



De *I Love Lucy* à *Lost*: Aspectos Históricos, Estruturais e de Conteúdo das Narrativas Seriais Televisivas Norte-Americanas¹

Maíra Bianchini dos SANTOS²
Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS

Resumo

O objetivo desta pesquisa é destacar as principais mudanças pelas quais as narrativas seriais ficcionais televisivas norte-americanas passaram ao longo dos anos, desde o surgimento da primeira *sitcom*, nos anos 1950, até o desenvolvimento das séries dramáticas com complexa evolução psicológica das personagens e histórias contadas em estrutura narrativa modular. Também é abordado brevemente o uso da narrativa transmidiática nos seriados, iniciativa que expande a história contada por meio da televisão para outros suportes midiáticos.

Palavras-chave: ficção seriada; seriados norte-americanos; televisão.

Considerações Iniciais

As narrativas seriais ficcionais norte-americanas têm estabelecido uma crescente base de fãs entre os telespectadores brasileiros nos últimos anos. Com o crescimento no número de assinantes da televisão a cabo no país, em fins dos anos 1990, seriados como *Seinfeld* (NBC, 1989-1998), *Friends* (NBC, 1994-2004), *Plantão Médico (ER)* (NBC, 1994-2009) e *Sex and the City* (HBO, 1998-2004) fizeram sucesso entre a audiência e abriram caminho para investimentos nesse segmento por parte das emissoras pagas, de forma que, hoje, canais como Sony Entertainment Television, AXN, Warner Channel, Universal Channel, FOX, FX, entre outros, e até mesmo o canal aberto Record apostam nos seriados como a principal atração do horário nobre.

O sucesso da produção serial de ficção norte-americana não se restringe apenas ao Brasil. Ao redor do mundo, milhões de telespectadores estão de olho nas novas temporadas de séries como *House M.D.* (FOX, 2004-presente) e *Lost* (ABC, 2004-

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Comunicação Multimídia do XI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 17 a 19 de maio de 2010.

² Mestranda em Comunicação Midiática pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) e integrante do Grupo Jornalismo Digital (JORDI) da UFSM. E-mail: mairabianchini@gmail.com.
O trabalho foi orientado por Luciana Mielniczuk, professora Adjunta do Departamento de Ciências da Comunicação e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Midiática, ambos da UFSM. Doutora em Comunicação e Cultura Contemporânea pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). E-mail: luciana.mielniczuk@gmail.com.



2010), a qual é transmitida em mais de 200 países³. Starling afirma que “estamos presenciando uma era de ouro da TV” (2006, p. 7), e grande parte desse sucesso deve-se ao nível de qualidade em termos de roteiro e de produção que diversas séries alcançaram durante a última década. Na realidade, segundo Christofolletti,

não é novidade nenhuma dizer que os seriados norte-americanos são hoje ilhas bem conservadas de originalidade e qualidade técnica em suas produções. Basta olhar a TV e as salas de cinema e perceber que as inovações de formato, de temáticas, de linguagens têm vindos quase todas das produções para a telinha (CHRISTOFOLETTI, 2009).

No entanto, mesmo que o sucesso desses programas televisivos seja reconhecido amplamente, notam-se poucas referências teóricas sobre os seriados norte-americanos no âmbito acadêmico, devido principalmente à falta de uma obra de destaque sobre o assunto. Este artigo não tem como objetivo ocupar tal lugar, mas sim reunir, a partir de uma retomada histórica de séries que introduziram inovações no formato⁴, algumas considerações sobre o que é a ficção serializada televisiva e como as criações norte-americanas, em especial, passaram por diversas mudanças estruturais e de conteúdo ao longo dos anos, ganhando profundidade de significados e tornando-se mais complexas e mais atraentes junto ao público. Também será abordado brevemente o uso da narrativa transmidiática nas produções seriais, já que utilização de diversas mídias na construção narrativa dos seriados também é uma evolução importante no segmento.

Narrativa Seriada – Origem, Adaptações e Conceitos

Como acontece nos estágios iniciais de qualquer meio de comunicação, a programação televisiva, em seus primeiros anos, apropriou-se das fórmulas consagradas em outros produtos culturais, como os provenientes do rádio, do cinema e da literatura, antes de desenvolver características próprias e estabelecer o nível das produções atuais. Processo de adaptação semelhante ocorreu com as narrativas seriadas produzidas para a televisão.

A organização de uma grade de programação consistente surgiu na televisão norte-americana em 1944, nas quatro principais redes abertas do país: ABC (*American*

³ Documentário *BAFTA Gets Lost*, produzido pela *British Academy of Film and Television Arts* – BAFTA. Disponível em: <http://www.bafta.org/access-all-areas/videos/bafta-gets-lost.815.BA.html>. Acesso em: 12 abr. 2010.

⁴ A construção teórica do presente artigo faz parte do trabalho de conclusão de curso ‘Através do Espelho – Aprofundamento do Universo Ficcional de *Lost* por meio da Narrativa Transmidiática’, de autoria de Maíra Bianchini dos Santos, sob orientação da Prof^ª Dr^ª Luciana Mielniczuk. O trabalho teve como objetivo observar de que forma a narrativa transmidiática (Jenkins, 2008) está expressa no seriado *Lost*.



Broadcasting Company), CBS (*Columbia Broadcasting System*) e NBC (*National Broadcasting Company*), existentes até hoje, e *DuMont Television Network*, que encerrou suas atividades em 1956. Na primeira década de transmissões, a grade era composta inteiramente por produções “ao vivo”, devido às limitações tecnológicas de transmissão de sons e de imagens por meio de ondas eletromagnéticas, o que implicava uma ligação direta entre a gravação que estava sendo exibida e o aparelho receptor (MOREIRA, 2007). Por causa da restrição técnica, muitos dos primeiros programas de entretenimento eram derivados do formato teatral, já que implicavam o uso de poucas câmeras e de um cenário fixo para realizar a gravação.

A narrativa ficcional seriada surgiu na televisão nos anos 1940; o princípio funcional do formato, porém, já havia atraído a atenção do público na literatura no século XIX, com os folhetins, e no rádio nas primeiras décadas do século XX, com as radionovelas. O artifício de publicar capítulos em jornais ou revistas ao longo de determinado intervalo de tempo consolidou uma forma de consumo baseada na manipulação do interesse e da atenção dos leitores. Semelhante ao que ocorre no romance, a estrutura narrativa do folhetim também era baseada em capítulos, mas o produto inovou ao construir o relato ficcional em diversos trechos da história publicados ao longo de um intervalo de tempo, como ocorreu com o romance *A Moreninha*, de Joaquim Manoel de Macedo, publicado em jornais brasileiros no ano de 1844.

No rádio, a forma mais conhecida de narrativa seriada é a radionovela, que ficou conhecida como *soap opera* nos Estados Unidos, nos anos 1930. As “óperas de sabão” eram transmitidas diariamente e abordavam temáticas de relacionamentos e de dramas familiares, já que o público-alvo eram as donas de casa norte-americanas. Foi também por este motivo que as radionovelas ganharam o apelido *soap opera*: elas eram patrocinadas por grandes empresas de produtos de limpeza doméstica, como detergentes, daí a denominação *soap* – de sabão – e *opera*, como alusão aos exageros dramáticos dessas histórias.

A serialização audiovisual já era usada no cinema desde 1913. Na época, as condições das salas de cinema eram precárias para os espectadores – os ambientes de exibição eram pequenos, e os bancos não tinham encosto, o que gerava incômodo para o público quando a duração do filme era longa (MOREIRA, 2007). Tendo em vista o problema, convencionou-se exibir os filmes em partes. A técnica fez com que personagens icônicos, como o vagabundo de Charles Chaplin, protagonizassem



diversas variações de história de um mesmo tipo humano. Em outras ocasiões, como nos filmes de faroeste, usava-se o recurso do *cliffhanger* para aguçar a curiosidade dos espectadores e instigá-los a retornar ao cinema para assistir ao episódio de continuação da história – a técnica, também conhecida como gancho, consiste em deixar o público à beira do precipício narrativo, quando a história termina, por exemplo, no momento em que o mocinho está amarrado nos trilhos, prestes a ser atropelado por um trem.

Na televisão, a primeira *soap opera*, *Faraway Hill*, estreou na emissora *DuMont* em 1946, e a ideia logo foi aceita por público, anunciantes e emissoras concorrentes. Starling define a união das três forças (produção, publicidade e audiência) como os elementos que “farão da TV a ponta de lança da sociedade de consumo” (2006, p. 12).

A *soap opera* televisiva, ou telenovela, é um dos três principais tipos de serialização ficcional na televisão definidos por Machado (2005) – sendo eles: telenovela, seriado e séries ou minisséries, cujo estilo de cada episódio é semelhante, mas cada episódio representa uma unidade narrativa diferente. Segundo o autor, a serialização consiste na “apresentação descontínua e fragmentada do sintagma televisual”, sendo este o “segmento de uma totalidade maior – o programa como um todo – que se espalha ao longo de meses, anos, em alguns casos até décadas, sob a forma de edições diárias, semanais ou mensais” (MACHADO, 2005, p. 83). No caso das narrativas seriadas, convencionou-se chamar cada sintagma televisual de capítulos ou episódios.

O primeiro tipo de ficção seriada definido pelo autor ocupa-se de apenas uma narrativa – ou várias narrativas entrelaçadas – que acontece ao longo de vários capítulos, normalmente diários, ao final dos quais se dará o fechamento da história. As telenovelas, os teledramas e algumas séries e minisséries encontram-se nessa categoria. No segundo tipo, o seriado, cada episódio (geralmente semanal) é uma história com início, meio e fim, e as personagens principais são os componentes básicos e constantes de uma narrativa que as envolve em situações variadas a cada episódio. No terceiro e último tipo de serialização, as séries ou minisséries, o estilo de cada episódio é semelhante, mantendo-se ou a noção geral da história, ou a mesma temática, mas cada episódio funciona como uma unidade narrativa separada das demais, sendo diferentes, em cada uma delas, os protagonistas, o elenco e até mesmo a equipe de produção (MACHADO, 2005).

Os três tipos de narrativa seriada, no entanto, podem confundir-se e apresentar características em comum. Grande parte dos seriados atuais, por exemplo, são baseados



em uma construção narrativa teleológica, assim como nas telenovelas, nas quais a história

se resume fundamentalmente num (ou mais) conflito(s) básico(s), que estabelece logo de início um desequilíbrio estrutural, e toda evolução posterior dos acontecimentos consiste num empenho em restabelecer o equilíbrio perdido, objetivo que, em geral, só se atinge nos capítulos finais (MACHADO, 2005, p. 84).

Ainda que os seriados tenham assumido a teleologia como base para o desenvolvimento das narrativas atuais, as primeiras produções neste formato eram baseadas em episódios fechados em si mesmos - com a apresentação e a resolução de uma história a cada exibição semanal -, como é o caso da primeira série televisiva norte-americana, *I Love Lucy*.

Narrativa Serial Televisiva

O estilo de serialização em episódios surgiu na televisão norte-americana em 1951 (cinco anos depois da primeira *soap opera*) com o programa *I Love Lucy* (CBS, 1951-1960), o qual também inaugurou o gênero da *sitcom* (abreviação de *situation comedy*, ou comédia de situações). *I Love Lucy* foi adaptada de um popular programa de rádio e apresentou as aventuras de uma dona-de-casa e de seu marido, interpretados pelos atores Lucille Ball e Desi Arnaz, casados na vida real.

Foi também nos anos 1950 que a televisão começou a desenvolver uma linguagem própria, com o surgimento do videotape. A tecnologia de edição e de armazenamento eletrônicos do material captado pelas câmeras permitiu a criação de novos programas na grade das emissoras. A entrada do videotape no processo de produção televisivo afetou diretamente as criações ficcionais, com o desenvolvimento de histórias específicas para o suporte midiático e de condições técnicas mais sofisticadas. Em seriados como *I Love Lucy*, a tecnologia possibilitou a utilização de diversas câmeras e a edição posterior do material gravado em estúdio, o que permitiu captar e destacar os pontos de vista e as nuances da atuação do elenco.

A contribuição de *I Love Lucy* para as narrativas seriadas, no entanto, não se restringiu a invenção de um gênero televisivo. A série também introduziu a passagem do tempo como elemento dramático do formato narrativo, ao incorporar a gravidez de Lucille Ball, e o posterior nascimento de Desi Arnaz Jr., à história do programa. Mais do que criar novas possibilidades narrativas para *I Love Lucy*, a entrada do filho de



Lucy na história representa uma marca de desenvolvimento emocional das personagens – *I Love Lucy* coloca seus protagonistas na mesma relação com o tempo que os telespectadores experimentam na vida real, ao apresentar as personagens em diferentes estágios de um relacionamento, os quais transcorrem de forma semelhante para a maioria das pessoas (por exemplo, o nascimento do primeiro filho de um casal geralmente ocorre após determinado tempo de casamento, e assim por diante). Para Winckler (apud STARLING, 2006), a mudança foi fundamental para diferenciar e estabelecer o formato serial na televisão, porque fez com que os seriados deixassem de ser uma miscelânea de fórmulas bem-sucedidas em outros suportes midiáticos “para se tornar um processo narrativo único, que inclui insensivelmente – mas inelutavelmente – o triplo envelhecimento do personagem, do ator e do espectador” (WINCKLER apud STARLING, 2006, p. 15). Acompanhar o crescimento das personagens ao longo dos episódios e das temporadas torna-se um dos principais atrativos para o público, o qual desenvolve mecanismos de identificação com as histórias que estão sendo contadas.

Outras mudanças substanciais no formato serial surgiram nos anos seguintes. Até a década de 1960, grande parte da programação ficcional televisiva abordava temáticas familiares e politicamente corretas, ignorando as profundas mudanças sociais e culturais em questões comportamentais, sexuais, raciais e de gênero que ocorriam na época. A *sitcom A Feiticeira (Bewitched, ABC, 1964-1972)*, por exemplo, mostrava o cotidiano de uma família de classe média norte-americana formada pelo marido Darrin⁵ e a esposa Samantha, dona-de-casa e poderosa feiticeira, e os episódios geralmente envolviam as intervenções cômicas dos familiares bruxos de Samantha no relacionamento dela com o marido (PEREIRA, 2008). A situação muda na década seguinte, com a estreia da série *Mary Tyler Moore Show (CBS, 1970-1977)*, sobre uma mulher de 30 anos, solteira, independente e bem-sucedida que trabalha como produtora de um programa jornalístico de televisão. A *sitcom* marca uma troca de paradigma ao substituir a família biológica pela família do ambiente profissional e de amigos.

Em 1978, as *soap operas* também começam a explorar outros caminhos narrativos com *Dallas (CBS, 1978-1991)*, novela sobre uma família de milionários do ramo do petróleo no Texas, cujas histórias giravam ao redor de dinheiro, poder, sexo e violência. Em adição ao drama tradicional das *soap operas*, *Dallas* também abordava assuntos até então inéditos da televisão, como “política externa e atividades criminosas

⁵ Na versão transmitida no Brasil, o nome do personagem Darrin Stephens foi substituído por James, por ser mais fácil de pronunciar e mais masculino para os padrões da língua brasileira (Pereira, 2008).



de grandes corporações” (WINCKLER apud STARLING, 2006, p. 24). Além da introdução de temáticas polêmicas, a série investiu em recursos dramáticos para tornar a narrativa mais densa e complexa. Os *cliffhangers* passaram a ser usados com frequência como forma de manter o interesse do público, o qual precisaria retornar toda semana⁶ para compreender o desenrolar dos acontecimentos. A partir da segunda temporada, os episódios de *Dallas* deixaram de funcionar como unidades fechadas em si mesmas para se tornar histórias longas que se desenvolviam no decorrer de diversos capítulos. A técnica foi uma mudança significativa na estrutura dos seriados, a qual os tornou mais complexos e ricos.

A novela *Dallas* foi a precursora de mudanças ainda mais profundas que ocorreriam no formato televisivo a partir dos anos 1980. Já no início da década, a popularização do videocassete, juntamente com o controle remoto televisivo, deu ao público o poder de escolher o que e quando assistir com um esforço consideravelmente menor do que antes: se o telespectador não achava o programa interessante, podia mudar de canal com apenas um toque, e se não estivesse interessado em assistir a uma série no horário determinado pela emissora, podia optar por gravar a atração e assisti-la quando quisesse, quantas vezes quisesse. A alteração no comportamento da audiência fez as emissoras amadurecerem as fórmulas narrativas seriais, buscando capturar a atenção do público.

Foi também durante a década de 1980 que as emissoras de rede fechada começaram a ganhar destaque. Até então, canais como a HBO (*Home Box Office*) já atraíam assinantes simplesmente por transmitirem filmes em qualidade de imagem superior comparados ao acabamento das séries exibidas pelas três maiores redes abertas – ABC, CBS e NBC (STARLING, 2006). A partir da metade dos anos 1980, a HBO passou a produzir conteúdo ficcional próprio e deu total autonomia para os produtores e roteiristas na criação de novos seriados, estimulando abordagens ousadas e inovadoras. Nos anos 1990, o resultado dessa busca por um diferencial criativo tornou-se notável em programas como *Oz*⁷ (HBO, 1997-2003), *Sex and the City*⁸, *Família Soprano*⁹ (*The*

⁶ Diferente do que acontece no Brasil, onde as telenovelas são exibidas de segunda a sábado, independente do horário de transmissão, a periodicidade das *soap operas* norte-americanas varia de acordo com o turno no qual a atração é televisionada. As *daytime soap operas* são exibidas de segunda à sexta-feira, enquanto as *evening soap operas* geralmente são transmitidas uma vez por semana. *Dallas* encaixava-se na segunda categoria. Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Soap_opera. Acesso em: 12 abr. 2010.

⁷ *Oz* mostra o cotidiano na prisão de segurança máxima Ozwald State Correctional Facility, ou simplesmente Oz, e aborda temas como violência, sexo, uso de drogas, pena de morte, religião e política, entre outros, em suas seis temporadas.



Sopranos, HBO, 1999-2007) e, mais recentemente, *A Sete Palmos*¹⁰ (*Six Feet Under*, HBO, 2001-2005) e *True Blood*¹¹ (HBO, 2008-presente). Seguindo a linha da HBO, outras emissoras pagas também investiram em temáticas adultas e tratamentos inéditos na televisão. Atualmente, a Showtime aborda tramas controversas em séries como *The L Word*¹² (Showtime, 2004-2009), *Weeds*¹³ (Showtime, 2005-presente) e *Dexter*¹⁴ (Showtime, 2006-presente).

Ainda nos anos 1980, a produção de programas singulares nas emissoras de TV a cabo impulsionou a busca por transformações na estrutura narrativa dos seriados na rede aberta.

Da mesma forma que a TV, ao se transformar em mídia de massa, liberou Hollywood para sair em busca de públicos mais específicos, a popularização do acesso a TVs a cabo, ao provocar a divisão da audiência em muitas partes, estimulou a TV a fazer o mesmo. As redes de TV, assim como os cineastas, deixaram de lado seus próprios códigos de produção assim que sua audiência começou a encolher (STARLING, 2006, p. 21).

É nesse contexto que surge *Hill Street Blues* (NBC, 1981-1987), considerada um marco na história das séries televisivas, por seu “inegável valor estético, força dramaturgic e penetração crítica” (MACHADO, 2005, p. 22). O programa acompanhava o cotidiano dos oficiais de uma delegacia de polícia no fictício bairro nova-iorquino de Hill Street, inspirado na realidade pobre e violenta do Bronx. Com 147 episódios exibidos ao longo de sete temporadas, a série percorreu diversos gêneros – como ação policial, humor, dramas pessoais e crítica social – e propôs mudanças na forma e no conteúdo dos seriados ficcionais da televisão.

As mudanças no âmbito estético em *Hill Street Blues* apresentaram-se no uso de técnicas documentais de filmagem para se criar um efeito de realidade no que era

⁸ Baseada no livro homônimo da colunista e autora norte-americana Candace Bushnell, a série acompanha a vida sexual e amorosa de um grupo de amigas – três acima dos trinta anos; uma, acima dos quarenta – bem-sucedidas profissionalmente na Nova York do final dos anos 1990.

⁹ A *Família Soprano* conta a história de Anthony “Tony” Soprano (James Gandolfini), mafioso de origem italiana que procura ajuda de uma psiquiatra para aprender a lidar com os problemas familiares e com os negócios da organização criminosa que chefia.

¹⁰ *A Sete Palmos* acompanha o dia-a-dia da família Fisher, dona da Fisher & Sons Funeral Home, casa funerária herdada por Nathaniel “Nate” Fisher Jr. (Peter Krause) e David Fisher (Michael C. Hall) após a morte do pai. O drama trata de assuntos como morte, homossexualismo, infidelidade e religião.

¹¹ *True Blood* é baseada na série de livros *Southern Vampires* (2001), da escritora norte-americana Charlaine Harris, e conta a história de Sookie Stackhouse (Anna Paquin), garçonete telepata que se apaixona pelo vampiro Bill Compton (Stephen Moyer), na fictícia cidade de Bon Temps, em Louisiana, onde humanos e vampiros coexistem pacificamente.

¹² Série dramática sobre grupo de amigas lésbicas e bissexuais que vivem na área de West Hollywood, na cidade de Los Angeles, Califórnia.

¹³ *Weeds* conta a história de Nancy Botwin (Mary-Louise Parker), dona de casa viúva que vive no subúrbio da Califórnia e torna-se traficante de maconha da vizinhança para sustentar os filhos.

¹⁴ Seriado dramático sobre Dexter Morgan (Michael C. Hall), analista forense da polícia de Miami e *serial killer* que segue um rígido código moral – ele só mata outros assassinos.



exibido. De acordo com Machado, “câmeras no ombro, iluminação natural, enquadramentos descuidados, negativo granulado, abundância de planos-sequência” (2005, p. 48) foram construções utilizadas para valorizar o visual realista das histórias.

A contribuição mais significativa da série, no entanto, foi a mudança na estrutura narrativa dos episódios. Ao contar a jornada de mais de dez protagonistas, feito até então inédito para uma série ficcional televisiva, *Hill Street Blues* introduziu o formato das “narrativas múltiplas entrelaçadas e abertas, com uma complexa galeria de personagens e situações” (MACHADO, 2005, p. 48). A série passou a desenvolver as tramas em uma estrutura narrativa modular (STARLING, 2006) com histórias que recorriam a acontecimentos de episódios anteriores, não eram concluídas em um único segmento narrativo e só seriam retomadas mais tarde na temporada. A estrutura é baseada em dois níveis, nos quais “cada episódio possui uma trama principal completa e uma ou várias tramas secundárias, que serão desenvolvidas ao longo da temporada ou até mesmo ao longo da série” (STARLING, 2006, p. 27).

A narrativa modular permite que pequenas nuances tanto da personalidade dos protagonistas quanto da própria história sejam aprofundadas no decorrer da passagem do tempo, de forma menos imediata do que em formatos como o cinema – e é isso que torna as séries mais interessantes e mais complexas. Ao explorar as possibilidades narrativas da estrutura modular, *Hill Street Blues* inaugurou os *ensemble shows*, séries com grande número de protagonistas, nas quais o enfoque é desviado de um único personagem para recair sobre todo o grupo de pessoas relacionadas diretamente à história. Séries assim não são guiadas tanto pelo conceito do seriado – chamado *formula show*, como o programa *C.S.I.*¹⁵ (CBS, 2000-presente) – quanto são conduzidas pelos desdobramentos psicológicos dos protagonistas (*character-driven*), com atenção especial dada pelos roteiristas aos acontecimentos marcantes e aos padrões de comportamento ao longo da vida das personagens (STARLING, 2006).

Desse modo, as personagens passam a ser pessoas com uma história completa, com uma vida marcada por decepções, esperanças, crenças, sofrimento e alegria. A complexidade psicológica da narrativa desperta a identificação do público com os

¹⁵ *C.S.I.: Crime Scene Investigation* é uma série criminal dramática sobre grupo de cientistas forenses do departamento de polícia da cidade de Las Vegas, em Nevada. O programa já gerou dois spin-offs (séries derivadas): *C.S.I.: Miami* (CBS, 2002-presente) e *C.S.I.: NY* (CBS, 2004-presente). *C.S.I.* é guiada por seu conceito de série investigativa, ou seja, os assassinatos são apresentados e desvendados ao longo de um único episódio, com algumas exceções ao longo das temporadas. Nesse tipo de formato, o desenvolvimento psicológico das personagens ocorre de forma mais gradual do que nas séries definidas como *character-driven*, já que mais tempo é dedicado às questões pontuais de cada episódio – como a resolução de um crime, no caso de *C.S.I.*



dramas encenados na televisão e alimenta a necessidade humana primordial por histórias que nos relacionem com o resto do universo. Ao analisar as maiores religiões e culturas do mundo, Joseph Campbell identificou uma estrutura comum, o monomito, compartilhado por pessoas de diferentes épocas e origens por meio do qual procuramos “harmonizar nossas vidas com a realidade” (1990, p. 4). Para Campbell, os “mitos são histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos” (1990, p. 5). Murray afirma que

a narrativa é um dos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante do aparelho de televisão. Nós contamos uns aos outros histórias de heroísmo, traição, amor, ódio, perda, triunfo. Nós nos compreendemos mutuamente através dessas histórias, e muitas vezes vivemos ou morremos pela força que elas possuem (MURRAY, 2003, p.9)

Ao abordar as narrativas no suporte televisivo, Starling (2006) argumenta que o aprofundamento das questões emocionais e psicológicas das personagens fez com que as séries despontassem como principal meio do espectador analisar e compreender os próprios dramas pessoais. “As séries de TV ocuparam um gigantesco buraco subjetivo deixado aberto pela ficção literária, à medida que as pessoas reduziram seu interesse pela leitura” (STARLING, 2006, p. 39), de modo que “criadores e roteiristas, há pelo menos uma década, terem-nas transformado no mais fiel espelho da sociedade hoje disponível na cultura de massas” (STARLING, 2006, p. 43).

É justamente essa complexidade narrativa que as séries começam a amadurecer a partir de *Hill Street Blues*. Segundo Johnson (2005), o programa iniciou uma espécie de exercício mental para quem assistia a seriados televisivos, ao aumentar a quantidade de trabalho cognitivo necessário para acompanhar as diversas ramificações que a história central tinha desenvolvido. Hoje, mais de vinte anos depois da estreia de *Hill Street Blues*, o esforço do telespectador não está concentrado apenas em entender a trama, mas também em analisar as informações oferecidas nos episódios e, a partir de suas conclusões, preencher as lacunas que foram deliberadamente deixadas abertas. Para Johnson (2005), o mais surpreendente é que quanto mais as narrativas ficam complexas, mais o público gosta. “Os programas mais exigentes com o público também se revelaram como os mais lucrativos da história da televisão”¹⁶ (JOHNSON, 2005, p.

¹⁶ *The shows that have made the most demands on their audience have also turned out to be among the most lucrative in television history* (tradução da autora).



65). O movimento da audiência em direção a programas mais complexos também iniciou com *Hill Street Blues* – a série foi a primeira a atrair o público predominantemente adulto, na faixa dos 18 aos 49 anos.

As profundas mudanças técnicas, estéticas e de conteúdo introduzidas pela série deram origem à denominação *quality television*, termo concedido à M.T.M. Enterprises pelo *British Film Institute*¹⁷ na publicação *M.T.M.: Quality Television*¹⁸ como forma de reconhecimento pela abordagem diferenciada da produtora em programas televisivos, especialmente no seriado policial. De acordo com Machado, depois de *Hill Street Blues* ser considerada “televisão de qualidade”, o termo “passa (...) a ser uma expressão rapidamente tomada como bandeira para uma abordagem diferenciada na televisão, logo adotada por estudiosos e críticos” (2005, p. 22). O reconhecimento ao trabalho realizado no seriado encorajou a criação de projetos inovadores nas outras emissoras, o que resultou no nível de qualidade que as séries televisivas alcançaram hoje. “Vinte e cinco anos depois do início de *Hill Street Blues* [...], o gênero de ‘TV de qualidade’ ocupa quase toda a grade” (STARLING apud MOREIRA, 2007).

A *quality television* também atraiu diretores renomados do cinema para a televisão, como o cineasta norte-americano David Lynch. Acompanhado de Mark Frost – roteirista de *Hill Street Blues* –, Lynch criou *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991), série que acompanhava a investigação do agente especial do FBI Dale Cooper sobre o assassinato de uma jovem estudante chamada Laura Palmer, na cidade de Twin Peaks, no interior do estado de Washington. Assim, iniciou-se “um verdadeiro desenrolar de fatos inusitados e bizarros e acontecimentos fantásticos, que acabam mostrando que todos ali têm algo a esconder” (FERRARAZ, 2007, p. 2). Lynch, responsável por obras polêmicas no cinema, como *Veludo Azul* (*Blue Velvet*, 1986) e *A Cidade dos Sonhos* (*Mulholland Drive*, 2001), levou a excentricidade de suas obras cinematográficas para a televisão (PEREIRA, 2008), montando em *Twin Peaks* um “universo instigante, repleto de anormalidade, de perversões e baixos instintos mal dominados” (STARLING, 2006, p. 31) e mobilizando o público com a pergunta “Quem Matou Laura Palmer?”.

O sucesso de *Twin Peaks* foi favorecido pela internet, fenômeno emergente na época da exibição da série. Por meio da rede, diversos fãs reuniram-se em comunidades de interesse para discutir teorias e especular sobre o assassinato de Laura Palmer. A

¹⁷ O *British Film Institute* é uma organização criada para promover a compreensão e a apreciação da cultura e da herança televisiva e cinematográfica britânica. Fonte: <http://www.bfi.org.uk/about/>. Acesso em: 12 abr. 2010.

¹⁸ FEUER, Jane; KERR, Paul; VAHIMAGI, Tise (orgs.). *M.T.M.: Quality Television*. Londres: British Film Institute, 1984.



narrativa cercada de mistérios impulsionada os fãs a investigar as referências usadas nos episódios e a mapear todos os acontecimentos referentes à história em busca de respostas. Uma dessas comunidades, alt.tv.twinpeaks, logo se tornou

uma das maiores e mais ativas listas de discussões do início da internet, atraindo, segundo estimativas, 25 mil leitores (embora um número substancialmente menor de pessoas postasse mensagens) (JENKINS, 2008, p. 60).

Os fãs começavam a descobrir as potencialidades de trabalharem juntos por meio da internet; com cada pessoa contribuindo com um pequeno pedaço de informação, ou com uma nova hipótese, os membros da comunidade tinham mais chances de decifrar o enigma proposto na televisão. Ao final de cada episódio, eles conectavam-se a internet e emitiam opiniões sobre a história da semana, tentavam prever o que aconteceria ao longo da temporada e criavam argumentos cada vez mais elaborados para justificar os acontecimentos da série.

Para os fãs que participavam das comunidades de interesse sobre *Twin Peaks*, a expectativa em torno da resolução do gancho central da história tornou-se grande demais, a ponto de muitas pessoas ficarem decepcionadas com o desfecho da narrativa. O trabalho em conjunto dos membros das comunidades implicou novas exigências por parte do público em relação à complexidade da trama. Munidos com uma memória virtual comum, uma base de dados online onde podiam arquivar toda e qualquer informação sobre o programa, os fãs tinham condições de não só acompanhar a intrincada história, mas também de elaborar teorias conspiratórias mais aprofundadas do que a narrativa que viam desenrolar-se semanalmente na televisão. Já na segunda temporada, a série começou a perder audiência, principalmente devido à insistência da emissora ABC em adiar a revelação do assassino – e, assim, tentar manter o público interessado na história. Frustrado com a falta de respostas, grande parte dos espectadores comuns, aqueles que só assistiam à série pela televisão, abandonou o programa (PORTER e LAVERY, 2007); para os fãs mais engajados, *Twin Peaks* perdeu o apelo porque se tornou previsível demais. Do ponto de vista dos criadores da série, o comportamento dos fãs era algo até então inédito e, portanto, difícil de corresponder. Eles precisariam explorar novas formas de contar histórias para satisfazer o tipo de consumidor de produtos midiáticos que surgiu com o advento da internet. A televisão, em especial, “teria de se tornar mais sofisticada se não quisesse ficar atrás de seus espectadores mais comprometidos” (JENKINS, 2008, p. 62). Uma alternativa



surgiria com a expansão do universo narrativo ficcional a partir da televisão para diversos outros suportes midiáticos, processo que Jenkins denomina narrativa transmidiática. De acordo com o autor,

uma história transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos, seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões (JENKINS, 2008, p. 135).

Jenkins identifica a trilogia cinematográfica *Matrix* como a primeira iniciativa de construção de uma narrativa transmidiática, já que a franquia contou com três filmes (*The Matrix*, 1999, *The Matrix Reloaded* e *The Matrix Revolutions*, ambos de 2003), uma série de nove curtas-metragens de animação (*Animatrix*, lançados em DVD em 2003), 26 histórias em quadrinhos online e três jogos eletrônicos – *Enter The Matrix* (2005), *The Matrix Online* (2005) e *The Matrix: Path of Neo* (2005). A narrativa de cada suporte midiático funciona de modo complementar às demais, de forma que, para entender certos aspectos das obras cinematográficas, é preciso jogar o game e assistir aos curtas-metragens. Menos exigentes quanto ao engajamento do público na busca por conteúdos complementares, alguns seriados televisivos têm lançado produtos adicionais com conteúdos significativos para a audiência. Séries de sucesso, como *ER*¹⁹, *C.S.I.*, e *Grey's Anatomy*²⁰ (ABC, 2005-presente), ganharam jogos eletrônicos baseados em suas temáticas e personagens, nos quais o usuário assume papel central em situações semelhantes às que ocorrem nas narrativas dos seriados – no caso dos exemplos mencionados, o jogador pode atender pacientes médicos nos hospitais County General Hospital ou Seattle Grace Hospital, ou participar de investigações de assassinatos em Las Vegas. Personagens secundários das séries *The Office* (NBC, 2005-presente) e *30 Rock* (NBC, 2006-presente) têm episódios para a web disponibilizados regularmente no site da emissora NBC. Em outubro de 2009, *Dexter* ganhou uma série animada online, *Dexter: Early Cuts*, a qual acompanha o personagem-título em sua caça a três vítimas, as quais ele havia mencionado em um dos episódios televisionados durante a primeira

¹⁹ Drama médico sobre cotidiano de médicos e enfermeiros que trabalham no pronto-socorro do County General Hospital na cidade de Chicago, em Illinois.

²⁰ *Grey's Anatomy* acompanha a vida de estudantes internos, residentes e atendentes no fictício Seattle Grace Hospital, em Seattle, Washington. O título é uma brincadeira com o nome da protagonista, Meredith Grey (Ellen Pompeo), e o famoso livro *Anatomia de Gray*, do cirurgião britânico Henry Gray.



temporada. Os doze episódios para a web foram disponibilizados semanalmente no site da emissora Showtime²¹ entre os meses de outubro de 2009 e janeiro de 2010.

Outras séries, como *Heroes* (NBC, 2006-presente) e *Lost*, já desenvolvem ações mais do conceito de narrativa transmidiática. No caso de *Lost*, até o lançamento da sexta temporada da série, a franquia contava com três livros (*Lost: Identidade Secreta*, *Lost: Risco de Extinção* e *Lost: Sinais de Vida*, todos de 2006), quatro ARGs²² [*The Lost Experience* (2006), *FIND 815* (2007), *The Dharma Initiative Recruiting Project* (2008) e *Damon, Carlton and a Polar Bear* (2009)], um jogo eletrônico [*Lost: Via Domus* (2008)] e uma série de 13 mini-episódios para celular – *Lost: Missing Pieces*, lançados entre novembro de 2007 e janeiro de 2008 –, além de outros conteúdos adicionais desenvolvidos especialmente para o site oficial e para as coleções em DVD. Iniciativas como estas, ao apresentar diversos segmentos narrativos em suportes midiáticos múltiplos, elevam a experiência de consumo dos telespectadores e provocam mudanças no modo em que a audiência consome produtos televisivos atualmente.

Considerações Finais

Ao se observar os últimos 15 anos de produções ficcionais seriadas televisivas norte-americanas, nota-se uma mudança significativa nas temáticas abordadas e no estilo de narrativa que os seriados têm assumido. No entanto, apesar do reconhecimento do público e da crítica acerca da qualidade das séries atuais, nota-se a existência de poucos trabalhos acadêmicos sobre elas, especialmente pela falta de uma obra de referência sobre o assunto. Este artigo teve como objetivo, em um primeiro momento, compreender o que é a ficção seriada televisiva e a origem de algumas de suas características e, em seguida, marcar a trajetória das séries norte-americanas ao longo dos anos, desde a criação da primeira *sitcom*, nos anos 1950, até o desenvolvimento de seriados dramáticos com complexa evolução das personagens e resolução de histórias ao longo de diversos episódios, ou mesmo no curso de múltiplas temporadas.

O uso da narrativa transmidiática em produções televisivas também foi abordado, por se tratar de uma mudança significativa na construção narrativa desses produtos de entretenimento, a qual ocorre a partir dos primeiros anos do século XXI. As iniciativas de expansão da narrativa televisiva para outros suportes midiáticos indicam

²¹ <http://www.sho.com/site/dexter/earlycuts/home.do>. Acesso em: 12 abr. 2010.

²² *Alternate Reality Games*, ou Jogos de Realidade Alternativa - forma lúdica de se contar histórias na qual a narrativa depende da ação dos jogadores em resposta aos mistérios lançados pelo game (Santos, 2009).



novas formas de produção e de consumo desse formato, as quais podem ser levadas em consideração para a elaboração de trabalhos futuros.

Referências Bibliográficas

CAMPBELL, Joseph. **O Poder do Mito, com Bill Moyers**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CHRISTOFOLETTI, Rogério. **Lost, House e a Salvação do Jornalismo**. 2009. Disponível em: <<http://monitorando.wordpress.com/2009/05/25/lost-house-e-a-salvacao-do-jornalismo/>>. Acesso em: 12 abr. 2010.

FERRARAZ, Rogério. **Bizarria e Mistério na TV: Twin Peaks e o Entretenimento de Qualidade**. Trabalho apresentado no XVI Encontro da Compós. Curitiba, 2007. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_260.pdf> Acesso em: 12 abr. 2010.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JOHNSON, Steven. **Everything Bad Is Good For You: How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter**. Nova York: Riverhead Books, 2005.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.

MOREIRA, Lílian Fontes. **A narrativa seriada televisiva: O seriado Mandrake produzido para a TV a cabo HBO**. Revista Ciberlegenda. Ano 9. Número 19. Outubro de 2007. Disponível em: <<http://www.uff.br/ciberlegenda/artigolilianfinal.pdf>> Acesso em: 12 abr. 2010.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck : o Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP. 2003.

PEREIRA, Paulo Gustavo. **Almanaque dos Seriadados**. São Paulo: Ediouro, 2008.

PORTER, Lynnette; LAVERY, David. **Desvendando os Mistérios de Lost: guia não autorizado**. Osasco, SP: Novo Século Editora, 2007.

SANTOS, Maíra Bianchini dos. **Através do Espelho – Aprofundamento do Universo Ficcional de Lost por meio da Narrativa Transmidiática**. Monografia (Graduação em Comunicação Social – Habilitação Jornalismo) – Curso de Comunicação Social – Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), 2009.

STARLING, Cássio Carlos. **Em tempo real: Lost, 24 Horas, Sex and the City e o impacto das novas séries de TV**. São Paulo: Alameda, 2006.