



Entre *Lost* e *The Walking Dead*: a relação da internet com roteiros complexos¹

Ítalo Cerqueira de SOUZA²

Juliana Freire GUTMANN³

Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA

RESUMO

Desde *Lost*, as séries norte-americanas estão cada vez mais se desenvolvendo a partir de roteiros complexos, uma tendência que vem se consolidando e atraindo uma legião de fãs. Através das redes sociais na internet, eles discutem os capítulos, analisam furos e traçam os rumos que sua série deve seguir. Pensando nesse contexto, o atual trabalho visa analisar como está configurado esse cenário através da série *The Walking Dead*.

PALAVRAS-CHAVE: TV; ficção; roteiro; internet; série.

INTRODUÇÃO

Retratando o dia-a-dia de um grupo de sobreviventes de um acidente aéreo em uma ilha completamente desconhecida, a série *Lost*, na época de sua exibição, alcançou um inquestionável sucesso, que, traduzindo em números, podem ser assim representados: o primeiro episódio de sua sexta temporada alcançou uma audiência de 12,1 milhões de telespectadores apenas em território estadunidense; as inserções comerciais de seu episódio final, cuja duração foi de duas horas e trinta minutos, foram vendidas por US\$ 900 mil, uma das mais caras já registradas; além disso, a série foi indicada a 176 indicações, de prêmios como Globo de Ouro e *Emmy*, dos quais conquistou 50 estatuetas⁴. A série que se propunha ser multiplataforma, além dos 121 capítulos que foram exibidos pela TV, estendeu-se em HQs, livros e jogos eletrônicos. Não à toa, a série foi a mais baixada ilegalmente na internet, já que apenas em 2009, cada capítulo seu chegou em média à 6,3 milhões de downloads.

Em fevereiro de 2010, há pouco mais de 4 anos, a Revista Superinteressante, vislumbrada com o sucesso que a série *Lost* conquistou ao redor do mundo, decretava que a televisão era um passado calcado apenas no controle remoto, enquanto que o mundo acabava de assistir ao descortinar do potencial da novata internet. De acordo

¹ Trabalho apresentado no IJ 5 – Rádio, TV e Internet do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de maio de 2014.

² Graduando, 8º semestre, do curso de Produção em Comunicação e Cultura da FACOM-UFBA, email: italo.lirio@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professora permanente do Programa de Pós Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da FACOM-UFBA, email: jugutmann@gmail.com

⁴ Dados publicados por O Globo, no dia 24/05/2010. <http://glo.bo/1hpEPw8>



com a publicação, através da rede, assistir TV pela TV se tornou um hábito anacrônico, já que as possibilidades que se abriam através do novo meio garantiam uma nova experiência espectral e *Lost* representaria apenas a vanguarda dessa nova geração. Era observável que após o final de cada capítulo, um movimento de internautas se intensificava pela web para discutir, compartilhar informações e saber as novidades que estavam por vir em fóruns, comunidades e diversas redes sociais em grande parte do mundo.

Analisar minuciosamente roteiros, escolher quando, como e o que quer assistir e se libertar da janela global de exibição televisiva são algumas das vantagens traçadas na matéria com a transferência da TV tradicional para a internet. Bem, de fato, todos esses aspectos apontados são possíveis nesse novo meio, mas é válido ressaltar que apesar de ter encontrado uma nova tela, ou melhor, uma nova plataforma, as características que conformam a linguagem televisiva ainda se mantêm presentes. Ademais, se observados os números de capítulos baixados versus audiência televisiva de *Lost*, como demonstrados acima, é fácil concluir que a televisão tradicional ainda faz frente à internet ao que se refere ao consumo de conteúdo televisivo. 12,1 milhões de telespectadores norte-americanos ante 6,3 milhões de downloads em escala global representa a forte relação que os telespectadores ainda têm com as matrizes culturais da televisão convencional.

Uma das especificidades, na época, que envolvia *Lost* era o fato da sua emissora, a ABC, saber trabalhar com o sucesso da série em rede. Além de admitir que o compartilhamento ilegal de capítulos a promovia, a aura de mistérios que alimentava sua trama criou o ambiente ideal para o canal lançar conteúdos paralelos. Foi a partir de então que para desvendar dúvidas dos telespectadores e fomentar ainda mais a discussão que alguns webvídeos foram lançados, como os *The Dharma Initiative*. No geral, eram vídeos de curta duração, que não alteravam a dinâmica da trama original, mas que traziam informações que poderiam dar pistas aos telespectadores para descobrir o que o roteiro escondia. É significativo observar a relação que aqui se estabelece entre produtores e receptores. A internet por si só, enquanto tecnologia, não é responsável por provocar mudanças no modo de assistir TV, é claro que ela estabelece condições técnicas para tal, mas é o uso social que vai determinar como se dará sua configuração. A forma como os telespectadores estavam consumindo os capítulos de *Lost*, possibilitou a produção da série com um roteiro complexo, permitindo ganchos narrativos entre um



capítulo e outro e deixando em aberto situações que só seriam esclarecidas em um momento posterior.

Certamente, *Lost* não foi vanguardista no que consiste em séries de roteiros complexos, essa experimentação é anterior⁵, mas ela é ícone de uma era, na qual comunidades de fãs ganharam ressonância no meio virtual para discutirem sobre a trama, traçarem perfis dos personagens, compartilhem episódios, desvendarem pistas deixadas pelos roteiristas e produzirem conteúdos próprios, cujos exemplos mais emblemáticos dessa tendência são o blog *Dude, we are Lost* e a enciclopédia *Lostpedia*, além dos inúmeros fóruns na internet afora. Todo esse contexto representa uma apropriação do conteúdo hegemônico por parte do telespectadores que é observado na outra ponta do processo pelos seus produtores, os quais, por sua vez, traçam estratégias de construção de uma narrativa que alimente o interesse dos fãs pela série dentro e fora de seu horário de exibição.

Em 2010, a série teve seu último capítulo exibido e buscando observar o legado deixado por *Lost*, este artigo analisará como atualmente a relação entre internet e roteiros complexos das séries têm se estabelecido. Para tanto, a série *The Walking Dead*, que se encontra atualmente em sua quarta temporada, foi escolhida para compor a análise, pois seu caráter multiplataforma e sua capacidade de angariar uma legião de fãs se assemelha ao que *Lost* era, condições fundamentais para entender de que forma os roteiros são pensados e elaborados nessa atual conjuntura.

O QUE SÃO ROTEIROS COMPLEXOS?

Em *A Televisão Levada à Sério*, Arlindo Machado (2005) determina que o conjunto de toda programação televisiva é pensada a partir de blocos, que são intercalados por intervalos comerciais, ou seja, ao transmitir qualquer programa a emissora planeja a quantidade de blocos que o comporá, além disso, em um plano macro, ela vislumbra com que frequência esse programa será transmitido, seja diária, semanal ou mensalmente. Uma forma de organização denominada pelo autor como serialidade. Já ao que consiste os programas narrativos, estes são divididos em capítulos ou episódios, que por sua vez são subdivididos em intervalos comerciais:

⁵ Mittell (2012) cita algumas séries que já experimentavam a complexidade de roteiros, como: *Seinfeld*, *Os Simpsons*, *Buffy*, a caça vampiros, dentre outras.



Muito frequentemente, esses blocos incluem, no início, uma pequena contextualização do que estava acontecendo antes (para refrescar a memória ou informar o espectador que não viu o bloco anterior) e, no final, um gancho de tensão, que visa manter o interesse do espectador até o retorno da série depois do break ou no dia seguinte (MACHADO, 2005, p. 84).

Ainda de acordo com Machado, existem três tipos basilares de narrativas seriadas na televisão: a teleológica, na qual há uma narrativa ou várias narrativas entrelaçadas e paralelas que se desenvolvem ao longo dos capítulos; as histórias completas e autônomas, que possuem uma estrutura com início, meio e fim em episódios isolados, portanto o episódio posterior não tem relação com o anterior, mantidos apenas os personagens principais e o tronco narrativo que a direciona; e aquelas em que personagens e enredos são completamente distintos em cada episódio, sendo apenas a temática o único elo entre todos.

Os roteiros complexos necessariamente se enquadram nas formas narrativas teleológicas, pois a sua dinâmica é a de construção de um enredo que se desenvolve ao longo dos capítulos com ganchos de tensão entre um e outro, justamente com o intuito de prender a atenção e fidelizar o telespectador à história. Todos os personagens principais são mantidos e o roteiro é pensado, em grande parte, de forma estratégica, adicionando mistérios e, ao mesmo tempo, lançando pistas de forma gradual para fomentar no telespectador o senso de investigação e provocar a discussão sobre os rumos futuros de seus personagens.

Engana-se quem acredita que a utilização de roteiros complexos é uma tendência que veio com a popularização da internet. É claro que nela esse movimento ganhou em amplitude e visibilidade, mas, de acordo com Jason Mittell (2012), há algumas mudanças sentidas na indústria televisiva ao longo dos anos que preparou o ambiente ideal para a complexidade das séries como hoje está constituído:

Algumas transformações na indústria midiática, nas tecnologias e no comportamento do público coincidiram com o surgimento da complexidade narrativa sem, contudo, operarem como razão principal de tal evolução formal. Mas certamente possibilitaram o florescimento de suas estratégias criativas (MITTEL, 2012, p. 33).

Ao contrário de algum tempo atrás, quando ainda era restrita a oferta de canais de televisão, observa-se, hoje, principalmente com a TV por assinatura, que esse cenário se ampliou e se diversificou, o que vem gerando uma audiência televisiva, antes concentrada, agora diluída. O que é representativo nesse aspecto é que antigamente,



com a atenção voltada para alguns poucos canais, “a inconstância do público a narrativas seriadas semanalmente e as pressões relacionadas a direitos favoreceram a manutenção de episódios de sitcoms convencionais e de dramas processuais intercambiáveis” (MITTEL, 2012, p.34), o que tornava engessadas e pouco ousadas algumas produções audiovisuais, mas com o aumento da concorrência, as emissoras de TV se viram obrigadas a traçar estratégias para ampliar sua oferta de ficções seriadas e, ao mesmo tempo, conquistar um público fiel. Para citar alguns exemplos, é o caso das atuais séries que abordam temáticas de vampiros (*The Vampire Diaries*) e super-heróis (*Smallville* e *Heroes*), narrativas que exploram nichos de fãs, cujos interesses giram em torno dessas específicas temáticas, além deles possuírem um ímpeto potencial por consumir DVDs e outros produtos derivados, levando ao seus produtores a pensarem não somente na série em si, mas na construção de uma cadeia multiplataforma para ela.

A migração de roteiristas do cinema para televisão também foi uma das causas apontadas por Mittell para a consolidação de roteiros complexos das séries. No cinema, apesar de serem os roteiristas que escrevem a história do filme, o diretor ainda permanece como uma figura central e é o responsável por determinar os rumos que o enredo deve tomar. Cenário contrário apresentado pela TV, onde os roteiristas detém maior liberdade e controle sobre a sua produção. Essa condição permitiu que esses profissionais pudessem experimentar e inovar em um formato diferente ao do cinema, ou seja, aplicar uma linguagem muito comum em filmes de duas horas, por exemplo, em histórias que possibilitem a produção de arcos maiores, como as séries. O roteirista, diretor e produtor, J.J. Abrams, responsável pelas séries *Lost* e *Person of Interest*, é um dos principais exemplos desse novo perfil profissional, já que ele transita com produções entre as duas mídias:

Somado a isso, como a televisão dos reality shows apareceu como alternativa popular e financeiramente compensatória em comparação à programação roteirizada, os escritores dedicados à televisão passaram a procurar algo a oferecer de singular na ficção televisiva; a complexidade narrativa evidencia um dos limites dos reality shows na medida em que atesta a manipulação cuidadosamente controlada da trama e das personagens nas formas dramática e cômica e que os produtores consideram mais difícil de reproduzir (MITTELL, 2012, p. 33).

Do lado do público, a condição de poder gravar o que se transmitia pela TV garantiu ao telespectador organizar seus horários não mais pelas determinações das emissoras, mas por suas próprias demandas. O que se observa é que desde a época da



popularização do VHS é que essa é uma prática comum, que transferiu para o telespectador um certo poder na transmissão, já que agora o conteúdo seria dele e o controle de pausar, retornar e avançar possibilitaria uma nova leitura das séries, seja na vigilância de furos no roteiro ou até em análises mais minuciosas da história. Algo não muito diferente ao que é observado atualmente com a internet, mas esta tem um diferencial potencializador: além da possibilidade de gravação, na rede é possível compartilhar capítulos e conteúdo, além de criar comunidades nas quais os usuários podem debater, analisar, investigar e sugerir caminhos para a sua série:

A ubiquidade da internet permitiu que os fãs adotassem uma inteligência coletiva na busca por informações, interpretações e discussões de narrativas complexas que convidam à participação e ao engajamento – e em programas como *Babylon 5* e *Veronica Mars*, os próprios criadores participam das discussões e usam fóruns como forma de obter *feedback* sobre a compreensão e a fruição deles. Outras tecnologias digitais, como os videogames, os blogs, sites de RPG e sites de fãs abriram espaços para que espectadores ampliem sua participação nesses ricos mundos ficcionais para além do fluxo unilateral da televisão tradicional (MITTEL, 2012, p. 36).

Essa convergência de fatores trouxe às séries os roteiros complexos, seja através na transposição da experiência cinematográfica de seus roteiristas, ou na crescente interação e engajamentos dos telespectadores a partir do desenvolvimento tecnológico.

O ROTEIRO COMPLEXO DE *THE WALKING DEAD*

Baseada em uma história em quadrinhos homônima, a série *The Walking Dead* retrata um planeta Terra pós-apocalíptico, onde uma infestação, ainda desconhecida, torna seres humanos em mortos-vivos, ou zumbis, cujo contágio é feito através de mordidas e arranhões de alguém já transformado. Seu enredo gira em torno de um grupo de pessoas, liderados por Rick Grimes, que tenta sobreviver à escassez de comida e dos confortos da vida moderna, ao mesmo tempo em que devem lidar com os *walkers*⁶ para não serem infectados através de suas mordidas ou comidos vivos.

A construção do enredo, da qual parte TWD⁷, está contextualizada dentro de um cenário de complexificação das narrativas, uma tendência marcante na produção de séries norte-americanas dos últimos anos. Em alternativa ao padrão narrativo fechado

⁶ Designação dada aos zumbis pelos personagens da série.

⁷ Sigla de *The Walking Dead*.



em episódios isolados, as séries complexas transformam essa estrutura, estendendo-a em capítulos (MITTELL, 2012). Muito próxima da condição de construção narrativa do reality-show, a série expõe seus personagens ao limite da sobrevivência humana e põe em teste quais princípios éticos devem ser seguidos após o desmoronamento da civilização. A narrativa interpõe tais questões sob um núcleo constituído pelo tal grupo de sobreviventes que, ao longo do enredo, é reconfigurado, evolui diante da recente catástrofe e estão incessantemente buscando um local seguro para se abrigar e sobreviver. Isso só prova a evidência de que todos os capítulos estão costurados por uma trama que não se limita em apenas um episódio, diferentemente de séries que seguem o modelo mais tradicional, nas quais cada episódio era fechado em si próprio com início, meio e fim.

Para demarcar mais fortemente essa condição um recurso bastante utilizado por seus roteiristas é o gancho narrativo, o artifício garante que ao findar de um capítulo, a narrativa esteja em um clímax tão alto que sua resolução seja acompanhada apenas posteriormente. O último capítulo da *mid-season*⁸ da quarta temporada pode representar bem essa condição. Quando enfim o grupo de Rick consegue se estabelecer em um local seguro e protegido, em uma penitenciária desativada, o Governador – antagonista da temporada – chega ao local com sua equipe com tanques de guerra e bastante munição, além de manter como refém dois aliados de Rick. Após muita discussão, um enfretamento se inicia e algumas pessoas são mortas. O grupo da prisão tentando se esquivar do combate, foge, porém, pela primeira vez, todos se separam. A partir de então, vários questionamento surgem: Para onde foram? Como conseguirão se reunir novamente? O bebê que estava com o grupo sobreviveu? Quem sobreviveu? Bem, a esperança é que todas essas perguntas sejam respondidas no retorno da série, o que garante a curiosidade dos fãs e sua fidelização aos próximos capítulos.

É usual no mercado televisivo norte-americano, as temporadas de suas séries serem planejadas em 22 episódios na *Fall Season*, que se inicia em meados de setembro - primavera do hemisfério norte -, ou em 12 a 14 episódios na *Summer Season*, programada para começar em meados de maio – verão do hemisfério norte. Para a temporada mais longa, por conta das pausas e retomadas das temporadas devido aos feriados e datas comemorativas de final de ano, o período de exibição se estende por 8 meses, já para a temporada mais curta, as séries são exibidas em 3 meses. Entretanto

⁸ *Mid-season* significa metade da temporada. Algumas séries estadunidenses se dividem em duas *mid-seasons*, por conta da pausa dada aos festejos de final de ano no país.



TWD foge a essa regra. Como já mencionado, a série é baseada em uma história em quadrinhos homônima, suas temporadas, até então, são marcadas pelos arcos narrativos traçados nos quadrinhos, desta forma temos: primeira temporada delimitada ao acampamento, segunda ao abrigo cedido na fazenda do Sr. Hershel Greene, a terceira à fuga para a prisão e a quarta a transferência da prisão para o Terminal. Neste contexto, poderia ser uma opção dos roteiristas da série adotar o modelo da indústria, mas ao que se percebe se optou pela fidedignidade dos arcos da narrativa da HQ, por conta disso, cronologicamente, as temporadas são constituídas por 6, 13, 16 e 16 capítulos. É claro que as linguagens destes dois meios são diferentes, portanto adaptações são necessárias. É justamente neste aspecto que se direciona o atual cenário da produção de séries complexas: ao invés de se voltar para o grande público, os canais de televisão norte-americanos estão focando em um outro bastante específico e qualificado, consumidores em grande potencial que atraem anunciantes para a programação, ou seja, os fãs, em nosso caso, os fãs de histórias de zumbis.

A estratégia tem correspondido ao planejado, a estreia de TWD marcada para o dia 31 de outubro nos EUA tem grande significação: com um enredo bastante marcado por figuras de mortos-vivos, seres que despertam a memória de uma vasta literatura cinematográfica, alinou-se ao dia em que popularmente se comemora o Dia das Bruxas no país. O resultado foi um público de 5,3 milhões de espectadores na noite de sua primeira exibição, considerada a maior audiência de qualquer série exibida em canal fechado dos EUA⁹.

O fã das séries se difere de um telespectador comum. Seu alto grau de engajamento o leva a um estágio de leitura mais apurado. Suas análises aprofundadas são capazes de identificar furos no roteiro, erros de continuidade, detectar pistas deixadas pelos produtores e tentam sempre traçar o futuro da narrativa. Para se chegar a esse nível, assistir a uma simples exibição do capítulo na TV não é suficiente. Atualmente, esse processo ganhou força na internet, graças a Web 2.0, cujo princípio é o de colaboração e troca de informações em sites ou ambientes virtuais, o compartilhamento de vídeos começa a ser tendência entre os internautas. Através de sites de streaming, de hospedagem de arquivos, redes P2P ou via torrent é possível intercambiar conteúdos audiovisuais em qualquer parte do planeta. Além disso, é

⁹ Saiba mais em: <http://bit.ly/1gXy8X6>



possível compartilhar opiniões e experiências através das discussões com pessoas das mais diferentes matrizes culturais de todo o mundo.

Na página *The Walking Dead Brasil* do *Facebook*, a sua moderação, composta por fãs da série, faz postagens regulares para provocar a discussão entre os seus curtidores. No dia 30 de março de 2014, foi exibido o último capítulo da quarta temporada de TWD em TV norte-americana, que apresentou uma edição rápida, cheia de referências, *flashbacks* e com diversos ganchos para o início da quinta temporada. Em resumo, o grupo de Rick chega ao tão esperado Terminal¹⁰, onde, a princípio, são bem recebidos por uma comunidade ali instalada, mas a situação se reverte ao perceber que tudo aquilo era apenas uma encenação. Em uma emboscada, o grupo de Rick é aprisionado em um vagão de trem, local em que eles encontram parte desaparecida da equipe. Claro, que em uma *season finale*, opiniões serão divididas sobre o que agradou ou não aos fãs, mas o que interessa são as impressões que ficam do capítulo, que por si só são narrativas originadas de uma narrativa hegemônica:

Internauta 1: Sinceramente não entendi o pessoal reclamando do episódio e falando que foi ruim. Eu achei ótimo, tava cheio de referências a HQ (o homem aleatório devorado no início, os Marauders tentando estuprar o Carl, Rick insano com sangue nos olhos matando todo mundo, encontro com os canibais, encontro do Rick com o grupo do Abraham, a frase de Rick no final..), além disso, a analogia entre a explicação da armadilha que o Rick fez pra pegar o coelho e o Terminus foi legal pois assim como o coelho percorreu a trilha pra cair direto na armadilha, eles também percorreram os trilhos direto até o Terminus.. O laço de confiança entre Rick e Daryl está mais forte do que nunca, assim como a relação entre Carl e Michonne, que por sinal está sendo uma mãe muito melhor do que a Lori, o reencontro do grupo (com exceção de Carol, Tyreese, Beth e Judith que ficaram de cliffhanger), os flashbacks mostrando um antagonismo esdrúxulo entre a vivência deles na prisão, onde eles estavam até de desfazendo das armas, e agora de volta pro mundo onde o maior perigo não são os walkers, e sim os próprios humanos. Para os que estão dizendo que essa temporada foi só enrolação e reclamam mais a cada episódio: parem de assistir, é simples. Eu não entendo porque continuam assistindo uma série que não gostam...

Nesse diálogo, além da defesa pela série, o Internauta 1 consegue imprimir suas considerações e o sentido que ele encontrou no capítulo, estabelecendo uma relação com a plataforma do HQ, o que demonstra a prática de uma leitura cruzada nesse

¹⁰ O Terminal na trama é um local que prometia ser um paraíso para todos que viessem. As placas distribuídas ao longo de linhas de trem e transmissões via rádio faziam menção sobre o local.



momento. Como já foi mencionado, TWD é uma série multiplataforma, então para cada mídia específica, uma ramificação da matriz deve ser pensada e, é nesse momento, que o fã irá buscar ligações e fazer paralelos entre os diferentes roteiros da mesma série, portanto é uma preocupação dos produtores não escaparem de toda a diegese por eles criada.

Internauta 2: Boa síntese, Internauta 1. O que algumas pessoas não entendem é que *The Walking Dead* não se trata só de sangue e tripas, é uma história muito bem elaborada, pessoas sendo levadas a situações extremas em um mundo completamente diferente de tudo o que conheciam, onde não há hierarquias, organizações e os princípios que permeiam as sociedades se extinguíram. São circunstâncias desfavoráveis e como cada um é capaz de lidar com isso. Nessa temporada, em especial, nos brindaram com muitas referências à HQ, contexto original, particularmente, achei mais embasado.

Uma vez o comentário em rede, o que se busca é uma interação com os demais que compõem a comunidade virtual, seja com replicação de comentários. O posicionamento do Internauta 2 a favor dos comentários tecidos pelo Internauta 1, demonstra como a sociabilidade acontece em rede, mesmo se ele refutasse as suas ideias ou tivesse um posicionamento diferente a observância seria a mesma. O compartilhamento não só de informações, mas também de fruções em uma esfera como a internet, permite que pessoas de matrizes culturais distintas possam se reunir para debater e partilhar suas inferências sobre a série, uma condição que amplia a abrangência da discussão do nível local para o global. Os internautas 1 e 2 não se conhecem, não sabem suas origens, mas a série intersecta seus interesses e, a partir de então, é insitada a discussão.

Um dos internautas, ao postar uma fotomontagem na qual se encontram quatro momentos da série, tenta desvendar qual é a verdadeira identidade de uma nova personagem que integra o núcleo do Terminal. A partir de pistas deixadas pelos roteiristas, o internauta questiona se “será que tem a ver?”, em uma tentativa de montar um quebra-cabeça com passagens muito sutis de capítulos passados:



Figura 1: Fotomontagem feita por internautas.

As discussões seguem abordando tanto o que a imagem retrata, como outras pistas deixadas no capítulo:

Internauta 3: sobre as flores pode ser que tenha a ver, mas essa mulher do quadro é um dos zumbis que ta morto no quarto. tem a mesma trança, cor de cabelo, roupa etc.

Internauta 4: As placas e os avisos no rádio, são apenas uma forma de atrair as pessoas ao terminal, perguntaram quanto tempo estavam lá, e responderam desde que tudo começou .. sera que todas pessoas que chegam lá são "comidas" ?, sera que o prato que eles comem e que Rick recusa são pedaços humanos ?

Internauta 5: Além do mais, se ele disse que pessoas vem de todos os lados e todos param no mesmo local, porque existem tão poucas pessoas lá ?

Diferentemente do primeiro diálogo, a partir daqui, ao invés de sínteses e impressões, o que se observa é a tentativa dos internautas em delinear os rumos da série a partir do que o roteiro deixou explícito e implícito. Bem como demonstra a Super Interessante em sua análise de *Lost*, essa condição ressalta que um capítulo não se encerra em seus créditos finais, pelo contrário, uma convergência de fãs se reúnem em diversas partes da rede para debater o que foi exibido. Sabendo disso, os roteiristas saem do *backstage* para a rede para dar declarações sobre o que está por vir, como é o caso de Robert Kirkman, criador de TWD sobre o capítulo em questão:



Há uma grande história relacionada à *Terminus*. A história de como *Terminus* surgiu é muita longa e envolvente, e o memorial é uma parte importante disso. É o que aquelas pessoas passaram e o que aconteceu com elas e o como isso as transformou no que elas são. Isso será revelado na 5ª temporada.

Quando você assiste esse episódio com atenção pode ver que há várias dicas do que está por vir na 5ª temporada, então eu definitivamente estimo a todos para que assistam esse episódio várias vezes para tentar perceber coisas que insinuamos, pois há muito para se descobrir. (KIRKMAN, 2014)

Ter o comentário do próprio autor da série, além de provocar novas discussões, legitima certas teorias vindas dos fãs e aponta ao que está sendo preparado para os capítulos futuros. Essa atitude demonstra como a indústria se infiltra nesse universo, a fim de manter a retroalimentação de informações da série, provocar a ansiedade por novidades e estender o interesse dos fãs entre o hiato do fim de uma temporada e o começo de uma nova.

CONCLUSÃO

O compartilhamento de séries na internet, como o encontro em redes sociais se configuram em práticas que promovem a consolidação dos roteiros complexos. Esses roteiros, que são pensados em uma estrutura linear com ganchos narrativos, fomentam a fidelização entre telespectador e série. Não à toa que as emissoras de televisão, a partir de *Lost*, vem investindo de forma crescente nesse segmento e *TWD*, atualmente, é apenas parte de um universo maior.

Essa aliança que foi firmada entre internet e séries não é o decreto do fim da era televisiva nas comunicações, pelo contrário, o que se observa é seu fortalecimento. A indústria da televisão é consciente das possibilidades que existem na rede e sabe se aproveitar de um ambiente altamente engajado para discussão e colaboração para promover suas produções, ao mesmo tempo em que os telespectadores/internautas se apropriam disso para sociabilizar em rede, reconstruindo o discurso hegemônico televisivo a partir de suas fruições, inferências e inquietações.

O roteiro da série fica mais complexo não somente na plataforma série televisiva, ele se espraia por outras mais, como o HQ, os webvídeos, os games, além dos romances editoriais e parecem ter um ponto de intersecção justamente onde acontece a sociabilidade na internet: nas redes sociais. Essa apropriação das séries para além da TV cria uma condição de leitura ampliada no telespectador, na qual ele passa a incorporar



em sua cotidianidade uma vivência cada vez maior do produto através de novos meios, tornando as fronteiras entre a serialidade televisiva - ou seja, aquele tempo da TV rigorosamente programado - cada vez mais integrado ao cotidiano comum, cuja programação televisiva ao invés de ter horários regulares passam a fazer parte cada vez mais integral do dia-a-dia de seus telespectadores.

REFERÊNCIAS

BABERO, Jesús Martín-Barbero. **Os Exercícios do ver: Hegemonia Audiovisual e Ficção Televisiva**. São Paulo: Editora Senac. 2001.

BARBERO, Jesús Martín-Barbero. **Dos Meios às Mediações: Comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ. 2009. 6ª edição.

CALAZANS, Ricardo. **Números de 'Lost' vão muito além dos misteriosos 4, 8, 15, 16, 23 e 42**. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/numeros-de-lost-vaio-muito-alem-dos-misteriosos-4-8-15-16-23-42-3004793>>, acessado em 30/03/2014.

JOST, François. **Seis Lições sobre televisão**. Porto Alegre: Editora Sulina. 2004.

MITTELL, Jason. **Complexidade Narrativa na Televisão Americana Contemporânea**. São Paulo: USP. 2012.

ROSINI, Veneza V. Mayora. **A perspectiva das mediações de Jesús Martín-Barbero (ou como sujar as mãos na cozinha da pesquisa empírica de recepção)**. In: GOMES, Itania Maria Mota; JUNIOR, Jeder Janotti. **Comunicação e Estudos Culturais**. Salvador: Edufba. 2012.

SOUZA, José Carlos Aronchi. **Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira**. São Paulo: Summus Editorial. 2004.

SZKLARZ, Eduardo. **Lost, o passado da TV e o futuro da diversão**. Superinteressante. São Paulo: Abril. 2010

The Walking Dead 4ª Temporada: Cena deletada do episódio final revela mais sobre Terminus. Disponível em: <<http://www.thewalkingdead.com.br/walking-dead-s04e16-cena-deletada/>>, acessado em 02/04/2014.