

A Narrativa Transmídia em *Dragnet*¹

Jéferson CARDOSO²

Pontifícia Universidade Católica (PUC), Porto Alegre, RS
Grupo de Pesquisa Televisão e Audiência (GPTV)

RESUMO

Este artigo analisa a série original *Dragnet*, de 1951 até 1959, e seu longa-metragem, de 1954, a fim de encontrar elementos transmidiáticos nesses produtos quase 40 anos antes de o termo ser cunhado e dos roteiros serem pensados dessa forma. Com isso será possível dizer se no início da televisão já havia a presença, mesmo que simplória, desse fazer complexo presente nessa nova forma de narrativa. Para isso serão utilizados os conceitos de “Intertextualidade Transmidiática”, de Marsha Kinder (1991), e “Narrativa Transmídia”, de Henry Jenkins (2005).

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação social; transmídia; televisão; cinema; *Dragnet*.

INTRODUÇÃO

Com base nos conceitos de “Intertextualidade Transmidiática”, de Marsha Kinder (1991), e de “Narrativa Transmidiática”, de Henry Jenkins (2005), será analisada a série original *Dragnet*, de 1951 até 1959, e o primeiro longa-metragem de *Dragnet*, que data de 1954. Apesar de esse drama policial ter sido transmitido também no rádio e ter diversas releituras e filmes posteriores será analisado apenas esse recorte, pois a intenção deste artigo é verificar se já na década de 50 o autor Jack Webb produziu uma narrativa transmídia, mesmo sem ter a intenção de fazê-lo e aproximadamente 40 anos antes do primeiro autor refletir sobre o tema.

Os episódios lançados na rádio não serão analisados pois vários dos televisivos são adaptações dos do rádio, o que descaracteriza a possibilidade de uma narrativa transmidiática entre rádio e televisão, pois um espectador que ouviu o programa na rádio ou assistiu na televisão notará apenas algumas diferenças de adaptação, não tendo uma expansão da narrativa entre esses dois meios.

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 26 a 28 de maio de 2016.

² Mestrando em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS). Pós-Graduado em Televisão e Convergência Digital pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Graduado em Comunicação Social: Habilitação Jornalismo pela Unisinos. Contato: <jefersonzc@gmail.com>.

A escolha desse recorte se dá, também, pelo grande sucesso desse seriado e pela forma inovadora (para a época) de narrar uma história, forma essa que tem repercussões ainda hoje (de um modo aprimorado) em diversas narrativas, principalmente nas histórias policiais, que reproduzem diversos elementos do seriado, como a famosa caracterização de dizer que o programa é baseado em fatos reais e que nomes foram alterados para preservar os envolvidos, assim como o caráter mais realista da série, que é tão almejado pelos roteiristas em suas composições audiovisuais.

O QUE É TRANSMÍDIA

Antes de ser feita uma análise sobre a série e o filme *Dragnet* é necessário compreender o conceito de transmídia. Apesar de ele ter se popularizado com Henry Jenkins, em 2006, com o lançamento do livro *Convergence Culture* (Cultura da Convergência), originalmente ele foi cunhado por Marsha Kinder, em 1991, com seu livro *Playing with Power in Movies Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*.

Kinder (1991) criou o conceito de “Intertextualidade Transmídia”, que explica como histórias podem continuar fora de suas plataformas, através de brinquedos e de histórias derivadas de fãs e do público em geral (histórias fora do cânone) e de como é possível criar intertextos entre narrativas diferenciadas (que não sejam nem da mesma franquia, nem do mesmo autor), a fim de gerar sentido.

Para explicar isso Kinder (1991) analisa os episódios do seriado *Muppet Babies*. No episódio quatro da sexta temporada, chamado *The Green Ranger*, “o sapo Caco questiona o que aconteceu com o herói ‘Tim Relâmpago’ (*Range Rider* no original) depois que o programa foi cancelado” (PASE e GOSS, 2014). Nesse exemplo Kinder (1991) não refere-se a uma história que se completa em outra, expandindo uma narrativa, mas sim em histórias diversas que citam umas as outras. A intertextualidade relatada por Kinder (1991) nesse episódio de *Muppet Babies* é muito comum em seriados como *Simpsons* e *Souph Park*, que em diversos episódios apresentam artistas, celebridades, políticos e até mesmo personagens de outras histórias.

A autora também relata a presença da “Intertextualidade Transmídia” na série *Captain Video* (Capitão Vídeo), na qual eram passados números que somente quem possuía o jogo de tabuleiro podia decodificar (KINDER, 1991, p.40). Não obstante, o jogo de

tabuleiro sem a obra original não possuía sentido, atuando mais como um complemento da obra do que como uma segunda obra em paralelo que poderia expandir o universo original, o que seria necessário para caracterizá-lo como parte de uma “narrativa transmídia”, nos moldes defendidos por Jenkins (2009).

Segundo Jenkins (2009) na “narrativa transmídia” existe a presença de universos narratológicos, de narrativas expandidas através de diferentes mídias. Não obstante, não se considera como sendo transmídia citações de obras que não sejam daquela matriz (daquele universo), nem obras de fãs (fora do cânone), nem brinquedos, que nesse caso entram como produtos derivados da obra. Os games podem ser parte da narrativa transmídia desde que sejam independentes da obra original e expandam aquele determinado universo. Conforme ele são necessários vários itens para identificar um produto como uma “narrativa transmídia”, que são:

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, 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. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo (JENKINS, 2009, p.138).

Para explicar um pouco melhor o conceito Jenkins (2009) usa como exemplo o filme *Matrix*, através do qual ele relata que quem teve acesso a mais elementos da obra, como o game ou os curtas, teve uma experiência mais profunda e ampla (expandida) do que as pessoas que assistiram apenas aos filmes (JENKINS, 2009, p.145). O autor ainda ressalta que para ele “a narrativa transmídia refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias [...] A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo” (JENKINS, 2009, p.49).

Apesar de considerar de extrema importância a participação dos fãs, principalmente através de fóruns para explorarem coletivamente mais a fundo a obra, localizando “tocas de coelho” (acessos) a outros produtos expandidos da matriz original, Jenkins (2009) não considera os *fanzines* (obras produzidas por fãs) como produtos transmidiáticos, pois estão

fora do cânone.

Tendo em vista as diferenças entre os conceitos de “Intertextualidade Transmídia” e “Narrativa Transmídia” serão analisados os produtos sobre a perspectiva do segundo conceito, a fim de constatar se já na década de 50, mesmo sem nenhum planejamento para isso, foi feita uma narrativa transmídia. Para tanto a obra precisará contar histórias independentes em cada dispositivo, que para quem viu a obra completa a experiência possa ser maior, ser expandida, proporcionando uma narrativa ainda mais atraente, e para quem viu apenas em uma mídia não haja prejuízo de entendimento. E, os produtos não podem ser adaptações, pois isso não configura como transmídia. Com essa base será analisada a história como um todo, vendo os diversos produtos gerados ao longo de décadas.

O UNIVERSO DRAGNET

Dragnet originou-se no rádio, em 1949, passando após um tempo, em 1951, também para a televisão. O programa conta a saga de um sargento da polícia de Los Angeles, Joe Friday, e de seus parceiros. O drama policial, criado por Jack Webb, foi um dos grandes sucessos estadunidenses de sua época, sendo transmitido em sua versão original pela rádio e pela televisão NBC. No rádio foram 314 episódios, de 1949 até 1957, e na televisão foram mais 276 episódios (em oito temporadas), de 1951 até 1959.

Após isso, de 1967 até 1970 o programa voltou ao ar na televisão com mais 98 episódios (quatro temporadas). De 1989 até 1991 foram mais 52 episódios (transmitidos pela Syndicates) e de 2003 a 2004 mais 22 episódios (transmitidos pela ABC), em um total de 762 episódios. Sendo que com exceção da temporada mais recente, na qual cada episódio tinha 60 minutos, os demais tinham, aproximadamente, 30 minutos cada. Além disso, *Dragnet* teve três filmes: *Dragnet*, de 1954, *Dragnet 1966*, de 1969, e *Dragnet*, de 1987. Cada um dos filmes foi vinculado a uma das exibições do seriado, sendo que *Dragnet 1966*, apesar de ter ido ao ar somente em 1969, foi o episódio piloto do retorno da série.

Ao longo das diversas temporadas e remakes da obra o personagem Joe Friday sempre foi mantido, entretanto, ele teve diversos parceiros, não podendo afirmar que o remake da década de 60 foi uma adaptação dos episódios originais, pois o parceiro de Joe Friday era outro, inclusive com uma personalidade totalmente diferente dos parceiros usados na série original, sendo um pouco mais desleixado em sua vida privada. Desse

modo, existe uma história ao mesmo tempo nova e ao mesmo tempo uma continuação não declarada da série original. Não podendo ser considerada uma continuação pelo simples fato de que Joe Friday havia sido promovido para tenente na original e começa como sargento na série da década de 60, assim como foi durante a maior parte do seriado original.

O SERIADO ORIGINAL

A série original, de 1951 a 1959, consta de diversas peculiaridades que aparecem ainda hoje em diversos seriados e filmes. Um exemplo é a clássica abertura "Senhoras e senhores: a história que verão a seguir é verdadeira. Os nomes foram alterados para proteger os inocentes"³. Ao longo dos anos e das releituras esse texto sofreu pequenas alterações e variações, como o caso do verbo “ver”, que na transmissão radiofônica era o verbo “ouvir”, adaptação feita devido ao meio no qual o texto estava inserido.

Nessa primeira versão para televisão Joe Friday teve três parceiros, o primeiro foi o detetive sargento Bem Romero, após veio o detetive sargento Ed Jacobs e por último o policial Frank Smith, que viria a se tornar sargento somente na penúltima temporada. Jack Webb além de escrever e dirigir também atuava, sendo ele a interpretar o herói da história, o sargento Joe Friday.



Um padrão nos episódios é o uso de casos reais, muitas vezes utilizando o nome de policiais de verdade que participaram dos respectivos casos. Outra questão que chama a atenção é que todos os casos são solucionados, indiferente da dificuldade de cada um. Nesse ponto o seriado televisivo é diferente do radiofônico, que nem sempre tem seus casos

³ No original: *Ladies and gentlemen: the story you're about to see is true, the names have been changed to protect the innocent.*

⁴ Foto de Jack Webb como Joe Friday. Disponível em: <<http://moviecraft.tripod.com/law.html>>. Acessado em 23 de junho de 2015.

solucionados, sendo que em algumas vezes, na versão do rádio, os bandidos acabam fugindo.

Os casos variam desde cheques sem fundos até homicídios e tentativa de atentado terrorista, como no episódio piloto do homem-bomba. No final os criminosos são sempre levados à justiça, são fichados, julgados e sentenciados a prisão, ao sanatório ou a morte. A sentença aparece sempre quando a câmera mostra o bandido sendo fichado. Nesse momento o seriado também faz ênfase a qual prisão a pessoa foi ou por qual meio foi feita a execução dela em caso de pena de morte.

Os episódios têm variações de tempo, indo do tempo real, com casos solucionados em 30 minutos, a meses de duração em um único episódio. Aqui aparece uma inovação de linguagem, que vai ser utilizada anos mais tarde no seriado “24 horas”, no qual o tempo de execução é exatamente o mesmo da realidade, não havendo encurtamentos nem alargamentos temporais. Isso ocorre no primeiro episódio da primeira temporada para a televisão, batizado de “*The Human Bomb*”, no qual o sargento Joe Friday e seu parceiro têm 30 minutos para impedir que um homem-bomba exploda um prédio. Nesse episódio é feita essa grande inovação na forma de contar histórias, a qual ficará “adormecida” por anos, até voltar a ser utilizada, enquanto recurso narratológico, em séries mais atuais.

Mesmo em cenas mais tensas a história dos episódios ainda é lenta (típica dos seriados dessa década), com muitas marcações temporais feitas através de *close-ups* em relógios. Essa presença constante do uso de *close-ups* é mais uma das tantas marcas da série original. Cada episódio é fechado em si mesmo, não havendo uma grande saga, ou arco, que une os episódios ou as temporadas. A “massa” que une cada episódio, como um todo maior, são os personagens, com ênfase na polícia de Los Angeles e no personagem Joe Friday, que, além de ser o mocinho da história, ainda é o fio condutor da mesma.

A série abre sempre com a apresentação de um distintivo da polícia de Los Angeles com o número 714 (distintivo de Joe Friday), com o discurso citado anteriormente de que os nomes foram alterados para preservar a identidade de algumas pessoas, e afirmando que os casos são reais, havendo sido buscados nos arquivos do Departamento de Polícia de Los Angeles. Após é feita uma panorâmica de Los Angeles, durante a qual o narrador (Joe Friday) relata dados sobre o local, diz o dia, como está o tempo, fala quem são os policiais que estão no caso e assina dizendo que é Joe Friday. Após a abertura a voz do narrador só retorna à cena no final para dar a sentença dos criminosos. No encerramento aparece o texto

“*The story you have just seen was true. The names were changed to protect the innocent*”, texto que reforça o discurso inicial de que as histórias são reais.



O personagem de Joe Friday se mantém como sargento até o último episódio da sétima temporada, quando é promovido para tenente, não obstante, é mantido o número do seu distintivo e a prática de sua função não se altera, sendo preservado o dia-a-dia dele e de seu atual parceiro (que também é promovido, passando a sargento). Ambos continuam atuando como investigadores da polícia de Los Angeles. Atendendo ao chamado dos fãs são feitos diversos remakes da série e também os filmes, sendo que apenas o primeiro remake teve Jack Webb a frente, pois em dezembro de 1982 ele faleceu, não estão presente nos outros dois remakes.

O PRIMEIRO FILME

Em 1954 foi lançado o primeiro filme de *Dragnet* para o cinema. O longa-metragem foi traduzido no Brasil como *Na Malha da Lei*. Nele são mantidos elementos clássicos que dão o tom ao seriado, como a narração inicial e o clássico distintivo de Joe Friday na abertura. Entretanto, logo de partida é possível notar diferenças em relação ao seriado. O filme começa com ação, com um tiroteio em um vilarejo, e não fazendo a tradicional panorâmica de Los Angeles. Os vilões são Max Troy, Chester Davitt e Starkie.

Ao contrário do seriado, a resolução do filme não é a prisão e condenação dos criminosos, mas sim a morte em combate de Chester e Starkie, que são baleados por outros

⁵ Foto do distintivo na abertura. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/tv-and-radio/tvandradioblog/2010/jul/01/six-watch-la-cop-shows-southland>>. Acessado em 23 de junho de 2015.

criminosos e a morte de Troy por câncer antes que os detetives conseguissem provas o suficiente para a condenação. Isso faz com que esse seja o único roteiro da série original (sem contar os episódios de rádio) em que Joe Friday não resolve o caso a tempo.

O roteiro do filme não repete a história de nenhum dos episódios feitos até então, assim como os episódios posteriores a essa data não utilizam essa história. Desse modo, é possível afirmar que o filme não foi uma adaptação da série, possuindo uma história própria, com início, meio e fim, podendo tanto ser visto como um grande episódio de *Dagnet* e/ou como uma produção independente da obra original.

TRANSMÍDIA ENTRE SÉRIE E FILME

Para definir se há realmente um produto transmidiático esse artigo irá analisar diversos fatores: 1) não ser uma adaptação; 2) independência de cada história; 3) criação de um universo; 4) expansão da narrativa; e 5) uso de diferentes mídias ou dispositivos para contar a história transmidiaticamente. Somente se contemplar esses cinco itens será possível afirmar que *Dagnet* realmente foi um produto transmídia. Caso contrário, será uma história a frente de seu tempo, mas que não preenche todos os requisitos necessários.

A história do filme de 1954 não repete nenhum dos episódios do seriado original (1951-1959), nem adapta ou reconta a história como um todo. Por isso, pode-se afirmar que o primeiro item foi contemplado, ela não é uma adaptação da série da televisão, tendo roteiro próprio.

O filme é um episódio a parte, com início, meio e fim, que pode ser visto independentemente do espectador ter assistido ou não o seriado, assim como o seriado pode ser visto sem a necessidade de se ver o filme. Não há prejuízo para quem assiste apenas a uma das narrativas. Por consequência, tanto filme quanto seriado são obras com histórias independentes, ou seja, o espectador não necessita de todo o produto para entender as partes, podendo vê-las separadamente sem se perder no contexto.

Jack Webb foi sábio ao utilizar o Departamento de Polícia de Los Angeles como base para o seu universo, pois isso possibilitou que ele criasse uma narrativa muito mais próxima do real. Além disso, Webb criou uma gama de personagens com personalidades marcantes e fortes, bem definidas, fazendo com que quem assiste a qualquer um dos seus produtos possa identificar o sargento Joe Friday e seus companheiros. Com isso pode-se dizer que o item de criação de um universo narratológico foi preenchido com sucesso.

Apesar das histórias do seriado e do filme serem independentes, a experiência é mais profunda e significativa para quem tem acesso à obra completa, pois pode desfrutar de uma narrativa expandida. Pode-se considerar essa narrativa como expandida devido ao fato de que somente quem assistiu ao filme pode conhecer um episódio único da vida de Joe Friday. O filme mostra para o espectador o único caso não solucionado da carreira do herói. Assim, quem teve acesso a essa obra pode entrar mais a fundo no universo criado por Jack Webb.

Com vista nisso, é possível afirmar que existe uma expansão da narrativa para quem vê ambas as obras; há independência de cada obra; há inter-relação entre elas; e por fim o público não tem prejuízo ao não assistir a série ou o filme, mas ganha ao ver ambos.

Por último, mas não menos importante, existe a questão de que para uma obra ser considerada transmidiática ela precisa utilizar mais de uma plataforma, dispositivo ou mídia para acessar seu público. No caso de *Dragnet* isso fica muito claro, pois o seriado é exibido na televisão, enquanto o filme vai ao ar no cinema, havendo dessa forma o uso de duas plataformas diferentes, uma para cada parte da narrativa. Desse modo, preenchendo o último item da lista.

Analisando os produtos paralelos sob a perspectiva da “intertextualidade transmidiática” de Marsha Kinder (1991), pode-se destacar o desenho animado, de 1956, dos *Looney Tunes*, no qual Patolino é o sargento Joe Monday e Gaguinho é o detetive Schmoie Tuesday. Além disso, a clássica cena do desenho Pica-Pau, na qual aparece um homem de terno e chapéu dizendo “se o Pica-Pau houvesse avisado a polícia nada disso teria acontecido”, esse homem é justamente Joe Friday. Outra alusão feita também no desenho animado do Pica-Pau é no episódio “Agente Secreto”, no qual o Pica-Pau é um agente designado para resolver o caso do “espalha-lixo”. Nesse episódio até mesmo a abertura em panorâmica sobre uma Los Angeles antiga é produzida, somado a uma ligação do departamento onde trabalha Joe Friday para passar o caso para o personagem infantil. Desse modo, sob a perspectiva de Kinder (1991), *Dragnet* torna-se ainda mais transmidiático, pois aparece dentro da narrativa de outras histórias, que de certa forma tentam conversar com o produto original.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de que não havia intenção explícita do autor em criar uma narrativa transmidiática, até porque o conceito começaria a ser trabalho somente na década de 90, é

possível afirmar que Jack Webb criou um produto transmidiático em plena década de 50. Também percebe-se que ele não quis simplesmente adaptar sua obra para o cinema. Ao invés disso, Jack Webb optou por fazer um episódio novo, com uma história própria e um alto grau de engajamento, trabalhando outra opção de final, a qual deixou de lado ao longo dos episódios televisivos.

Obviamente a história segue o padrão de roteiros simples da época, não tendo a presença de outros elementos, além da própria polícia e do sargento Joe Friday, que façam a ligação (a costura) da narrativa. Não há a presença de um grande arco, ou de “guarda-chuvas” que conectem a narrativa como um todo. Atualmente, com a complexificação dos roteiros e das narrativas as transmídias criadas são mais elaboradas e alcançam um patamar de engajamento muito maior. Elas oferecem pistas, as chamadas “tocas de coelho” que chamam o público a adentrar cada vez mais em seus universos.

Dragnet, devido a época em que foi escrito, fez sucesso por suas inovações de linguagem. Não obstante, mesmo o seriado e o filme se completando, e realmente criando uma narrativa expandida básica, onde o universo de Joe Friday também é expandido, não seria justo compará-lo aos produtos atuais.

Pode-se afirmar, desse modo, que na década de 50, mesmo sem o conceito de universo expandido, Webb criou um legítimo produto transmidiático. Obviamente foi algo feito ao acaso e dentro das limitações de seu tempo, mas mesmo assim fez e faz história ainda hoje, superando limites, e produzindo marcas que são vistas nas produções atuais de cinema e televisão sem nem mesmo as pessoas reconhecerem a autoria original.

Como diria Jenkins, “apesar de todas as suas qualidades experimentais e inovadoras, a narrativa transmidiática não é inteiramente nova” (JENKINS, 2009, p.172). Quanto a isso ele cita a história de Jesus Cristo conforme era contada na Idade Média.

A menos que se soubesse ler, Jesus não era fundamentado em livros, mas algo que se encontrava em múltiplos níveis da cultura. Cada representação (um vitral, uma tapeçaria, um salmo, um sermão, uma apresentação teatral) presumia que o personagem e sua história já eram conhecidos de algum outro lugar (JENKINS, 2009, p.172).

Visto isso, é possível constatar que, não apenas em narrativas filmadas, como no caso de *Dragnet*, é possível localizar produtos transmidiáticos, podendo os mesmos estarem espalhados por diversas culturas desde o surgimento da humanidade, através das

representações dos gregos e seus deuses na poesia, escultura, pintura, dentre tantas outras formas e plataformas usadas para a expansão de um universo e para contar as histórias de determinado povo.

Infelizmente a série *Dragnet* transmitida via rádio, de 1949 até 1957, tem grande parte de seus episódios iguais aos do seriado televisivo, que, em grande quantidade, são adaptações dos episódios radiofônicos para a tela. Caso o produto fosse diferenciado haveria um universo e uma narrativa transmidiática ainda maior e mais profunda, a qual exigiria um trabalho ainda mais árduo, mas que renderia um fruto incomparável para a história da narrativa transmidiática.

Caso o seriado voltasse ao ar atualmente seria possível produzir esse produto de forma a fazê-lo “render” uma transmídia extremamente ampla, na qual fossem planejados desde o início as diversas inserções e produtos para deixar essa narrativa ainda mais atraente para os fãs, que desde a morte de Jack Webb, em 1982, tiveram acesso a produtos de outros roteiristas e diretores, mas sem o toque único de Webb.

A academia ainda carece de pesquisas sobre intertextualidade transmidiática e narrativa transmídia em obras antigas de televisão e cinema, a fim de que possa existir um registro cada vez maior das diversas incursões feitas por autores muito antes do primeiro autor (Marsha Kinder) começar a pensar sobre o tema.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução Susana Alexandria. 2ª Edição. São Paulo: ALEPH, 2009.

KINDER, Marsha. *Playing with Power in Movies Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: UNIVERSITY OF CALIFORNIA PRESS, 1991.

PASE, André Fagundes; GOSS, Bruna Marcon. **Onde Nenhum Homem Jamais Esteve: a força da narrativa transmidiática em *Star Trek***. Trabalho apresentado no Seminário Temático “Serialidade e Narrativa Transmídia”, durante a I Jornada Internacional GEMInIS, na Universidade Federal de São Carlos. São Carlos, maio de 2014.

Dragnet. 276 episódios de 1951 até 1959 (138 horas). Disponível em <<http://www.tv.com/shows/dragnet-1951/episodes/>>. Acessado em 15 de junho de 2015

Dragnet. 276 episódios de 1951 até 1959 (138 horas). Disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0043194/episodes?ref_=tt_eps_yr_mr>. Acessado em 15 de junho de 2015.

Dragnet, 1954 (88 minutos). Disponível em <[https:// http://www.imdb.com/title/tt0046931/](https://http://www.imdb.com/title/tt0046931/)>. Acessado em 18 de junho de 2015.

Foto de Jack Webb como Joe Friday. Disponível em: <<http://moviecraft.tripod.com/law.html>>. Acessado em 23 de junho de 2015.

Foto do distintivo na abertura. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/tv-and-radio/tvandradioblog/2010/jul/01/six-watch-la-cop-shows-southland>>. Acessado em 23 de junho de 2015.