



DO BROADCAST AO STREAMING: Mudanças (não tão grandes) nas narrativas ficcionais seriadas

Patrícia Adélia Rêgo Oliveira AZEVEDO²¹⁹
Larissa Leda Fonseca ROCHA²²⁰

RESUMO: O presente artigo busca analisar as mudanças dentro das narrativas ficcionais seriadas a partir do que Mittell (2011) chama de narrativas complexas e evidenciar o processo de hibridização dentro das narrativas ficcionais seriadas dos sistemas *streaming* e *broadcasting* diante do cenário atual que é resultado do advento das plataformas de *streaming* e as possibilidades que elas trouxeram consigo. Buscamos, analisando séries de ambos os sistemas, alcançar os objetivos propostos.

PALAVRAS-CHAVE: Narrativas ficcionais seriadas; práticas culturais; hibridização.

ABSTRACT: The present article seeks to analyze how the changes within narratives serial fictions from Mittell (2011) calls complex narratives and highlights the process of hybridization within narratives fictions seriadas of the systems streaming and broadcasting in front of the current scenario that is the result of the advent of streaming platforms and the possibilities that are raised. We search, analyzing series of both systems, looking for the proposed objectives.

KEY-WORDS: Serial fictional narratives; cultural practices; hybridization.

1. Considerações iniciais

É possível dizer que, de algum modo, veículos de comunicação de massa como o rádio e a televisão, por certo tempo, tiveram papel importante em relação à organização do uso do tempo de comunidades mais urbanas e conectadas por uma rede de comunicação industrial e massiva. A vida social era, em certa medida, pautada pelos horários dos programas nas grades

²¹⁹ Estudante de graduação do 7º semestre do curso de Comunicação Social - Rádio e Televisão da Universidade Federal do Maranhão. E-mail: patriciaadeliaoa@gmail.com

²²⁰ Orientadora do trabalho. Doutora em Comunicação Social pela PUC-RS. Professora Adjunta do Departamento de Comunicação Social da UFMA. Coordenadora do Núcleo de Pesquisa Observatório de Experiências Expandidas em Comunicação - ObEEC. E-mail: larissaleda@gmail.com

de programação das emissoras, sendo referência para marcar compromissos, por exemplo. Para consumir determinado conteúdo era necessário estar frente à TV ou rádio, em dia e hora específicos, em uma relação na qual não sobrava maior autonomia nesta decisão por parte do público. Mas, assim como nas primeiras décadas do século XX, nas quais o cinema precisou elaborar estratégias para superar a falta de estrutura dos *nickelodeons*, os veículos que vieram posteriormente precisaram acompanhar as mudanças sociais, culturais e tecnológicas para manter e atrair sua audiência. Tecnologias como o VHS, DVD e internet deram mais independência ao telespectador, viabilizando a possibilidade de que cada telespectador fosse autor de sua própria grade de programação.

Parte inerente à história de desenvolvimento do sistema midiático, as narrativas ficcionais seriadas - consideradas hoje um dos carros chefes do desenvolvimento da Indústria Cultural mundial - acompanharam esse processo e apresentaram, elas próprias, uma série de mudanças. Alteraram-se os modos de pensar as narrativas, os modos de contar e consumir e as possibilidades para veiculação de conteúdo se ampliaram. Algumas das alterações, nas quais nos focamos neste trabalho, foram as estratégias narrativas presentes nas narrativas ficcionais seriadas como os ganchos de tensão, a forma de construir as tramas (ganchos de tensão, *flashbacks*, recapitulação inicial) e a repetição. Ao comparar o sistema *streaming* e o sistema tradicional do *broadcasting*, duas das possibilidades para veiculação de conteúdo contemporaneamente, tais mudanças se mostram evidentes, ainda que não se resumam ao modo no qual a narrativa é distribuída e/ou produzida.

No presente trabalho buscamos analisar a mudança nas tramas das narrativas ficcionais seriadas, apresentando o que Mittell (2012) chama de narrativas complexas e evidenciar o processo de hibridização dentro das narrativas ficcionais seriadas nos sistemas *streaming* e *broadcasting*, apontando elementos presentes nessas narrativas. Para isso, vamos destacar a influência que as práticas culturais possuem sobre a produção das narrativas ficcionais seriadas, alterando as práticas de roteirização e disponibilização de conteúdo. Nosso objetivo é, através de levantamento teórico, analisar as mudanças na estrutura e enredo das narrativas ficcionais seriadas.

A repetição, um dos focos de nossa análise, é uma estratégia presente nas narrativas ficcionais seriadas desde o século XIX, em sua matriz fundamental com o folhetim francês (MARTÍN-BARBERO, 2001), passando pelas radionovelas, telenovelas, séries e seriados. A diferença da repetição dentro desses modelos está apenas no uso, a finalidade muda de acordo

com a intenção: pode ser apelo à memória, identificação com o tema ou ambiente. Contemporaneamente vemos a emergência das narrativas complexas (MITTELL, 2012) que, surgidas na década de 1990, é resultado do investimento em segmentos específicos, deixando ganhar relevância elementos nas estruturas narrativas que antes não ganhavam tanto destaque. Com a emergência das plataformas de *streaming*, o meio tradicional - o *broadcasting* - acabou incorporando características desse veículo e também influenciou em suas produções, diante disto é possível perceber que essa hibridização é resultado dessas experimentações de características e modelos, adequando suas produções para a assistência correspondente a cada veículo. É justamente o percurso de algumas dessas mudanças, focadas no elemento da repetição nas narrativas - como nos lembra Martín-Barbero (2001), necessária não apenas como um constrangimento econômico, mas um recurso para se fazer entender e acompanhar - que vamos nos ocupar neste trabalho.

2. O percurso das narrativas seriadas

Cada veículo alterou as narrativas ficcionais seriadas de acordo com suas necessidades e a demanda dos seus espectadores, ou seja, cada um fez alterações de acordo com o tipo de audiência que recebia. O folhetim, além de sua estrutura fatiada, possuía os ganchos de tensão, que inicialmente serviam como apelo mercadológico, uma estratégia econômica. Isso acontecia porque um jornal continha apenas um capítulo do modelo literário, então, visando o lucro, os escritores dos folhetins precisaram elaborar uma forma de atrair e manter o público/mercado. Posteriormente, os ganchos se tornaram não só uma estratégia mercadológica, como também uma estratégia narrativa, foram incorporados pela cultura, pelo modo de ser audiência e de produzir o conteúdo (MARTÍN-BARBERO, 1988).

Já os *nickelodeons*, primeiras experiências de um cinema popular que marcam o início de uma cultura audiovisual de entretenimento, não contavam com o recurso dos ganchos já que os filmes de longa-metragem não foram idealizados, inicialmente, para uma exibição fatiada. Foram pensados para o consumo em grandes salas de cinema, mas foram feitas alterações visando o lucro e não a interação espectador - narrativa, a ideia era não perder o público popular, inicialmente já "habitado" ao consumo do audiovisual (SKLAR, 1975). Não houve uma adaptação efetiva no processo de produção das narrativas, as mudanças ficaram restritas ao local de exibição - de salas mal estruturadas para grandes salões - mudando também o modo de exibir: enquanto nos *nickelodeons*, os "poeiras", o filme era fatiado, nos grandes salões não havia pausas, mesmo se tratando da mesma produção, o longa metragem,

afinal, nasce para ser consumido de modo confortável nas salas voltadas a quem podia pagar mais do que um *nickel* pela sessão²²¹. A exibição seriada dos filmes se dava, portanto, como resultado dessa dupla questão: a falta de estrutura das salas e a necessidade de manter cativo um público que nascia naquele momento, o espectador oriundo do proletariado. As salas eram pequenas, com bancos desconfortáveis e, por conta disso, precisavam "cortar" o filme para que os espectadores pudessem sair das salas e descansar (SKLAR, 1975). A partir dessa prática, surgiram os seriados cinematográficos - baseada na estrutura do folhetim jornalístico - que se assemelha às telenovelas. A lógica é a mesma: filmes produzidos em escala industrial, rodados simultaneamente e com exibição das partes anteriores. Vale ressaltar que as obras absorviam as contingências da produção, ou seja, eventualidades como demissão de parte do elenco interferiam de alguma maneira na construção da narrativa. O resultado disto é uma série de acontecimentos não resolvidos ou não explicados e até morte súbita de personagens. O que nos primórdios do cinema figurava amadorismo, ganhou expressão industrial e significativa importância para a televisão, especificamente para as telenovelas que não possuem o roteiro concluído antes da estréia (MACHADO, 2000). A narrativa é desenvolvida com o passar da história, o que a torna passível de mudanças tanto por circunstâncias quanto por influência dos seus espectadores.

As radionovelas e telenovelas, no caso específico do Brasil, passaram por diversas mudanças até criarem uma relação com o espectador e se estabelecerem de fato. Acompanhamos Martín-Barbero (2001) ao considerar que as matrizes fundamentais, primeiramente da radionovela e mais tarde da telenovela, são o folhetim e o melodrama²²², mas desde suas matrizes a narrativa ficcional seriada audiovisual veio incorporando elementos de outras experiências e modos de contar, juntando matrizes culturais com formatos industriais, desembocando, hibridamente, no que hoje podemos chamar de "modelo moderno" (MARTÍN-BARBERO; REY, 2001), a telenovela de modelo brasileiro. Antes de produzir suas séries e minisséries, a TV brasileira exibia os seriados norte-americanos e delas receberam como influência o modo de pensar a narrativa fatiada. Antes, o foco das emissoras nacionais eram as telenovelas, as minisséries, por exemplo, só começaram a ser produzidas na década de 1980. A realidade de hoje é bem diferente. Emissoras como a Rede Globo vêm investindo na qualidade de suas séries e minisséries. Um exemplo é a minissérie Justiça (Rede

²²¹ Um *nickel* é como os norte-americanos se referem à moeda de cinco centavos de dólar.

²²² Estamos nos referindo aqui à experiência nos palcos europeus, inicialmente na França, de dramas populares que começam no século XIX e viriam a influenciar enormemente a produção narrativa contemporânea.

Globo, 2016, vinte capítulos), que chegou a concorrer em duas categorias (melhor série dramática e melhor atriz) do Emmy Internacional, que é uma premiação que visa reconhecer os melhores programas de televisão produzidos fora dos Estados Unidos.

O fenômeno da transmídia, que teve início logo nos primeiros anos da internet, reforçou o sucesso das narrativas ficcionais seriadas, visto que fortaleceu a cultura do fã já existente. Fóruns e redes voltadas para produzir conteúdos direcionados às séries foram criados, resultando em variações dentro deste contexto: grupos formulando teorias sobre o futuro das personagens; buscando meios de descobrir o resultado de um reality show que ainda não foi ao ar e criando histórias hipotéticas com base em uma personagem ou o universo de uma série específica (JENKINS, 2008). Em meados do século XXI, junto ao seguimento do fenômeno transmidiático, surgiram as plataformas de *streaming* que, inicialmente não ofereciam produções originais, serviam como uma espécie de locadora “virtual”, que poderia ser acessada por meio de uma assinatura com taxa mensal. Por conta da demanda dos espectadores, algumas plataformas *streaming* iniciaram a produção de narrativas originais (MACHADO; VÉLEZ, 2014), como é o caso da Netflix e da Amazon Prime. Apesar da nova possibilidade para veiculação de narrativas seriadas, o *streaming* apresenta apenas algumas alterações no modo de exibir e na estrutura das narrativas, em comparação com o sistema *broadcasting*, hegemônico até aquele momento. Exemplos são a possibilidade de ausência dos *breaks* ao longo do capítulo ou episódio, o uso de estratégias como os ganchos de tensão - que aparecem apenas no fim de cada episódio, dispondo de um gancho mais intenso no episódio final de cada temporada de uma série - e a repetição, que não apresenta um padrão, sendo usada de modo diferente ou semelhante ao apresentado corriqueiramente pelo sistema *broadcasting* - servindo de recapitulação do episódio anterior e remetendo à memória do espectador com o uso de *flashbacks* de imagens já transmitidas - quanto com a repetição de cenários, temas ou histórias.

Com o surgimento de algumas tecnologias, a responsabilidade por prender a audiência ficou dividida entre os ganchos de tensão e o enredo das narrativas, que desde a década de 1990 tem se mostrado cada vez mais complexas; as narrativas encontradas na televisão contemporânea são uma inovação singular (MITTELL, 2012). As narrativas complexas são "uma redefinição de formas episódicas sob a influência da narração em série – não é necessariamente uma fusão completa dos formatos episódicos e seriados, mas um equilíbrio volátil. Recusando a necessidade de fechamento da trama em cada episódio, que caracteriza o

formato episódico convencional, a complexidade narrativa privilegia estórias com continuidade e passa por diversos gêneros" (MITTELL, 2012, p. 36). Mungioli e Pelegrini (2013, p. 36) apontam a diferença entre as duas formas de serialização dentro das narrativas ficcionais seriadas - serial e série - de maneira simples:

Serial (que, no Brasil, corresponderia à séria) é o modo em que a narrativa acontece ao longo de episódios, com arcos dramáticos que atravessam diversos capítulos até uma conclusão. (...) Já a *serie* (que corresponderia ao nosso seriado) é a forma em que os arcos dramáticos têm o limite do episódio - o desequilíbrio dramático ocorre no início do episódio e é resolvido do mesmo episódio

Um exemplo de narrativa seriada complexa é a série *Breaking Bad* (AMC, 2008-2013, cinco temporadas) - que possui personagens mais profundos e arcos narrativos que perduram todas as temporadas, sem que a trama se complete em um único episódio, exigindo do espectador acompanhamento constante para que haja sentido completo. No início de cada episódio da série, é exibida uma cena que faz parte de um acontecimento ainda não visto, esse, por sua vez, só é concluído no fim do episódio, sendo assim, uma pequena trama é resolvida em cada episódio. Podemos observar, por conta do surgimento das narrativas complexas, o crescimento da hibridização dessas duas modalidades de serialização. Por conta disso, é possível perceber produções que possuem características de ambos os tipos (MUNGIOLI; PELEGRINI, 2013). A série *How to Get Away With Murder* (ABC, 2014-2017, quatro temporadas) pode ser apontada como híbrida por conta do seu arco narrativo. Dentro de cada episódio, há um caso específico que os personagens assumem e resolvem dentro do mesmo episódio. Paralelo a isso, ocorre um único caso que vai sendo descoberto no decorrer dos episódios, com arco narrativo que dura uma temporada inteira e que permite a conexão entre as partes por ganchos de tensão.

Em meados do século XXI surgem as plataformas de *streaming*. Inicialmente, estas plataformas dispunham apenas de conteúdos produzidos pelo sistema tradicional do *broadcasting*, reciclando as produções das mídias mais antigas, incluindo as produções cinematográficas. Com o desenvolvimento estrutural e econômico - junto à demanda do mercado - essas plataformas iniciaram um processo de produção de conteúdos originais, adequados às tecnologias vigentes (MACHADO; VÉLEZ, 2014). Neste processo, houve uma migração, iniciada na década de 1990, de diretores e roteiristas, antes na indústria cinematográfica, para a televisiva. Essa passagem foi intensificada com o início das narrativas complexas (MITTELL, 2012), trazendo os profissionais para a produção pensada para

consumo via *streaming*, como é o caso das irmãs Wachowski²²³, criadoras da série norte americana *Sense8*, (Netflix, 2015-2018, três temporadas); e de Nicole Kidman, Reese Witherspoon e Shailene Woodley, nomes conhecidos dentro do cinema hollywoodianos, agora protagonistas da série norte americana *Big Little Lies* (HBO, 2017-em andamento, uma temporada)²²⁴. Essa mudança não significa exclusão de seus trabalhos em outros meios - especialmente *broadcasting* e cinema - trata-se apenas de um movimento de migração.

3. A relação cultura-tecnologia

A sociedade tem se complexificado e se mostrado gradativamente mais plural, isto decorre do amplo acesso a informação e as distintas práticas culturais dentro do que McLuhan (1972) chama de Aldeia Global, em que as tecnologias eletrônicas proporcionam a ideia de encurtamento das distâncias, tendo como resultado a ausência de uma homogeneidade de gostos e preferências. O surgimento de tecnologias como o VHS, Blue-Ray e internet acentuou ainda mais essas mudanças por possibilitar outras formas de consumir e de ser audiência. Com estas tecnologias a audiência se fragmentou, dividida entre possibilidades de mídias, canais e plataformas. Nas últimas décadas, os espectadores migraram para estes conteúdos mais especializados, voltados para nichos específicos (MACHADO; VÉLEZ, 2014, p. 54-55) que tem recebido preferência entre os produtores. Ante a pluralidade social, atingir amplamente a massa se tornou mais difícil e por conta disso os produtores tem investido em um público reduzido e fiel em detrimento de um vasto público (MITTELL, 2012).

Com diferentes alternativas de recepção - seja celulares, tablets, computadores, videogames ou televisões - os produtores de conteúdo estão enfrentando níveis mais complexos, diferentes dinâmicas e pressão para inovar. Machado e Vélez (2014, p. 55-56) apontam dois tipos de espectadores. Um deles é o espectador passivo, referente a audiência

²²³Lilly e Lana Wachowski são diretoras de filmes que atingiram grande sucesso, como é o caso da saga *Matrix* (1999 - 2003).

²²⁴A rede de televisão HBO, a exemplo do que também acontece com a TV Globo no Brasil, tem suas produções veiculadas no sistema *broadcast*, e em suas plataformas próprias de *streaming*. Assim como a TV Globo, o usuário pode exclusivamente assinar apenas os serviços da plataforma (HBO Go), mas aparecem já duas diferenças na gestão do negócio. A TV Globo é um canal aberto de televisão, não cobrando pelo acesso e também vem, desde 2015, disponibilizando em sua plataforma *streaming* (Globo Play), o conteúdo de suas minisséries e séries antes da exibição no canal aberto. Já a HBO é um canal de TV pago e só disponibiliza conteúdo no serviço *streaming* após a exibição no sistema *broadcast*. Uma última diferença importante. As narrativas da TV Globo sempre consideram a inserção dos *breaks* para os intervalos comerciais, já a HBO não fatia os episódios das narrativas, obedecendo a um tensionamento dramático diferente em relação aos ganchos e suspenses narrativos.

mais conservadora, geralmente associada a audiência da TV Digital que disponibiliza um fluxo ininterrupto de material audiovisual. O outro são os interatores, aqueles que forçam as mudanças mais radicais em direção a autonomia crescente do telespectador, para que ele possa determinar o que quer consumir, quando, onde e que ainda disponha de intervenção ativa dos participantes. A partir da relação com meios mais interativos como computador e videogame, a tendência é que o espectador tipo interator cresça. Vale ressaltar que apesar da televisão ser mais passiva que o videogame, há níveis de passividade: "algumas narrativas forçam você a se esforçar para compreendê-las, enquanto outras apenas o deixam acomodado no sofá e fazem com que você 'viaje'" (JOHNSON, 2005, p. 51). Jenkins (2009) aponta os consumidores na era da convergência midiática como ativos, sem lealdade firmada à redes, migratórios, conectados socialmente, barulhentos e públicos em relação ao conteúdo que produzem. O fenômeno da transmídia teve grande importância na construção dos interatores, visto que os fóruns e redes sociais possibilitaram a interação entre fãs e criadores.

Com a chegada do VHS, houve a viabilidade de não ser mais "refém" da grade de programação do sistema *broadcasting*. Naquele momento o espectador poderia gravar o programa que desejasse assistir e consumir no momento de sua preferência. Após o videocassete, a internet trouxe a possibilidade de baixar conteúdo audiovisual através de plataformas como o *megaupload*. Mais adiante apareceram os serviços *on demand* que antecederam o sistema atual, o *streaming*. Hoje o espectador pode não só escolher o que quer assistir como também tem a possibilidade de montar sua própria grade de programação sem correr o risco de "se perder", seja no ponto da narrativa no qual, por qualquer motivo, foi interrompido o consumo, seja por ter tido contato com um título e desejou "guardá-lo" para assistir depois. Isso acontece porque parte das plataformas de *streaming* comporta um sistema em que o espectador pode retomar do exato momento em que parou mesmo após o intervalo de dias ou semanas e montar sua própria lista de interesses, como uma pasta pessoal de arquivos para degustar quando for mais conveniente. Este sistema facilitou e ampliou a prática das maratonas já existente anteriormente ao *streaming* - principalmente nos grupos de fãs - com o consumo dos boxes de DVD com temporadas completas de séries produzidas no sistema *broadcasting*.

Essas mudanças, além de facilitar o consumo, resultaram em um "boom" de conteúdos e na fragmentação do público. As narrativas complexas emergiram na tentativa de ter uma fidelidade de determinados nichos. A partir da década de 1990 as personagens das narrativas

ficcionais seriadas começaram a ser mais trabalhadas, os dramas e conflitos pessoais eram mais profundos e havia maior complexidade psicológica. As personagens eram reveladas no decorrer dos episódios/capítulos, assim como suas personalidades, na tentativa de conquistar e manter audiência (MITTELL, 2012). Outra alteração foi na quantidade de enredos. Com as narrativas complexas, o drama com enredos múltiplos se tornou o mais difundido do gênero de ficção. Anteriormente esse modelo era sinônimo de fracasso, mas encontrou espaço dentro do público - que tem recebido estímulos cognitivos contínuos ao interagir com mídias digitais - emergente na era da convergência (JOHNSON, 2005).

Antes do modelo de narrativa seriada sem intervalo comercial, as produções seguiam uma receita, construída de acordo com os interesses e necessidades das emissoras. Geralmente os blocos incluíam, no início, uma pequena contextualização do que aconteceu no episódio anterior (MACHADO, 2000, p. 83) – evidenciando uma forte característica da narrativa seriada que é a repetição; antes do *break*, havia um pequeno acontecimento significativo na narrativa, conhecido como “gancho de tensão”, para manter a atenção do espectador até o retorno da série. Ao fim do episódio, esse evento se repetia com maior intensidade, com intuito de prender a audiência e fidelizar o telespectador. Tendo a repetição aqui como estratégia narrativa, adotaremos como conceito de repetição o trabalhado por Calabrese (1989, p. 44) “chamam-se repetições, de fato, não só as continuações das aventuras de uma personagem, mas também os recursos semelhantes da história, como os temas ou os cenários-tipo”.

Assim como as práticas culturais moldam a forma de pensar e produzir as narrativas ficcionais seriadas, o surgimento de tecnologias e inovações experimentais na forma de produzir essas narrativas também moldam as práticas culturais. Trata-se de um ciclo, uma troca mútua, um ir e vir. A criação de algumas tecnologias como as plataformas do sistema *streaming* mudaram a forma de ser audiência e também a forma de pensar o sistema *broadcasting*. Um exemplo disto são as hibridizações presentes em ambos os sistemas. As narrativas ficcionais seriadas veiculadas no sistema *broadcasting* possuíam uma receita, com ganchos de tensão, intervalos comerciais e periodicidade definida para exibição dos novos episódios/capítulos; o *streaming* - especificamente a Netflix - disponibilizava as temporadas completas e não dispunha de intervalos comerciais. Atualmente é possível perceber que essas características foram sendo ajustadas, não havendo mais um padrão definido. O canal HBO, inserido no sistema *broadcasting*, produz séries sem intervalos comerciais, como é o caso de

Westworld (HBO, 2016 - em andamento, duas temporadas) e *Game Of Thrones* (HBO, 2011 - em andamento, sete temporadas). É importante ressaltar que os episódios da primeira possui duração que varia entre 56 e 90 minutos, isso apenas na primeira temporada e o maior episódio é o último; a segunda, varia entre 52 e 61 minutos, também na primeira temporada e o episódio com maior espaço de tempo é o primeiro. Dentro dos padrões do sistema *broadcasting*, essas séries ultrapassam a quantidade de tempo estimada para um episódio, que corresponde a cerca de 43 minutos. A um tempo atrás, acreditava-se que os intervalos comerciais eram necessários por conta do ambiente o qual se recebia o conteúdo - no caso, as salas com TV - que eram favoráveis à dispersão (MACHADO, 2000). Com o advento das plataformas de *streaming* e o início das experimentações e hibridizações, hoje é possível se deparar com emissoras do sistema *broadcasting* como a HBO, que produz séries com episódios longos - se comparados ao padrão do sistema tradicional - e sem intervalos comerciais. Da mesma forma que as emissoras tradicionais vêm experimentando novos formatos, a Netflix, do sistema *streaming*, tem exibido séries que, produzidas originalmente por emissoras do sistema *broadcasting*, exibem os episódios com periodicidade definida, como é o caso de *Designated Survivor* (ABC, 2016-2018, duas temporadas) e *The Good Place* (NBC, 2016 - em andamento, duas temporadas), disponibilizadas em determinado dia da semana, uma vez por semana. Esse tipo de disponibilização não está dentro do padrão da plataforma, mas por ser produzida e veiculada por uma emissora do sistema *broadcasting*, que possui essa forma de disponibilização, a Netflix não pode dispor a temporada completa antes da emissora. Não só as características têm se hibridizado, os modelos narrativos também vêm passando por esse processo. Um modelo antes característico apenas do *broadcasting* e que também pode ser encontrado no *streaming*, são as minisséries como é o caso de *Alias Grace* (CBC/Netflix, 2017, seis capítulos), produção original da CBC Television com distribuição do Netflix e *A Louva Deus* (TF1/Netflix, 2017, seis capítulos). Importante lembrar que o formato minissérie não é hegemônico nas plataformas de *streaming* como Netflix e HBO Go, mas é bastante regular na plataforma da Globo Play. Diante disto, é possível perceber que tanto o sistema *broadcasting* assume práticas do sistema *streaming*, como o sistema *streaming* assume práticas do *broadcasting*. Há um trânsito de modos de contar as histórias, assim como há um trânsito de práticas culturais.

4. Considerações finais

As modificações que as narrativas ficcionais seriadas passam constantemente foram intensificadas após o fenômeno da transmídia. Com o surgimento da internet, os grupos de fãs puderam estreitar sua relação com os produtores e entre si, viabilizando amplamente o acesso aos *feedbacks*. Dessa forma, adaptar as séries aos gostos, costumes e práticas do público se tornou mais fácil. As emissoras conseguiriam perceber de maneira mais efetiva o tipo de assistência e audiência que costuma ter.

Com o advento das plataformas *streaming*, os indivíduos puderam contar com a autoprogramação, saindo da condição de meros espectadores "passivos" para se tornarem interatores. Este novo modelo de consumidor exige experiências midiáticas mais fluidas, que permitam cada indivíduo compor sua grade de programas e possibilite sua maneira particular de interagir com elas (MACHADO; VÉLEZ, 2014). A percepção da necessidade de proporcionar experiências particulares entre os consumidores tem se mostrado evidente nos modelos híbridos de construção das narrativas. As narrativas seriadas veiculadas tanto no *broadcasting* quanto no *streaming* comprovam isto. Estratégias como a repetição são usadas de maneiras distintas pelas produtoras. A Netflix por exemplo, usa a repetição como apelo à memória - com exibição de cenas já apresentadas, como é o caso da série *13 reasons why* (Netflix, 2017 - em andamento, duas temporadas), em que acontecimentos são apresentados diversas vezes, de formas distintas ou sob uma perspectiva diferente a do protagonista — e como sendo parte do mundo diegético - em que as personagens recorrem a uma mesma temática ou cenário, como no caso da série *Sense8*, em que os cenários característicos de cada personagem aparecem repetidas vezes.

Assim como ocorreu com o surgimento do cinema, do rádio e da televisão, o surgimento das plataformas de *streaming* também provocou a necessidade de ressignificar as narrativas de modo geral. Não se trata do fim no sentido concreto, mas de um processo profundo de mudanças dos conceitos. Por conta disso, a hibridização é muito presente, o que vai acontecer é um período de mudanças, de experimentação de novos modelos da linguagem televisiva em que alguns irão se estabelecer efetivamente e outros irão fracassar. Certamente estamos vivendo o fim de um modelo e o surgimento de uma experiência ainda não concreta, mas que já apresenta certa expressão (MACHADO; VÉLEZ, 2014).

Trata-se de uma via de mão dupla. A emergência de alguns aparatos tecnológicos e ferramentas digitais dependem da audiência, do espectador, para vingarem efetivamente. De alguma forma, as mudanças no modo de distribuir o conteúdo talvez tenha menos a ver com questões tecnológicas que com as práticas de consumo. Analisando a proposta das plataformas de *streaming* - que seria facilitar o acesso aos conteúdos e ao mesmo dispor de autonomia para o usuário montar sua grade - talvez isso seja resultado de práticas que já estavam acontecendo desde o surgimento do VHS, DVD e, mais próximo disso, os serviços *on demand*. Dessa forma, práticas como a maratona demandam menos esforços que na época do VHS e custam menos que comprando os boxes de DVD das séries. A hibridização dos modelos e características podem ser uma forma de tentar entender o tipo de assistência que se tem, de testar que combinação melhor se adequa a seu público.

REFERÊNCIAS

CALABRESE, Omar. **A idade neobarroca**. Lisboa: Edição 70, 1999.

JOHNSON, Steven. **Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

JOST, François. **Do que as séries americanas são sintoma?**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2000.

MACHADO, Arlindo; VÉLEZ, Marta Lucía. **O fim da televisão**. Rio de Janeiro: Confraria do livro, 2014.

MCLUHAN, Marshall. **A galáxia de Gutenberg**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1972.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2006.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Matrices culturales de la telenovela. **Estudios sobre las culturas contemporaneas**, v. 2, n. 5. México. 1988. p. 137-164.

MARTÍN-BARBERO, Jesús; REY, Germán. **Os exercícios do ver: hegemonia audiovisual e ficção televisiva**. São Paulo: Senac, 2001.

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **Matrizes**. Ano 5, nº2, jan./ jun. 2012. São Paulo.

MUNGIOLI, Maria Cristina Palma; PELEGRINI, Christian. Narrativas complexas da ficção televisiva. **Contracampo**, Niterói, Ano 2013, n. 1, p. 21-37, abr 2013.

SKLAR, Robert. **História social do cinema americano**. São Paulo: Cultrix, 1975.

Referências audiovisuais

13 Reasons Why. Produtor: Joseph Incaprera. Estados Unidos, 2017, Netflix.

ALIAS Grace. Autora: Sara Polley. Canadá; Estados Unidos, 2017, Netflix.

BIG Little Lies. Autor: David E. Kelley. Estados Unidos, 2017, Home Box Office

BREAKING Bad. Criador: Vince Gilligan. Estados Unidos, 2008, American Movie Classics.

DESIGNATED Survivor. Criador: David Guggenheim. Estados Unidos, 2016, American Broadcasting Company.

GAME Of Thrones. Criadores: David Benioff e D. B. Weiss. Estados Unidos, 2011, Home Box Office.

JUSTIÇA. Criadora: Manuela Dias. Brasil, 2016, Rede Globo.

SENSE8. Produção: Marcus Loges L., Dean Jones Jr., Alex Boden, Estados Unidos, 2015, Netflix.

THE Good Place. Criador: Michael Schur. Estados Unidos, 2016, National Broadcasting Company.

WEESTWORLD. Produção: Athena Wickham. Estados Unidos, 2016, Home Box Office.