



Narrativas paralelas de *Walking Dead* na Web¹

Lucas Octávio Cândido da SILVA²

Daniela ZANETTI³

Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, ES

RESUMO

O artigo trata das principais características que circundam a já estabelecida produção seriada em ambientes virtuais, as webséries. Compreendendo as circunstâncias de sua vinculação, seja através de um site ou de uma plataforma específica como o YouTube, e da criação dessa plataforma amplamente utilizada, o enfoque principal é dado aos aspectos narrativos dos webisodes da série norte americana *Walking Dead* que constituem em uma nova forma de obra seriada, o hiperseriado.

PALAVRAS-CHAVE: Serialização, Websérie, Internet.

INTRODUÇÃO

O presente artigo se propõe a apresentar algumas características de obras audiovisuais produzidas especificamente para a Internet, em especial as chamadas webséries associadas a narrativas transmídia, tendo como estudo de caso os websodes da série norte-americana *Walking Dead*. Tais websodes constituem pequenas séries paralelas à história que se passa na série exibida na TV, e que são exibidas exclusivamente no site oficial da série.

¹ Trabalho apresentado no **IJ 5 – Rádio, TV e Internet do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste**, realizado de 22 a 24 de maio de 2014.

² Aluno do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). Bolsista de iniciação científica no Grupo de Pesquisas em Cultura Audiovisual e Tecnologia (CAT). lucasdanto@gmail.com

³ Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Territorialidades e do curso de Audiovisual da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), Brasil. Doutora em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Coordena o grupo de pesquisas em Cultura Audiovisual e Tecnologia (CAT). daniela.zanetti@gmail.com.



Para tanto, o estudo apresenta alguns conceitos úteis para se refletir sobre esses novos produtos audiovisuais, tais como serialização e fragmentação, no campo da estética, e ciberdrama e hiperseriado, no campo da narrativa, ao mesmo tempo em que analisa os websodes de *Walking Dead* em relação à narrativa principal. Para a análise da narrativa das obras em foco, recorreu-se aos autores Reuter (2007) e Vanoye e Goliot-Lété (1994).

As webséries em geral são desenvolvidas por realizadores já com alguma experiência no campo audiovisual, quase sempre vinculados a produtoras independentes ou empresas de mídia e entretenimento. Desse modo, as plataformas de disponibilização de conteúdo audiovisual na Internet se tornaram canais de exibição de obras desenvolvidas tanto por instituições e profissionais já consagrados, quanto por agentes que almejam ingressar no campo audiovisual, ao disporem de maior liberdade de experimentação e possibilidade de avaliar a recepção do público através do número de *views*, compartilhamentos, comentários e repercussões na rede, sem depender de uma grande produtora ou emissora. Esses aspectos demonstram o quanto as webséries já ocupam um lugar específico no campo de produção audiovisual, possuindo instâncias próprias de reconhecimento e consagração, principalmente nos Estados Unidos, onde ocorrem importantes festivais dedicados a esse tipo de produto, como Los Angeles Web Series Festival⁴ e HollyWeb Web Series Festival⁵. No Brasil, já existem editais públicos de realização audiovisuais específicos para webséries e no YouTube é possível encontrar a página *Webseriados.com*⁶, o "primeiro canal dedicado às webséries nacionais". Webséries podem ser distribuídas diretamente pelos próprios produtores/criadores em sites de disponibilização de vídeos, como YouTube ou Vimeo, e utiliza estratégias narrativas já consolidadas nas séries televisivas, mas incorporando os recursos de interatividade oferecidos por essas plataformas. Além dos registros de visualizações e "curtidas", os comentários e os compartilhamentos, a participação ativa do público se efetiva através das comunidades de fãs que, ao interagirem entre si, muitas vezes contribuem para a construção das narrativas.

SERIALIZAÇÃO E FRAGMENTAÇÃO NA WEB

⁴ <http://www.lawebfest.com/>

⁵ <http://www.hollywebfestival.com/>

⁶ <http://www.YouTube.com/user/webseriados>



Os conceitos de serialização e fragmentação são tomados neste artigo como norteador para se compreender modelos de narrativa audiovisual resultantes da convergência entre o campo do audiovisual (em especial relativo à produção televisiva e cinematográfica) e a cibercultura. A escolha destas categorias decorre da identificação de certas recorrências observadas em obras audiovisuais produzidas especificamente para a Internet, principalmente webséries e conteúdos transmídia. O desenvolvimento dos dispositivos tecnológicos, principalmente em relação à popularização dos aparelhos de alta resolução e de conectividade com a internet, implicou grandes mudanças no modo de produção, distribuição e consumo de produtos audiovisuais.

As webséries estabelecem um diálogo direto com os conceitos de repetição (CALABRESE, 1988) e serialização (MACHADO, 2005), já associados às obras audiovisuais criadas para a televisão. Por serialização, entende-se o conceito descontínuo e fragmentado televisual, entretanto, o caráter seriado de uma narrativa tem suas raízes nas formas epistolares de leitura (cartas, sermões, etc.), nas narrativas míticas e intermináveis como o caso de *Mil e uma noites*, alcançando também o folhetim e as radionovelas. Inserida também dentro da grade de programação televisual, frequentemente, esta é composta por blocos, intercalados por breaks comerciais, esses blocos possuem durações variadas de acordo com os modelos dos canais aos quais essas narrativas estão veiculadas. O elo entre os breaks e os blocos são os ganchos e *flash backs*. O primeiro é uma ferramenta narrativa que visa a manutenção do interesse do espectador na obra, seja no final do episódio, entre blocos ou até menos na passagem entre temporadas. O segundo funciona como uma maneira de situar o telespectador dentro da narrativa, trazendo informações do bloco ou do episódio anterior, construindo uma breve síntese (MACHADO, 2005). Essa forma descontínua e fragmentada televisual é chamada por Arlindo Machado de serialidade, na qual o enredo é ocasionalmente estruturado sob a forma de capítulos ou episódios e o conjunto destes é a temporada (do inglês *seasons*). Machado (2005) e Pallotini (1998) categorizam as narrativas seriadas televisuais em três distintas formas: capítulos, episódios e episódios unitários. O primeiro é constituído por uma única narrativa (ou várias entrelaçadas e paralelas) que se alterna(m) de uma forma quase linear ao decorrer dos capítulos. Os teledramas, telenovelas e algumas séries e minisséries, são exemplos desta forma de serialidade teleológica, pois ela se resume, em geral, em um (ou mais) conflito(s) básico(s), que fundamenta logo de início um desequilíbrio na estrutura, e toda evolução posterior dos acontecimentos consiste num empenho em restabelecer o equilíbrio



perdido, algo que, em geral, ocorre nos capítulos finais. A segunda categoria é composta por enredos autônomos, onde cada um destes apresenta um começo, meio e fim, e o que irá se repetir nos episódios seguintes serão apenas os mesmos protagonistas inseridos apenas em situações diferentes. Nessa categoria, cada episódio, em geral, não se recorda dos anteriores ou interfere nos posteriores. O terceiro exemplo de serialização traz como principal definição uma única coisa que se nos preserva vários episódios, uma temática; porém, em cada unidade, não apenas a história é completa e diferente das outras, como também diferem os personagens, os atores, os cenários e, às vezes, até os roteiristas e diretores. O conceito de fragmentação tem por base a relação entre o "todo" (ou totalidade, ou globalidade) e a "parte" (ou porção, ou fração). Os termos parte e todo "mantém relações de reciprocidade, implicação, pressuposição" (CALABRESE, 1988), e não necessariamente de oposição, e, juntos, contribuem para entender o fragmento como fruto da "divisibilidade" (por meio de corte ou de ruptura) de uma obra ou de um objeto qualquer. A etimologia da palavra "fragmento" deriva do termo "quebra", e tem relação também com "fração" e "fratura" (CALABRESE, 1988). Essa reflexão é bastante pertinente se pensarmos que a todo o momento nos deparamos com obras audiovisuais na Internet que funcionam tanto como uma narrativa independente, quanto parte de uma narrativa maior, associada a um produto principal. A profusão de conteúdos "picados" que vão aos poucos estruturando um todo é bastante recorrente, a exemplo do que ocorrem com as narrativas transmidiáticas, compostas por micronarrativas, subdivisões de uma história maior, que muitas vezes pode não se apresentar em sua totalidade ao público. Por outro lado, cada fragmento, em geral, possui um sentido em si – a exemplo dos *teasers* de pré-divulgação ou de vídeos de *making of* relativos a algum produto principal. A fragmentação também está associada às ideias de multiplicidade, intertextualidade, ruptura, acúmulo e remixagem.

NARRATIVAS SERIADAS NA WEB

Como suporte para essas novas produções emerge o YouTube como principal protagonista, responsável pela difusão de vídeos na Web e a efetivação dessa prática. Fundado por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, ex-funcionários do site de comércio on-line *PayPal* e lançado oficialmente em 2005 (BURGESS, GREEN. 2009), o YouTube aos poucos foi se estabelecendo no cenário virtual de *uploads* e compartilhamento de vídeos, até alcançar uma forma praticamente hegemônica, se



comparado com outros sites de *upload* de conteúdo audiovisual para a reprodução *streaming*. O streaming é a tecnologia de transmissão de conteúdo audiovisual que mais se popularizou na rede, ampliando tanto a dimensão da produção de conteúdo como de distribuição e consumo, e possibilitando a experiência do "tempo real". É por meio dessa tecnologia que sites como YouTube e Vimeo⁷ se popularizaram, bem como outras plataformas similares de disponibilização, exibição e compartilhamento de obras audiovisuais nas quais tanto empresas produtoras como amadores têm a possibilidade de fazer circular seus produtos. Vídeos caseiros e amadores, *teasers* e filmes publicitários, curtas e longas metragens, vinhetas, *trailers* de filmes, videoclipes, fragmentos de programas televisivos, programas específicos para Web TV's, conteúdos de Vlogs, games e animações estão entre os produtos que compõem a ampla oferta de conteúdo audiovisual no ciberespaço.

O principal produto que incorpora a serialização e é derivado dessas inovações de dispositivos são as obras criadas com o intuito de serem exibidas exclusivamente na Internet, conhecidas como webséries. Consideremos as webséries como produtos próprios do ambiente virtual, mas que guarda semelhanças com as séries e seriados de televisão, cujos episódios, em geral, são exibidos semanalmente. O primeiro episódio de uma série encerra uma história completa, com início, meio e fim, mas sempre atrelado ao corpo da ficção maior. Com o intuito de agradar o público de tal maneira que desperte no espectador o desejo de acompanhar o desenrolar da história, deve apresentar, já no primeiro episódio, os personagens principais e suas características básicas, além do conflito central que dará impulso à trama.

As *webséries* ficcionais, em geral, possuem características similares às obras exibidas pelas grandes redes televisão. Entretanto, existem diferenças estéticas, inclusive relativas à ideia de serialização. As subdivisões em temporadas, episódios ou capítulos nas obras seriadas tradicionais são desconstruídas pelas webséries devido ao caráter da exibição ser baseado no conceito de reprodução *streaming*, que permite a visualização de um determinado vídeo ou música em um computador com acesso à Internet, ou seja, considerando o computador como um dispositivo de consumo audiovisual.

Mas para além dessa variedade de materiais, o modo de fruição ganha outra perspectiva ao se pensar na estética do meio, considerando que computador, vídeo

⁷ <https://vimeo.com/>



(televisão) e cinema estão vinculados a dimensões estéticas bem distintas. O vídeo amador no YouTube está ligado à história social do filme caseiro – usado para documentar as vidas de cidadãos comuns – quanto aos consumidores exibicionistas que aparecem em talk shows ou que passam por transformações na “televisão comum”, (BURGESS, GREEN. 2009) como os exemplos das web-celebridades que surgem de forma viral por curtos instantes e voltam para o anonimato total. Alguns desses que se expõe a tais transformações disputam entre si pela oportunidade de se “transmitirem”. Aliada ao YouTube, a “*cultura da webcam*” (BURGESS, GREEN. 2009), também se mostra importante para a construção de um público voltado para as narrativas seriadas que são atualmente muito veiculadas nessa mesma plataforma.

A cultura da webcam – também associada às culturas on-line de mulheres e garotas – teve um histórico significativo antes do Youtube; pesquisas e críticas acadêmicas de seus primórdios observaram as implicações da cultura para a vigilância, deslocando-se de um modelo vertical para um modelo horizontal ou “participativo”. (BURGESS, GREEN. 2009. pg 48.).

Esse público já habituado à presença da *webcam* e com a própria exposição de si mesmo (vide a logo “*Boardcast Yourself*”), cede aos realizadores à construção de ferramentas narrativas que vão além dos próprios episódios das séries, seja em forma de “*hang-outs*” com os atores, “*chat*” com os diretores ou produtores a até micro filamentos de episódios que expõe informações adicionais ao contexto maior da série. (MURRAY, 2003). No que se refere aos conteúdos audiovisuais feitos para a Web, a ideia de fragmentação diz respeito às micronarrativas que constituem esses conteúdos e, como já citado, à fragmentação das telas, das narrativas, das imagens, da linearidade.

OS WEBISODES DE WALKING DEAD

Walking Dead é uma série produzida pela AMC e exibida no Brasil pelo canal televisivo a cabo Fox. Criada por Frank Darabont, a história é uma adaptação do comic-book (criado por, Robert Kirkman, Tony Moore e Charlie Adlard) de mesmo nome, sua estreia em 2010 trouxe aos espectadores a história de drama e terror vivida pelo policial Rick Grimes (interpretado por Andrew Lincoln).

Enquanto um episódio exibido na televisão da série *Walking Dead* possui aproximadamente 45 minutos de narrativa corrida (se incluso os comerciais, chega a ocupar praticamente uma hora inteira), a primeira web-temporada com seis episódios



(disponibilizada exclusivamente no site da série⁸), não ultrapassa a marca de 25 minutos. E mesmo assim são capazes de contar um pedaço importante para os fãs da série, os primeiros dias após a onda apocalíptica de zumbis. Após o grande sucesso da primeira temporada, foram lançados em 2011 os primeiros *webisodes* - a palavra “*webisodes*” surge da união das palavras “*web*” e “*episodes*”. Um *webisode* é então, pela própria definição da palavra, um episódio de uma determinada série vinculada à web - da série que fariam parte da webserie intitulada *Torn Apart*. A principal função narrativa dessa webserie foi a de trazer impressões sobre as primeiras horas e dias após os primeiros ataques de zumbis, mas também, trouxe para os fãs da série a história de um personagem especial dentro da primeira temporada, “a zumbi da bicicleta”. Dentro da história da série televisiva, Rick Grimes é hospitalizado após levar um tiro e acorda dentro de um hospital já com o mundo ao seu redor completamente destruído pelas hordas de zumbi, ele não tem conhecimento algum do que aconteceu no período em que esteve hospitalizado e o primeiro contato que ele tem de forma direta com um dos tais zumbis, é justamente com uma criatura sem pernas, deitada sobre a grama de uma casa abandonada e que se arrasta na direção de uma bicicleta. Rick se espanta com a criatura e, em pânico, pega a bicicleta para buscar desesperadamente por sua família. Além de ilustrar um dos zumbis mais marcantes da série, a webserie *Torn Apart* trás ao longo de seus seis *webisodes* informações importantes sobre o cenário em que a primeira temporada se encontra. Dentro do ambiente narrativo, *Torn Apart* se passa antes da primeira temporada, mesmo tendo sido lançada no período entre a primeira e a segunda temporada televisiva. Enquanto o ex-marido da mulher que um dia se tornaria a famosa “zumbi da bicicleta” transita pela casa, é possível ouvir o rádio anunciar a situação do país, além de fazer recomendações para que os moradores não saiam de suas casas e que o governador fará em breve um pronunciamento sobre o caso. No último episódio, um helicóptero sobrevoa a região onde os personagens estão morando, pedindo a todos os sobreviventes que se encaminhem a uma determinada área para serem transportados para Atlanta. Para os espectadores da primeira temporada, a informação é crucial, pois é exatamente para Atlanta que Rick se encaminha durante os primeiros episódios da série para a mesma cidade sob a permissão de que a mesma seria uma “*safe zone*”. Entretanto, o futuro da “*safe zone*” anunciada pelo helicóptero na primeira web-

⁸ <http://www.amctv.com/shows/the-walking-dead>



temporada, revela-se como uma cidade horrível é tomada por gigantescas hordas de zumbis famintos.

A segunda web-temporada de *Walking Dead*, “Cold Storage” é um arco narrativa aparentemente distante do arco principal da série original. Entretanto, aos poucos, é possível entender exatamente o quão próximos podem ser esses arcos narrativos, até mesmo pela concepção do cenário que se torna cada vez mais abrangente e nítida. O mundo onde os personagens estão inseridos, seja em qualquer arco narrativo que se passar, é o de um mundo pós-apocalíptico com pouquíssimos sobreviventes. A interação indireta entre os personagens da trama central e da web-temporadas torna-se presente quando dentro do depósito, um dos personagens encontra o álbum de fotografias de Rick e Lori. A segunda web-temporada foi lançada em 2012, no período entre a segunda e a terceira temporada. Durante o decorrer da segunda temporada, o relacionamento entre Rick e Lori se torna cada vez mais complicado, ainda mais diante a gravidez de Lori. Já na web-temporada, vemos como era a vida do casal antes de tudo aquilo por meio do álbum de fotos encontrado por um dos personagens, que por não fazer ideia de quem eram aquelas pessoas nas fotos, faz pouco caso do objeto, mas o significado do mesmo dentro do contexto geral em que a narrativa estava sendo construída era imenso.

HIPERSÉRIE E CIBERDRAMA

A série *Walking Dead* não é uma revolução no mercado norte-americano, ao contrário, trata-se de um conceito de produções pensadas exatamente com o intuito de integrar conteúdos adicionais à trama central de uma obra seriada televisiva. Várias são construídas junto à websites, aplicativos para *smarthphones* e *tablets*, lançam episódios exclusivos na web intitulados como “*episode 0*” da temporada que esta para começar, como no caso de *The Following*⁹, *Arrow*¹⁰ e várias outras. Ou seja, a produção de seriados norte-americanos está estabelecida há muitos anos dentro do conceito explorado por Janet Murray, o hiperseriado. De acordo com Murray, essas integrações entre arquivos digitais com programas transmitidos pela televisão ilustram o início de uma nova concepção de narrativas seriadas, onde a interação do público passaria por várias modificações e a forma de criação dos arcos narrativos e até mesmo de suas produções, sofreriam mudanças em prol desse novo modelo cibedramatúrgico.

⁹ <http://www.fox.com/the-following/>

¹⁰ <http://www.cwtv.com/shows/arrow>



A participação digital do espectador está mudando: de atividades sequenciais (assistir e, então, interagir), para atividades simultâneas, porém separadas (interagir enquanto se assiste), para uma experiência combinada (assistir e interagir num mesmo ambiente). (MURRAY, 2003, p. 237).

Essa modificação aos poucos começa a se tornar mais presente nas novas séries, basta imaginar-se assistindo a um episódio de *Homeland*¹¹, série criada por Howard Gordon e Alex Gansa, utilizando o *app* “*Showtime Sync*”, que permite acesso a vários dados dos personagens que surgem na tela ou são citados de maneira “superficial”, apenas clicando pelos ícones do *app* dentro do seu *Iphone* ou *Ipad*. O ambiente de espionagem e terrorismo de *Homeland* revela uma trama densa, com vários personagens que ocasionalmente aparecem apenas para realizar uma única função, o arco narrativo da televisão não poderia cobrir todas as informações referentes a todos os personagens ou locais e até mesmo eventos que são citados, entretanto, o *app* tem tudo armazenado e esperando apenas pelo toque do dedo do usuário/espectador. Ou ao mesmo tempo, fazendo comentários sobre a série em uma rede social, seguindo as “*hashtags*” oficiais da série e posteriormente, como no caso de *Walking Dead*, assistindo a um bate-papo (*Talking Dead*¹²), entre um entrevistador e os atores da série, com a possibilidade de interagir com o ator de forma direta via *Twitter*.

Os escritores poderiam pensar no hiperseriado como uma história coerente que está sempre em desenvolvimento, cujos espectadores são capazes de acompanhá-la através de arcos narrativos mais extensos e com um número crescente de tramas interconectadas no enredo. (MURRAY, 2003, p.239).

É exatamente nesse número verdadeiramente alto de várias tramas que tentam compor uma única história central que o modelo de produção de séries nos EUA se estabeleceu, algo que ainda não ocorre no cenário nacional. *Latitudes*¹³ é uma obra que surge com o conceito transmidiático no cenário brasileiro, fazendo inicialmente sua estreia na web (YouTube) e chegando na televisão e futuramente no cinema. Na série, ela é Olívia, uma editora de moda que viaja pelo mundo à procura de tendências, seguindo desfiles de moda e se hospedando em hotéis luxuosos. É nessas suítes que ela sempre se encontra com José, fotógrafo prestigiado que também circula pelo globo clicando editoriais. Entre aeroportos, estações de trem, hotéis e restaurantes, o caso de amor dos dois avança, mas também oscila. Apesar da história se decorrer da mesma forma na web e na televisão, existem diferenças estéticas que surpreendem,

¹¹ <http://www.sho.com/sho/homeland/home>

¹² <http://www.amctv.com/shows/talking-dead>

¹³ <https://www.youtube.com/user/Latitudesfilme>



principalmente no arco televisivo, onde vemos entre as cenas os ensaios dos atores que vez ou outra iniciam/terminam o diálogo original da série dentro de uma sala de ensaio. Latitudes constrói uma narrativa rápida, tão rápida quanto os encontros entre os dois personagens da série, entretanto, não se transforma em um hiperseriado, exatamente por não apresentar arcos narrativos diferenciados, mas sim, vincular-se a várias plataformas distintas. Várias séries nacionais oferecem conteúdo *on-line* para seus espectadores, principalmente sites para oferecer aos seus consumidores uma espécie de “data-base da série”.

Segundo Lev Maovich, citado por LEÃO (2005), tanto o romance como o cinema privilegiaram a narrativa como a forma-chave de expressão cultural da era moderna. O computador introduz uma outra forma de expressão: os bancos de dados. A maioria dos objetos em novas mídias não nos conta nenhuma história, não tem começo nem fim e não se desenvolve tematicamente como seqüência. O modelo desses objetos se encontra nas bibliotecas. (LEÃO, 2005).

Ou seja, a construção de arquivos e informações que não trazem qualquer acréscimo para o decorrer narrativo da série, mas que funcionam, em alguma instância, como aproximação dos espectadores com a série através de dados sobre os atores ou mesmo os personagens. Como no caso da minissérie “Amores Roubados”¹⁴, cujo site explora apenas resumos dos episódios e informações sobre os atores, deixando de explorar qualquer possibilidade de novos arcos narrativos ou episódios adicionais sobre personagens secundários da trama principal. Em resumo, o mercado nacional ainda permanece passos atrás se comparado ao norte-americano no conceito de hiperséries (MURRAY, 2003), e começa agora a adentrar com bastante profundidade no campo das narrativas transmidiáticas.

CONCLUSÃO

Apesar da crescente produção de webséries e de webisodes, associados ou não a projetos transmídia (que podem envolver ainda a TV, o cinema e outras mídias), sendo o transmídia o conceito que se refere a um conjunto de materiais que, entre outras características, são baseados em narrativas transmidiáticas, ou seja, modelos narrativos que expandem a experiência de imersão na obra para várias plataformas e/ou dispositivos midiáticos (televisão, computador, celular, meios impressos, cinema, etc.) (JENKINS, 2008). A obra transmidiática é construída a partir de uma lógica que pressupõe a ação do público para preencher lacunas narrativas. "Geralmente são

¹⁴ <http://gshow.globo.com/programas/amores-roubados/>



disponibilizadas informações sobre personagens e eventos passados para o público que quiser mais informações sobre o enredo" (CANNITO, 2010, p. 170). O conteúdo transmídia em foco neste estudo se refere a produtos audiovisuais disponibilizados na Web, mas que de alguma forma estão associados a conteúdos/produtos originários de outras mídias – em especial a televisão –, ou cuja narrativa se organiza a partir de duas ou mais mídias.

No cenário brasileiro, ainda existe um distanciamento em relação ao grande volume de tramas paralelas, apesar de haver uma cultura diretamente ligada à telenovela, produto que por si só já oferece diariamente um volume considerável de núcleos de personagens e histórias. As séries de TV são de costume classificadas como “minisséries” e não são produzidas com a intenção de serem expandidas em várias mídias. Enquanto a força hegemônica da telenovela reside no Brasil, o cenário norte-americano apresenta um grande número de novas séries que surgem e desaparecem a todo o momento. Nesse cenário, no qual raras obras realmente alcançam os olhos de um número massivo de espectadores, existe a necessidade de oferecer muito conteúdo para os vários tipos de consumidores ávidos por novidades narrativas e estéticas. E é por causa do período existente entre as temporadas das séries que os produtores vêm a oportunidade da manutenção desses fãs em torno de suas obras, tendo como principal suporte a Internet e as muitas opções de disponibilização na Web de conteúdo complementar e alternativo. Exemplo desse conteúdo paralelo são as webséries, websodes, fragmentos de vídeos e vídeos promocionais que fazem associação com algum aspecto da série, além de textos e imagens que trazem informações complementares sobre a história principal, contribuindo assim para potencializar a fragmentação da narrativa.

REFERÊNCIAS

- BURGESS, Jean. GREEN, Joshua. **Youtube e a Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade**; tradução Ricardo Giassetti. - São Paulo: Aleph 2009.
- CALABRESE, Omar. **A idade neobarroca**. Lisboa: Ed.70, 1988.
- CANNITO, Newton. **A televisão na era digital. Interatividade, convergência e novos modelos de negócios**. São Paulo: Summus, 2010.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.



LEÃO, Lúcia (Org.) **O Chip e o caleidoscópio. Reflexões sobre as novas mídias.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada à sério.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço.** Tradução de Elissa Khoury, Marcelo Fernandez Cuzziol. - São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PALLOTINI, Renata. **Dramaturgia de televisão.** São Paulo: Moderna, 1998.

PARENTE, André. *Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo.* In: PENAFRIA, Manuela; MARTINS, Índia Mara. (Orgs) **Estéticas do Digital: Cinema e Tecnologia.** LabCom, 2007. p. 3-31.

REUTER, Yves. **A análise da narrativa: o texto, a ficção, e a narração.** Tradução: Mario Pontes. - 2ª ed. - Rio de Janeiro: DIEFEL, 2007.

VANOYE, Francis. GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica.** Tradução de Marina Appenzeller. - Campinas, SP; Papyrus, 1994.

ZANETTI, Daniela. **Webséries: narrativas seriadas em ambientes virtuais.** Revista Geminis, ano 4, nº1 | p. 69-88, 2003. Disponível em: <http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/128/100>