Harper USA: 2009.
_____. *O diário de John Winchester*. Gryphus: 2011.

⁶ IRVINE, A. *The book of monsters, spirits, demons and ghouls*. Harper USA: 2007.
_____. *O livro dos monstros, espíritos, demônios e ghouls*. Gryphus: 2011.

⁷ DECANDIDO, K. R. A. *Supernatural – Bone Key*. Haper USA: 2008

⁸ DECANDIDO, K. R. A. *Supernatural – Nevermore*. Haper USA: 2009

⁹ MARIOTTE, J. *Supernatural – Wich's Cayon*. Haper USA: 2010

¹⁰ 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

¹¹ JOHNSON, P. *Supernatural Origins*. DC Comics: 2008.



Em janeiro de 2010, a Warner anunciou a produção de uma *webserie* como *spin-off* de *Supernatural*, protagonizada pelos “Ghostfacers”. Até maio do mesmo ano foram produzidos e disponibilizados no site oficial¹² da série dez episódios totalizando a primeira temporada centrada nas aventuras de dois personagens secundários apresentados no episódio “Hell house”¹³, 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 a mesma linha da de *Supernatural*, o sobrenatural com fundo dramático, mesmo que muito mais cômico.

A PRODUÇÃO DE *SUPERNARURAL* E A PRODUÇÃO DO PÚBLICO

Ao considerar todos os produtos culturais que envolvem a série de TV *Supernatural*, compõem-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 transmidiática, como caracteriza Jenkins (2009).

A articulação de todas essas narrativas acaba gerando um excesso de informações sobre a série. O espectador precisa caçar as peças entre diversos produtos, 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* se refere a informações, oficiais ou especulativas, acerca de certa produção cultural que revela conteúdo ainda desconhecido por uma parte do público¹⁴.

A série de livros “Supernatural – The Official Companion” é importante dentro do processo de convergência pois incentiva a questão da inteligência coletiva. De carácter complementar, os livros se focam em fotos, entrevistas e curiosidades do processo de composição, filmagens e acabamento da série de TV, além de promover uma interação maior com os atores e produtores da série.

Um diálogo semelhante ao que esses livros propõem, ainda que muito diferente devido ao volume de conteúdo e ao suporte midiático utilizado, é o episódio “The french Mistake”¹⁵, em que os protagonistas são enviados para uma realidade paralela por um anjo que busca protegê-los de um ataque. Nessa realidade, porém, os dois não são

¹² <http://www.thewb.com/shows/ghostfacers>

¹³ “Hell House”, 17º episódio da primeira temporada que foi ao ar pela CW em 30 de março de 2006.

¹⁴ JENKINS, 2009, p. 55.

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



irmãos, mas sim os atores Jared Padalecki e Jensen Ackles, que os interpretam em uma série de TV chamada *Supernatural*, formando uma retratação caricatural da realidade de produção da própria série.

Tanto os livros quanto este episódio apresentam um volume de informações que não se referem à composição da narrativa *Supernatural*, mas sim ao âmbito de produção, à sua formulação, às relações pessoais e profissionais dos envolvidos na composição da série. Essa rede de informações que paira sobre a produção, a cercado com seu próprio entrelaçamento e suposições sobre a narrativa, é denominada por Jenkins¹⁶, a partir da aplicação do termo desenvolvido por Levy, como inteligência coletiva.

Essas informações são vinculadas pelos fãs da série principalmente em sites de construção de conhecimento coletivo, como a Wikipédia. *Supernatural* possui uma rede de mesmo formato especializada em seu conteúdo, o www.supernaturalwiki.com, entre tantos outros sites. Essa articulação de informações fomenta a iniciativa de produção do próprio público, criando narrativas que se refiram ao próprio universo de *Supernatural*, incentivados pelo próprio âmbito produtivo ao abordar essa questão dentro da narrativa da série.

Na quarta temporada da série televisiva é apresentado um personagem chamado Chuck: um 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 TV¹⁷, 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 dos dois lidando com um demônio na cidade em que ele vive, e passa a ajudar os protagonistas em diversos pontos de sua jornada a partir deste ocorrido.

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*¹⁸, criando fanfictions sobre os irmãos e organizando eventos de RPG e palestras sobre temas sobrenaturais¹⁹.

¹⁶ JENKINS, 2009, p. 30.

¹⁷ “The Monster at the End of This Book”, 18º episódio da quarta temporada exibido pela CW em 2 de abril de 2009.

¹⁸ “Sympathy for the Devil”, 1º episódio da quinta temporada exibido pela CW em 10 de setembro de 2009.

¹⁹ “The Real Ghostbusters”, 9º episódio da quinta temporada exibido pela CW em 12 de novembro de 2009.



Os livros “Bone Key”, “Nevermore” e “Wich's Cayon”, *spin-offs* da série que vêm 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 transmidiática, já que, apesar de essa referência implícita, não há conexões entre as narrativas dos livros e da série de TV.

No episódio “Sympathy for the Devil” é apresentada a personagem Becky, uma autora de fanfiction²⁰ com quem Chuck se comunica para levar um recado aos seus ídolos: os irmãos Winchester. Ela volta a aparecer em “The Real Ghostbusters”, onde é explorada a temática do RPG²¹, um jogo no qual os dois irmãos se veem envolvidos devido à interferência dos fãs. No fanfiction.net²², um dos maiores arquivos de fanfiction atuais, há mais de 50 mil²³ 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*” é mostrada a reação dos próprios personagens a esse fato. Dessa forma, a cultura participativa é reconhecida e incentivada pelos próprios produtores da série. Assim, Becky e os jogadores de RPG se tornam a personificação dos fãs da série *Supernatural* inseridos na própria narrativa da série. Ainda que de forma representativa e coadjuvante, sua presença junto aos personagens cria identificação com o público, e esse fato volta a se repetir na *webserie*.

Na produção de *Ghostfacers*, técnicas de vídeo e edição buscam um efeito de amadorismo com a intenção de colocar como produtores os próprios personagens, 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 música de abertura e os vídeos produzidos e exibidos nas duas séries, inclusive o link para os episódios da *webserie*.

²⁰ O termo *fanfiction* foi originado da junção das palavras inglesas “*fan*” e “*fiction*”, referindo-se à produção ficcional feita por admiradores de determinada obra.

²¹ 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, inéditos ou referindo-se a um universo já existente, para desenvolver um jogo em que os participantes se colocam como personagens, criando narrativas colaborativas.

²² <http://www.fanfiction.net/>

²³ 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.



A ambientação da série na *web* é coerente à medida que os próprios personagens retratam uma exacerbação do público da série televisiva: aqueles que admiram o universo 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 esse recurso, 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*. (BULHÕES, 2009, p. 114)

Com esse tipo de incursão discursiva 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 com carácter mais intimista, uma vez que é feito dentro da própria série.

CONCLUSÃO

A Cultura da Convergência propõe inicialmente a disseminação de um produto cultural em diversas mídias, de forma que sua composição se complemente a cada nova narrativa que remeta ao universo do produto, formando uma grande narrativa transmidiática. Esse processo exige uma grande articulação dos produtores, de forma que o que é vinculado em cada mídia seja, ao mesmo tempo, um produto completo em si e complementar às outras narrativas. Como forma de articulação dessa produção, há uma grande veiculação de informações, feita pelo âmbito da produção de forma oficial, mas articulada principalmente pelo público, que, como receptor do produto cultural, é a quem cabe a articulação de seu universo. Essa participação do público ganha cada vez mais um carácter ativo, devido à grande fragmentação da narrativa que permite a construção de núcleos de informação que se referem ao cerne da produção, como as redes wiki especializadas ou as grandes redes de spoilers.

Mas a participação do público se torna mais efetiva com a produção participativa, a apropriação do conteúdo ou do universo original da narrativa para a



criação de outras narrativas fora do âmbito de produção oficial do produto cultural, sendo articulada e consumida pelo público.

Apesar da cultura participativa ser uma forma de articulação, projeção e desenvolvimento do produto cultural, seu carácter não oficial cria dificuldades para o âmbito de produção ter controle ou mesmo dimensão da amplitude da obra articulada dentro da convergência. Assim, ter conhecimento dessa produção é um passo importante dentro da lógica de construção do produto convergente, precisando ser incentivada.

Supernatural apresenta como uma diversificação na sua produção, a inserção do público como parte da narrativa por meio de personagens representativos. Considerando seu desenvolvimento dentro de diversas mídias, isso cria bases para que o público se sinta acolhido pelo seu universo, incentivando a produção participativa. A presença do público, por meio de referências diretas ou como um personagem representativo, não é inédita em produções culturais. Mas o atual estágio da produção, que busca envolver o público de forma completa no universo do produto cultural a que se refere e que conta com o fato de que esse público é produtivo com relação aos elementos desse universo, exige uma maior cumplicidade entre os âmbitos de produção e consumo de cultura.

O que pauta essa relação entre produtor e consumidor de produtos culturais é o capital afetivo. A empatia e o envolvimento de determinada obra é criada pela articulação da composição narrativa e os vínculos com o público por meio de pontos de identificação, projeção e reconhecimento²⁴.

Supernatural articula o capital afetivo, a produção participativa e a inteligência coletiva não como adjacente à narrativa transmidiática, mas compondo também essa narrativa. O fã e sua produção com relação ao universo de *Supernatural* não tangenciam o produto cultural, mas emergem em sua composição, criando um ciclo mais intimista entre produtores e consumidores ao mesmo tempo que expandem o universo da obra devido a esse diálogo constante entre o interior e o exterior da narrativa em suas diversas mídias.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

²⁴ BULHÕES, 2009, p. 103



ARAÚJO, D. C., BRUNO, F., MÉDOLA, A. S. L. D. (org.) **Imagem, visibilidade e cultura midiática**. Livro da XV COMPOS. Porto Alegre: Sulina, 2007.

ANDERSON, C. **A cauda longa**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

BAUER, M. W., GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto: imagem e som: um manual prático**. Petrópolis: Vozes, 2002.

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.

COSTA, C. **Ficção, Comunicação e Mídias**. São Paulo: SENAC, 2001

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

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

LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

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

MACHADO, A. **O Sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MARTIN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2001.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo, Cultrix, 1964.

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003.

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.

_____. **Navegar no Ciberespaço: O Perfil do Leitor Imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.