

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
COMUNICAÇÃO SOCIAL – PUBLICIDADE E PROPAGANDA

RODRIGO AFONSO DORNELLES DE FREITAS

BUFFYVERSE: RASTROS DE UM PROJETO TRANSMÍDIA

Porto Alegre

2014

RODRIGO AFONSO DORNELLES DE FREITAS

BUFFYVERSE: RASTROS DE UM PROJETO TRANSMÍDIA

Monografia apresentada ao Departamento de Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Nísia Martins do Rosário.

Co-orientadora: Prof^a Ms. Adriana Pierre Coca

Porto Alegre

2014

RODRIGO AFONSO DORNELLES DE FREITAS

BUFFYVERSE: RATSROS DE UM PROJETO TRANSMÍDIA

Monografia apresentada ao Departamento de Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Nísia Martins do Rosário.

Co-orientadora: Prof^a. Ms. Adriana Pierre Coca

Conceito: _____

Data de aprovação: _____

Banca examinadora:

Professora Doutora Nísia Martins do Rosário
Orientadora

Professora Mestra Adriana Pierre Coca
Co-orientadora

Professora Doutora Miriam de Souza Rossini
Examinadora

Professora Mestra Dulce Helena Mazer
Examinadora

AGRADECIMENTOS

À minha família por possibilitar todas as oportunidades de desenvolvimento pelo qual passei.

Aos amigos pela companhia e paciência.

Às professoras Adriana Pierre Coca e Nísia Martins do Rosário pelo acolhimento e pela confiança.

À universidade que permitiu a realização de um trabalho que celebra uma jornada de quatro anos muito intensos.

Obrigado.

RESUMO

O presente trabalho teve como proposta identificar a série de televisão estadunidense *Buffy, a caça-vampiros* como centro de uma narrativa transmídia complexa que se desenvolve através de diferentes meios e formatos. O objetivo do trabalho foi situar a série como produto audiovisual, mapear sua expansão como franquia e definir os aspectos singulares de cada deslocamento. Foi dado destaque também ao papel dos fãs que são a razão do sucesso da saga da personagem e ao contexto em que a obra foi produzida, distribuída e consumida. A pesquisa bibliográfica buscou fundamentar o cenário audiovisual em que a série se encontra e as alterações nas práticas de consumo que culminaram na expansão do universo ficcional. A pesquisa empírica, através da técnica documental, permitiu a coleta das informações necessárias à análise de cada uma das transmídiações destacadas.

Palavras-chave: narrativa transmídia; audiovisual; narrativa complexa.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	7
2 PRODUÇÃO AUDIOVISUAL SERIADA	10
2.1 A Série e o Seriado	11
2.2 A Narrativa Complexa	13
2.3 Buffy, a protagonista.....	16
2.4 Vampiros no Audiovisual.....	18
3 AS NOVAS FORMAS DE CONSUMO MIDIÁTICO	21
3.1 Convergência	21
3.2 A Importância dos Consumidores.....	23
3.3 Transmídiação.....	24
3.4 <i>Buffy Fandom</i>	27
3.5 As Séries no Contexto Transmídia	30
4 ANÁLISE DA TRANSMÍDIAÇÃO	34
4.1 A Produção Corporativa	35
4.1.1 O Filme.....	35
4.1.2 A Série.....	36
4.1.3 O <i>Spin-off Angel</i>	39
4.1.4 As histórias em quadrinhos.....	41
4.1.5 Os Romances.....	44
4.1.6 Os <i>Videogames</i>	45
4.1.7 <i>Merchandising</i>	47
4.2 Produção Amadora.....	48
4.2.1 <i>Fanfics</i>	49
4.2.2 <i>Fanart</i>	50
4.2.3 <i>Fanvids</i>	51
4.3 Fóruns	52
4.4 O <i>Buffyverse</i> inteiro	53
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	59
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61

1 INTRODUÇÃO

A série *Buffy, a caça-vampiros* (*Buffy the Vampire Slayer*) estreou em março de 1997 na emissora The WB¹ em substituição a uma série que acabara de ser cancelada. Baseada em um filme de pouca expressão e críticas negativas lançado em 1992, *Buffy* falhara ao tentar um lugar na programação de outono do canal, época tradicional de novos lançamentos na televisão americana. Como uma pequena emissora ainda se firmando no mercado, a The WB concordou em exibir uma temporada de 12 episódios da série e, após a resposta positiva do público, a renovou para uma segunda temporada completa com 22 episódios. Em seu segundo ano, *Buffy* conquistou a crítica especializada e se tornou uma das maiores audiências do canal. A série foi fundamental para o desenvolvimento da jovem emissora, sendo exibida até 2003, totalizando 144 episódios em sete temporadas (as duas últimas exibidas por outra pequena rede, a UPN, que precisava de uma série de sucesso para manter-se). No Brasil, a série foi exibida em sua totalidade pelo canal pago FOX entre 1997 e 2003 e teve alguns de seus episódios transmitidos pela Rede Globo em 1998 nas tardes de sábado e nas madrugadas sem horário fixo².

Criada por Joss Whedon, atual diretor estrela de Hollywood depois do grande sucesso de *Os Vingadores* (*The Avengers*, 2012), a série retomava o filme original, que Whedon escreveu, mas não pôde dirigir, afirmando ter perdido controle durante o processo de produção e resultando em um produto final que fugia a sua visão. O principal conceito da história era quebrar o clichê da personagem feminina loira e frágil que sempre era morta nos filmes de terror. A partir disso, o roteirista colocou uma personagem com esse perfil como uma figura de poder, assim a loira deixava de ser a caça para ser a caçadora. *Buffy* tratou desde o início sobre o poder feminino e o ambiente escolar foi o elemento encontrado para falar sobre os dilemas da juventude, usando elementos sobrenaturais como metáforas para as ansiedades associadas à adolescência e ao início da vida adulta.

A sinopse da série³ diz que Buffy Summers é a mais recente em uma linha de jovens mulheres escolhidas pelo destino para atuarem como Caçadoras, tendo de lutar contra vampiros, demônios, e outras forças das trevas. A Caçadora é auxiliada por um Guardião, que

¹ Emissora estadunidense extinta em 2006, pertenceu à Time Warner.

² Fonte: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/tvfolha/tv3001200009.htm>. Acesso em: 22 de novembro de 2014.

³ Fonte: http://buffy.wikia.com/wiki/Buffy_the_Vampire_Slayer Acesso em: 18 de novembro de 2014.

a orienta, a ensina, e a conduz. Diferentemente das usuais caçadoras solitárias, Buffy cria um círculo de amigos leais, que se tornou conhecido como a "*Scooby Gang*".

Desenvolvida a partir de um filme para a televisão e expandindo-se a partir dessa em outras produções em diferentes meios e formatos, *Buffy, a caça-vampiros* classifica-se como uma obra de narrativa transmídia. Esta pesquisa procura resgatar os rastros destes projetos encontrados durante a realização da série e a expansão que o universo narrativo da personagem continua a sofrer após seu término. Assim, busca compreender como e de que forma se dão os processos de transmidiação e convergência a partir da série de televisão *Buffy, a caça-vampiros*.

A pesquisa tem como objetivos: identificar o formato da série escolhida como objeto em meio ao contexto de produção audiovisual seriada para a televisão; explicar as razões para seu sucesso perante o público; conceituar as novas formas de consumo advindas do processo de convergência midiática; definir as bases do que é um produto transmídia; e compreender o processo de expansão pelo qual a franquia passa, bem como as particularidades de cada uma dessas obras.

Para a compreensão da forma como a série foi desenvolvida, o primeiro capítulo fará uma definição dos formatos de série e seriado. Será definido o conceito das narrativas complexas na qual a série *Buffy, a caça-vampiros* encaixa-se e como essa maneira de se contar histórias foi essencial para a fidelização do público espectador. Outra razão do sucesso da série, a construção da série ao redor da figura da protagonista será desenvolvida de forma a expor a identificação que a produção foi capaz de gerar em seus fãs. Além disso, farei um levantamento das principais obras que exploraram o mito do vampiro no audiovisual e a inserção de *Buffy* neste contexto.

O segundo capítulo é a base para a compreensão dos deslocamentos pelo qual a franquia passou desde seu lançamento. A partir de Henry Jenkins (2009), será definido como as novas mídias alteraram os hábitos de consumo das audiências e como a indústria do entretenimento precisou mudar seu relacionamento com esse público, em um movimento que é a essência do que se pode chamar de convergência e que permite o desenvolvimento de narrativas transmídias como *Buffy*. A análise, por fim, será feita a partir do mapeamento das expansões narrativas, suas particularidades e relações com as ideias de Jenkins e Carlos A. Scolari (2013).

O referencial teórico é necessário para dar suporte à contextualização do objeto escolhido em termos históricos, culturais e criativos. A pesquisa bibliográfica buscou definir conceitos necessários para a classificação da obra no cenário audiovisual e as questões de

produção, distribuição e consumo no contexto da convergência. O estudo das obras em seus diferentes formatos e as entrevistas impressas e em vídeo (os DVDs da série possuem inúmeras) com a equipe produtora da série integram a pesquisa documental.

A escolha pelo objeto de pesquisa, a série de televisão *Buffy, a caça-vampiros*, aconteceu pelo interesse de compreender como uma produção que consumi durante anos pela televisão também pôde se desenvolver em outros meios. Como fã, foi muito interessante perceber as estratégias narrativas utilizadas em cada formato e de que forma elas contribuem para a compreensão integral do universo narrativo.

Buffy é reconhecida internacionalmente por seu roteiro bem desenvolvido e instigante, e por sua exímia construção de personagens (RABKIN, 2011). A série chegou a ser indicada aos EMMY Awards (prêmio máximo da televisão americana) por seu roteiro⁴. A obra ainda é notória pelo grande número de artigos acadêmicos já produzidos sobre ela⁵, e dez anos depois de seu fim, continua despertando grande interesse da academia, com conferências realizadas em universidades de países como os Estados Unidos e o Reino Unido. Segundo publicação no blog de Henry Jenkins⁶, o *Buffyverse* foi usado como objeto de estudo de mais de 50 disciplinas mundialmente. Para referir-se a esses trabalhos, foi criada a expressão “*BuffyStudies*”, que engloba toda a produção acadêmica acerca da série e seus desdobramentos, como o *spin-off* (série derivada) *Angel*⁷.

⁴ Indicação a melhor roteiro em série dramática pelo episódio Silêncio (Hush), o décimo da quarta temporada, escrito pelo criador da série Joss Whedon. Fonte: http://www.imdb.com/title/tt0118276/awards?ref=tt_awd.

⁵ Exemplos brasileiros são a dissertação *Coisas de menina. Análise simbólica da personagem Buffy — A Caça-Vampiros* de Luísa de Oliveira da PUCSP disponível em http://www.sapientia.pucsp.br/tde_arquivos/22/TDE-2007-07-19T10:23:49Z-3827/Publico/luisa.pdf; e o artigo *O seriado "Buffy, a caça-vampiros" e a Modernidade Líquida* de Felipe Lima e Renato Nascimento, publicado no XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte – Belém, PA. Disponível em: < <http://www.portalintercom.org.br/anais/norte2014/resumos/R39-0836-1.pdf>>.

⁶ Fonte: http://henryjenkins.org/2011/08/aca-fandom_and_beyond_karen_to_1.html. Acesso em 22 de novembro de 2014.

⁷ Fonte: <http://www.wisegeek.com/what-is-buffy-studies.htm>

2 PRODUÇÃO AUDIOVISUAL SERIADA

Historicamente, a telenovela tornou-se o formato audiovisual mais popular produzido no Brasil. Segundo o levantamento do Observatório Ibero-americano de Ficção Televisiva (Obitel) de 2013, das 35 obras de ficção nacionais produzidas para a televisão em 2012, 18 foram telenovelas, sete foram séries e outros formatos somaram dez títulos⁸. As telenovelas somaram 84,9% das horas de ficção televisada exibidas nesse ano e ainda dominam o horário nobre das emissoras abertas, que abrem espaço para outros formatos no fim da noite. Devido à “lei do cabo⁹”, a produção nacional de séries e seriados cresceu vertiginosamente nos últimos anos nos canais fechados, em que esses formatos já estavam estabelecidos através de produções internacionais, majoritariamente estadunidenses. A partir desse movimento, as produções brasileiras nesse modelo narrativo começaram a ser realizadas em maior quantidade e exibidas segundo o padrão semanal dos Estados Unidos, ainda tímido na televisão aberta que prioriza as exibições diárias típicas das telenovelas.

Em um esforço para compreender o apelo que as séries e seriados possuem a partir da popularização dos mesmos na televisão francesa, François Jost (2012) aponta que o crescente interesse pelas séries e seriados deve-se à legitimidade que o formato ganhou a partir de produções inovadoras, como as da emissora americana HBO. É essa forma que a televisão brasileira aborda de forma ainda embrionária. Para Jost (2012, p. 25), “... o sucesso de uma série deve-se menos aos procedimentos que ela utiliza (visuais, retóricos, narrativos etc.) do que ao ganho simbólico que ela proporciona ao espectador, e que esse ganho não se limita a uma mera soma de códigos.”. Eco diz que a série desperta nos espectadores o prazer da repetição:

Na série, o leitor acredita que desfruta da novidade da história enquanto, de fato, distrai-se seguindo um esquema narrativo constante e fica satisfeito ao encontrar um personagem conhecido, com seus tiques, suas frases feitas, suas técnicas para solucionar problemas... A série neste sentido responde à necessidade infantil, mas nem por isso doentia, de ouvir sempre a mesma história, de consolar-se com o retorno do idêntico, superficialmente mascarado.

Assim, o sucesso e a importância cultural das séries estariam menos em seus aspectos formais e mais nas relações que estabelecem com seus espectadores. Este capítulo tratará dos formatos de narrativa seriada televisiva, bem como suas crescentes complexidades e apelo ao

⁸ Cinco minisséries, três telefilmes e duas soap-operas - as duas temporadas de Malhação.

⁹ A lei da televisão por assinatura, Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011, exige uma cota de 3h30min semanais de produção original. Fonte: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Lei/L12485.htm#art37§4>.

público espectador. Além disso, introduziu as questões principais para o sucesso da série *Buffy, a caça-vampiros*, a proeminência da protagonista e a relevância da figura do vampiro no audiovisual.

2.1 A Série e o Seriado

A narrativa televisiva ficcional desenvolveu-se a partir de estruturas já utilizadas em outros meios. Segundo Balogh (2002, p.32), “Os formatos ficcionais de TV são herdeiros de um vasto caudal de formas narrativas e dramáticas prévias: a narrativa oral, a literária, a radiofônica, a teatral, a pictórica, a fílmica e a mítica, entre outras.”. Sua principal característica consiste no seu modo de contar descontínuo, fragmentando-se em exibições periódicas e transmissões em blocos separados por anúncios comerciais. As novas formas de veiculação e recepção atualizam essas estruturas já estabelecidas.

Segundo Machado (2000), o cinema apresentou a estrutura básica para o que definimos como série e seriado atualmente. A partir de 1913, os filmes em séries começaram a atender a demanda por filmes de longa duração exibidos nos grandes salões e que pudessem ser exibidos em blocos nos *nickelodeons*¹⁰. Um dos clássicos da época foi *Les Vampires* (1915-1916), - o vampiro como tema de produções audiovisuais serão retomados no final desse capítulo - através de uma produção improvisada com roteiros criados durante as gravações e completa falta de continuidade de um filme para outro.

A continuidade é uma das questões centrais para a definição dos formatos televisuais apresentados em série. Para o desenvolvimento deste trabalho, a distinção mais importante no que diz respeito aos formatos no Brasil está entre o seriado e a série. De acordo com Machado (2000), o seriado apresenta episódios com histórias autônomas, que se desenvolvem e concluem-se em uma única emissão. Assim, o formato permite que qualquer espectador possa acompanhar a história da semana sem conhecimento prévio do universo do programa, além de permitir um acompanhamento sem rigidez cronológica.

A unidade do seriado pode ser dada pelo protagonista, pelo tema, ou pela época, ligada, às vezes, ao local de ação; mas, fundamentalmente, a unidade se dá por um propósito do autor, uma visão de mundo que ele pretende transmitir. (PALOTTINI, 2012, p. 29)

Exemplos de seriados brasileiros são o longevo *A Grande Família*, o sucesso atual *Tapas e Beijos*, além de produções de menor repercussão da televisão fechada como *As*

¹⁰ Tipo de sala de cinema pequena e primitiva do início do século XX.

Canalhas do canal pago GNT e *Psi* do canal pago HBO. Entre os seriados americanos, mundialmente conhecidos, estão comédias como *The Big Bang Theory*, da emissora americana CBS e exibida no Brasil pelo canal pago Warner Channel, e formatos investigativos que chegam a se desdobrar em franquias como são os casos de *CSI*, da emissora americana CBS e exibido no Brasil pelo canal pago Warner Channel, e *Law & Order*, da emissora americana NBC e exibido no Brasil pelo canal pago Universal.

Já a série apresenta desenvolvimento a longo prazo, com arcos narrativos que estendem-se por diversos episódios, que dependem diretamente dos acontecimentos prévios e que dão informação indispensável para a compreensão dos episódios seguintes. O problema da série é apresentado em seu primeiro episódio e se desdobrará em diversas outras situações e problemas menores até a resolução final (MACHADO, 2000). Segundo Palottini (2012) - que engloba as conceituações de série e seriado em uma só, mas cuja interpretação atualizada indica claramente uma descrição para o formato de série - as histórias acumulam-se, explorando mais a fundo as possibilidades daquele universo fictício e de seus personagens, conduzindo as tramas propostas originalmente e desdobrando-as em novas.

As séries brasileiras de destaque atualmente são *Sessão de Terapia* do GNT, *O Negócio* da HBO, e alguns esforços recentes da televisão aberta como *A Cura*, *A Teia* e *O Caçador*, todas da Rede Globo e todas com apenas uma temporada, explicitando a dificuldade das emissoras de estabelecer as séries a longo prazo. Os principais exemplos americanos a gerarem grande repercussão no Brasil são *Lost*, *24 Horas*, *Game of Thrones* e *Breaking Bad*¹¹.

Ainda que *Buff*y, a caça-vampiros apresente uma estrutura próxima do seriado, já que comumente trazia episódios com histórias fechadas, *Buff*y era conhecida por seus “monstros da semana”, que representavam o obstáculo a ser vencido no episódio, toda temporada apresentava uma trama central a ser desenvolvida durante aquele ano, exigindo ordenação dos acontecimentos, continuidade e crescente complexidade da história com o passar dos episódios. Tal trama sempre girou em torno da figura do “*big bad*”, expressão usada pelos criadores da série para se referir ao grande vilão e principal ameaça à harmonia dos protagonistas na temporada. *Buff*y, assim, deve ser definitivamente classificada como uma série, e assim será denominada em todas suas abordagens daqui para frente.

Deve-se ressaltar que, ainda que as definições da televisão americana apresentem similaridades com as aqui expostas, essa diferenciação é de maior importância para um estudo

¹¹ *Lost* foi exibida originalmente na emissora americana ABC e, no Brasil, no canal pago AXN. *24 Horas* foi exibida originalmente e no Brasil pelo canal FOX, emissora aberta nos Estados Unidos e paga no Brasil. *Game of Thrones* é exibida nos Estados Unidos e, no Brasil, pelo canal pago HBO. *Breaking Bad* foi exibida originalmente pelo canal pago americano AMC e, no Brasil, pelo canal pago AXN.

a partir da perspectiva da televisão brasileira, em que produtores e mesmo acadêmicos dificilmente classificam os formatos da maneira definida, utilizando série e seriado como sinônimos. Para melhor descrever os procedimentos utilizados por ambos os formatos, o seriado será caracterizado nas próximas conceituações a partir de sua construção *episódica*, enquanto a série, por sua construção *serial*.

2.2 A Narrativa Complexa

Para Jason Mittell (2006), desde a década de 1990, os formatos de série e seriado têm passado por uma hibridização que altera o caráter convencional de resolução episódica de suas tramas. Essas novas possibilidades seriam únicas ao meio da televisão, embora influenciadas por filmes, livros, videogames e quadrinhos. A essa nova forma de contar histórias através da narrativa seriada, Mittell deu o nome de narrativa complexa.

Mittell (2006, p. 29) diz que a grande popularização desses novos programas entre a década de 1990 e atualmente, classifica esse período como a era das narrativas complexas, mas que isso não significa uma sobreposição aos formatos tradicionais, ainda abundantes na televisão. Esse novo modo de narrar não apresenta superioridade implícita, mas permite abordagens mais sagazes àquelas dos formalmente mais engessados. Assim, as histórias fechadas, típicas dos seriados, que se desenvolvem em apenas um episódio se entrelaçam aos longos arcos narrativos e ao foco no desenvolvimento de seus personagens, algo comum às séries. Mittell cita *Dallas* para exemplificar o que ele chama de “novelização” do formato seriado, ainda incomum nos anos de 1970 e 1980 quando a série foi exibida.

Uma quantidade de transformações essenciais nas indústrias de mídia, tecnologia e comportamento da audiência coincidiram com o crescimento da complexidade narrativa, não funcionando como uma causa direta dessa evolução formal, mas definitivamente permitindo que essas estratégias criativas aflorassem. (MITTELL, 2006, p. 30).¹²

A cultura dos fãs se disseminou mais a partir dessa época e aumentou o caráter participativo dos espectadores com o desenvolvimento da internet, popularizando a característica de fã ativo entre as audiências. Essa relação mais intensa entre obra e consumidor ofereceu novas possibilidades, que fidelizaram os fãs e contribuíram para o crescente sucesso desses programas. Mudaram as formas de se pensar um universo narrativo,

¹² Tradução livre. Texto original: “A number of key transformations in the media industries, technologies, and audience behaviors coincide with the rise of narrative complexity, not functioning as straightforward causes of this formal evolution but certainly enabling the creative strategies to flourish.”.

de como vendê-lo e de que maneira os fãs seriam capazes de manipular e fomentar suas obras favoritas a partir das novas tecnologias, principalmente a Internet e os aparelhos móveis como *tablets* e *smartphones*. O próximo capítulo abordará especificamente o cenário que propiciou essa mudança e as características desse processo.

Arquivo X, exibida entre 1993 e 2002, exemplifica o que pode ser considerado o marco da narrativa complexa, uma interpelação entre as necessidades das histórias episódicas e a continuidade serial. Assim se caracterizaram os outros principais referenciais de narrativa complexa da década, *Buffy, a caça-vampiros* (1997 – 2003), *Angel* (1999 – 2004) e *Família Soprano* (1999 – 2006). Mittel é particularmente específico quanto às qualidades de *Buffy* e sua série derivada *Angel* como narrativas complexas, especialmente em comparação às dificuldades que *Arquivo X* encontrou durante sua exibição para alternar suas histórias da semana com a trama central da série.

Para o autor, *Buffy* e *Angel* são mais eficazes na tentativa de equilibrar as necessidades de desenvolvimento em série com as possibilidades narrativas das histórias fechadas. Enquanto ambas as séries, em alguns momentos até de forma combinada, apresentam uma mitologia bastante específica e contínua acerca da luta do bem contra o mal, as tramas são construídas a partir de um longo arco por temporada centrado em um vilão particular, o “big bad”, no vocabulário de *Buffy*.

Dentro de cada temporada, quase todo episódio avança o arco principal do ano enquanto oferece coerência episódica através de pequenas resoluções. Até mesmo episódios altamente experimentais ou espetaculosos oscilam entre o episódico e o serial. O episódio de *Buffy* “*Silêncio*¹³”, por exemplo, apresenta literalmente monstros da semana, *The Gentleman*, que roubam as vozes dos habitantes da cidade de Sunnydale, levando à construção impressionante de um episódio contado majoritariamente em silêncio. Mesmo apresentando vilões da semana e narrativa não usual, *Silêncio* ainda avança vários arcos narrativos, com personagens revelando segredos essenciais e estreitando relacionamentos de forma a dar continuidade à trama central do ano. Inúmeros outros episódios de *Buffy* e *Angel* oferecem elementos únicos do episódio com sutis evoluções do principal arco narrativo. (MITTEL, 2009, p. 33)¹⁴

Essas séries também interligam relacionamentos melodramáticos e desenvolvimento de personagem com seus arcos – em seus momentos mais satisfatórios, *Buffy* utiliza a história

¹³ *Hush*, décimo episódio da quarta temporada, em que os personagens perdem a fala e recorrem a outras formas de comunicação.

¹⁴ Tradução livre. Texto original: “Within a given season, nearly every episode advances the season’s arc while still offering episodic coherence and miniresolutions. Even highly experimental or flashy episodes balance between episodic and serial demands; for instance, *Buffy*’s “*Hush*” features literal monsters-of-the-week, known as *The Gentlemen*, who steal the voices of the town of Sunnydale, leading to na impressively constructed episode told in near silence. Yet despite the episode’s one-off villains and highly unusual wordless mode of storytelling, “*Hush*” still advances various narrative arcs, as characters reveal key secrets and deepen relationships to move the season-long plot forward; many other *Buffy* and *Angel* episodes similarly offer unique episodic elements with undercurrents of arc narration.”

do episódio para gerar reações emocionais dos personagens e assim permitir que seus relacionamentos evoluam as tramas já em andamento. O episódio *Silêncio* exemplifica essa ideia, já que apresenta simultaneamente o fechamento da história da semana, o estreitamento da relação de Buffy e Riley¹⁵ e novos questionamentos sobre o arco principal da temporada envolvendo a Iniciativa. (MITTEL, p. 33)

Somam-se às características da narrativa complexa, as estratégias incomuns de narrativa como a do episódio sem falas de Buffy supracitado. A crescente utilização de técnicas como a não linearidade, os desdobramentos temporais, sequências fantasiosas e elementos surreais ajudaram a familiarizar o espectador, que as recebe mais com mais naturalidade e colabora, por sua vez, para um maior número de experimentações pela parte dos produtores, que encontram o respaldo necessário na audiência. Tanto *Buffy*, quanto outras séries como *Família Soprano* e *A Sete Palmos (Six Feet Under)* apresentaram “eventos que oscilavam entre a subjetividade do personagem e a realidade diegética, jogando com fronteiras ambíguas para oferecer profundidade, suspense e efeitos cômicos” (MITTEL, 2009, p. 37).

Outro nível de narrativa consiste nos episódios espetáculo, em que uma estratégia atípica de narrativa dá o tom de um episódio em sua totalidade, criando uma história fechada que apresentará o universo da série de maneira única. Segundo Mittel (2009), *Buffy* é provavelmente a série mais eficaz na utilização desta característica de criação, com episódios individuais que alteram e limitam os parâmetros da narrativa habitual (a quase ausência de falas no episódio *Silêncio*), que misturam os gêneros tradicionais (o musical *Mais uma vez, com sentimento*), que modificam a perspectiva da série (a história contada sobre o ponto de vista do coadjuvante Xander em *Um Zé Ninguém*) ou que apresentam um narrador inesperado (o pseudodocumentário do personagem recorrente Andrew em *Contador de Histórias*).

Umberto Eco (1989) apresentou o movimento pelo qual a série passaria com mais intensidade na década seguinte, pontuando que a obra deixaria de falar sobre seu gênero específico para falar de sua própria estrutura, do seu modo de fazer. Diz ainda que essa característica teria vindo das obras de vanguarda, mas que já seria possível identificá-la em determinados produtos de comunicação de massa, que seriam capazes de ironizar a si mesmos. Para validá-la, entretanto, ainda deveria ser necessária a leitura correta por parte do telespectador:

¹⁵ O novo namorado de Buffy introduzido após Angel partir para sua própria série. Riley desconhecia a identidade de Buffy como a caçadora, e ela, por sua vez, desconhecia sua atuação como soldado de uma instituição governamental anti-demônios, a Iniciativa.

- deve realizar-se uma dialética entre ordem e novidade, ou seja, entre esquematismo e inovação;
- essa dialética deve ser percebida pelo destinatário. Ele não só deve captar os conteúdos da mensagem como deve captar o modo pelo qual a mensagem transmite aqueles conteúdos. (ECO, 1989, p. 129)

Dessa forma, mesmo os modelos esquemáticos de repetição das séries são capazes de oferecer as condições necessárias à revitalização do valor estético do formato. A mesma técnica de construção narrativa serial pode ser capaz de produzir tanto excelência quanto banalidade; “pode deixar o destinatário em crise consigo mesmo e com a tradição intertextual no seu conjunto; e, por conseguinte, pode provê-lo de fáceis consolações, projeções, identificações...” (ECO, 1989, p. 133). Pode, além disso, dialogar exclusivamente com o espectador ingênuo, apenas com o espectador crítico, ou ainda com os dois de maneiras diferentes, através de uma gama de propostas e soluções variáveis que não podem ser facilmente enquadradas:

O primeiro usa a obra como dispositivo semântico e é vítima das estratégias do autor que o conduz passo a passo ao longo de uma série de previsões e expectativas. O outro avalia a obra como produto estético e avalia as estratégias postas em ação pelo texto para construí-lo justamente como Leitor Modelo de primeiro nível. O leitor de segundo nível é o que se empolga com a serialidade da série e se empolga não tanto com o retorno do mesmo (que o leitor ingênuo acreditava ser outro), mas pela estratégia das variações, ou seja, pelo modo como o mesmo inicial é continuamente elaborado de modo a fazê-lo parecer diferente. (ECO, 1989, p. 129).

2.3 Buffy, a protagonista.

Buffy Summers é a nova aluna do Sunnydale High School, recém-chegada de Los Angeles após ser expulsa de seu colégio por queimar o ginásio de esportes. Ela busca um novo começo longe das tribulações que a assolaram em sua cidade natal quando descobriu que era a caçadora, a única no mundo responsável por proteger a humanidade dos vampiros e demais forças do mal (acontecimentos mostrados no filme *Buffy, a caça-vampiros* de 1992, que deu origem a série, mas que não possuem grande reverberação nesta nova narrativa).

O primeiro episódio dá o tom de toda a série e começa com um adolescente sendo vítima de uma vampira no campus escolar. As cenas subsequentes, que apresentam Buffy e os demais personagens, explicitam o desejo da protagonista de esquecer a reponsabilidade que foi a ela imposta e viver com uma jovem garota normal. A descoberta do corpo do jovem assassinado e a revelação do bibliotecário do colégio como seu novo guardião (responsável pelo treinamento da caçadora, o primeiro fora morto no longa-metragem), entretanto, a

obrigam a encarar a realidade de que jamais poderá escapar de seu destino.

Segundo William Rabkin (2011), *Buffy* é fundamentalmente sobre o conflito da protagonista entre seu desejo de viver uma vida normal e a necessidade de proteger o mundo que impuseram a ela. Apesar de contar com inúmeros episódios com tramas supostamente isoladas (muitas delas desdobraram-se futuramente), a série desenvolve a personagem e suas tramas paralelas de forma cada vez mais rica e complexa com o passar das temporadas. Os conflitos da adolescência das primeiras temporadas vão ficando cada vez mais pessoais e refletem suas crescentes responsabilidades à medida que envelhece.

Parece simples demais para gerar mais de cem histórias diferentes? É simples, mas todos ótimos conflitos são. Um forte conflito não precisa de mais que a necessidade de escolha entre duas iguais, mas irreconciliáveis. O que importa no conflito central não é que ele seja complicado, mas que seja impossível de resolver, e que possa manifestar-se de diversas formas. Idealmente, ele também ficará mais rico e complexo com o passar do tempo. (RABKIN, 2011, p. 27)¹⁶

Syd Field fala de forma similar ao destacar a necessidade dramática de um produto audiovisual como “... aquilo que seus personagens principais pretendem ganhar, conseguir ou atingir ao longo do roteiro. A necessidade dramática é o que impele os personagens a ir adiante. É seu objetivo, sua missão, sua motivação” (FIELD, 2009, p. 73).

Buffy, a caça vampiros é, assim, desenvolvida a partir da figura de sua protagonista, o que ainda elucida inúmeros outros pontos essenciais da série. O próprio nome *Buffy*, culturalmente associado a jovens garotas frívolas nos Estados Unidos, indica o tom irônico pretendido pela série, em que o criador Joss Whedon disse querer subverter a figura da loira frágil dos filmes de terror, assim como os inúmeros clichês do gênero (RABKIN, 2011). Sobre a importância do físico de um personagem, Linda Seger (2006, p. 40) diz:

Qual é a função da descrição física da personagem? Em primeiro lugar, é algo evocativo, isto é, que sugere outros aspectos da personagem. A partir da descrição que o escritor apresenta, o leitor já começa a imaginar e acrescentar outras características à personagem.

Seger (2006), ao abordar as questões dos estereótipos no audiovisual, aponta a predominância do tratamento de vítima dado às mulheres, seja porque são as primeiras a morrer, seja porque precisam ser salvas por um personagem masculino, um herói geralmente branco. *Buffy* parte do empoderamento da figura feminina e se estende ao protagonismo da cultura *nerd*, tradicionalmente ridicularizada numa época pré *The Big Bang Theory*, e a

¹⁶ Tradução livre. Texto original: “Does this sound too simple to drive more than a hundred separated stories? It is simple – but all good conflicts are. A Strong conflict needs nothing more than the necessity of a choice between two equal but irreconcilable ideas.”

representação da homossexualidade (o casal lésbico de Buffy foi um dos primeiros da televisão aberta americana). A centralidade de personagens *underdogs*¹⁷ contribuiu para a fidelização da audiência de Buffy, que pôde se ver refletida nas imperfeições, idiossincrasias e referências *pop* dos membros da *Scooby Gang* (como eles próprios se chamavam em alusão aos personagens da animação *Scooby-Doo*).

Os elementos desenvolvidos em um roteiro são assim postos para revelar a natureza real dos personagens de forma a criar um laço de identificação com o espectador que transcenda sua própria existência. “Nós nos vemos neles e gozamos desse breve momento de identificação e reconhecimento” (FIELD, 2009, p. 56). Tal identificação também é apontada por François Jost (2012) como sintoma da popularização exponencial das séries, que inclui ainda o desenvolvimento dos personagens articulados em três papéis, o privado, o profissional e o social. Um personagem possui uma dinâmica familiar ou amorosa específica, possui um trabalho que se desenvolve naquele universo fictício, possui uma função social, “luta pela justiça, para capturar os culpados, para cuidar dos doentes, etc” (JOST, 2012, p. 48-49).

Indo além da protagonista, Field (2009) aponta a necessidade de se analisar as relações entre todos seus personagens, já que elas têm a capacidade de se desdobrarem em tramas paralelas, o que no caso das séries garantirão a continuidade do enredo mesmo após anos de desenvolvimento do conflito inicial.

2.4 Vampiros no audiovisual

O mito do vampiro surgiu proeminentemente na literatura de horror no final do século XIX, com o lançamento de *Drácula de Bram Stoker* em 1897. A origem da criatura está em lendas de tradição oral de povos do Leste Europeu. Figura histórica da região da Transilvânia, atual Romênia, o Conde Vlap Tepes serviu de inspiração para a criação do personagem devido a sua fama de cruel e apelido de O Empalador pela forma com a qual matava seus inimigos. O fascínio pelo horror que o personagem desperta pode ser apontado como impulsionador do estabelecimento do mito na cultura popular através de seu desenvolvimento em outras obras literárias, no cinema e na televisão. As principais características que compõem a imagem do vampiro no imaginário popular surgiram em *Drácula* e sofreram variações de acordo com as abordagens feitas nas obras subsequentes (RIBEIRO, 2009).

A primeira adaptação da história de Bram Stoker para o audiovisual foi no filme

¹⁷ Expressão em inglês que designa os azarões, as pessoas que não se espera que ganhem uma competição.

Nosferatu de Friedrich Wilhelm Murnau, de 1922. A obra, inserida no movimento expressionista alemão¹⁸, traz uma figura assustadora, animalésca, ainda muito distante dos vampiros envoltos em sensualidade das produções mais recentes. Em 1931, o livro é levado para o cinema também nos Estados Unidos no longa-metragem *Drácula* dirigido por Tod Browning, que inaugurou o apogeu dos filmes de horror no país. A elegância da interpretação do protagonista Bela Lugosi deu o tom para as incursões futuras da figura do vampiro no audiovisual. O marco seguinte consiste na adaptação de Francis Ford Coppola de 1992. *Dracula de Bram Stoker* apresentou o vampiro em uma composição sensual e romântica. O filme de *Buffy, a caça-vampiros*, que será analisado no terceiro capítulo dentro do contexto de transmidiação da franquia, foi exibido no mesmo ano, gerando pouca repercussão e bilheteria insatisfatória¹⁹. Em 1994, *Entrevista com Vampiro*, baseado no sucesso literário da escritora Anne Rice, foi lançado trazendo Tom Cruise e Brad Pitt altamente sexualizados nos papéis principais.

Buffy, a caça-vampiros, a série, estreou na televisão em 1997 e foi exibida até 2003. Nesse meio tempo, algumas produções audiovisuais podem ser destacadas como *Blade*, de 1998, baseada nas histórias em quadrinhos da editora Marvel, que também ganhou uma adaptação para a televisão; *Drácula 2000* de Wes Craven; e a quadrilogia *Anjos da Noite* estrelada por Kate Beckinsale. Após o fim de *Buffy*, duas séries se destacaram na televisão norte-americana ao tratar da temática do vampiro: *True Blood*, exibida entre 2008 e 2014 pelo canal HBO nos Estados Unidos e no Brasil; e *The Vampire Diaries*, que estreou em 2009 na emissora estadunidense The CW e ainda está em produção. No Brasil, a série é transmitida pelo canal pago MTV. Ambas foram baseadas em séries literárias de sucesso também publicadas no Brasil - *As Crônicas de Stookie Satchhouse* e *Diários do Vampiro*, respectivamente.

Ainda no campo literário destacam-se os quatro livros da saga *Crepúsculo* da autora Stephenie Meyer, que gerou cinco filmes entre 2008 e 2012. Os vampiros desse universo narrativo não se assemelham à figura bestial com a qual o vampiro foi retratado em *Nosferatu*. As criaturas de Meyer se passam por humanos, podendo sair à luz do dia, e com pequenas presas retráteis. A figura do vampiro apresentada na série *Buffy, a caça-vampiros*, objeto desta

¹⁸ Movimento artístico que no campo cinematográfico foi caracterizado pela *mise-en-scène*: a cenografia é estilizada, distorcida (a deformação da perspectiva); a interpretação é não naturalista, exagerada, grotesca e teatralizada; a iluminação e trabalhada e com grandes contrastes. – Disponível em: <http://www.salarendencao.com/ciclos/44-2012/75-cinema-expressionista-alemao#sthash.f2hPtALY.dpuf>. Acesso em: 16 de novembro de 2014.

¹⁹ A bilheteria foi de apenas 16 milhões de dólares, situando-o na 71ª posição em arrecadamento em 1992. Fonte: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=buffythevampireslayer.htm>. Acesso em 22 de novembro de 2014.

pesquisa, está mais próxima à apresentada no filme do siretor Joel Schumacher, *Os Garotos Perdidos* de 1987, citado pelo criador Joss Whedon como uma influência direta. Em ambos, o vampiro muda de aparência na hora de alimentar-se, criando uma protuberância no rosto e o aparecimento das presas (STULLER, 2013).

Ainda que seja esse o contexto essencial para situar *Buffy*, já que se trata de uma série de televisão estadunidense, é possível destacar no Brasil as telenovelas *Vamp*, de 1992, e *O Beijo do Vampiro*, de 2002. Ambas de autoria de Antônio Calmon, trataram da temática do vampiro de forma cômica no horário das dezenove horas da Rede Globo.

Figuras 1 e 2 – Kiefer Sutherland como David em *Os Garotos Perdidos* e David Boreanaz como Angel em *Buffy, a caça- vampiros*.



Fontes: <http://www.fanpop.com/clubs/keifer-sutherland/images/448932/title/keifer-lost-boys-photo> e <http://www.fanpop.com/clubs/buffy-the-vampire-slayer/answers/show/23978/vampires-stronger-with-vampire-face-on>. Acesso em 12 de novembro de 2014.

3 AS NOVAS FORMAS DE CONSUMO MIDIÁTICO

Segundo Melanie Bourdaa²⁰ (2011), a serialidade e as narrativas complexas são as principais razões do engajamento dos fãs de séries populares que desenvolvem longos arcos narrativos como são os casos de *Lost*, *Battlestar Galactica* e *Buffy, a caça-vampiros*. Os produtores de televisão mantêm uma relação com os espectadores, especialmente os fãs, em que o poder sobre a obra se alterna, já que os primeiros mantêm o controle sobre os rumos criativos e de comercialização, enquanto os últimos são capazes de ditar o alcance que a obra atingirá, já que são os responsáveis por sua aceitação e consequente expansão. As narrativas complexas são desenvolvidas de forma a exigir a atenção e o comprometimento da audiência, que utilizam as novas tecnologias para explorar as tramas mais detalhadamente. A introdução dessas tecnologias na prática de consumo televisual acelerou a ascensão das narrativas complexas, que encontraram nos hábitos dos usuários o respaldo necessário para a compreensão de suas tramas com maior demanda de envolvimento.

Este capítulo abordará as questões da cultura da convergência e da narrativa transmídia conforme Henry Jenkins (2009), autor que dá as bases do processo de consumo e de produção que caracterizará a expansão do universo de *Buffy, a caça-vampiros* por diversos meios e plataformas conforme análise no terceiro capítulo. As ideias de Jenkins são essenciais à compreensão da mudança de paradigma pelo qual o consumo de obras midiáticas passou, o que justifica sua proeminência nas definições apresentadas neste capítulo.

3.1. Convergência

Henry Jenkins (2009) define a Cultura da Convergência como a colisão entre as antigas e novas mídias, o cruzamento entre mídia corporativa e mídia alternativa e a interação imprevisível entre os produtores de mídia e seus consumidores. Por convergência, define-se o tráfego de conteúdo entre diferentes meios e plataformas, bem como a cooperação entre os diferentes âmbitos midiáticos e o desprendimento do público, que já não se atém a apenas um meio para desfrutar de um produto midiático, buscando-o em uma variedade de fontes e formatos. Convergência, assim, engloba as transformações pelas quais passam a tecnologia, o mercado, os hábitos culturais e sociais de um determinado grupo.

²⁰ Mestre em Ciências da Informação e da Comunicação da Universidade de Mointagne Boardeux na França.

A principal mudança no consumo dos produtos midiáticos está na diferente relação entre produtos e consumidores, já que esses não podem mais ser categorizados de forma dissociável, ambos interagem de maneiras ainda muito distintas de acordo com cada obra, produtor e grupo de fãs envolvidos. O paradigma da convergência parte do princípio que as mídias tradicionais não serão substituídas, mas passarão por uma crescente interação com as novas mídias, atingindo novos níveis de complexidade.

Tradicionalmente, cada meio de comunicação apresenta suas funções e mercados específicos, mas alguns meios começaram a se destacar por suas capacidades de interatividade, aumentando como consequência os níveis de participação da audiência. As fronteiras entre os diversos meios, que estabeleciam os limites nos quais cada obra poderia se desenvolver, começaram a ruir, permitindo que esses conteúdos deslocassem-se entre múltiplas mídias, sendo recebidos pelos públicos de maneiras diferentes. Esse movimento aconteceu principalmente devido à digitalização, que envolveu os consumidores de tal maneira a colocar as empresas como fomentadoras de conteúdos expandidos a fim de atingir o mercado através de vários veículos simultaneamente (JENKINS, 2009).

Cada meio antigo foi forçado a conviver com os meios emergentes. É por isso que a convergência parece mais plausível como uma forma de entender os últimos dez anos de transformações dos meios de comunicação do que o velho paradigma da revolução digital. Os velhos meios de comunicação não estão sendo substituídos. Mais propriamente, suas funções e status estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias. (JENKINS, 2009, p. 41-42)

Para definir convergência é necessário pensar além de uma mudança tecnológica, já que ela altera a relação entre tecnologias já existentes, bem como as grandes indústrias, os mercados preestabelecidos, gêneros consagrados e públicos consumidores. A convergência estabelece novas formas de interação entre produtores e consumidores, definindo-se como um processo, não como um fim, em que a recepção de conteúdo será definida por uma nova mídia capaz de agregar diversos formatos. A maior mudança nesse cenário está na propriedade intelectual dos meios de comunicação. Grandes estúdios focados em cinema que cresceram produzindo filmes, por exemplo, agora buscam se inserir em toda a indústria do entretenimento, atuando também na televisão, internet e mídia impressa, através de livros, jornais, revistas e quadrinhos, assim como suas versões digitais (JENKINS, 2009).

Esse processo de convergência está essencialmente ligado às novas formas de produção e consumo de produtos culturais. Fãs de determinada obra podem relacionar-se com elas de maneira mais intensa que antes do desenvolvimento da internet, já que têm tal acesso aos produtos, que são capazes de manipulá-los, reeditá-los, criar conteúdo original a partir

desses materiais e ainda divulgá-los mundialmente, impactando outros consumidores daquelas franquias e alavancando uma legião de fãs próprios às novas produções. A convergência, assim, desprende-se do fluxo tradicional de recepção de conteúdos produzidos comercialmente, para realizar-se através do crescente controle de pessoas comuns sobre as mídias e seus produtos (JENKINS, 2009).

3.2 A importância dos consumidores

A convergência caracteriza-se com um processo simultâneo pelo qual passam as corporações e os consumidores. Assim, a produção amadora, classificada como alternativa, dialoga com a produção corporativa. As grandes empresas intensificam a quantidade e diversidade de conteúdos a serem transmitidos através de múltiplos canais de distribuição, maximizando a quantidade de informação que chega aos consumidores, além de garantir maior retorno comercial, alcançar novos mercados e solidificar suas franquias com públicos heterogêneos. Do outro lado, mas não opostamente, os fãs multiplicam a diversidade de conteúdos relacionados a um produto e o fazem conectando-se a outros consumidores.

Idealmente, a troca estabelecida entre empresas e fãs deve gerar um fluxo mais livre de informações e produções, multiplicando a potencialidade de uma franquia. Esse relacionamento, entretanto, pode gerar atritos no que se diz respeito às propriedades comerciais das obras. Os fãs reivindicam cada vez mais interatividade com seus objetos de adoração e são capazes de fortalecer as relações de produtos com seus consumidores, mas são corriqueiramente perseguidos por corporações que veem com maus olhos a apropriação de seus conteúdos, estabelecendo limites para tais interações e gerando enorme descontentamento entre as comunidades de fãs. (JENKINS, 2009).

As empresas da mídia, se quiserem aproveitar a alta fidelidade dos fãs que a convergência propicia, precisam repensar conceitos precários sobre como deve acontecer o consumo de mídias. Tais suposições, afinal, são as responsáveis pelo direcionamento dos conteúdos a serem produzidos, bem como suas exibições e a forma com a qual serão comunicados e vendidos aos consumidores. Se esses já foram tidos como passivos, ansiosos por receber as novidades a eles impostas, agora atuam ativamente de forma a enaltecer suas obras favoritas, reproduzir seus gêneros prediletos e influenciar diretamente o que será ou não realizado pela indústria corporativa. A alta fidelidade às franquias não se traduz em fidelidade a redes ou meios de comunicação, que precisam conquistar os consumidores constantemente com novos produtos capazes de gerar engajamento similar ao de seus outros sucessos. Além

disso, esse relacionamento já não se dá com cada indivíduo de forma isolada, mas atravessa uma rede de pessoas conectadas. “Se o trabalho de consumidores de mídia já foi silencioso e invisível, os novos consumidores são agora barulhentos e públicos” (JENKINS, 2009, p. 48).

A Internet tornou-se a vitrine das vontades e opiniões dos fãs, sendo constantemente monitorada pelas corporações, capazes de identificar demandas latentes e as pessoas certas - formadores de opinião bastante específicos - para impulsionar esses lançamentos entre as comunidades. As novas maneiras de se comunicar um produto midiática culminaram em grandes parcerias entre estúdios e empresas da web especializadas em dialogar diretamente com o público-alvo de tais produções, muitas vezes através de novos conteúdos projetados diretamente para o meio online (LACALLE, 2010).

3.3 Transmídiação

Segundo Henry Jenkins (2009), uma história transmídia desenvolve-se em diversos formatos e plataformas de mídia com cada desdobramento sendo único e relevante para o todo. Idealmente, cada meio deve abordar a narrativa explorando suas características singulares e possibilidades de diferenciação das demais expansões e da narrativa-mãe. Assim, uma história iniciada em um filme pode se desenvolver numa produção televisual, em livros e histórias em quadrinhos, seu universo pode gerar games ou até atrações de parques de diversões. Cada expansão da narrativa deve funcionar de forma autônoma, para que não seja necessário acompanhar todos os produtos da franquia para entendimento de apenas um deles. Cada ponto de acesso funciona como chamariz independente para o universo da narrativa, aumentando as possibilidades de relacionamento com os fãs e intensificando o processo de consumo. As diferentes formas de interação entre obra e consumidor aprofundam a experiência oferecida por aquele universo e o renovam constantemente através de novas abordagens e enfoques da narrativa.

Scolari (2013) resume a narrativa transmídia como aquela que se expande através de diferentes sistemas de significações, como o verbal, o audiovisual e o interativo; e meios, como a televisão, o cinema, os quadrinhos, o teatro e outros. A história não pode ser adaptada apenas alterando a linguagem de um meio para outro, assim, a trama que determinadas histórias em quadrinhos contam não deve ser a mesma a aparecer em filmes, no videogame da franquia ou na série de televisão. A expansão deve ir além de respeitar as especificidades narrativas de cada meio, buscando explorar as possibilidades de desenvolvimento de novos personagens e situações que vão além das já apresentadas por aquele universo ficcional.

A forma com a qual os universos narrativos são licenciados, gerando novas obras voltadas para o consumo sem a possibilidade de interferência na narrativa principal, culmina em obras de caráter redundante. Esse processo ainda ocasiona obras diluídas, em que se replicam as fórmulas de um a outro formato sem a devida especificidade que cada meio exige, além de diversas contradições, quando o novo material foge da proposta original, confundindo o público cativo. Jenkins (2009, p. 161) aponta essas razões como causa para a má reputação das franquias e sequências: “Nenhuma obra em particular reproduz todos os elementos, mas cada uma deve usar elementos suficientes para que reconheçamos, à primeira vista, que essas obras pertencem ao mesmo universo ficcional”.

As narrativas estão sendo pensadas a partir da construção de um universo que possibilite uma gama de ambientes, personagens e histórias paralelas, sendo capaz de expandir-se para diversas mídias, não se esgotando em apenas uma obra. Esse universo, assim, é maior que o filme, série ou obra original em questão, é maior até que a franquia como um todo, pois pode ser reelaborado pelos fãs que criarão ainda outros desdobramentos extraoficiais, isso é, embebidos naquele universo, mas alheios às produções que compõe o cânone da obra. Jenkins (2009) fala sobre a necessidade dos roteiristas irem além da construção de uma boa história ou um bom personagem, prescindindo de um bom universo, capaz de originar diversos personagens e histórias, além de se desenvolver em diversas mídias.

Caso as expansões das franquias sejam capazes de atingir seus próprios consumidores de forma autônoma, as possibilidades de alcance desse universo expandem-se, atingindo um contingente diversificado de pessoas e cruzando-as através dos diferentes produtos e plataformas. Os consumidores mais jovens, acostumados a um envolvimento ativo com seus produtos midiáticos, têm prazer na coleta e organização de informações não tão evidentes sobre seus personagens favoritos. A possibilidade de descobrir informações sigilosas, ligar dados apresentados de forma desconexa e prever acontecimentos futuros os motivam a caçar por mais conteúdos, geralmente em mídias alternativas à narrativa-mãe ou principal. Esse exercício gera uma rede de conhecimento e estimula a interação entre o universo da obra e seus consumidores, além de ocasionar em uma grande quantidade de produção original sobre o produto em questão (JENKINS, 2009).

As práticas das narrativas transmídias tão caras aos jovens consumidores, podem em breve atingir a mesma presença acentuada em dramas de alta qualidade e produções com apelo estritamente adulto. Isso deve ocorrer tanto pela divulgação das técnicas de construção e tipo de envolvimento do público para essa nova gama da população, mais velha, quanto pelo

envelhecimento dos jovens, que vão esperar o mesmo tipo de interação das produções com a qual cresceram absorvendo das produções que consumirão quando mais velhos. Produtos extremamente difundidos entre públicos mais velhos, como as novelas, possuem todas as características necessárias para expansão em outros produtos transmídia, como sua característica serializada, grande conjunto de personagens e histórias paralelas e alto uso de mistérios, que servem para prender o público em frente à televisão, mas podem gerar também inúmeros desdobramentos online em redes interessadas em sua resolução (JENKINS, 2009).

Pode-se perfeitamente imaginar mistérios que demandariam, da parte dos leitores, uma busca de pistas em uma série de mídias diferentes, ou ficções históricas que dependeriam da compreensão adicional, possibilitada por múltiplos textos, a fim de tornar o passado vivo e estimulante aos leitores. Esse impulso transmídia está no centro daquilo que chamo de cultura da convergência. (JENKINS, 2009, p. 185)

A internet possibilita a exploração de linguagens e formatos que fogem aos padrões impostos pelas indústrias do entretenimento, gerando experimentações que, supostamente, jamais seriam vistas em uma tela de televisão. Esses produtos podem variar em temática e principalmente em qualidade, mas o que os torna tão importantes são suas capacidades de atrair seus próprios consumidores, em busca de abordagens bastante específicas ou obras que fujam do tradicional produzido pelos grandes estúdios, emissoras ou editoras. O que essas grandes corporações fazem é um movimento inverso aos dos fãs: enquanto esses se baseiam em conteúdos da grande mídia para propor novos enfoques e experimentações, aqueles observam as propostas mais comerciáveis desses amadores e as reincorporam às suas produções já estabelecidas ou a novos lançamentos. Esses por, sua vez, inspirarão novas transgressões por parte dos consumidores, num processo de retroalimentação. Partindo dessa abordagem, Jenkins (2009, p. 207) diz que “os trabalhos dos fãs não podem mais ser encarados como simples derivados de materiais comerciais, e sim como sendo eles próprios passíveis de apropriação e reformulação pelas indústrias midiáticas”. A produção amadora não pode ser dissociada das obras corporativas e é parte essencial da compreensão do alcance que uma história pode alcançar ao se deslocar por diversos meios,

As narrativas transmidiáticas podem ser representadas como um processo centrífugo: a partir de um texto inicial se produz uma espécie de big bang narrativo de onde vão se gerando novos textos até chegar aos conteúdos produzidos pelos usuários. Dessa perspectiva, o transmídia storytelling acaba por gerar uma galáxia textual. (SCOLARI, 2011, p.130)

A convergência não se baseia num fluxo definido e direcionado, mas em redes de informações e produções que se interconectam e abrem novos pontos de inclusão. Esse processo espalha o conteúdo através de múltiplos canais e permite uma crescente

interdependência entre eles. Assim, transforma-se o modo de consumo tradicional que fluía dos grandes produtores para os consumidores passivos. Jenkins (2009) aponta que, ainda que essa alteração de fluxo beneficie os fãs e suas experiências com as obras que cultuam, ela só atinge a expressão desejada através da adoção dos movimentos pela mídia tradicional, que constata novas maneiras de gerar lucros com suas franquias.

A expansão através da transmídiação permite vender um produto cultural através de diversas plataformas e para consumidores de nicho de cada uma delas, fideliza o fã que segue uma obra com afinco através de todos seus desdobramentos, e busca tirar proveito da inevitável fragmentação que as novas mídias trouxeram ao mercado. O movimento parte de ambas as partes, dos conglomerados que procuram instigar seus consumidores a experienciar seus produtos de diversas maneiras, e dos fãs que exigem que os produtores ofereçam a experiência mais completa possível dentro do universo de uma franquia. Sejam quais forem os fluxos específicos pelos quais uma obra atinge seu consumidor, a indústria passa por um processo de “transição, no qual as antigas regras estão abertas a mudanças e as empresas talvez sejam obrigadas a renegociar sua relação com os consumidores” (JENKINS, 2009, p. 325-326).

3.4 *Buffy fandom*

A expressão *fandom* surgiu a partir da união das palavras em inglês *fan e kingdom*, definindo um “reino dos fãs”, que agrupe toda a exploração dos fãs sobre um universo ficcional determinado. Dessa forma, fazem parte desse reino as *fanfictions*, ficções dos fãs que exploram o universo em questão, *fanarts*, trabalhos gráficos artísticos geralmente envolvendo personagens ou situações e *fanvids*, explorações em vídeos que se popularizam com a facilidade proporcionada pelas tecnologias móveis. O site *fancfiction.net*, por exemplo, abriga mais de 20 mil *fanfics* sobre *Buffy* e mais mil sobre sua série derivada, *Angel*, que também faz parte do *Buffyverse*. O *fandom* de *Buffy* agrega todos esses trabalhos feitos pelos fãs e engloba todas as interações entre os consumidores das obras oficiais, expandidas e ou amadoras.

O universo ficcional de *Buffy, a caça-vampiros*, conhecido como *Buffyverse*, surgiu a partir do filme homônimo lançado em 1992 e retomado pela série exibida a partir de 1997 que foi a responsável pelas expansões transmidiáticas subsequentes. Assim, o processo de interação dos fãs com o *Buffyverse* já chega aos 22 anos, e deve-se estender oficialmente através das histórias em quadrinhos oficiais ainda publicados e, além disso, através das

produções dos fãs. Essas duas décadas e meia de desenvolvimento geraram uma vastidão de obras nas quais os fãs podem se debruçar e esmiuçar, e as quais a academia continua a visitar e ressignificar.

Em seu livro sobre a vida do criador de *Buffy*, Joss Whedon, a jornalista americana Candace Havens (2004) diz que um dos segredos para o sucesso da série foi sua capacidade de se relacionar com os sentimentos de seus fãs. Ela diz que Whedon é bastante confiante sobre seus instintos do que funciona ou não funciona no desenvolvimento de suas obras, mas que ao mesmo tempo mantém-se bastante interessado nas reações dos fãs e os leva muito a sério. Quando o personagem Oz, um lobisomem inconsciente de sua condição, foi introduzido na segunda temporada como interesse amoroso da melhor amiga de Buffy, Willow, os fãs reagiram negativamente e imediatamente expressaram seu descontentamento em comunidades virtuais, o que chegou ao conhecimento dos roteiristas. Assim, foi criado um diálogo bastante específico para o personagem em que ele se declarava de forma romântica e engraçada para Willow, de forma que Oz pudesse conquistar a garota e ao mesmo tempo os espectadores que assistiam ao episódio.

Segundo Havens (2004), inúmeros roteiristas de televisão passam a impressão de que se consideram mais inteligentes do que as pessoas para quem estão escrevendo, mas que esse não é o caso de Joss, que já creditou publicamente seus fãs por serem inteligentes e atentos a todos os detalhes de suas produções. O próprio autor considera-se um fã, tanto do universo que criou quanto de outros populares entre os *geeks*²¹, como *Star Trek* e *X-Men*, e está sempre disposto a relacionar-se com eles. Quando perguntado sobre a piada de William Shatner dizendo que os fãs deviam “arranjar uma vida”, Whedon respondeu que acreditava não ter tido vida própria e que a série foi feita para gerar devoção ferrenha. Mesmo como criador dessa obra, ele também se considera um fã de inúmeras outras e que respeita isso completamente em seus consumidores.

Lacalle fala sobre a figura do *geek*, ao dizer o quanto a internet os colocou no protagonismo do movimento transmidiático, influenciando o consumo de outros usuários por sua capacidade de culto a um universo ficcional e consequente disseminação de informações sobre ele a outras pessoas menos fluentes no consumo de obras expandidas ou que não possuem o hábito de segui-las tão de perto. A autora cita uma frase do crítico de televisão norte-americano Rob Salem para comprovar o poder desse grupo de pessoas:

²¹ Expressão da língua inglesa que se refere a pessoas peculiares ou excêntricas, obcecadas por tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos ou de tabuleiro, histórias em quadrinhos, livros, filmes, animes e séries. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Geek>. Acesso em 12 de novembro de 2014.

Geek se tornou não apenas chique, mas também massivamente influente. Eles giram um negócio de mídia bilionário, transcendendo os tradicionais, e rapidamente erosivos, formatos de exibições televisivos e de lançamentos cinematográficos para abranger e sobrecarregar plataformas digitais, vendas de DVDs e jogos de computador.

Os dois melhores amigos de Buffy, Xander e Willow são dois personagens que remetem diretamente à cultura *geek*. Ambos acompanham a protagonista durante a série inteira e surgem como os perdedores do colégio, apaixonados por cultura pop e altamente carismáticos e realistas. Xander é atrapalhado, completamente inapto com mulheres e esportes, verborrágico e cheio de referências pop, funcionando como uma espécie de álter ego de Joss Whedon. Escrita de forma a gerar mais identificação que a heroína Buffy e a fútil Cordelia, Willow é o cérebro do grupo, com grande aptidão para tecnologia e incapaz de se vestir adequadamente nas primeiras temporadas. Willow se descobre gay na 4ª temporada, se tornando referência também para jovens lésbicas em um tempo que se explorava mais a homossexualidade masculina em séries como *Will & Grace*²² e *Dawson's Creek*²³. Ao lado da personagem Tara, Willow protagonizou um dos primeiros beijos entre mulheres assumidamente gays na televisão aberta americana.

Na sexta temporada, exibida entre 2001 e 2002, foi apresentado O Trio, grupo de vilões formado por personagens já vistos na série. Os três eram a personificação da cultura *geek* e costumavam aparecer jogando *videogames*, *RPGs* e *afins*, brincando com bonecos, lendo quadrinhos e divagando sobre seus universos ficcionais favoritos. Os roteiristas de Buffy afirmaram em entrevista usá-los para dar voz às seus próprios hábitos de consumo midiático e explorar seu lado fã e aproveitar para colocar em discussão alguns de seus questionamentos sobre outras sagas. O Trio, na busca de derrotar Buffy, vivia construindo traquitanas e realizando feitiços desastrosos, recriando alguns rituais que seus personagens favoritos faziam em suas respectivas histórias. Uma das principais roteiristas da série, Jane Espenson, responsável por 23 episódios, disse falou em entrevista sobre o processo criativo de seus colegas escrevendo para O Trio: “As escritas de Douglas Petrie e Drew Z. Greenberg para O Trio eram muito baseadas em seus próprios interesses. Se você vai escrever sobre um boneco, você não vai pesquisar, você vai escrever sobre aquele que tem na sua mesa”.

Joss Whedon disse não ser um usuário ávido de Internet à época da produção de *Buffy*, fim dos anos 1990 e início dos anos 2000, mas a usava para mensurar as reações dos fãs e chegava a passar inúmeras horas em fóruns *online* interagindo com eles ou apenas observando suas interações e aprendendo formas de mantê-los interessados. Ele reconhece o quão

²² Exibida entre 1998 e 2006 nos Estados Unidos pela rede aberta NBC e pelo canal pago Sony no Brasil.

²³ Exibida entre 1998 e 2003 nos Estados Unidos pela rede aberta The WB e pelo canal pago Sony no Brasil.

importante a internet foi para o desenvolvimento da série. O elenco da série também faz esse reconhecimento, a protagonista Sarah Michelle Gellar disse: “Acho que não estaríamos aqui se não fosse a *web*. Foi a Internet que realmente nos impulsionou, por que é lá que esse grupo de fãs fieis pôde se unir e gerar burburinho”. (HAVENS, 2003, p. 44 – 45).

3.5 As séries no contexto transmídia

Lacalle (2010) aponta que as histórias em quadrinhos são excelentes expoentes para o desenvolvimento de histórias transmídia, mas que a intensa relação do conteúdo televisivo com a internet se coloca como o ápice da expansão das narrativas entre diferentes meios de comunicação. O envolvimento e a interferência do fã sobre sua obra de adoração estão mudando a forma de produção, distribuição e interpretação das séries através de um fenômeno altamente popular. Enquanto os veículos tradicionais apoiaram-se na adaptação de obras de um meio para outro e novos produtos que diretamente referenciem outros já consagrados, “a relação entre a televisão e as novas tecnologias tem caráter orgânico” (LACALLE, 2010, p. 81). As narrativas transmidiáticas se expandem para celulares e videogames, mas principalmente para a internet, alterando principalmente as características dessas obras, agora capazes de dialogar com um universo de formatos e culturas, constantemente transformando-se em novos conteúdos.

A televisão deixa então de ser o meio emissor para tornar-se o meio representativo de um tipo de conteúdo que será consumido e reinterpretado também em outras mídias. Os jovens, acostumados ao manuseio e linguagem dos meios digitais, explorarão o produto televisivo através de todas as plataformas ao seu alcance, e o farão ainda simultaneamente, como nos comentários nas redes sociais durante as transmissões ao vivo em estréias.

A grande oportunidade que a Internet representa para a indústria televisiva desloca os paradigmas tradicionais da comunicação de massas ao personalizar a informação e colocar a ênfase especificamente na atividade interpretativa da audiência. (LACALLE, 2010, p. 92)

A primeira idade de ouro da televisão americana aconteceu nos anos 1960, quando aconteceu o auge das *sitcom* - do inglês *situation comedy* ou comédia de situação, formato caracterizado pela encenação para uma plateia, presente ou presumida e com a inserção de risadas (COCA, SANTOS, 2014). Atualmente, uma segunda idade de ouro é caracterizada por uma enorme quantidade e variedade de séries e temáticas, conforme discutido no primeiro capítulo acerca das narrativas complexas, especialmente as de cunho dramático, e,

principalmente, pelo relacionamento imprescindível entre a televisão e as novas tecnologias, contexto do qual fez parte *Buffy, a caça-vampiros*.

Lacalle (2010) cita o conteúdo expandido das narrativas televisuais nas novas tecnologias como propulsores das temáticas transgressoras vistas atualmente na televisão, desbancando o cinema no que se refere à inovação e inclusão de gêneros pouco explorados nos filmes, especialmente o documental. O consumo de televisão de forma concomitante a outras atividades do lar, bem como a característica seriada que proporciona um envolvimento do espectador com um personagem ou universo ficcional durante uma enorme quantidade de tempo são os fatores motivadores dessa retroalimentação com a internet, que culmina em uma intensa prática produtivo-interpretativa.

A televisão, principalmente a aberta, ainda é fortemente baseada num modelo de transmissão de sinal, o que a mantém focada em um alcance nacional e em um fluxo contínuo, mas a ampliação do consumo de audiovisual e suas novas dinâmicas vão caracterizar o que Silva (2013) define como cultura das séries, conforme as definições apresentadas no primeiro capítulo. Extremamente baseada nos produtos norte-americanos, teria se desenvolvido nas últimas duas décadas, simultaneamente e também devido às mudanças tecnológicas que estão redefinindo o consumo midiático. Silva aponta três condições para o protagonismo das séries de televisão, exibidas ou não nela. A primeira condição seria o sucesso dos formatos seriais, tanto pelo aprimoramento das formas tradicionais e suas abordagens de gêneros consagrados, quanto pela exploração de novas temáticas e novos modelos narrativos. A segunda condição está relacionada ao alcance que as séries atingiram através do desenvolvimento tecnológico e a capacidade de divulgação da internet para além da circulação tradicional de venda para os mercados internacionais. A terceira condição refere-se à interação dos consumidores com os produtos audiovisuais, seja no consumo em diversas plataformas ou no engajamento em redes sociais, fóruns ou blogs de *reviews*²⁴ e notícias, seja na produção de conteúdo *fan made*²⁵ ou crescente espaço de cobertura das séries nos grandes veículos.

Os hábitos dos consumidores mudaram enormemente nos últimos anos, com recepção de conteúdo televisuais pela Internet, exibições simultâneas ao país de origem por vários outros, *downloads* legais e ilegais via *torrent*²⁶, e inúmeros sites e fóruns dedicados a essa propagação de conteúdos. Simultaneamente, as próprias emissoras expandem seu leque de conteúdos explorando suas franquias em outros formatos, principalmente usando a web de

²⁴ Resenhas geralmente individuais de cada episódio de uma série.

²⁵ Expressão da língua inglesa que se refere a toda produção feita por fãs.

²⁶ Formato de *download em* que vários usuários compartilham o mesmo arquivo de mídia, geralmente ilegalmente.

forma complementar à emissão tradicional.

Assim, as chamadas dos episódios seguintes (*promos*), *trailers* das novas temporadas, entrevistas com equipe e atores aparecem em abundância, mas abrem espaço para conteúdo mais significativo como *webisódios*²⁷ e blogs ou site de personagens transpostos do universo ficcional. Para manter o espectador ainda interessados nas exibições ao vivo, as emissoras adotaram estratégias como o uso de *hashtags* exibidas no canto da tela de forma a estimular os comentários nas redes sociais, principalmente no *Twitter*, além de agrupar esse *feedback* e monitorá-lo. Em alguns casos, membros da equipe ou atores da série se colocam disponíveis online para comentar os acontecimentos da semana com os fãs durante a exibição do episódio em questão (SILVA, 2013, p. 8-9).

A Internet é, além de vitrine para as os programas atuais, também responsável por uma retomada do culto a programas antigos, indisponíveis para o grande público antes da digitalização e cultuados com maior afinco através de redes que unem fãs ardorosos e permitem trocas de informações e opiniões de forma impossíveis na época de seus lançamentos.

O cenário que o contexto atual projeta é termos acesso pela internet não somente aos programas que estão no ar de modo sincrônico, mas também e, cada vez mais, aos vídeos antigos, à memória dos canais, ao que nos afetara quando mais jovens e a cujas imagens gostamos de recorrer vez ou outra. Uma telefilia de verdade só é possível diacronicamente, ela requer memória e acesso contínuo, com os quais podemos traçar a história dos gêneros e dos formatos, entender suas conformações e, porventura, suas superações. E é no universo do digital, dentro e fora da rede, que se armam os alicerces dessa espetatorialidade hiperconectada típica de uma cultura das séries, que podemos chamar de cibertelefilia. (SILVA, 2013, p. 10)

Com as oportunidades de acesso propiciadas pelos meios digitais, que permitem aos fãs encontrarem suas séries a qualquer hora em DVDs ou em *streaming*, a possibilidade de ver e rever episódios culminou num grande acúmulo de informações sobre elas. Os fãs tornaram-se grande conhecedores de tudo que envolveu a produção e a transmissão de todos os episódios e de todas as informações daquele universo ficcional contidas neles. Diálogos, caracterização dos personagens, encenação, montagem, trilha sonora, pistas deixadas pelos roteiristas, tudo é destrinchado pelos fãs e transformada em conhecimento expandido sobre a série. O maior exemplo de organização de conhecimento dos fãs sobre uma série é a enciclopédia digital da série *Lost*, a *Lostpedia*, desenvolvida em 2005 por Kevin Croy para classificar a enorme quantidade de informações sobre o complexo universo ficcional em

²⁷ Episódios de curta duração feitos especialmente para a internet.

questão. O site permite que todos os fãs da série possam contribuir com novas informações ou ajudar a corrigir as informações alheias, além de incluir contribuições acadêmicas à série (SILVA, 2013). No caso de *Buffy, a caça-vampiros*, até um glossário foi criado pelos fãs para classificar as expressões atípicas usadas pelos personagens da série, intitulada *SlayerSlang*²⁸ ou *Slanguage*, basicamente “a linguagem da caçadora”.

A relação entre as séries e seus consumidores é o centro da cultura das séries através das novas práticas de recepção e interpretação das obras, principalmente nas comunidades online, com suas trocas de informações e materiais entre os próprios fãs, mas também desses com as emissoras, em duas vias. A complexidade de tal processo envolve uma gama de opções para os produtores fidelizarem seus fãs e surpreendê-los com novas investidas em conteúdo exclusivo. Quando se fala em séries já estabelecidas, é possível encontrar online uma vastidão de comunidades virtuais agregadoras desse público, vindo de origens muito diversas e com percepções e contribuições também muito diferentes para oferecer. Assim, multiplicam-se as possibilidades de interação e produção de conteúdo *fan made*, como as *fan arts*, *fan fictions* e, inclusive, *fanvids*, em que os fãs tentam recriar elementos de suas séries favoritas em outros produtos audiovisuais caseiros ou ainda semiprofissionais.

Este capítulo buscou abordar os desdobramentos e vieses dos deslocamentos transmidiáticos, assim como a importância da atuação do fã no cenário da convergência. A análise a seguir definirá os diferentes formatos e meios de comunicação pelo qual o universo de *Buffy, a caça-vampiros* desenvolveu-se e de que forma seus fãs a reinterpretaram na criação de outras obras.

²⁸ Michael Adams, professor da Universidade da Carolina da Sul, nos Estados Unidos, publicou um livro sobre o tema chamado *Slayer Slang* em 2004.

4 ANÁLISE DA TRANSMÍDIAÇÃO

Neste capítulo, a análise será desenvolvida a partir da identificação dos rastros do projeto transmídia presentes durante a exibição da série, bem como os desenvolvimentos subsequentes após seu término, além da produção realizada pelos fãs e a importância desses para o estabelecimento do universo ficcional de *Buffy* como sucesso comercial. Serão definidas as principais obras produzidas pela mídia corporativa, como os fãs os reinterpretaram a partir de suas obras amadoras e como essa relação entre as duas pontas da indústria se deu a fim de proporcionar uma intensa relação entre a franquia e seus fãs.

A análise partiu do rastreamento de todos os produtos que compõem o *Buffyverse* conforme os gráficos disponíveis nas páginas 57 e 58, que seguem o modelo conceitual proposto por Carlos A. Scolari (2013). Para essa construção foram priorizados os produtos que podem ser claramente definidos como expansões transmidiáticas segundo as teorias definidas no segundo capítulo, principalmente conforme Henry Jenkins (2009). Através da pesquisa bibliográfica e documental, foi analisado como cada expansão contribui para o universo ficcional em questão e quais características as destacam no cenário da convergência e das narrativas transmídia.

A pesquisa documental consistiu na localização e familiarização com os produtos da franquia. Assisti ao filme original, os diversos extras dos DVDs da série, li ambos os livros lançados no Brasil e as cinco edições das histórias em quadrinhos que foram publicadas em português pela editora Panini. A série em si, com seus 144 episódios, dificulta a localização de algumas informações, as menções aos acontecimentos do filme, por exemplo, mas já os vi e revi algumas vezes durante a última década e tive acesso a todos através dos DVDs. Já havia experimentado também o videogame *Chaos Bleeds*, que foi lançado no país, mas se encontra indisponível por fazer parte de plataformas desatualizadas. Os produtos de *merchandising*, infelizmente, são encontrados apenas para importação e, portanto, foram descritos a partir de seu contexto mercadológico.

A pesquisa documental em portais de internet e fóruns *online* serviu para exemplificar e, quando necessário, quantificar, as obras produzidas pelas comunidades de fãs em seus diversos formatos. Para isso, foram identificados os sites de maior relevância para disponibilização de conteúdo amador e a presença dos fãs de *Buffy* inseridos nesse contexto. O mais importante no contato com esses produtos foi identificar as semelhanças, diferenças e

estratégias narrativas utilizadas para expandir a trama original de acordo com as especificidades de cada meio.

Entendeu-se como ponto de partida o filme que deu início a franquia e considerou-se como a série subsequente, desenvolvida segundo a discussão sobre formatos e as motivações para sua produção presentes no primeiro capítulo, se destacou como a base do processo de expansão para outras mídias. A série derivada *Angel* foi analisada de acordo com suas contribuições para a complexidade narrativa que impulsionaram a popularidade do universo de *Buffy*, conforme definido no primeiro capítulo a partir dos conceitos de Jason Mittel (2006). Os quadrinhos foram contextualizados considerando as diferentes maneiras pelas quais retrataram a série televisual e de que forma operam dentro das bases do que se classifica como expansão transmídia. O mesmo foi feito com os romances, que apresentam características singulares e indicam um movimento da indústria inverso à adaptação literária para a televisão.

Os videogames foram destacados, pois oferecem experiências de consumo únicas em relação aos outros produtos, enquanto, bonecos, jogos de tabuleiro e jogos de cartas, que exigem menor grau de especificidade narrativa, foram mencionados no subtítulo *merchandising*, que busca apresentar uma visão de como os produtores atuaram na questão econômica do desenvolvimento da franquia.

4.1 A produção Corporativa

O universo ficcional *de Buffy*, o *Buffyverse*, foi apresentado através do filme *Buffy, a caça-vampiros*, de 1992, escrito mas não dirigido pelo idealizador da personagem, Joss Whedon. Embora o filme tenha sido um fracasso comercial, foi responsável por introduzir ao público o *Buffyverse* e estabelecer as premissas que guiariam tudo que seria desenvolvido posteriormente. Dessa forma, segundo o conceito de Jenkins (2009), o filme classifica-se como a narrativa-mãe dentro desse contexto, apresentando a personagem que daria continuidade à expansão da história.

4.1.1. O Filme

Buffy, a caça-vampiros, o filme, foi produzido a partir do roteiro de Joss Whedon, mas sem sua direção, levando a uma retratação incorreta do conceito desenvolvido por ele. A

transcrição do texto para a tela culminou na perda de características essenciais da protagonista, que se tornou mais superficial e menos intensa, além de uma ambientação menos alinhada à temática do terror e uma aproximação indesejada à comédia pastelão²⁹. Whedon era conhecido somente por seu trabalho como roteirista e a direção ficou sob a responsabilidade de Fran Rubel Kuzui, que, com seu marido Kaz Kuzui, adquiriu os direitos de produção de *Buffy*. Dessa forma, quando a série começou a ser produzida cinco anos depois, ambos foram creditados como produtores e pagos por todos os 144 episódios mesmo nunca tendo se envolvido com qualquer aspecto do desenvolvimento para a televisão (HOLDER, 2012).

Pensando a partir da série, que é o centro desta pesquisa e base das expansões midiáticas que compõem a análise, o filme funciona como uma contextualização da origem da caçadora e não como um início preciso da história da personagem. Buffy Summers foi interpretada no cinema por Kristy Swanson, que não retornou para a série, assim como todos os outros atores, alguns expressivos na época como Donald Sutherland, como o guardião Meerick, e Luke Perry como Oliver, par-romântico da protagonista. A história do filme conta a descoberta de Buffy como a caça-vampiros, única garota no mundo encarregada pelo destino para enfrentar os vampiros e outras criaturas do mal. A garota é introduzida a essa tarefa e treinada pelo seu guardião Merrick, se envolve em uma batalha com um grupo de vampiros e faz o possível para equilibrar sua vida de caçadora com as demandas familiares e sociais como garota popular em seu último ano do ensino médio. Ainda que a ideia central da construção da personagem surja nesse filme, a Buffy do cinema lida com as mudanças em sua vida de forma muito mais leve e cômica do que a forma com a qual a série se desenvolveria.

4.1.2 A Série

Os processos de expansão e de convergência começaram com a série homônima, exibida pela emissora The WB a partir de 1997. A série foi a principal responsável pelo processo de transmídiação pelo qual passou o *Buffyverse*, e por isso é o foco deste trabalho. Foram seus personagens, tramas e enfoques que tornaram a história da caça-vampiros um sucesso, desenvolvendo-se em diversos outros produtos que serão analisados neste capítulo. O

²⁹ Segundo crítica da revista especializada Empire. Disponível em: <http://www.empireonline.com/reviews/reviewcomplete.asp?DVDID=7943>. Acesso em: 12 de novembro de 2014.

visual da série, ambientações, atores, interpretações do mito do vampiro, se tornou referência no imaginário dos fãs e foi replicada em todas as outras abordagens a partir dela.

A série começa com a chegada da personagem, agora interpretada pela atriz Sarah Michelle Gellar, em uma nova cidade, a fictícia Sunnydale situada no interior do estado americano da Califórnia, permitindo que a trama do filme original fosse preservada, e que a série pudesse recomeçar a história da caçadora, com novos atores, novos personagens, novos cenários e novas tramas centrais. Logo no primeiro episódio, a protagonista cita acontecimentos do filme, que contextualizam o passado da personagem, mas não são de extrema importância para a narrativa. A série funciona conforme a proposta de Jenkins (2009) de que cada produto deve ser autônomo para que o espectador não precise de todas as informações do universo narrativo, mas possa acompanhar uma obra exclusivamente em seu meio específico. A produção televisual não deixa de ser um ponto de acesso à franquia iniciada no filme, mas parte de um recomeço que não exige o consumo da versão cinematográfica. O que permanece mais evidentemente é sua descoberta como caça-vampiros e o fardo que essa função a impôs. Os acontecimentos na cidade de Los Angeles foram pouco retomados durante os sete anos em que a série foi exibida, a maioria das cenas apresentadas buscou contextualizar a infância e adolescência de Buffy, bem como a relação dela com sua família.

A série apresenta algumas diferenças essenciais ao filme, a personagem na série está em seu 2º ano do Ensino Médio, enquanto já estava no último durante o filme. Sua mãe muda, além da troca de atrizes, a nova Joyce Summers é carinhosa e batalhadora, trazendo a filha para a nova cidade para dar uma nova chance à filha depois das confusões em Los Angeles. Joyce é uma personagem recorrente, não faz parte do elenco fixo - o que é creditado na abertura, e não sabe da ocupação da filha como caçadora no início, mas permanece como uma das personagens mais importantes da série até seu falecimento e, além disso, em participações especiais. Outra mudança importante concerne a aparência dos vampiros. Enquanto os vampiros do filme tinham aparência comum humana, exceto por uma excessiva palidez, e presas permanentes, os da série transformam seus rostos, de aparentes pessoas comuns, a uma expressão enrugada construída com maquiagem prostética e todos os dentes afiados. Segundo o criador Joss Whedon, houve uma preocupação em distanciar a figura do vampiro dos demais personagens, aproximando-os de demônios, para que Buffy não parecesse matar humanos em uma série que era exibida às 20h em uma emissora aberta³⁰.

³⁰ Segundo o criador Joss Whedon (2000) em áudio-comentário do episódio *Bem-vinda à Boca do Inferno – Parte 1* disponível no DVD da série.

As novas formas encontradas para contar uma história que em sua essência era a mesma vão ao encontro da ideia de Jenkins (2009) de que a expansão da franquia deve evitar a redundância que ocorre quando a mesma é transposta de um meio para outro sem o acréscimo de qualquer informação ou enfoque inédito. Scolari (2013) propõe uma discussão sobre o que é adaptação e o que pode ser definido como narrativa transmídia. Segundo a teoria do autor, a série de *Buffy, a caça-vampiros* não é uma adaptação, pois inclui novas histórias e novos personagens, classificando-se com uma narrativa transmídia, que contribui com novos pontos de vista à compreensão da obra e realiza adições e subtrações que remodelam a história de maneira significativa.

Há alguns elementos, entretanto, que permaneceram durante a expansão da franquia. Desde o primeiro episódio da série, Buffy foi acompanhada por seus melhores amigos Xander Harris, interpretado por Nicholas Brendon e Willow Rosenberg, interpretada por Alyson Hannigan, seu guardião Rupert Giles, interpretado por Anthony Stewart Head, e seu momentâneo namorado Angel, interpretado por David Boreanaz. Todos esses personagens ainda são o centro do desenvolvimento narrativo do *Buffyverse*. Outros personagens importantes ainda centrais nas histórias e introduzidos na série original são a caça-vampiros rebelde Faith e o vampiro vilão transformado em herói Spike. Outros personagens ainda foram desenvolvidos ou introduzidos na segunda série do universo de *Buffy*, a série *Angel*.

Buffy não foi um sucesso de audiência em comparação às quatro principais emissoras abertas da época, NBC, CBS, FOX e ABC que possuíam alcance nacional, mas foi uma das maiores audiências da The WB³¹, a quinta emissora em audiência, que recém se firmava no mercado e cuja cobertura era consideravelmente menor que a de suas concorrentes. A série ajudou a criar a identidade que a emissora firmou nos anos seguintes, focando sua produção em séries adolescentes como *Dawson's Creek* (1998 - 2003), e *Felicity* (1998 - 2002) e que privilegiam a temática fantástica, como *Charmed* (1998- 2006), *Smallville* (2001 - 2011) e *Supernatural* (2005 - atualmente).

Figuras 3 e 4 - Cartaz do filme de 1992 e divulgação da primeira temporada da série em 1997.

³¹ Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2001/04/21/business/buffy-moving-to-upn-tries-to-be-wb-slayer.html>>. Acessado em 12 de novembro de 2014.



Fontes: http://www.impawards.com/1992/buffy_the_vampire_slayer_ver2.html e <http://www.pinterest.com/ruthvioletmoran/buffy-the-vampire-slayer-fav-show-of-all-time/>.

4.1.3 O *spin-off* *Angel*

A expressão *spin-off* é comumente usada na imprensa americana para designar uma obra, seja um programa de rádio, um programa de televisão, um videogame ou qualquer narrativa derivada de uma obra já existente e focada em algum detalhe específico daquele mundo fictício original – um personagem, em acontecimento, um assunto. A série *Angel* é considerada um *spin-off* de *Buffy*, a caça-vampiros pois foca-se no personagem de mesmo nome em histórias próprias, em um novo cenário com novos personagens, mas no mesmo universo narrativo da série que a deu origem

Ao final da segunda temporada de *Buffy*, a protagonista mata Angel após seu retorno à vilania. Interessada na potencialidade do personagem, a emissora solicitou que o personagem retornasse a fim de ganhar sua própria série. Dessa forma, o terceiro ano de *Buffy* trouxe o personagem de volta, o reaproximou de Buffy, e os separou novamente no último episódio da temporada, em que o personagem deixa Sunnydale para viver sozinho em Los Angeles. Assim, quando o quarto ano de *Buffy* estreou em setembro de 1999, às 20h, *Angel* começou sua jornada solo logo após, às 21h. A The WB construía, dessa forma, uma noite imperdível para os fãs do *Buffyverse* que se perguntavam como ambas as histórias seguiriam agora que o casal principal estava definitivamente separado.

Durante o primeiro ano de exibição simultânea das duas séries, a emissora promoveu noites em que uma história começava em *Buffy* e continuava em *Angel*, envolvendo não apenas uma mesma trama, mas uma troca de personagens de série para série. O termo utilizado pela indústria do entretenimento estadunidense para definir esse acontecimento chama-se *crossover*, em que um personagem cruza (*cross* no inglês) as fronteiras de seu programa para outro. A emissora formou um bloco de programação direcionada ao mesmo público, estimulando a permanência na emissora de uma série para a outra e o retorno na semana seguinte para acompanhar as repercussões dos acontecimentos prévios. Em duas ocasiões distintas, os protagonistas se visitaram em suas respectivas séries. Além deles, a personagem Faith, apareceu em dois episódios de *Buffy* e continuou sua jornada em outros dois de *Angel*, que contou ainda com participações de mais personagens da série-irmã, o lobisomem Oz e o vampiro Spike.

Em sua quarta temporada, *Buffy* já estava estabelecida como o que Jason Mittel (2006) viria a classificar com uma narrativa complexa, isso é, envolvendo episódios com histórias fechadas que se relacionavam com arcos narrativos maiores que se desenvolviam ao longo de diversos episódios ou mesmo uma temporada inteira - uma característica menos latente no primeiro ano de produção. Para o entendimento dessas longas histórias, era necessário acompanhar o programa fielmente, pois informações dadas em certos momentos poderiam ser essenciais para o entendimento da história exibida na semana seguinte ou poderiam ser retomadas semanas depois em outras circunstâncias. A estreia de *Angel* colaborou para a complexificação da narrativa de *Buffy*, já que além de operar da mesma maneira, entre o serial e o episódico, apresentava acontecimentos cruciais para o desenvolvimento de sua série de origem. Dessa maneira, o espectador que quisesse ter a experiência televisual completa do universo dos personagens deveria assistir ambas as séries todas as semanas, respeitando a ordem cronológica de transmissão. Mittel diz que o início do século XXI transformou a televisão estadunidense devido à propagação da característica serial nas narrativas de diversos gêneros e formatos e as séries do *Buffyverse* são exemplo desse movimento.

Com *Angel* já estabelecida em seu segundo ano, diminuíram os *crossovers* na temporada 2000-2001, até cessarem na temporada seguinte entre 2001-2002 quando *Buffy* mudou de emissora e as participações foram proibidas. Enquanto *Buffy* permaneceu em seu horário às terças-feiras, *Angel* trocou de noite, para as segundas. Entre 2002-2003, *Buffy* apresentou sua última temporada e assim os *crossovers* foram permitidos novamente para encerrar a série em alta. Durante o ano, a personagem Willow participou de *Angel*, cujo protagonista participou dos dois últimos episódios de *Buffy*, e a personagem Faith

protagonizou um arco que iniciou na série derivada e foi concluído na série. *Angel* continuou por mais uma temporada, sua quinta, após o término de *Buffy*, e contou com personagens e retomadas de histórias desenvolvidas em *Buffy*.

Essa construção narrativa é importante para refletir sobre dois conceitos fundamentais que nos ajudam a compreender as narrativas transmídias na contemporaneidade, que são: crossmedia e transmídia. Nesse caso, as duas séries funcionam como um exemplo de estratégia crossmedia, porque são narrativas que dialogam, se cruzam em suas narrativas, mas também funcionam como exemplo transmídia, uma vez, que a série *Angel* é uma expansão da narrativa da série *Buffy*, um desdobramento dela, que segundo, Jenkins (2009) ganha vida própria, ou seja, se sustenta sozinha em um outro universo. Mesmo que ambas ocupem a mesma mídia. A lógica contempla as características apontadas pelo autor para definir a transmídiação. *Angel* contribui consideravelmente para o desenvolvimento do universo narrativo de *Buffy* através de seu próprio desenvolvimento transmídia, que ocorreu de forma bastante similar ao da primeira série. Os cruzamentos entre as duas tramas desencadearam a fidelização do espectador, que formou a base de fãs fundamental para a recepção e o estímulo aos produtos a serem lançados a partir de ambas as séries.

Figuras 5 e 6 – Capturas das divulgações de crossovers de *Buffy* e *Angel*. À esquerda, divulgação dos episódios exibidos em 19 de outubro de 1999. À direita, divulgação dos episódios exibidos em 14 de novembro de 2000.



Fontes: *Buffy* - All Season 4 Promos disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=r2VUr5FdmK4>> e *Buffy* - All Season 5 Promos disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=-bWI-eWJme8>>.

4.1.4 As Histórias em Quadrinhos

Outra experiência transmídia observada no universo de *Buffy* são as histórias em quadrinhos que foram publicadas a partir de 1998 e continuaram durante toda a veiculação da série de televisão original. Inicialmente, contavam situações possíveis aos personagens da série ou exploravam o universo narrativo de outra perspectiva, como eventos históricos que

fariam parte da linhagem das caçadoras ou as origens das criaturas presentes na série. Essas histórias foram publicadas até 2004 pela editora Dark Horse e são consideradas produtos oficiais da série já que foram aprovados pelo estúdio produtor da série, a 20th Century Fox, e a equipe do criador Joss Whedon.

Esses quadrinhos, no entanto, não são considerados cânone no *Buffyverse*. A palavra cânone no universo da ficção costuma ser usada para descrever os acontecimentos oficiais de um universo, contrastando geralmente com o trabalho dos fãs, principalmente representado pelas *fanfictions*. Alguns termos usados de forma similar são mitologia e continuidade. Perguntado sobre a canonicidade de Buffy, o autor Joss Whedon afirmou que ela é essencial:

Canonicidade é essencial, como continuidade. Se você é um grande *nerd*, e eu sou, eu acredito que haja uma demarcação entre criação e criações auxiliares de diferentes pessoas. Eu adoro esse tipo de coisa. Como *fanfic*, mas eu gosto de saber que há uma história oficial absoluta até agora, especialmente quando se muda de meio, o que minhas obras fazem parecem fazer bastante.³²

As tramas que envolviam diretamente os personagens da série podiam ser relacionadas cronologicamente aos acontecimentos da série, de maneiras mais ou menos específicas. Algumas histórias em quadrinhos buscavam especular situações que pudessem se dar entre uma temporada e outra do programa de televisão. Escrita por uma roteirista da série, Jane Espenson, *The Death of Buffy*, por exemplo, acontece entre o fim da quinta temporada e o início da sexta, período em que a personagem esteve morta. Outras histórias encaixavam-se entre dois episódios definidos, como *Reunion*, também de Espenson, em que os amigos de Buffy imaginam como foi seu encontro com Angel após ela ser ressuscitada. As séries de televisão fizeram referência ao acontecimento, mas a situação nunca foi mostrada devido ao impedimento de *crossovers* na temporada 2001 – 2002. Esse é um exemplo do potencial transmídia que os quadrinhos exploraram durante a exibição da série, a oportunidade de agregar informações à narrativa principal e de desenvolver histórias que o meio televisual não fosse capaz de abordar.

Algumas histórias em quadrinhos apenas se referiam a um ano da série, utilizando características mais contextualizadoras e menos específicas sobre o desenrolar da história televisual. A utilização de um vilão específico de uma temporada, por exemplo, situa a trama expandida naquele contexto narrativo. A exatidão do momento cronológico das histórias em

³² Tradução livre. Texto original: “Canon is key, as is continuity. If you are massive nerd. Which I am. I believe there’s a demarcation between the creation and ancillary creations by different people. I’m all for that stuff, just like *fanfic*, but I like to know what’s there’s an absolutely official story-so-far, especially when something changes mediums, which my stuff seems to do a lot”. Disponível em *The Literary Angel: Essays on Influences and Traditions Reflected in the Joss Whedon Series* de AmiJo Comeford e Tamy Burnett.

quadrinhos foi se intensificando conforme a série crescia em complexidade narrativa e deixava menos espaço para tramas soltas. As primeiras publicações das histórias em quadrinhos dividiram-se em 65 volumes relançados posteriormente em encadernados que compilaram a história inteira. Algumas exceções que fazem parte do cânone do *Buffyverse* são³³: as minisséries *Haunted* e *Jonathan* de Jane Espenson; a história em oito edições, *Fray*, que apresentou uma personagem introduzida posteriormente nos quadrinhos canônicos da série; e as publicações *Tales of the Slayer* e *Tales of the Vampires*, com as origens das caçadoras e dos vampiros. Esses títulos destacam-se por contar tramas que se desenvolveram oficialmente no universo narrativo da série de televisão, mas jamais foram citados por ela. Funcionam de forma independente, apresentando seus próprios desenvolvimentos narrativos que operam de forma independente e dão oportunidade à exploração de elipses deixadas pela produção que buscam expandir. O personagem Jonathan, por exemplo, aparece como coadjuvante em *Buffy*, em situações que mesmo que o destaquem, jamais o colocam como centro da narrativa, o que acontece nas quatro edições da minissérie em quadrinhos que leva seu nome. Os quadrinhos oferecem, dessa maneira, uma nova forma de interação do consumidor com a obra, apresentando novos enfoques e tratamentos a elementos consagrados na trama televisual. Essa característica é o centro da expansão transmídia segundo Jenkins (2009).

A partir de 2007, quatro anos após o término de *Buffy* na televisão, a editora Dark Horse anunciou uma continuação canônica para a série de televisão que durara sete temporadas, assim começou *Buffy - a caça-vampiros, a oitava temporada*, no formato de histórias em quadrinhos. A estratégia da editora em usar a expressão *temporada* para vender a publicação se dá para atrair o público fiel ao programa e deixar claro que se trata de uma continuação direta e oficial. A proposta é reforçada pela assinatura do criador Joss Whedon que escreveu as primeiras edições, que retomam os acontecimentos vistos nos últimos episódios de ambas as séries. O sucesso do novo lançamento fez com que a editora expandisse as 25 edições previstas para 40 e lançasse uma continuação ainda no formato de histórias em quadrinhos. Dessa forma, em 2011, foi lançada a nona temporada de *Buffy, a caça-vampiros*, dessa vez acompanhada de outra publicação, *Angel & Faith*, uma derivação que começou a ser desenvolvida em paralelo, repetindo o modelo de construção narrativa usado quando ambas as séries eram exibidas simultaneamente. Os dois títulos mantiveram-se entre os mais vendidos da editora, ocasionando o lançamento da décima temporada de *Buffy*, e um segundo

³³ Segundo o *Comics Index* publicado no livro *Buffy – The Making of a Slayer, The Official Guide* de Nancy Golder.

ano para *Angel & Faith*, a partir de março de 2014 e atualmente em produção. As duas histórias em quadrinhos exploram o *Buffyverse*, ocorrem no mesmo tempo cronológico, apresentam um fluxo de tramas e personagens entre ambas.

A estratégia da editora se assemelha à usada pela emissora The WB de fidelizar o mesmo público em diversos títulos. Já que as tramas dependem uma da outra para compreensão total. Esse movimento é acrescido de outras histórias em quadrinhos, como as minisséries focadas em personagens essenciais como Willow e Spike. Todas compõem o mesmo universo narrativo e permitem que a editora mobilize os fãs do mundo fictício de *Buffy*. A dependência entre as publicações podem destoar dos pressupostos de autonomia das expansões conforme proposto por Jenkins (2009), mas contribuem para a complexidade das histórias e consequente estímulo ao envolvimento do público com o mundo fictício em sua totalidade.

Figuras 7, 8 e 9 - Capa da oitava temporada, volume 1, publicada em 14 de março de 2007; capa da primeira edição de *Angel & Faith*, publicada em 31 de agosto de 2011; capa da décima temporada, volume 2, publicada em 23 de abril de 2014.



Fonte: Dark Horse Comics

4.1.5 Os Romances

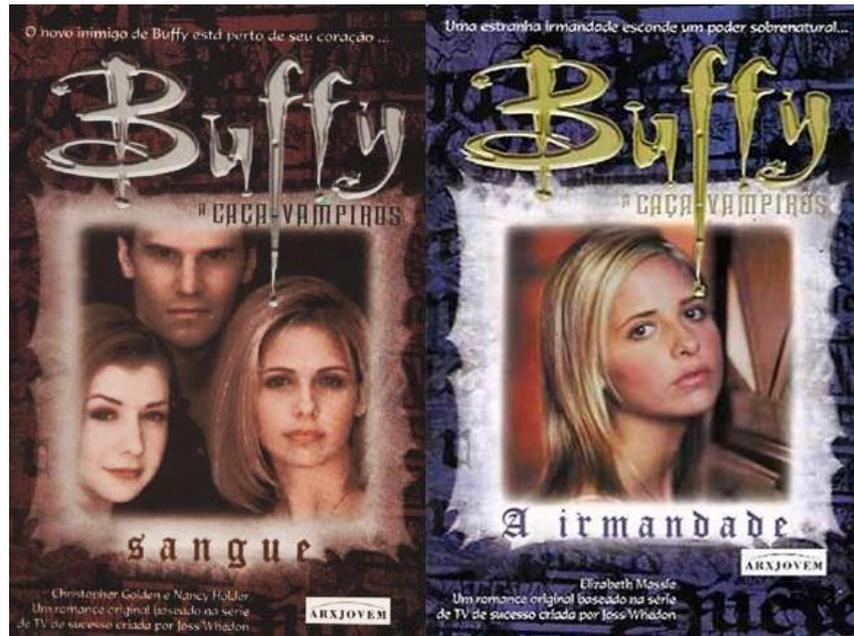
Assim como as histórias quadrinhos que antecederam a oitava temporada, os romances de *Buffy, a caça-vampiros* foram produtos oficiais, pois foram aprovados pelo estúdio e pelos criadores da série, entretanto não fazem parte do cânone da série. Os romances foram publicados nos Estados Unidos entre 1998 e 2010, somando mais de 50 obras. No Brasil, quatro títulos do *Buffyverse* foram publicados pela editora Arx Jovem. O primeiro deles,

Angel – Bem vindo a Los Angeles, foi lançado em 2003 e reconta a história do piloto de *Angel* em formato literário. Foi seguido por *Buffy, a caça vampiros – Sangue*; *Buffy – a caça-vampiros – A Irmandade*; *Angel – Eternidade* em 2004.

A adaptação de séries de sucesso para o formato literário faz o caminho inverso da tradicional transmidiação que consiste na transposição de obras da literatura para o audiovisual. Foi a partir da literatura que as principais séries sobre vampiros exibidas após *Buffy*, *True Blood* e *The Vampire Diaries*, surgiram, conforme apresentado no primeiro capítulo. Outras séries de sucesso que surgiram em livros foram *Gossip Girl* da autora Cecily von Ziegesar, produzida para a televisão entre 2007 e 2012 pela The CW nos Estados Unidos e exibida pelos canais pagos Warner Channel e Glitz no Brasil, e *Sex and the City* da autora Candace Bushnell, transmitida pelo canal HBO nos Estados Unidos entre 1998 e 2004, e pelo Multishow originalmente no Brasil.

Scolari (2013) diz que, analisando os textões que compõem um mundo transmídia, é possível perceber diferentes estratégias utilizadas para expandir as narrativas originais. No caso dos romances de *Buffy*, as histórias irão se assemelhar às dos monstros da semana, que eram a principal característica dos episódios mais fechados da série, isso é, aqueles que se resolviam em uma única emissão. Essa opção de construção dos livros se deve à sua impossibilidade de ditar informações canônicas ao *Buffyverse*. Os personagens não poderiam passar por experiências que alterassem sua posição no universo narrativo. As histórias focadas em uma figura a ser derrotada ou em um grande problema a ser resolvido permitiam desenvolver uma história autônoma com início, meio e fim.

Figuras 10 e 11 – Os dois romances de *Buffy, a caça-vampiros* lançados no Brasil pela editora Arx Jovem.



Fonte: Mercado Livre. Disponível em: <http://livros.mercadolivre.com.br/literatura-estrangeira/buffy-livro>. Acesso em 10 de novembro de 2014.

4.1.6 Os Videogames

Buffy, a caça-vampiros deu origem também a seis *videogames* diferentes. O primeiro deles foi lançado em 2000 para a plataforma *Game Boy Color*, enquanto o último, chamado *Sacrifice*, foi disponibilizado em 2009 para a plataforma *Nintendo DS*. Um jogo com o mesmo título da série foi lançado em 2002 exclusivamente para a plataforma *Xbox* apresentando o grupo de personagens das primeiras temporadas da série. *Buffy the Vampire Slayer: ChaosBleeds*, foi lançado em 2003 para três plataformas diferentes, *Playstation 2*, *Xbox* e *Game Cube* e encaixa-se cronologicamente durante a quinta temporada da série de televisão. Foi o primeiro a permitir que o jogador pudesse controlar múltiplos personagens, requerendo um maior trabalho de desenvolvimento de personagem dos seus desenvolvedores, já que todos os personagens da série precisavam manter suas personalidades e características principais durante suas ações no jogo. O jogo vendeu 330 mil cópias mundialmente.

Em termos de canonicidade, os jogos funcionam como os romances e os primeiros quadrinhos, são considerados produtos oficiais da série, mas não trazem acontecimentos oficiais do universo narrativo de *Buffy*. Com exceção da protagonista Sarah Michelle Gellar, todos os atores principais dublaram seus personagens nos jogos para *XBOX*, *Playstation* e *Game Cube*. Mesmo que não se tratem de contribuições ao cânone da série, os jogos merecem destaque porque permitem grande interatividade dos fãs com a obra. Diferentemente das séries, dos quadrinhos e dos romances, o espectador assume o controle dos personagens,

atuando na primeira pessoa e não mais como um observador. Essa mudança de ponto de vista enriquece a experiência do consumidor com o universo ficcional e o faz através de um produto corporativo, enquanto os principais exemplos de interatividade são identificadas nas produções amadoras que serão abordadas na seção 4.2.

Figuras 12 e 13 - *Buffythe Vampire Slayer* para XBOX (2002) e *Buffythe Vampire Slayer: ChaosBleeds* para Game Cube (2003)



Fonte: [http://buffy.wikia.com/wiki/Buffy the Vampire Slayer video games](http://buffy.wikia.com/wiki/Buffy_the_Vampire_Slayer_video_games).

4.1.7 Merchandising

Segundo a ex-presidente de entretenimento da The WB, Susanne Daniels, em seu livro *Season Finale* (2009), o estúdio 20th Century Fox estava perdendo dinheiro a partir do início da terceira temporada. Os episódios possuíam orçamento de 1,1 milhão de dólares, mas gastos extras chegavam a cerca de 800 mil dólares por episódio. Ainda que a série fosse um sucesso de crítica e contasse com uma base sólida de fãs, a audiência não era alta o suficiente para cobrir esse déficit com anúncios em seus intervalos. O estúdio, assim, solicitou que a emissora The WB cobrisse a diferença orçamentária em troca da renovação dos contratos da equipe após o vencimento do contrato em vigência no fim da quinta temporada. A emissora, com pouco capital financeiro e buscando evitar abrir um precedente para outras séries, negou-

se a cobrir os custos, sabendo que, embora o estúdio estivesse perdendo dinheiro com a série, estavam gerando lucro com o *merchandising* da série, em que se incluem as histórias em quadrinhos, os romances e outros produtos já citados, mas também bonecos, jogos de tabuleiro, *cards* e lançamentos em DVD. Somados aos direitos de reprise da série, esses produtos constituíam um grande mercado e fonte de lucros para a Fox, viabilizando a produção da série. O impasse culminou na mudança de emissora entre a quinta e a sexta temporadas da série, para outra pequena rede, a UPN, que ofereceu um valor mais alto para a produção dos episódios de *Buffy* e, assim, a Fox pode continuar sua expansão de produtos da série através de licenciamento, estabelecendo contínua exploração da marca *Buffy* até hoje.

Scolari (2013) diz que o universo narrativo de determinados personagens constitui sua marca. A franquia é o sistema pelo qual se firmam os acordos entre os proprietários dos direitos de uma marca e uma rede de licenciadores autorizados a comercializá-los. Durante a década de 1990, observou-se nos Estados Unidos, uma união da indústria televisiva e cinematográfica com a indústria do entretenimento, gerando conglomerados que atuavam desde a produção de um roteiro para o cinema até a instalação de parques de diversões que exploravam personagens famosos. Esse movimento abriu o caminho para a convergência e a eclosão das narrativas transmídia. Define-se, dessa forma, como *merchandising* o desdobramento do universo narrativo em produtos visando lucro, no qual se encaixam os produtos já apresentados, mas ainda mais evidentemente produtos como álbuns musicais, bonecos, jogos de tabuleiro e *cards*, que não apresentam o mesmo nível de complexidade narrativa, mas também devem estar alinhados aos pressupostos do universo em questão.

Figura 14 – Bonecos dos personagens de Buffy lançados em 2014.



4.2 Produção Amadora

Jenkins (2009) utiliza o termo produção amadora para designar todas as obras desenvolvidas pelos fãs, sejam quais foram seus formatos. Elas não são de forma alguma oficiais e não fazem parte do cânone do universo narrativo, mas são de suma importância para a manutenção do *fandom* da série.

Os fãs rejeitam a ideia de uma versão definitiva produzida, autorizada e regulada por algum conglomerado. Em vez disso, idealizam um mundo onde todos nós podemos participar da criação e circulação de mitos culturais fundamentais. Nesse caso, o direito de participar da cultura é considerado a 'liberdade que concedemos a nós mesmos', não um privilégio concedido por uma empresa benevolente, não uma coisa que os fãs estão dispostos a trocar por arquivos de som melhores ou hospedagem gratuita na web. Os fãs rejeitam também a suposição do estúdio de que propriedade intelectual é um 'bem limitado', a ser totalmente controlado, a fim de que seu valor não seja diluído. Em vez de disso, os fãs entendem a propriedade intelectual como 'shareware', algo que acumula valor à medida que transita por diferentes contextos, é recontado de diversas maneiras, atrai múltiplas audiências e se abre para a proliferação de significados alternativos. (JENKINS, 2009, p. 340)

Segundo Soclari (2013), as novas audiências são capazes de lidar com textualidades extremamente complexas, que podem envolver dezenas de personagens a que podem atuar em

inúmeros meios e plataformas. O autor cita *Lost* para exemplificar uma série que exige um esforço cognitivo adicional para ser interpretada. Uma parte dos espectadores ainda vai além do consumo tradicional e se engaja na produção de novos conteúdos através da prática do *remix* e da pós-produção, que consistem na recombinação de material já existente de forma a criar uma nova obra.

4.2.1 *Fanfics*

O portal *fanfiction.net*³⁴, o principal arquivo de *fanfictions* da Internet, apresenta 48,2 mil histórias escritas por fãs de *Buffy, a caça-vampiros*, constituindo o quinto maior universo narrativo mais popular do site. A esse número somam-se outras 9,5 mil obras baseadas em *Angel*. As *fanfics* exploram o universo de *Buffy* de forma mais transgressora que qualquer outro produto, pois permitem abordagens completamente diferentes às dos produtos oficiais, colocando os personagens em situações impossíveis nas obras do cânone e explorando relações jamais concretizadas nessas. As histórias podem ser pesquisadas a partir dos personagens que apresentam, idioma de publicação, extensão - número de palavras, e status - já finalizadas ou em andamento.

Figura 17 – Lista com parte das *fanfics* de *Buffy* disponíveis no site *fanfiction.net*. Captura em 14 de novembro de 2014.

The screenshot displays a list of fanfiction entries from the website fanfiction.net. Each entry includes a small thumbnail image, the title of the story, the author's name, a link to reviews, a brief synopsis, and various statistics such as ratings, chapters, words, reviews, favorites, follows, and update/publish dates. The stories listed are:

- Faith No More** > by Oxnate [reviews](#)
Faith has lived her life. Come to grips with her past and her choices. And now, she has to do it all over again.
Rated: T - English - Chapters: 16 - Words: 40,632 - Reviews: 123 - Favs: 274 - Follows: 338 - Updated: Mar 29 - Published: Dec 14, 2012 - [Faith L., Xander H.]
- Dark Release season 4 rewrite** > by frosty600 [reviews](#)
This is the second part in my Buffy series rewrites. It focuses on the fourth season of Buffy. Buffy has graduated High School & is beginning College. Whilst Angelus begins his campaign to make Buffy his mate. B/Aus.
Rated: M - English - Romance/Angst - Chapters: 16 - Words: 467,704 - Reviews: 460 - Favs: 244 - Follows: 276 - Updated: Sep 7 - Published: Nov 4, 2010 - Angelus, Buffy S.
- The Iron Coin Chronicles: Season 1** > by Alkeni [reviews](#)
Armed with the power of the Iron Coin, Xander Harris is now in a position to see what Fate has in store for his friends. With the ability and motivation to change the future, Xander Harris sets out to do just that. The only question is: Is change always for the better? Xander-Centric with a Xander/Cordelia Pairing. Set During BtVS Season 3.
Rated: T - English - Chapters: 24 - Words: 160,767 - Reviews: 109 - Favs: 236 - Follows: 247 - Updated: Nov 16 - Published: Sep 26, 2012 - Xander H., Cordelia C. - Complete
- Bring Me To Life** > by Jean-theGuardian [reviews](#)
Buffy TVS & Angel Xover! When Connor defies 'Cordelia', the chain of events unite both Sunnydale & L.A.'s heroes for the explosive final battle with Jasmine and the First Evil. Who will survive the End of Days? Set during Buffy Season 7 / Angel Season 4
Rated: M - English - Adventure/Angst - Chapters: 31 - Words: 388,001 - Reviews: 606 - Favs: 224 - Follows: 201 - Updated: Feb 24 - Published: Apr 10, 2003 - Angel, Buffy S.
- Necessity, Destiny, Fate** > by shewholiesinshadwoandlight [reviews](#)
The PTB had never meant for things to go so wrong. Their Slayer was broken, her Champion gone, her friends scattered. But when Buffy is given a chance to go back and change her fate will she succeed? Will she manage to win all the battles she had already conquered when she decides to chose not a man cursed with a soul but the man that fought for one? For her?
Rated: M - English - Romance/Drama - Chapters: 26 - Words: 75,915 - Reviews: 289 - Favs: 217 - Follows: 395 - Updated: Jun 25 - Published: Aug 1, 2013 - Buffy S., Spike
- Take It All Away** > by AGriffinWriter [reviews](#)
Jilted, confused, and heart-sick, Spike never returns to Dru in Brazil, instead deciding to resurrect his original intentions to kill his third Slayer... and preferably Angel too. But when he arrives in Sunnydale once more and finds Buffy in the midst of her Cruciamentum, he can't bring himself to take advantage of her weakened state. Re-write of "Helpless". Eventually Spuffy.
Rated: M - English - Romance/Hurt/Comfort - Chapters: 18 - Words: 48,969 - Reviews: 196 - Favs: 216 - Follows: 174 - Updated: Nov 22, 2013 - Published: Jul 1, 2013 - [Buffy S., Spike] - Complete
- Unknown** > by sweetprincipale [reviews](#)
The 3rd part in the trilogy that began with Uncontrollable and Unmentionable. Please read those first. In Unknown, Buffy and Spike's relationship is no longer a secret from most, but there are many things which remain hidden. A story of love and friendship continuing to survive in the face of secrets, challenges, and unknown dangers. Winner & R.Up at Sunnydale Memorial Awards!
Rated: M - English - Romance/Drama - Chapters: 54 - Words: 393,808 - Reviews: 850 - Favs: 187 - Follows: 290 - Updated: Oct 11 - Published: Jul 6, 2012 - Buffy S., Spike

³⁴ Acesso em 12 de novembro de 2014.

Figura 18 – Menu de filtros para a busca de *fanfics* no *fanfiction.net*. Captura em 14 de novembro de 2014.

Plus Filters		Pairing <input type="checkbox"/>
Sort: Update Date	Time Range: All	
Genre (A): All	Genre (B): All	
Rated K -> T	Language	
Length: All	Status: All	
All Characters (A)	All Characters (B)	
All Characters (C)	All Characters (D)	
Without Filters		Pairing <input type="checkbox"/>
Genre	Character (A)	
Character (B)		
Cancel	32.4K	Apply

4.2.2 Fanart

O principal portal de *fanarts* online, o *DevianArt*³⁵ conta com mais de 45 mil trabalhos diferentes sobre Buffy. O site compila desenhos, pinturas e colagens tradicionais ou digitais, GIFs, ícones e avatares de todos os temas da série, seus personagens e respectivos atores, e inclusive objetos.

Figuras 19 e 20 - Desenho com lápis de cor e giz de cera por LaurieB; arte digital por Anne-Claire Payet³⁶.



³⁵ Disponível em: <http://www.deviantart.com>. Acesso em 12 de novembro de 2014.

³⁶ Disponíveis em: <http://artoflaurieb.deviantart.com/art/Buffy-Pencils-143975708> e <http://eireen.deviantart.com/art/Buffy-The-Vampire-Slayer-120298060>.

4.2.3 Fanvids

Em 2002, uma internauta que se chamava Wendy criou um lista de e-mails no *Yahoo Groups* para encorajar a produção e a divulgação de videoclipes musicais feitos pelos fãs de *Buffy* e *Angel* sobre os temas de ambas as séries. Assim surgiu o *Nummy Treat*, primeiro grupo de e-mails focado exclusivamente em *fan videos* de um *fandom* específico. Seus membros eram encorajar a divulgar suas produções, a discutir as dos outros participantes e a trocar técnicas de edição.

Atualmente, a prática ainda é bastante difundida através de plataformas como o canal de vídeos *Youtube*, que abriga canais como o *Buffyverse Trailers*, em que o fã da série editou *trailers* originais para cada temporada de *Buffy* e *Angel* a partir do material original da série. Os vídeos somam atualmente aproximadamente 1,9 milhão de visualizações³⁷. O *Youtube* funciona como espaço essencial de divulgação dos conteúdos audiovisuais produzidos de forma amadora. A pesquisa por “*Buffy fanvid*” no *Youtube* resulta em mais de sete mil resultados, embora nem todos sejam produções legítimas de fãs. Uma paródia envolvendo o vampiro Edward Cullen, personagem da saga *Crepúsculo*³⁸, possui 3,6 milhões de visualizações e foi editada amadoramente a partir de vídeos da série e do primeiro filme da saga cinematográfica pelo *hacker*³⁹ Jonathan McIntosh.

A prática dos *fanvids* destaca o relacionamento ativo do fã com a obra conforme as definições de Jenkins (2009) apresentadas no segundo capítulo, que falam na mudança do perfil dos espectadores, antes passivos diante das produções corporativas e agora engajados na recepção e reinterpretação de suas histórias favoritas em produções próprias ou de outros amadores. O fluxo desse movimento acontece ainda de um meio outro, com o domínio do público sobre diversas plataformas e sua capacidade de mover os conteúdos entre elas. Scolari (2013) aponta que as mudanças tecnológicas permitiram a proliferação desses hábitos, mas que eles vêm de muito tempo, como acrescentar comentários às bordas de um livro. Assim, a prática de incluir seu ponto de vista a uma obra apenas se expandiu com as possibilidades de manipulação e divulgação trazidas pelos avanços tecnológicos. Para o autor, todo projeto transmidiático deve propor espaços de trocas para a comunidade de fãs, atores fundamentais do ecossistema midiático das narrativas transmídia.

³⁷ Disponíveis em <https://www.youtube.com/user/BuffyverseTrailers/videos>. Acesso em 12 de novembro de 2014.

³⁸ Série literária que foi adaptada para o cinema em cinco filmes lançados entre 2008 e 2012.

³⁹ Pessoa que possui interesse e um bom conhecimento nessa área, sendo capaz de fazer hack (uma modificação) em algum sistema informático. Fonte: <http://www.significados.com.br/hacker>.

4.3 Fóruns

Durante os sete anos em que a série *Buffy, a caça-vampiros* foi exibida, os fãs puderam demonstrar seu apreço a ela diversas maneiras. Os fóruns destacaram-se pela maneira com a qual eram capazes de atingir a equipe produtora da série e afetar diretamente a continuidade do programa. Durante as cinco primeiras temporadas, em que a série foi exibida pela emissora The WB, o principal ponto de encontro dos fãs na Internet foi o *The Bronze*, fórum disponível no site da emissora que também frequentado por diversos atores, roteiristas e produtores da série, incluindo o *showrunner*⁴⁰ Joss Whedon. O título foi dado já que o bar que os personagens da série frequentavam se chamava *The Bronze*, assim o fórum seria o ambiente de socialização dos fãs como o original se propunha a fazer na ficção. Através dessa plataforma, a equipe da série era capaz de observar as reações dos fãs aos acontecimentos da série e responder questionamentos diretamente a eles.

Transcrições dos principais tópicos e comentários do fórum estão disponíveis no *The Bronze VIP Posting Board Archives*⁴¹, site que reúne as publicações da época de nomes importantes no desenvolvimento da série. Logo após a exibição do último episódio de *Angel* em 19 de maio de 2004 - a série fora cancelada diferentemente do fim mutuamente acordado de *Buffy* entre produção e emissora em 2003 -, Joss Whedon foi ao *The Bronze* agradecer e despedir-se dos fãs de forma engraçada e irônica no que pareceu ser o fim do *Buffyverse* na televisão:

Não posso ficar muito. Queria agradecê-los mais uma vez, a todos vocês exceto quem algum dia criticou qualquer coisa. Eu vim para esses fóruns no primeiro ano de *Buffy* e o apoio – e as críticas – foram de maior ajuda que eu possa digitar. [...] Mas eu pude fazer este programa, e aquele outro e aquele outro, e conhecer alguns dos melhores artistas e os melhores amigos que já conheci. [...] E eu sou grato, que pelos últimos oito anos, meus parceiros e eu possamos nos sentir como super-heróis. Por causa de vocês. Eu não sei se o *Buffyverse* retornará para a televisão, mas eu espero que sim, e eu sei que eu apresentarei ALGUMA COISA. Talvez na HBO, porque eu gosto de xingar.⁴²

⁴⁰ *Showrunner* é um termo da televisão americana que designa a pessoa responsável por gerir o programa como um todo. Geralmente esta posição é ocupada pelo criador da série.

⁴¹ Disponível em <http://www.cise.ufl.edu/~hsiao/media/tv/buffy/bronze/>. Acesso em 12 de novembro de 2014.

⁴² Tradução livre. Texto original: “Can't stay long. Wanted to say thank you one more time, to all of you except anyone who ever criticized anything ever at all. I came on these boards in *Buffy's* first year and the support -- and even the criticism -- has been more helpful than I can type. [...] But I did get to make this show, and that other one, and that other other one, and meet some of the best artists and the best friends I've ever known. [...] And I'm thankful that for the last eight years my cohorts and I got to feel like the superheroes. 'Cause of y'all. I don't know if the *Buffyverse* is going to return to TV, but I hope so, and I know we'll be putting SOMETHING out there. Maybe on HBO, 'cause I like me some cussin'.”. Disponível em: <http://www.cise.ufl.edu/~hsiao/media/tv/buffy/bronze/20040520.html>. Acesso em 12 de novembro de 2014.

4.4 O *Buffyverse* inteiro

Scolari (2013) define os três principais componentes de um mundo narrativo que podem ser aplicados ao *Buffyverse*.

Geografia - auxilia a interpretação e reconhecimento dos espectadores. Tanto o filme como a série mantêm a proposta visual e de cenário pretendidos para a história, mesmo que se passem em cidades diferentes. Tanto a Los Angeles do filme, quanto a fictícia Sunnydale da série são localizadas no estado da Califórnia, apresentam temperaturas amenas e são abordadas de forma bastante viva e colorida pela fotografia das duas obras. A série de *Angel*, por exemplo, também se passa em Los Angeles, mas a cidade é retratada de forma diferente, escura e perigosa, as luzes dos prédios são o destaque em meio à escuridão da noite predominante em *Angel* (um vampiro que não pode sair à luz do sol).

História - elipses permitem desenvolvimento em outros meios, relatos explícitos. Cada elipse é um arco narrativo esperando ser desenvolvido por um fã. A série de quadrinhos que conta as origens das caçadoras, por exemplo, explora personagens que jamais foram citadas na série, mas se encaixam na linha do tempo já definida. Alguns dos romances situam-se especificamente entre uma temporada e outra. Já que a temporada seguinte, cronologicamente, nunca começava imediatamente de onde anterior terminava, semanas ou meses eram passíveis de exploração nas histórias expandidas.

Personagens e relações - personagens reconhecíveis, que desafiem o consumidor e o convidem a conhecer mais de suas vidas. Cada personagem possui desejos, algo a realizar, pelo qual lutar. Essa relação entre sujeito e objeto dará vazão aos arcos narrativos de cada personagem. A motivação da protagonista Buffy Summers é a mesma durante o filme e a série, encontrar um equilíbrio entre sua vida pessoal e sua responsabilidade como caçadora. A inadequação do personagem Xander com as mulheres, o relacionamento impossível entre Buffy e *Angel*, a homossexualidade da personagem Willow, o não pertencimento da irmã de Buffy, Dawn⁴³, foram questões desenvolvidas ao longo de inúmeros episódios e que trataram de questões humanas com as quais os espectadores podiam se identificar.

Scolari (2013) apresenta ainda as oito regras das narrativas transmídia segundo Jeff Gomez, CEO da Starlight Runner Entertainment, que podem ser relacionados ao universo ficcional de *Buffy* como um todo.

⁴³ A personagem foi introduzida misticamente no início da quinta temporada como sempre estivesse na série. A descoberta de que toda sua existência foi forjada a coloca em uma crise de identidade.

O conteúdo é criado por um único ou muito poucos visionários. Seguindo o modelo de franquias de sucesso como *Star Wars* de Lucas e *Harry Potter* de J. K. Rowling, o universo de *Buffy* foi desenvolvido por Joss Whedon que continua envolvido na expansão narrativa do universo ficcional, seja produzindo ativamente ou supervisionando os novos lançamentos, caso dos quadrinhos oficiais publicados atualmente pela editora Dark Horse. Joss trabalhou com uma equipe de roteiristas durante a produção da série televisual de *Buffy, a caçadora-vampiros* e vários desses roteiristas escreveram para sua outra série, *Angel*, ou para as edições em quadrinhos de ambas as séries. Segundo Jeff, não se trata de ter um gênio que dê todas as bases do universo a ser explorado, mas de garantir que as histórias expandidas não se contradigam e que um pequeno grupo de pessoas seja capaz de se certificar que os novos desdobramentos mantenham a coerência necessária às histórias que convergem no mesmo universo.

A transmidiação deve ser prevista no começo da vida da franquia. Isso não significa pensar que a ativação dos outros meios deve acontecer de imediato, mas que o universo deve ser pensando de forma a gerar brechas para desenvolvimento em outros meios. A expansão dependerá do sucesso da narrativa mãe e o respaldo que novos produtos podem encontrar em seus fãs. Pensando no filme de *Buffy* como a narrativa mãe, essa teoria não se encaixa no modelo de transmidiação pelo qual o universo narrativo de *Buffy* passou. O filme não foi recebido com grande sucesso por seus espectadores e não foi o retorno financeiro da obra que motivou o surgimento da série. A produção televisual surgiu quatro anos depois, pois uma produtora, Gail Berman, buscava uma história de apelo jovem e feminino e acreditou no potencial da personagem criada por Whedon. Após a reestruturação da história - mesma premissa e mesma personagem protagonista, mas novos cenários, coadjuvantes e motivações -, foi possível produzir a série e encontrar uma audiência cativa que deu vazão ao desenvolvimento transmídia do universo narrativo. O projeto, que começou a ser desenvolvido em 1996, foi pensado apenas para a televisão e começou sua expansão em outros meios durante 1998, com a consolidação da audiência da série, através das histórias em quadrinhos e dos romances.

O conteúdo deve se distribuir em três ou mais plataformas. Uma regra de classificação, um número mínimo para categorizar uma narrativa transmidiática. **O conteúdo é único, aproveita as especificidades de cada meio e não é reutilizado por outra plataforma.** Gomez procura diferenciar um desenvolvimento transmídia de uma adaptação. Dessa forma, se deve ir além da transposição de histórias de um meio para outro, gerando conteúdo adicional à narrativa principal. O universo de *Buffy* respeitou essa regra desde o

início, mesmo a série parte de novas histórias em relação ao filme, e os produtos subsequentes agregaram outras perspectivas à narrativa televisual. Uma exceção está no livro *Angel – Bem-vindo a Los Angeles*, que adapta a história do episódio piloto da série *Angel* para o formato televisual. Mesmo os videogames apresentam histórias complementares, os jogadores não poderão experienciar os mesmos acontecimentos que os personagens viveram na série, mas controlarão esses personagens através de novas tramas coerentes às características narrativas da televisão.

O conteúdo se baseia em uma visão única do mundo narrativo. Essa regra pode ser bem resumida: uma história, um universo narrativo, diversos meios e plataformas. Para isso, pode ser criada uma bíblia que contenha todas as informações essenciais sobre a história, seus personagens, acontecimentos, relacionamentos, cenários e nomenclaturas. Os romances de *Buffy*, por exemplo, precisavam ser aprovados pela equipe do criador de Joss Whedon e as histórias em quadrinhos atuais também são supervisionadas.

Deve existir um esforço para evitar rompimentos e divisões do mundo narrativo. Essa premissa só pode ser aplicada aos produtos oficiais ou que fazem parte do cânone da série. A produção amadora dos fãs não respeitará essas regras da narrativa original, já que muitas das bases para a criação de histórias por parte dos fãs estão calcadas na exploração de acontecimentos ou pontos de vistas impossíveis na produção televisual, por exemplo. Uma das motivações de um fã escrever uma *fanfic* pode ser, entre outras, a possibilidade de dar forma a um devaneio, de unir um casal antagonista na ficção original, de enfim explorar uma brecha narrativa que os criadores deixaram aberta, mas jamais exploraram, possivelmente porque contradiria regras delimitadas daquele universo. O exemplo mais comum no universo de *Buffy* está na criação de histórias que envolvam casais jamais realizados na série televisual, como a protagonista e seu melhor amigo, Xander, ou os vampiros rivais e heterossexuais *Angel* e *Spike*.

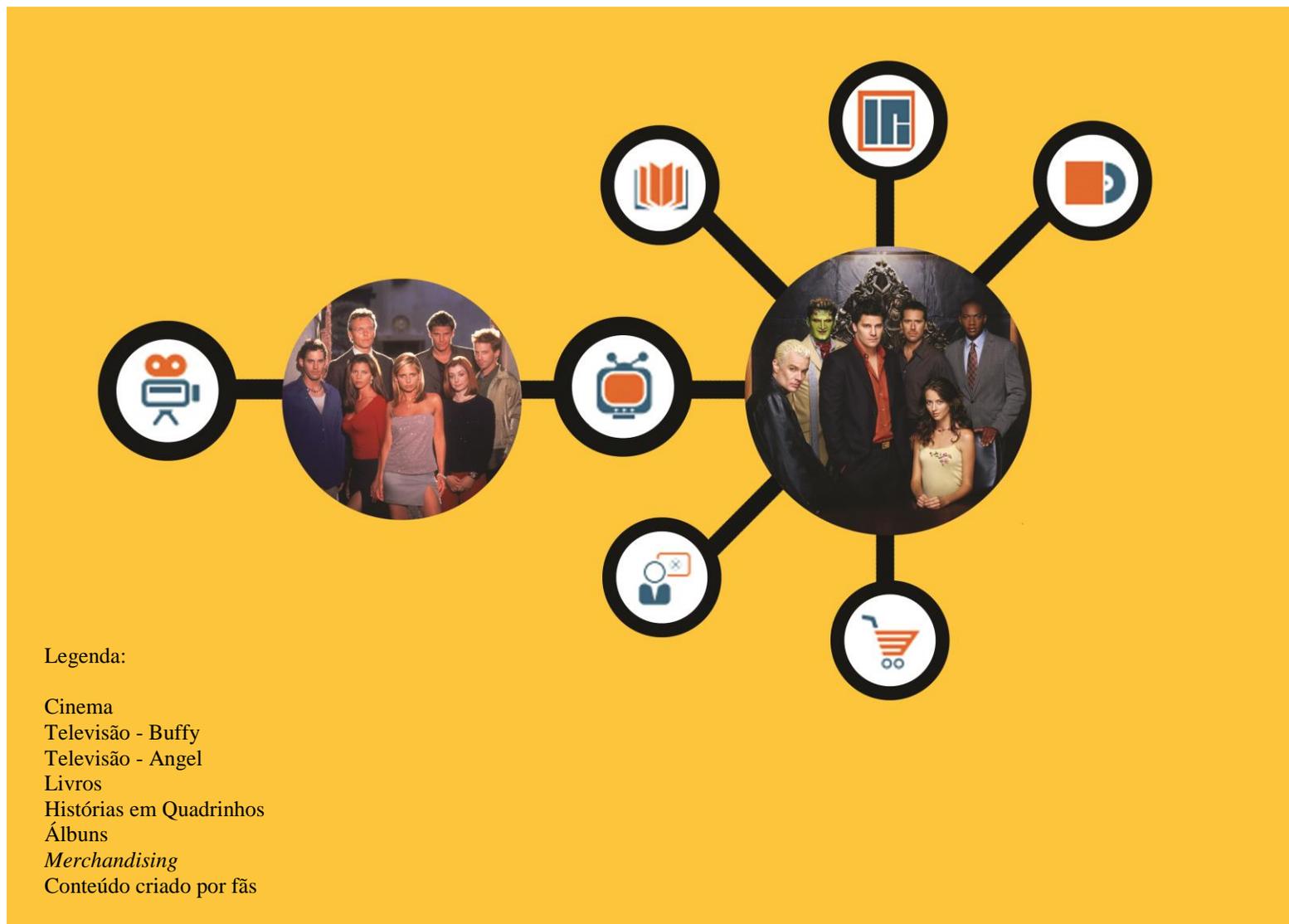
A integração deve ser vertical e incluir todos os envolvidos. A intenção é unificar os atores econômicos que participam da produção e distribuição do produto transmídia. *Buffy* foi criativamente produzida pela *Mutant Enemy*, empresa do idealizador Joss Whedon, foi financiada e distribuída pelo estúdio *20th Century Fox* e foi exibida originalmente pela emissora *The WB*, que possuiu os direitos sobre a venda de publicidade em seus comerciais, enquanto os produtores detêm os direitos da marca e sua exploração à longo prazo, incluindo reprises.

Incluir a participação das audiências. Todo projeto transmídia deve criar espaços na Internet para promover e abrigar os conteúdos produzidos pelos usuários. É essencial que o

público participe e interaja com a narrativa. A estratégia está em fidelizar este público. Entre exemplos de espaços interativos destinados aos fãs de *Buffy*, destacam-se o fórum *The Bronze* disponível no site da emissora The WB durante a exibição da série e os fóruns atuais disponíveis no site da editora Dark Horse para discussão dos quadrinhos de *Buffy* e *Angel*.

Mapa conceitual de *Buffy, a caça-vampiros* conforme modelo de Scolari (2013).



Mapa conceitual de *Angel* conforme modelo de Scolari (2013).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho se propôs a traçar uma linha de pensamento que parte de um produto pensado e consumido de forma tradicional, representada pelo sistema de produção e exibição do cinema e da televisão antes da popularização das novas mídias, passando pela alteração no padrão de consumo que essas ofereceram e culminando em obras diversas em meios e formatos e por suas características de interatividade com seus públicos.

O principal desafio foi coletar a quantidade de informações necessárias para reconstruir o fluxo pelo qual a franquia passou desde 1992 e que continua em expansão atualmente. Assim, foi feito o rastreamento dos produtos que se desenvolveram a partir do filme original e compõe o universo narrativo em questão. A organização deles a partir do modelo de Scolari (2013) permitiu traçar os deslocamentos das histórias e identificar as principais obras que comporam a análise.

Os rastros do projeto transmídia foram identificados a partir do desenvolvimento do filme da personagem em *Buffy* em uma série que complexificou o universo ficcional em questão e engajou sua audiência de forma a propiciar os projetos seguintes. As expansões narrativas desenvolvidas durante a exibição da série, principalmente os primeiros quadrinhos e os romances, agregaram à narrativa televisual de maneira experimental quando comparados à série derivada *Angel* e aos quadrinhos atuais, escritos de forma mais complexa por serem obras canônicas, capazes de alterar oficialmente a interpretação do *Buffaverse*.

A análise articulou todo processo de transmidiação pelo qual a franquia passou e retomou os principais conceitos que fizeram da franquia um sucesso, a partir de sua criação e contexto histórico em que foi recebida. Um projeto com tantos desdobramentos como é o de *Buffy* exemplifica a maneira como as corporações e os fãs se alternam na importância da construção das obras, e como esse relacionamento pode gerar inúmeros vieses e abordagens. As informações de mercado atestam a necessidade de se pensar nos deslocamentos transmidiáticos para fomentar uma indústria bilionária.

Destaco também a figura do criador Joss Whedon, principal responsável pelo conceito do *Buffaverse* e que atuou em maior ou menor escala em todos os processos que envolveram sua obra. O reconhecimento de sua atuação profissional na franquia da editora de histórias em quadrinhos e estúdio de cinema Marvel, *Os Vingadores*, pode ser interpretada como uma consequência de seu trabalho em *Buffy*, já que se trata novamente de um universo narrativo que trata de temáticas fantásticas e atua em diversas mídias simultaneamente.

Whedon ainda é produtor executivo da série de televisão da Marvel, *Agents os S.H.I.E.L.D.*, que dialoga diretamente com todos os filmes da franquia de super heróis da editora.

A pesquisa priorizou os rastros corporativos da narrativa transmídia, trazendo a produção amadora em segundo plano. As definições, entretanto, abrem espaço para outros trabalhos que desejem compreender os movimentos de fãs de forma mais particular e quais são os limites impostos pela indústria e quais desses já estão sendo derrubados.

A contribuição acadêmica está presente na conceituação dos formatos, que ainda carecem de discussão no cenário brasileiro, bem como o destaque dado às narrativas complexas, que explicam o grande interesse do público pelo formato seriado. As ideias de Jenkins foram atualizadas em diversos pontos por Scolari e compõem o centro teórico da discussão. Finalmente, a pesquisa buscou demonstrar a quantidade de possibilidades de analisar uma obra transmidiática.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BALOGH, Anna Maria. **O discurso ficcional na TV: sedução e sonho em doses homeopáticas**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2002.

Boxofficemojo.com,. Buffy the Vampire Slayer (1992) - Box Office Mojo. Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=buffythevampireslayer.htm>>. Acesso em: 22 nov. 2014.

Bronze Beta VIP Archive - May 20, 2004. Disponível em: <<http://www.cise.ufl.edu/~hsiao/media/tv/buffy/bronze/20040520.html>>. Acesso em: 12 nov. 2014.

Buffy: Bronze VIP Posting Board Archive. Disponível em: <<http://www.cise.ufl.edu/~hsiao/media/tv/buffy/bronze/>>. Acesso em: 24 nov. 2014.

BOURDAA, Mélanie. Quality Television : construction and de-construction of seriality, **Previsouly On. Interdisciplinary Studies in TV series in the Third Golden Age of Television**, Frame, Sevilla. 2011. pp. 33-44.

COCA, Adriana P. SANTOS, Alexandre. Formatos de ficção seriada televisual: tradições e perspectivas. **Intercom 2014**.

COMEFORD, AmiJoBurnett, Tamy. **The literary Angel**. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., 2010.

Deviantart.com. Disponível em: <<http://www.deviantart.com>>. Acesso em: 12 nov. 2014.

ECO, Umberto. **Sobre Os Espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

Empireonline Reviews | Buffy The Vampire Slayer. Disponível em: <<http://www.empireonline.com/reviews/reviewcomplete.asp?DVDID=7943>>. Acesso em: 12 nov. 2014.

FIELD, Syd. **Roteiro: os fundamentos do roteirismo**. Curitiba : Artes e Letras. 2009.

Folha de S.Paulo - Audiência: Seriados da TV paga "afundam" na TV aberta - 30/01/2000. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/tvfolha/tv3001200009.htm>>. Acesso em: 22 nov. 2014.

Folha de S.Paulo - Seriados teens crescem nos EUA - 9/11/1997. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/1997/11/09/tv_folha/4.html>. Acesso em: 22 nov. 2014.

HOLDER, Nancy. **Buffy – The Making of a Slayer**. Las Vegas, NV: 47North, 2012.

JENKINS, Henry. Aca-fandom and Beyond: Karen Tongson, Jayna Brown, and Geraldine Bloustien (Part One). Henryjenkins.org. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2011/08/aca-fandom_and_beyond_karen_to_1.html>. Acesso em: 22 nov. 2014.

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

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

LACALLE, Charo. As novas narrativas da ficção televisiva e a internet. In: Revista MATRIZES, São Paulo: ECA-USP/Paulus, ano 3, nº 2. janeiro/julho 2010. pp. 79- 102. Disponível em: <http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/133>

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. 5. ed. São Paulo: Senac, 2009.

MITTELL, Jason. *Narrative Complexity in Contemporary American Television*. In: **The Velvet Light Trap**, Austin, n. 58, 2006. Pags. 29-40.

MUNGIOLI, Maria Cristina Palma. Narrativas Complexas na Ficção Televisiva Brasileira. **XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação** – Fortaleza, 2012. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/sis/2012/resumos/R7-0503-1.pdf>

'Buffy,' Moving to UPN, Tries to Be WB Slayer. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2001/04/21/business/buffy-moving-to-upn-tries-to-be-wb-slayer.html>>. Acesso em: 24 nov. 2014.

PALLOTINI, Renata. **Dramaturgia de televisão**. São Paulo: Editora Atica, 1988.

Planalto.gov.br., L12485. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Lei/L12485.htm#art37§4>. Acesso em: 12 nov. 2014.

RABKIN, William. **Writing the pilot**. [S.l.]: moon & sun & whiskey, 2011.

RIBEIRO, R. A. C. Do vermelho-sangue ao rosa-choque: o mito do vampiro e suas transformações no imaginário midiático do século XXI. In: **Congresso brasileiro de ciências da comunicação**, 31., 2009, Curitiba. Anais... Curitiba, 2009.

Cinema expressionista alemão. Disponível em: <<http://www.salaredencao.com/ciclos/44-2012/75-cinema-expressionista-alemao#sthash.f2hPtALY.dpuf>>. Acesso em: 12 nov. 2014.

SCOLARI, Carlos A. **Narrativas transmedia** – Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto, 2013.

SEGER, Linda, Junqueira, Maria SílviaLopes, Marisa de Siqueira. **Como criar personagens inesquecíveis**. São Paulo: Bossa Nova, 2006.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. **Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade**. Galáxia: São Paulo (on-line), n. 27, p. 241-252, jun. 2014. Disponível em: http://compos.org.br/data/biblioteca_2076.pdf; Acesso em: 12 nov. 2014.

SULLER, Jennifer K. Buffy, the vampire slayer. Bristol, UK: Intellect Books, 2013.

What is Buffy Studies?. Disponível em: <<http://www.wisegeek.com/what-is-buffy-studies.htm>>. Acesso em: 12 nov. 2014.

BuffyverseTrailers. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/BuffyverseTrailers/videos>>. Acesso em: 12 nov. 2014.