

A intermedialidade como ecossistema imersivo na produção *Thirteen Reasons Why*¹

Matheus Bertolini AMORIM²
Soraya Maria Ferreira VIEIRA³

Universidade Federal de Juiz de Fora, Minas Gerais, MG

RESUMO

O termo intermedialidade aplica-se na conjunção e interação de várias mídias e o que se pode derivar da mesma. Partindo-se dessa conceituação e das diferentes formas de se consumir produtos comunicacionais com o adjunto da web, fortemente atuante no cotidiano do público, buscamos entender como esses diferentes conteúdos na produção *Thirteen Reasons Why* criam um ecossistema imersivo para os consumidores que usufruem de inúmeras plataformas para uma absorção não linear e conseqüentemente uma projeção nesses laços estabelecidos.

PALAVRAS-CHAVE: Convergência, Ecossistema Comunicacional, Intermedialidade, Netflix.

Introdução

A forma de consumir produtos audiovisuais se reinventou com o adjunto da web 2.0. Esse avanço possibilitou a participação daqueles que antes só consumiam dentro do que era ofertado, e a partir de agora agem fortemente nas interações sendo considerados como coprodutores através dessa imersão criada pela transmedialidade que circunda a original a ser comercializada. Dessa forma, a obra se fatia e um desses pedaços é preenchido pelo público que se torna consumidor ativo para a mesma. O consumo e a participação criam importantes resultantes para esses produtos, pois com a interatividade presente nos conteúdos secundários, interligados e mesmo as redes sociais, as métricas e efeitos são medidos através dessa nova forma de demonstrar e interagir com o montante confeccionado e gerado num todo. Esse termo coloca-se em

¹ Trabalho apresentado no IJ 4 - Comunicação Audiovisual do XXII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 22 a 24 de junho de 2017.

² Estudante de Graduação 8º. semestre do Curso de Jornalismo da UFJF, email: matheus.bertolini@gmail.com

³ Professora Doutora da Universidade Federal de Juiz de Fora/MG e Pós-Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Tecnologia da Inteligência e Design Digital- TIDD/SP

voga a "Web como plataforma", ou seja, os portais servindo como hospedagem para a criação e interação a partir daqueles que consomem e, conseqüentemente, a preocupação desses novos produtos no que diz respeito a interligar ambas as "realidades" que são consumidas pelo público; o real e o audiovisual começam a agrupar o mesmo espaço e esse intercâmbio cria então um ecossistema imersivo aos consumidores.

Continuando a partir dos avanços, a plataforma *streaming* foi outro importante acréscimo à atual internet disponível e consumida. Através desses sites, os usuários pagam uma mensalidade que possibilita que o mesmo tenha acesso à um cardápio de produtos audiovisuais à sua escolha. O objetivo é ser similar a uma locadora, na qual é possível ter acesso a títulos de produções, consumir e, com isso, não violar os direitos autorais e legais dessas obras.

O termo *streaming*, em português, adequa-se a "fluxo de mídia", ou seja, uma forma de distribuição de dados, geralmente de multimídia em uma rede através de pacotes de dados frequentemente utilizada para distribuir conteúdo multimídia, através da Internet. Com esse serviço, o mesmo é garantido e legalizado, você consome através da internet esse conteúdo, portanto não faz *download* para seu dispositivo, sendo possível, apenas, assistir através do site e/ou aplicativo do mesmo.

A plataforma Netflix, o mais popular serviço de *streaming* do Brasil, fundada em 1997 nos EUA, surgiu como uma entregadora de DVDs e, em 2007, assumiu o serviço que conhecemos atualmente. O software de transmissão da Netflix permite assistir online a todo o conteúdo em qualquer aparelho conectado à Internet compatível com o aplicativo Netflix, como Smart TVs, videogames, aparelhos de transmissão online, smartphones ou tablets. Presente em 190 países, conta com aproximadamente 93,8 milhões de assinantes, de acordo com a empresa em dezembro de 2016. Além disso, a plataforma oferece conteúdos originais para os assinantes, disponibilizando assim exclusividade para quem deseja consumir tais produções.

A proximidade e interatividade criadas a partir desse acesso e consumo via web possibilitou uma crescente demanda e criação de conteúdos que acionam a intermedialidade como requisito ou mesmo um viés de produção eficaz. O termo intermedialidade é um processo de convergência entre conjunções e interações de diferentes mídias para um mesmo conteúdo. Aqui ressalta-se que a mídia possibilita o enquadramento do que é web ou não, ou seja, há a possibilidade de uma intermedialidade

com mídias digitais, somente com mídias físicas ou, ainda, uma junção de ambas as possibilidades, abrangendo fatores abstratos vinculados ao produto num todo, como por exemplo: arte, informação, sociabilidade, etc. Isso se dá devido ao ecossistema que paira e rodeia o campo cultural e social da produção e mesmo do expectador, afinal, até nisso a intermedialidade possibilita uma convergência clara, a partir do momento que é suficientemente válida a participação e fluxo de ambos os lados dessa mensagem.

De acordo com Massimo Di Felice em seu artigo: *Redes Digitais e complexidade conectiva* (2013) ECA/USP, a dimensão comunicativa não é mais articulada apenas pela técnica, mas pela junção do que seria o resultado da soma das experiências técnicas e psicológicas. As redes criadas a partir dessas informações complexas não buscam um separatismo no que diz respeito às dimensões da contemporaneidade, afinal os componentes da mesma fazem com que essa soma seja eficaz no entrelaçamento desses nós culturais e sociais diante das produções disponíveis em rede.

A introdução de espacialidades e ecologias interativas e a extensão da conectividade às coisas, às biodiversidades e às formas de processamento de dados autopoiéticas, aportadas pelas últimas gerações de redes Internet, contribuiu para a construção de uma ideia ecológica da comunicação que marca os estudos de redes nas últimas décadas. Segundo tal perspectiva, em um contexto no qual cada substância e cada elemento comunica-se, é necessário superar a ideia de mídia e substituí-la pela noção de ecologia comunicativa. (DI FELICE, 2013, p.7)

Ainda neste artigo, Di Felice apresenta uma relação entre o ato de se comunicar e um ecossistema comunicante; nesse sentido ele expõe o que a intermedialidade dessas produções estão agindo dentro das redes digitais. A comunicação então é vista de modo não linear, atuando fortemente na sua interdependência e complexidade. O adjunto web possibilita então o crescimento da informação e da interação por diversos vieses e multidirecionais, ou seja, produtor via consumidor e vice-versa. A partir disso o autor entra nas concepções das propriedades das arquiteturas digitais de redes conectivas, expondo uma ecologia comunicativa não mais baseada unicamente pela oferta de informações, mas principalmente a necessidade entre as interações e as mudanças que as mesmas resultam dentro desse habitat comunicacional. Para se pensar nessas propriedades ele parte da interpretação de três palavras-rotas resultante de uma pesquisa realizada pelo Centro de Pesquisa Internacional Atopos, são elas: atopia,

transespecificidade e transsubstanciativa. Para o estudo proposto nesse artigo, iremos abordar apenas um dos três conceitos expostos por Di Felice:

(...) O princípio de transespecificidade, segundo o qual a conectividade e a dimensão comunicativa não ocorrem apenas externamente, isto é, no âmbito conceitual como um repasse de conteúdo ou no âmbito midiático como o deslocamento de fluxos de informações, mas envolve também a dimensão interna, provocando mudanças e alterações qualitativas entre os diversos membros e as diversas substâncias conectadas. O princípio da transepecificidade demonstra como, ao conectar-se em rede, cada substância torna-se outra, alterando sua condição originária e hibridizando-se com as demais. (DI FELICE, 2013, p.8)

Os 13 Porquês - Thirteen Reasons Why

13 Reasons Why (estilizado em tela como Th1rteen R3asons Why) é uma série americana baseada no livro *Thirteen Reasons Why* (2007), de Jay Asher, adaptado por Brian Yorkey para a Netflix e lançada no dia 31 de março de 2017. A produção gira em torno de uma estudante que comete suicídio após uma série de falhas culminantes, provocadas por indivíduos selecionados dentro de seu cotidiano de ensino médio, mesclando temáticas consideradas tabus e dividindo os espectadores diante daquilo que faz a história ser construída. A proposta original do conteúdo era a produção de um filme em que a personagem principal fosse interpretada pela atriz e cantora Selena Gomez. A adaptação, no entanto, foi selecionada para se tornar a série original Netflix no final de 2015 na qual a artista americana passou a atuar como produtora executiva. Com esse ponto de partida, incorporar uma celebridade aos bastidores da produção já fez com que a série atingisse o público alvo em questão. Selena Gomez atua fortemente nas redes sociais, é a celebridade com maior número de seguidores no Instagram, surgiu de um seriado da Disney, e manteve o apelo ao público jovem, público este condizente também ao esperado com a produção em questão. Uma vez que temática, enredo e estética, se mesclam criando esse ecossistema audiovisual capaz de imergir quem assiste para a realidade retratada.

Características e convergências

Baseada em uma história tipicamente adolescente, a série tem características marcantes em sua estrutura que a torna um conteúdo híbrido quando analisada como uma produção comumente televisiva com aspectos claros de um produto dedicado a

web. As séries televisivas e web já permutam muitas características e convergem exterioridades que possibilitam justamente a unicidade do que está em análise. No caso da série em estudo, a narrativa transmídia torna-se explorada com intuito de ser uma nova força para se narrar essa história. Henry Jenkins (2009) denomina “transmidia storytelling” (narrativa transmídia) como uma característica capaz de convergir múltiplos contextos e, a partir disso, construir uma narrativa que extrapola uma única mídia.

A interrelação entre transmídia e intermídia, possibilita enxergarmos dentro de *Thirteen Reasons Why* a transposição que aconteceu entre plataformas e como a mesma adaptou-se suas características para determinada mídia que hospedaria sua narrativa naquele momento. Ambos trabalham com essa transferência de conteúdos para outros suportes de mídias diferente da originalmente criada para esse produto. Neste estudo, todo o trabalho partiu-se de uma obra literária e expandiu-se para uma série da Netflix e um documentário na mesma plataforma. Além disso, gerou insumos para as redes sociais, mídias off line e trilha sonora.

Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. (JENKINS, 2009, p.157)

O fluxo de conteúdos convergidos para o ecossistema da série possibilita uma nova imersão substancial. Nessa convergência em questão, personagens e atores, ou seja, ficcional e real, se mesclam para convergir, através daquela narrativa, uma alteração e uma interação claramente possível no que se diz respeito às mudanças sociais e culturais que a mesma cria, afinal, a partir do enredo claramente dedicado ao público jovem, expectadores migram suas experiências para o que vem sendo referido.

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (JENKINS, 2009, p.29)

Adequar à história e temática propostos a mídia ideal é um dos grandes desafios das produções criadas pela intermedialidade. Partindo disso e como já mencionado anteriormente, o produto final passou a ser feito como uma série justamente para expandir a necessidade que um filme não seria capaz de suprir. Além disso, vale

ressaltar que o público em questão atingido consome atualmente maior quantidade de séries (ou mesmo produções audiovisuais num todo) via internet, o que resultou essa adaptação como um original Netflix. Sendo assim, o produto está onde há consumidores e consequentemente o alvo é atingido. Aqui não afirmo que há somente expectadores para tais produções via web, e que os mesmos não consomem via televisão, o que há como evidência é justamente a possibilidade de assistir quando e onde quiser através de dispositivos comumente utilizados por essa geração.

Partindo para a análise da geração consumidora em si, os produtos começaram a convergir para que o ecossistema dos mesmos torne-se um habitat imersivo no que diz respeito a série e o que circunda a mesma. Dessa forma, a convergência partiu-se através da conexão entre história e as redes sociais. A série possui página própria no Facebook (<https://www.facebook.com/13ReasonsWhyBR>) com 2.338.134 de curtidas; conta no Instagram (<https://www.instagram.com/13reasonswhy>) com 2,1 milhões de seguidores e um site interativo e exclusivo envolvendo a temática (<http://naosejaumporque.netflix.io/>) que simula uma conversa por chat (similar ao WhatsApp) e que vai narrando todos os porquês da história e criando uma interação com perguntas que giram em torno de uma conscientização ao combate ao bullying, depressão e suicídio. No final dessa “conversa” o site sugere que você compartilhe via sua conta de whatsapp histórias que são da série para que as pessoas tenham conhecimento, se identifiquem e busquem uma alternativa. A imagem abaixo ilustra o final da conversa com essa possibilidade de compartilhamento, o chat mescla esse diálogo com um teste para você descobrir se é um agressor dentro da sua realidade do bullying, as perguntas criam essa interação e propostas convergidas ao enredo da série.

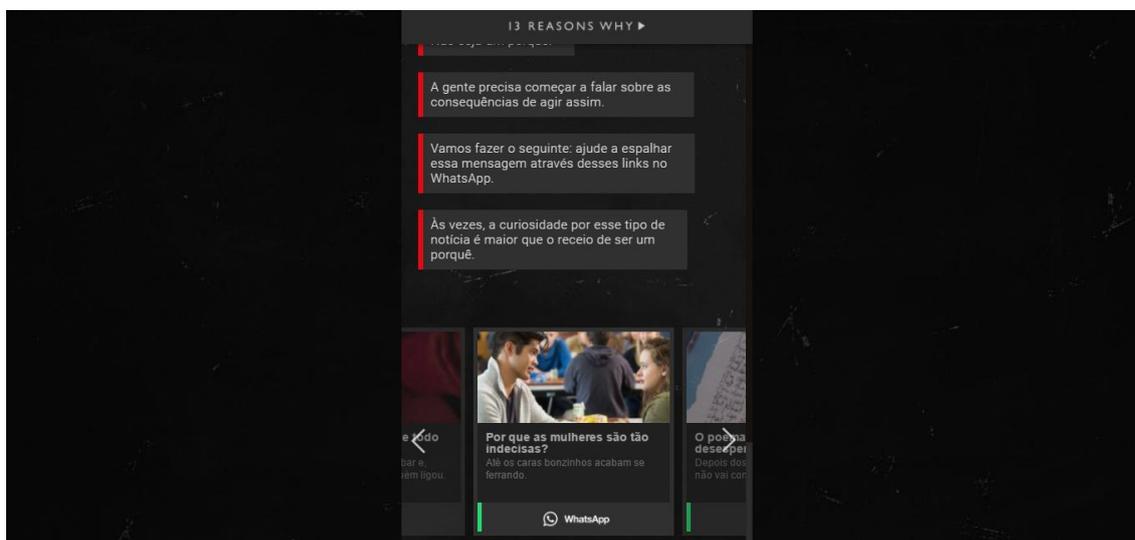


Imagem: produto criado a fim de criar uma interação e conscientização do público.

Estrutura e estética

A partir dessa conceituação a análise surge a partir das capas dos livros em cenário nacional (Brasil) e original da produção (EUA). Além disso, uma contextualização das capas de divulgação da série e a possibilidade da convergência dessa estética além da estruturação de alguns elementos das cenas da produção original Netflix.

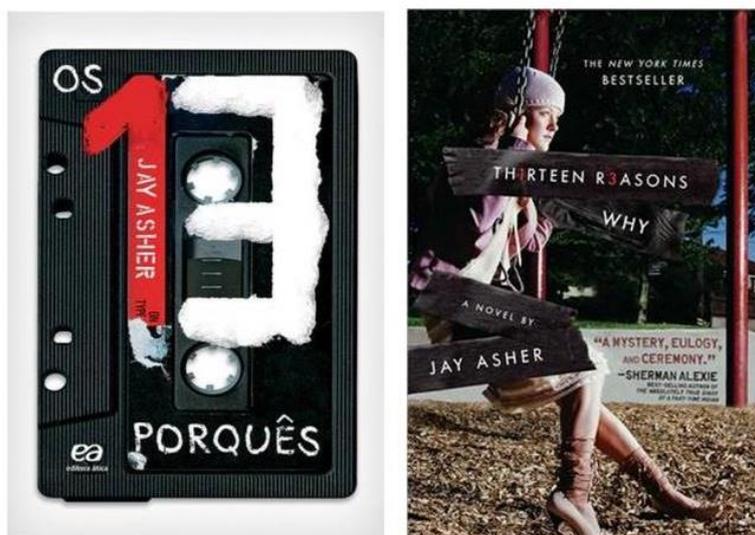


Imagem: Capas dos livros nas versões Brasil e Estados Unidos respectivamente.

Analisando as imagens mencionadas, os livros trazem referências do enredo uma vez que a versão nacional coloca em evidência a fita, onde toda história é gravada e narrada, ou seja, esse objeto torna-se praticamente um personagem dentro da narrativa. Já a versão americana, Hannah (principal) está no parque, cenário de boa parte da história. Nesta capa a personagem recebe destaque assim como a fita, portanto uma relação de evidência em ambos os livros, uma vez que, considerando o objeto um personagem chave para toda a história, ele se equipara a personagem central e cria, portanto, um direcionamento no que se torna mais crucial para a mesma. Além disso, vale ressaltar a presença da cor vermelha e do número 13 em ambas as capas: na nacional, o 13 em evidência coloca em questão ainda a numerologia e a superstição como fator cultural abrangido pelo público, a referência de feito a mão fica clara quando visualizamos algumas imperfeições pelo que parece ser um corretivo textual, mesclando com um vermelho próximo a tonalidade de sangue. Enquanto isso, a capa original americana, a solidão da menina possui maior destaque e os tons quentes não são tão

marcados, a fotografia possui maior evidência e o número 13 é incorporado na grafia do título do livro, assim como da série.



Imagem: Capa e divulgação da série Netflix respectivamente.

As imagens da série produzida pela Netflix, coloca não somente Hannah em evidência, mas Clay também. O casal são os principais da série e a narrativa se dá através de ambos os olhares. Essa complexidade cria então uma forma interessante no decorrer dos 13 episódios disponíveis, uma vez que presente (narrativa Clay) e passado (narrativa Hannah) se mesclam e, portanto, intercalam duas visões e histórias diferentes dentro de um mesmo contexto narrativo. Além disso, a série não passou por uma tradução na nomenclatura para a plataforma, no Brasil a produção manteve o nome original, a grafia intercalando números e acrescentou ainda um símbolo de play como elemento gráfico dando a ideia do executar das fitas. A imagem em seguida, com Hannah sozinha, foi a de divulgação utilizada pela página oficial da Netflix e da série para divulgação da mesma, foi feita uma referência estética à capa original, que coloca em evidência uma única personagem e um conteúdo textual sobre a mesma. Essa adaptação foi feita com todos os personagens, variando as frases e colocando nelas alguma relação com o porque envolvido pelo mesmo dentro da série. Segue o exemplo a seguir com os personagens sendo divulgados e também já buscando entender a complexidade narrativa que interliga toda a história central com as dos demais, já que existem 13 porquês que desenrolam a mesma e, por isso, 13 episódios que, com duração média de 55 minutos, cada episódio narra a explicação do motivo de determinado personagem ser um dos porquês do suicídio de Hannah.



Imagem: Divulgação da série e dos personagens Netflix.

Além do mencionado anteriormente, as feições das pessoas envolvidas está interligada com as características das mesmas, vale ressaltar também um aspecto de foto de criminosos que as mesmas possuem. Clay (última imagem) é o único com o fone pois é ele que escuta a fita em toda a série, os que estão sorrindo, são os que não acreditam que tiveram alguma culpa diante do suicídio, e os sérios, sabem que tudo o que foi dito era verdade, portanto, uma mistura de susto e culpa em suas feições.

Por fim, nesta análise estética e estrutural, vale ressaltar a temperatura da série. Como a narrativa se dá através de dois olhares, o visual da série também permuta por esses dois pontos de vistas. Hannah, ainda em vida, aparece em cenas como *flash backs* em tonalidades mais quentes, os tons alaranjados demonstram a vida da personagem narrando sua história. Em contrapartida, quando Clay que narra algo, as tonalidades de azul circundam as cenas justamente para demonstrar a solidão do mesmo e ausência de Hannah. Além disso a cicatriz que Clay tem no “presente” da série, faz ficar mais evidente uma separação temporal, uma vez que quando ele não apresenta o ferimento é outro tempo cronológico retratado.



Imagem: Com a presença de Hannah, tons quentes. Clay sozinho, tons frios.

Os porquês da Intermidialidade

Após toda essa análise é importante entendermos os porquês da existência da intermidialidade nessa obra. O conteúdo imersivo a partir do livro se expandiu para outras produções audiovisuais e foi capaz de se alastrar de tal forma que todos estão ao menos sabendo do que se trata, mesmo que informalmente. O livro, já considerado um *best-seller*, antes mesmo de se tornar uma série, já motivava leitores a consumirem a história. Vale ressaltar a criação dos personagens, tipicamente jovens americanos de ensino médio, comercializado mundialmente, além disso, a diferenciação dos personagens e a ampla gama de personalidades interpretadas, fomentou o que seria a projeção e identificação sobre os mesmos. Dentro da escalada dos personagens envolvidos há uma gama de diversidades que englobam temáticas como preconceito racial, orientação sexual, popularidade e a falta dela, portanto são dramas comumente relatados pelos jovens e que a obra se propôs em se espelhar.

Visando isso, o conteúdo se expande para um produto seriado e mundialmente acessível, já que o padrão norte americano é mundialmente consumido, essa projeção se manteve presente nos estereótipos criados e os laços sociais foram capazes de fazer com que a realidade de um brasileiro, por exemplo, fosse enquadrada dentro de um ecossistema que não se equipara tão facilmente no cotidiano real do mesmo, porém há pontos e ações chaves para que o tema se torne amplamente comum entre os espectadores.

Por fim, de acordo com as produções criadas, o documentário (que já se inicia como se fosse um 14º episódio da série) destaca, em sua divulgação, a imagem da Selena Gomez. Além disso, é um documentário todo gravado com depoimentos dos produtores, atores e profissionais da psicologia a fim de entender como “fontes oficiais” e extra interpretação. As falas centrais são os motivos de cada porquê retratado e mesmo depoimentos pessoais. A Netflix, nesse momento, se aproveita da intermidialidade para criação de um novo produto da temática e podemos considerar até mesmo da série. Usa-se da imagem da Selena Gomez e demais atores, que agora já construíram algum laço com os espectadores, para criarem um conteúdo de caráter explicativo, porém com doses emocionais e que não tenha mais um apelo ficcional.

A temporalidade presente na série é outro fator motivador da intermidialidade. Há especulações de uma possível segunda temporada sem nem mesmo a existência de um outro livro para se basear. Com isso, partimos da ideia da criação dos laços sociais

atingidos com essa produção, ou seja, uma conexão estabelecida entre atores sociais, que se formam através dessas interações e identificações presentes. Lúcia Santaella e Renata Lemos (2014) seguem a lógica da penetração individual em fluxos coletivos abertos de ideias compartilhadas em tempo real, que estão em movimento contínuo, definindo assim parte do que seriam esses laços.

Na era dos fluxos, virtual e real são entendidos como se fossem uma só e a mesma coisa - uma mesma rede integrada através de dispositivos híbridos. Estamos vivendo a transição entre o modelo de acesso restrito à informação para um modelo aberto e livre, no qual a informação se espalha por todas as superfícies e ambientes. (SANTAELLA / LEMOS, 2014, p.95)



Imagem: Cena do documentário - Thirteen Reasons Why: Tentando Entender os Porquês

Portanto, entender que a intermedialidade cria um grande lastro com todo o conteúdo oferecido faz com que, a partir disso, o conhecimento e o consumo do mesmo torne-se onipresente diante do ecossistema comunicacional que se é criado, uma vez que a mesma em questão, através de diferentes produtos e mídias, é capaz de se “infiltrar” nas diversas redes presentes e, com isso, proporcionar uma produção daqueles que consomem e atuam de certa forma na temporalidade devido aos laços estabelecidos. Além disso, vale ressaltar a cumplicidade que a mesma cria diante do público, cumplicidade essa que pode soar para os dois lados da semântica estabelecida. O que aconteceu exatamente com a série quando colocada ao público sua efetividade na

temática abrangida e, por fim, em todas as características que foram capazes de sustentar todos os produtos que foram criados.

REFERÊNCIAS

DI FELICE, Massimo. **Redes digitais e complexidade conectiva**. São Paulo: ECA/USP. 2013

FERREIRA, Soraya. **A televisão em tempos de convergência**. Juiz de Fora: Editora UFJF. 2014

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2ª ed. São Paulo: Aleph. 2009

SANTAELLA, Lúcia / LEMOS, Renata. **Redes sociais digitais: a cognição conectiva no Twitter**. São Paulo: Paulus. 2014