

## **A Quarta Crise do Cinema e a Ascensão das Séries de TV na Contemporaneidade**

*Film's Fourth Crisis and the Rise of Contemporary TV Shows*

*La Cuarta Crisis del Cine y el Auge de las  
Series de Televisión Contemporáneas*

Anaurelino Negri<sup>1</sup>  
Roberto Tietzmann<sup>2</sup>

### **Resumo:**

Propõe a fazer um estudo comparado entre os formatos narrativos *filme de ficção* e *série televisiva de ficção* a partir dos três pontos de crise pensados por Arlindo Machado (2014) a respeito do cinema, em diálogo com autores como Jenkins, Johnson e Mittel sobre questões éticas, tecnológicas e narrativas no audiovisual da contemporaneidade. Ainda, observamos o contexto da pandemia de COVID-19 no mercado, identificando-o como uma potencial *quarta crise* no setor. A título ilustrativo, fazemos uma breve análise da série e do filme homônimos Fargo. Baseados na investigação, concluímos que há influência interdependente entre os dois formatos e que existem questões éticas relacionadas aos meios, no que tange uma comunicação democrática, que o mercado parece ignorar.

**Palavras-chave:** Comunicação. Cinema. Séries de Televisão. Fargo. COVID-19.

### **Abstract:**

Proposes to do a comparative study analysis between *fiction films* and TV shows through the three points of crisis thought by Arlindo Machado (2014) about cinema in dialogue with authors such as Jenkins, Johnson, and Mittel about ethical, technological and narrative issues of contemporary audiovisual. Besides that, we observe the context of COVID-19 pandemic on the market, identifying it as a potential *fourth crisis*. To illustrate the argument we make a brief analysis of the series and the homonymous movie Fargo. Based on this investigation, we conclude that the two formats are interdependent and that there are ethical issues related to both media, regarding a democratic communication, which the market seems to ignore.

**Keywords:** Communication. Film. TV Shows. Fargo. COVID-19.

### **Resumen:**

Propone hacer un estudio comparativo entre la *narrativa cinematográfica de ficción* y la *serie televisiva de ficción* desde los tres puntos de crisis pensados por Arlindo Machado (2014) sobre el cine, en diálogo con autores como Jenkins, Johnson y Mittel sobre cuestiones éticas, tecnológicas y narrativas en el audiovisual contemporáneo. Además, observamos el contexto de la pandemia COVID-19 en el mercado, identificándolo como una potencial *cuarta crisis* en el sector. A modo de ilustración, hacemos un breve análisis de la serie y la película homónima Fargo. Con base en la

---

<sup>1</sup> Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil, [anaurelinos@gmail.com](mailto:anaurelinos@gmail.com).

<sup>2</sup> Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil, [rtietz@pucrs.br](mailto:rtietz@pucrs.br).

investigación, concluimos que existe una influencia interdependiente entre los dos formatos y que existen cuestiones éticas relacionadas con los medios, con respecto a la comunicación democrática, que el mercado parece ignorar.

**Palabras clave:** Comunicación. Cine. Series de Televisión. Fargo. COVID-19.

## INTRODUÇÃO

Ao final do século XIX, nos primeiros anos do cinema, dois caminhos principais de entregar a experiência da imagem em movimento se desenvolveram. O primeiro, criado pelas indústrias de Thomas Edison, estava baseado em máquinas de exibição individuais expostas em salas que o espectador podia visitar e assim exercer sua escolha a respeito do que assistir. O modelo que se tornou dominante na experiência do meio veio da França pelos irmãos Lumière, em que uma sessão coletiva projetava um programa de filmes definidos pelo exibidor. Como colocam Mannoni (2003) e Musser (1990, 1991), estes industriais não estavam sozinhos, e outros inventores e replicadores de tecnologia somavam mais de 50 patentes com o mesmo propósito. Oscilando entre estes polos e mesclando elementos entre o individual e o coletivo, a experiência do consumo de audiovisual continuou a se adaptar ao longo das próximas décadas, de maneira transversal às tecnologias utilizadas para registro, transmissão e exibição.

O ano de 2020, marcado pela pandemia da COVID-19, já teve e terá consequências ainda não totalmente compreendidas neste panorama. As notícias, vindas tanto do Brasil (LIMA, 2020) quanto do exterior (CORONAVIRUS, 2020; HALL; PASQUINI, 2020), sugerem a necessidade de criar novas estratégias de produção em meio a protocolos sanitários (ROSE, 2020; APTC-RS, 2020), um fortalecimento dos serviços de *streaming* e televisão aberta e por assinatura — seja naqueles dedicados ao consumidor doméstico, como GloboPlay, Netflix ou Amazon Prime Video, ou de distribuição vinculada a eventos, como festivais de cinema com exibição online — enquanto salas de cinema ameaçam fechar as portas após meses de isolamento social com o propósito de controlar o contágio e o avanço da doença. Este momento representa mais uma rodada em que cinema, televisão e seus derivados disputaram a atenção de plateias, com as medidas sanitárias funcionando como catalisadoras de mudança.

Um olhar sobre a narrativa audiovisual faz perceber que estudos comparados entre cinema e televisão remontam às décadas de 1920 e 1930, ganhando força em sua ascensão global no pós-guerra. Contudo, apesar do caráter tradicional, como coloca Abramson (2007), a televisão encontra-se em uma transição acelerada nas últimas décadas graças ao surgimento

da internet e ao crescimento do consumo de conteúdo audiovisual através da rede. É nesse cenário de efervescência e instabilidade que questionamos de que maneira é possível verificar mudanças em aspectos narrativos de produções audiovisuais através de uma análise comparativa entre dois formatos que vivem um momento particular: o filme de ficção e a série de televisão ficcional, tensionados pelo contexto da pandemia.

Para tanto, utilizaremos as reflexões de Machado (2014) como referencial teórico que norteará o trajeto investigativo a partir da reflexão que o autor elabora a respeito das *três crises do cinema*, ao traçar uma correlação entre o declínio do meio cinematográfico com a ascensão de novas telas. Como exemplo destas possibilidades de adaptação entre os conteúdos estudados, propomos duas narrativas audiovisuais para análise: as obras homônimas *Fargo* — tanto o filme de 1993, dirigido por Joel e Ethan Coen, quanto a série de televisão de 2014, produzida pelo canal norte-americano FX. Ao final, especulamos se um dos legados de 2020 será uma possível *quarta crise* a partir dos elementos já elencados.

## 2 AS TRÊS CRISES DO CINEMA E SUAS CORRELAÇÕES

Há um impasse sobre a natureza da relação entre as séries e os filmes na contemporaneidade: se, de fato, existe migração de espectadores de um meio para o outro. Além disso, há dúvidas se esses formatos disputam de alguma maneira no que concerne aos hábitos do público consumidor. Parte dos pesquisadores acredita que sim, que existe uma migração de interesse em direção às narrativas seriadas e que esse fenômeno é responsável pelo atual *buzz* cultural dos programas de televisão no imaginário popular. Por outro lado, há correntes que compreendem uma aura artística singular na figura do cinema, que o colocaria em uma constante posição valorativa de destaque. Nesse sentido, Lipovetsky faz menção à memorável fala do cineasta Jean-Luc Godard:

Radicalizando essa oposição e carregando-a de um julgamento ao mesmo tempo moral e estético, Jean-Luc Godard, numa intervenção célebre — televisada — da cerimônia de premiação do César, encontrou uma imagem-choque para defini-la: diante da tela de cinema, o espectador levanta os olhos; diante da televisão, ele os abaixa. (LIPOVETSKY, 2009, p. 210-11).

Em 2020 esse debate parece ganhar novos contornos por diferentes razões. Afinal, apesar das séries de TV já terem vivido períodos de expressão no passado, é possível afirmar que elas presenciam o seu principal momento histórico. É o que fundamenta o autor García Martínez (2014), ao constatar que as séries vivem a sua terceira — e mais gloriosa — *era de ouro*. Diversos fatores são apontados pela academia como possíveis responsáveis pela célebre

conjuntura vivida pelo segmento. Por sua vez, o cinema não desfruta do mesmo sentimento de otimismo. Machado (2014) considera três principais pontos de crise que justificariam essa era de declínio cinematográfico: um fator de ordem intrínseca, relacionado à percepção do espectador; e dois fatores de ordem extrínseca, referentes à organização econômica do setor e aos hábitos de consumo na contemporaneidade. Bahia resume com clareza o pensamento do pesquisador:

Arlindo Machado introduz reflexões sobre uma possível crise do cinema no mundo contemporâneo e afirma haver três “crises do cinema”. A primeira seria uma crise de natureza econômica, devido ao aumento dos custos de produção; a segunda se refere à mudança de comportamento da população urbana, que se volta cada vez mais para o consumo doméstico de produtos culturais como livro, CD, DVD, televisão; a terceira crise se relaciona a uma mudança de hábitos perceptivos da imagem. Explica o autor: “A convivência diária com a televisão e os meios eletrônicos em geral tem mudado substancialmente a maneira como o espectador se relaciona com as imagens técnicas e isso tem conseqüências diretas na abordagem do cinema”. (BAHIA, 2010, p. 53).

Tomando como ponto de partida a reflexão do autor, começaremos contextualizando as três crises cinematográficas encontradas por Machado (2014), correlacionando-as ao universo das narrativas televisivas para compreender se, de fato, é possível constatar que existem pontos de interdependência que corroboram para uma suposta ascensão e queda entre esses dois segmentos do audiovisual.

### 3 ORGANIZAÇÃO ECONÔMICA

O primeiro fator extrínseco que poderia ser atribuído à ascensão do conteúdo televisivo seriado e ao declínio da produção cinematográfica, portanto, seria de ordem econômica. Machado (2014, p. 188) contextualiza estatisticamente essa disparidade: “o cinema [...] caminha no sentido inverso da tendência econômica da indústria capitalista, com uma taxa de crescimento dos custos de produção que tem sido aferida da ordem dos 16% ao ano”. García Martínez (2014) reforça esse argumento ao afirmar que todo o custo do sistema televisivo para realização de uma série — não apenas os custos de produção — são menores quando comparados aos do cinema, graças à logística inata à estrutura televisiva.

É oportuno ilustrar essa constatação por meio de um exemplo prático. Da mesma maneira que a obra *Fargo* guarda similaridades nos dois formatos em que foi produzida, a trilogia cinematográfica *O senhor dos anéis* (Peter Jackson, 2001, 2002 e 2003) e a série televisiva *Game of thrones* (2011-2019) guardam semelhanças relevantes. Com uma década de distanciamento entre as franquias, essas duas fábulas do gênero épico e fantástico —

oriundas de sagas da literatura — foram adaptadas para o meio audiovisual em dois formatos narrativos distintos: o do filme e o da série de televisão. Fato este que, por si só, talvez já represente um *sintoma* da década que separa as duas produções no imaginário cultural, corroborando com a percepção de McLuhan (1964) a respeito do *meio* também atuar como *mensagem*.

A trilogia O senhor dos anéis foi filmada de forma conjunta, como estratégia de produção, visando uma economia de gastos. A empreitada custou cerca de 281 milhões de dólares, gerando 9 horas e 17 minutos de material finalizado. Dez anos depois, a primeira temporada de *Game of thrones* despendeu, aproximadamente, 60 milhões de dólares para ser produzida, gerando 9 horas e 27 minutos de material finalizado — o que representou, à época, um dos maiores orçamentos na história da televisão mundial. Considerando a atualização monetária, o custo de produção da primeira temporada de *Game of thrones* é, aproximadamente, seis vezes menor do que o dos filmes O senhor dos anéis, gerando dez minutos a mais de material audiovisual. À parte de discussões estéticas a respeito das duas obras, é possível identificar a clara disparidade de gastos para a realização de dois formatos narrativos distintos na adaptação de duas franquias com características muito similares entre si. As séries de televisão tornaram-se uma alternativa mais atrativa ao mercado, tendo em vista, em grande parte, a redução dos custos no investimento de produção, graças às características peculiares da cadeia televisiva no setor, amortizando o risco de um revés financeiro por meio de uma matriz de investimento reduzida.

Por sua vez, Caldwell (2005) elabora um comparativo instigante a respeito das diferenças entre o ambiente criativo no meio televisivo e no meio cinematográfico e como essas distinções afetam a qualidade da produção de cada um (tradução nossa):

A verdade nua e crua dos fatos é essa: os executivos de televisão precisam entregar mais de 1.147 horas de entretenimento *primetime* a cada ano, enquanto a maioria dos estúdios finaliza cerca de 15 filmes no mesmo período. O desenvolvimento de programas, como resultado, é um caldeirão maníaco de experimentação, de competições noturnas, de fracassos em série, de perpétuo *brainstorming* e reagrupamento e de sistemática superprodução. Portanto, muito mais projetos são, de fato, desenvolvidos e produzidos na televisão, incluindo pilotos — que não chegam a ser produzidos ou mesmo transmitidos. Grandes orçamentos cinematográficos, ao contrário, envolvem desenvolvimento de conteúdo engessado, cuidado gerencial, projetos na “geladeira” ou no limbo, cronogramas de produção letárgicos, imitação das tendências do mercado e inércia industrial. Como resultado, apesar das porcarias inevitáveis, o conteúdo na televisão é regularmente mais ousado, mais cinematográfico e mais cativante. No entanto, acadêmicos estudiosos de cinema raramente reconhecem a mudança. (CALDWELL, 2005, p. 91).

Assim como boa parte dos acadêmicos entusiastas da atmosfera prolífica para o desenvolvimento seriado, Caldwell (2005) parece ignorar uma reflexão ética importante a respeito desse novo ambiente do mercado: a segmentação das séries televisivas e o enfoque das produções em públicos de nicho podem afastar a propagação do seu conteúdo da esfera pública. Na perspectiva de Wolton (2012), o declínio da TV generalista ameaça a construção do laço social e o fortalecimento da democracia. Para o autor, o caráter universal de sua programação é elementar no estímulo à conversação e à administração das diferenças:

A força das mídias generalistas é justamente de apoiar-se nas duas pontas da comunicação, a escala individual e a escala coletiva, enquanto as novas tecnologias se situam principalmente na escala individual. Por outro lado, as mídias generalistas, privilegiando a lógica da oferta, salientam a importância, para uma teoria da cultura, de uma posição normativa, que evidencia, contrariamente à ideologia atual da demanda, o quanto da emancipação cultural passa fortemente pela oferta, que é justamente uma maneira de pensar a relação entre a escala individual e a coletiva. (WOLTON, 2012, p.19).

Feitas as ressalvas éticas sobre o comportamento do mercado relacionado aos fatores de produção, retorna-se ao debate hierárquico entre cinema e televisão, agora diante de uma perspectiva de consumo.

#### **4 HÁBITOS DE CONSUMO**

O segundo fator extrínseco responsável pela crise do cinema, na perspectiva de Machado (2014), seria uma alteração no comportamento de consumo do espectador, que se voltaria cada vez mais para o mercado residencial de produtos. Essa mudança de hábitos teria iniciado com a difusão da tecnologia televisiva, que resultou na redução do número de salas de cinema e no crescimento do consumo doméstico do audiovisual. Segundo Adler e Firestone (2002), a oferta de canais televisivos aumentou expressivamente nas últimas décadas. Com o surgimento destas novas janelas de exibição, visou-se segmentar cada vez mais o seu nicho consumidor, especializando o conteúdo para o seu público alvo. Essa proliferação de canais segmentados para nichos específicos é uma tendência na indústria criativa, como explica Anderson (2006). O autor identifica uma predisposição generalizada de aumento na oferta de produtos direcionados a frações cada vez mais detalhadas da audiência, com a finalidade de obter um aproveitamento mais eficiente em relação à demanda do mercado, ampliando a acessibilidade para a sua fruição e reduzindo custos, em um paradigma econômico ao qual atribuiu a alcunha de sistema de *cauda longa*, tendo em vista o alinhamento da curva de demanda: uma parábola que tende ao infinito e vem ganhando uma

expressão na distribuição de audiovisual em plataformas como o *YouTube*, capaz de abrigar infinitos canais e interesses que não teriam volume suficiente para chegar à televisão mesmo segmentada.

Essa tendência comercial, por sua vez, gera uma procura por conteúdo especializado e qualificado para diversos segmentos de público por parte dos canais de televisão, corroborando para o ciclo virtuoso de crescimento do setor. Dessa forma, com o aumento do investimento e a especialização das temáticas, a TV passou a atrair material humano mais qualificado, não raras vezes oriundo da própria indústria cinematográfica, abrindo espaço para uma nova gama de histórias que encontraram público em diversas opções de canais. Sendo assim, uma nova leva de séries originais surgiu, atraindo um número ainda maior de espectadores e gerando lucros mais expressivos, o que possibilitou investimentos vultuosos em novas produções. É diante desse cenário que passa a se tornar perceptível uma mudança contundente no conteúdo das obras televisivas, ao passo que Correia (2015) afirma que as fronteiras temáticas passam a ser “empurradas” e que assuntos outrora considerados tabu começam a ser retrabalhados. Anderson amarra a as questões levantadas sobre a TV generalista (no enfoque de produção do mercado) ao novo comportamento do consumidor, sintetizando sua reflexão numa sábia metáfora a respeito das famosas “conversas de bebedouro”, que ilustra com eloquência a dinâmica da *cauda longa*:

Estamos deixando para trás a era do bebedouro, quando quase todos víamos, ouvíamos e líamos as mesmas coisas, que constituíam um conjunto relativamente pequeno de grandes sucessos. E estamos entrando na era da microcultura, quando todos escolhemos coisas diferentes (ANDERSON, 2006, p.183).

Muito embora o mercado televisivo estivesse aquecido já há alguns anos, ainda restava uma segregação valorativa clara entre os dois meios, resumida na ideia de Godard a respeito do público “olhar para cima” na tela do cinema e “olhar para baixo” na tela da TV. Entretanto, a mudança nesse estado de percepção tem início com o surgimento da internet como um canal de distribuição de conteúdo audiovisual para o espectador. Em um primeiro momento, de forma menos relevante, surge nas primeiras tentativas de distribuição de conteúdo online. Em seguida, de forma involuntária, através da pirataria, que aumenta consideravelmente o acesso a uma vasta gama de material pelo qual os consumidores ansiavam. Finalmente, em um terceiro momento, disponibilizando uma infindável quantidade de conteúdo a preços atrativos, popularizando-se por meio da comercialização do audiovisual sob demanda (em plataformas como *Netflix*, *GloboPlay* e *Amazon Prime Video*), que tornaram o conteúdo não só acessível,

mas também programável pelo espectador para que o consumisse na forma e no momento em que quisesse. Mais do que isso, colocou as séries de televisão e os filmes em pé de igualdade, lado a lado dentre as opções a serem escolhidas pelo público em um mesmo catálogo audiovisual, “alinhando” a altura dos simbólicos olhares mencionados por Godard.

É propício destacar as duas características centrais mencionadas desse tipo de plataforma: a acessibilidade e a liberdade de programação. Primeiro, lembrando a compreensão de Anderson (2006) a respeito da acessibilidade. O autor afirma que a comercialização de um grande acervo a um baixo custo de manutenção é mais atrativa do que o investimento focado na comercialização de *blockbusters*. Em suma, seu formato converge com a substituição do mercado de massa pelo mercado de nicho, no paradigma econômico da cauda longa. Já a liberdade de programação — ou de escolha e de organização do tempo de forma personalizada — é, segundo Jenkins (2009), uma das maiores demandas do espectador contemporâneo, devido justamente à convergência das mídias e à disponibilização do conteúdo através da internet, gerando uma forma muito mais mediada e ativa do consumidor se relacionar com o que irá assistir. É em virtude desses dois fatores nucleares que programas de fidelização como o da *Netflix* tem feito tanto sucesso, por se enquadrarem dentro do perfil supostamente demandado pelo espectador para o consumo audiovisual narrativo: um sistema que ofereça um acervo imenso de conteúdo variado (filmes e séries dos mais diversos gêneros) e acessível conforme as ofertas de tempo e de vontade de cada espectador.

Diante dessa realidade, surgem dois comportamentos de consumo proeminentes, que optamos por chamar de fragmentação e de maratonização. A fragmentação diz respeito ao hábito de consumo do espectador que resolve assistir ao material disponível de forma fragmentada, em pequenos blocos, encaixando-o conforme a sua necessidade nos dias em que dispõe de mais tempo. Sobre esse tipo de comportamento, Swann (2000, p. 31) já identificava tendências similares duas décadas atrás: “Haverá menos ocasiões em que as pessoas irão se sentar e assistir a um programa do início ao fim, sem interrupções. As pessoas vão começar a ver programas de televisão da mesma forma que lêem livros: um pouco de cada vez”. No que diz respeito à maratonização, ela representa o hábito de assistir ao conteúdo de forma ininterrupta, quando o espectador dispõe de tempo e de vontade para tanto. Esse fenômeno se torna mais representativo em narrativas seriadas, que têm grande parte de seus capítulos consumidos de uma só vez. Contudo, não raro também é constatado no consumo de obras fílmicas, quando estas possuem alguma organização seriada — diversas franquias do universo Marvel, a trilogia de O poderoso chefão (Francis Ford Coppola, 1972, 1974, 1990), os filmes *Kill Bill*: v. 1 (Quentin Tarantino, 2003) e v. 2 (Quentin Tarantino, 2004) etc. — ou mesmo

uma longa extensão narrativa, como em Shoah (Claude Lanzmann, 1985), *Fanny e Alexander* (Ingmar Bergman, 1982) e Napoleão (Abel Gance, 1927). No que diz respeito à serialização, Jenkins faz uma reflexão importante:

Ao serializar a competição de talentos, American Idol está apenas seguindo a tendência que percorre toda a televisão contemporânea — um afastamento dos episódios completos e autônomos, que dominaram o rádio e a televisão por várias décadas, em favor de arcos mais longos e complexos e atrações mais elaboradas para o desenvolvimento dos seriados (JENKINS, 2009, p. 118).

O comentário sobre a extensão dos arcos narrativos televisivos — movimento voltado para o consumo através de um comportamento de maratonização — é um elemento de conexão importante que nos faz partir para análise de uma perspectiva relacionada ao conteúdo atualmente desenvolvido pela televisão.

## 5 PERCEPÇÃO E NARRATIVA COMPLEXA

Os novos hábitos de consumo finalmente nos levam à terceira e última causa das crises do cinema na concepção de Machado (2014): a mudança de relação entre o espectador, a imagem e a narrativa audiovisual. É interessante como Jenkins (2009, p. 118), ao relatar um fenômeno correlato ao da maratonização, escolhe utilizar a frase “arcos mais longos e complexos” quando se refere ao produto audiovisual produzido atualmente. Esse aprimoramento do conteúdo, principalmente no que concerne aos termos narrativos da história, tem sobressaído como fator determinante para o destaque que as séries de televisão têm recebido no campo audiovisual.

Mittel (2006) formula um conceito chamado *narrativa complexa* para descrever o que as séries de televisão tem feito de inovador em termos de *storytelling*. O autor acredita que essa é a principal razão que tem colocado o formato seriado em evidência no início do século XXI. A narrativa complexa é, segundo Mittel (2006), a extensão do arco narrativo seriado por toda a temporada e/ou entre temporadas. É diferente da narrativa procedimental clássica das antigas séries de televisão, em que histórias segmentadas se encerram a cada episódio, mantendo como principal elo de ligação do programa as suas personagens e as locações nas quais a ação é ambientada. Através da narrativa complexa, as séries começam a usar a própria fábula e seus acontecimentos como o principal elo de ligação da temporada ou das temporadas de um mesmo programa. Ainda segundo Mittel, esse fenômeno da complexidade sedimentou-se e ganhou evidência a partir da série de televisão *Twin Peaks* (1990-1991):

Os programas da década de 90 e seguintes ampliaram as inovações da década de 80 quanto à expansão da dimensão do arco narrativo das histórias ao longo dos episódios e das temporadas. As primeiras tentativas desse *storytelling* de arcos longos, em meados da década de 80 — notavelmente em *O homem da máfia* (1987-1990) e *História do crime* (1986-1988) — não caíram nas graças da audiência ou de imitadores até o lançamento de *Twin Peaks* no início da década de 90. Esse *hit cult*, cuja a influência foi muito mais duradoura do que a série em si, desencadeou uma onda de programas que adotaram as suas estratégias narrativas de criação enquanto renunciaram aos seus excessos estilísticos e as suas temáticas esquisitas. Efetivamente um cruzamento entre um suspense, uma novela e um filme de arte, *Twin Peaks* ofereceu aos espectadores e executivos televisivos um vislumbre das possibilidades narrativas que a série episódica iria minar no futuro (tradução nossa). (MITTEL, 2006, p. 33).

Essa mistura de diferentes abordagens na produção de um conteúdo denso e complexo motiva um levante de séries que trilham o mesmo caminho na década de 90 e que levam a obras capitais no início do século XXI, como *Família Soprano* (1999-2007) e *Lost* (2004-2010), aclamadas por crítica e público como duas das maiores representantes dessa fórmula narrativa à sua época.

Além da dilatação dos arcos da história, Mittel (2006) também faz menção aos artifícios de roteiro utilizados para gerar complexidade à trama. São comuns estruturas narrativas como *analepses*, que desorganizam o formato linear da trama, criando um “quebra-cabeças” a ser desvendado pelo espectador por meio de *flashbacks*, *flashforwards* e saltos no tempo. Além de outros recursos que dialogam com a fruição narrativa, como os eventos diegéticos dos episódios acontecerem no mesmo intervalo de tempo não-diegético, tal qual na série *24 horas* (2001-2010). Ou ainda, através de um narrador-personagem que reflete sobre o seu passado e sobre algum mistério do presente que não é revelado para os espectadores, com o intuito de alcançar um clímax de revelação ao final da temporada ou da série, como é o caso de *Desperate housewives* (2004-2012) ou *How I met your mother* (2005-2014). Esses efeitos relativos à forma da narrativa compõem a estrutura complexa defendida por Mittel, com o intuito de aprofundar o conteúdo seriado, assim como a própria relação entre as personagens, seus conflitos e os arcos da história. Nas palavras do próprio autor, ao sintetizar o que a complexidade narrativa representa (tradução nossa):

Em todos esses programas [referindo-se às séries de narrativa complexa], a falta de pistas explícitas do *storytelling* e de sinalizações cria momentos de desorientação, instigando os espectadores a se engajarem de forma mais ativa para compreender a história e premiando o público fiel que dominou as convenções internas da narrativa complexa de cada um desses programas. Essas estratégias podem ser semelhantes às dimensões formais do cinema de arte, mas elas se manifestam em contextos amplamente populares para o público de massa — podemos nos sentir temporariamente confusos em alguns momentos de *Lost* ou de *Alias*, mas estas séries nos pedem para confiarmos na recompensa, que eventualmente chegará em

um momento de complexa (mas coerente) compreensão, sem a ambiguidade ou a casualidade questionável, típicas de muitos filmes de arte. (MITTEL, 2006, p. 37).

A complexidade seriada, quando relacionada às personagens e ao seu desenvolvimento narrativo, torna possível uma comparação entre as estruturas de um filme e de uma série à divisão formalista clássica entre a *novela* e o *romance* na literatura. A novela e o romance dividem-se não em virtude da extensão de suas obras, mas sim das escolhas narrativas da história escrita. Uma novela possui um conflito central e todos os outros acontecimentos da trama transcorrem em torno dele. Esse modelo é similar ao utilizado pela grande maioria dos filmes, onde existe um núcleo de personagens principais reduzido, em que o conflito oriundo desse grupo é trabalhado em uma narrativa curta de até duas horas, em geral. Por sua vez, no romance, existem vários conflitos distintos entre as personagens da história. Esses conflitos ganham unidade através do tema central da obra, criando um longo arco narrativo que demora a ser resolvido e, portanto, demanda uma maior extensão — da mesma forma que ocorre, usualmente, em séries ou novelas televisivas: diversos personagens e mais de um conflito central. Percebe-se, portanto, que a dimensão da obra é uma consequência da escolha narrativa, e não a sua causa. Sendo assim, um enredo que envolve múltiplos conflitos e um maior número de personagens demandará mais tempo de resolução e, desse modo, utilizará um formato narrativo mais longo. Da mesma forma que um único conflito central tende a ser resolvido de forma mais célere do que um conjunto de conflitos, requerendo uma narrativa mais curta.

Outra diferença relevante entre o formato fílmico e o seriado é a maneira como o espectador se relaciona com a imagem em si, e não somente com a narrativa. O acesso às imagens das séries é mais mediado e menos inocente do que o acesso às imagens fílmicas. Isso significa que, classicamente, a imagem das séries de TV é planejada para ser consumida pelo espectador em casa, em frente à sua televisão ou ao seu computador, com a possibilidade de interação deste com o material — através da pausa, retrocedendo à cena anterior ou adiantando até a cena seguinte (inclusive com relação à programação da grade televisiva, desde o surgimento do TiVo, em 1999, ou por meio de recursos de gravação da *Smart TV* atual). Por sua vez, o cinema possui uma relação diferente com a imagem. A grande maioria dos filmes produzidos ainda é idealizada para projeção em uma sala de cinema e sua imagem é concebida para ser contemplada nesse espaço, não permitindo a mediação ou a interação do espectador com o material.

Uma série, graças a essas características, pode tramar enredos complexos, acrescentar *easter eggs* em sua história e fazer mão de técnicas que envolvem um grau maior de complexidade narrativa ou visual, propiciando o encriptamento de informações que geram outra camada de entretenimento, que não só a contemplativa em relação ao material audiovisual exibido. Ou seja, a série televisiva tem a liberdade de atingir esse grau de densidade em sua obra graças à possibilidade de interação do espectador com o meio — que pode manipular o material em busca dos detalhes minuciosamente orquestrados na história — e graças ao interesse destes em dissecar esses mistérios, contribuindo para criação de uma obra fecunda. Essa busca do espectador por camadas mais profundas nas obras audiovisuais é uma constante contemporânea, principalmente através da internet, por meio de fóruns e redes sociais em que os fãs de determinado programa fazem mão da inteligência coletiva para desvendar elementos ocultos da história, em uma manifestação de conhecimento emergente, como conceitua Johnson (2003).

Diante desse cenário, torna-se cada vez mais atrativo o formato seriado para interação com o público, da mesma forma que é cada vez mais interessante a complexidade narrativa. Os programas tendem a se transformar em um “super pacote” de informações diferentes para que o espectador contemporâneo — ativo, com vontade de manipular o material e debatê-lo — desmembre-o e o leve até outros círculos para que ele seja viralizado, potencializando o engajamento em uma cadeia de propagação de conteúdo. A estrutura fílmica, via de regra, não suporta essa mesma organização em camadas de entretenimento. Por ser um produto que demanda contemplação sem interatividade, torna-se difícil a utilização de diversas nuances narrativas que aprofundem sua história, sob o risco de confundir o espectador, afastando-o da narrativa central e gerando um produto pouco compreensível, em vez de criar envolvimento.

Ainda com relação ao engajamento do público com o conteúdo, ressalta-se que a própria divisão da fábula em um formato de capítulos incentiva esse ambiente favorável a uma conduta ativa. Afinal, quando um episódio termina, o espectador fica confuso — em maior ou menor grau — com relação ao desfecho do arco central, que será revelado somente mais adiante na história. Dessa forma, é comum que o público recorra à internet e a espaços de discussão para resolver os enigmas que a série propõe e para conjecturar possíveis desfechos para os eventos finais. Por sua vez, um filme se propõe a ter sua narrativa exibida em sequência, do começo ao fim. Sendo assim, todos os questionamentos levantados pela história tem que ser resolvidos até o seu final, naquele curto espaço de tempo. Ainda que existam informações encriptadas que levem o espectador a pesquisar mais sobre o filme e suas nuances, essas informações estão inseridas em universo onde a história já teve um

fechamento e, portanto, não podem mesclar-se de maneira efetiva a ponto de revelar novos desdobramentos na narrativa — o que não cativa o público com a mesma eficiência, embora propicie uma ampliação do olhar sobre a história, através desses elementos adicionais da trama. Logo, o engajamento viralizado é um mecanismo mais corriqueiro diante das séries de TV, em função da conexão desses elementos complexos com a narrativa. É no que acredita Johnson (2005), quando explica que o engajamento se dá de maior forma através das séries que exigem mais atenção e trabalho intelectual do espectador, gerando uma satisfação maior na atividade de assistir a um programa, graças aos problemas a serem desvendados e ao quebra-cabeças interativo a ser organizado pelo espectador.

Por fim, para contextualizar de forma empírica a reflexão a respeito das possibilidades narrativas do formato seriado em comparação ao formato fílmico, este trabalho selecionou uma obra que transita pelos dois meios: *Fargo*, o filme de 1993 e a primeira temporada da série de televisão, que foi ao ar em 2014. Dessa maneira, é possível fazer uma breve análise de como as duas obras se apresentam narrativamente e de quais meios se utilizaram os produtores da série para transpor a narrativa fílmica para o formato seriado, fazendo mão de elementos da *narrativa complexa*, o que torna a série um extrato representativo do conteúdo televisivo desenvolvido na contemporaneidade.

## 6 UMA ANÁLISE COMPARATIVA DE FARGO

No filme *Fargo* (1993), Jerry Lundegaard — o protagonista, interpretado por William H. Macy — precisa de dinheiro para realizar um grande investimento. Como não consegue juntar a quantia necessária, Lundegaard decide simular o sequestro da esposa, contratando dois capangas e exigindo o resgate de seu afortunado sogro. O crime leva diversos inocentes à morte, em virtude do plano ingênuo do protagonista, que acaba conduzido à prisão.

Na série *Fargo* (2014-2017), os elementos narrativos da fábula são similares, mas existe uma extensão dos conflitos centrais na história. Dois anti-heróis protagonizam a primeira temporada da série: o frágil Lester Nygaard — interpretado por Martin Freeman — e o implacável Lorne Malvo — interpretado por Billy Bob Thornton. Após um incidente de *bullying* com um antigo colega de classe, Nygaard acaba no mesmo hospital onde está Malvo, que havia sofrido um acidente de carro enquanto estava de passagem na cidade. Esse acontecimento une as duas personagens, que protagonizam os dois conflitos centrais da história: o assassinato do ex-colega de classe de Nygaard pelas mãos de Malvo, que acaba despertando um instinto assassino e dissimulado no próprio Nygaard; e a missão de Malvo na

cidade de descobrir quem está subornando um abonado empresário, que acaba sendo chantageado pelo próprio Malvo.

É perceptível a estratégia de criar o programa de TV retomando elementos da narrativa cinematográfica, em uma espécie de aproximação do material pioneiro, que corrobora para o engajamento de fãs pregressos. É em virtude desse planejamento que a série contrasta uma porção de elementos originais do filme, de forma sutil, assim como faz conexões entre as duas histórias através de *easter eggs*, visando recompensar o espectador mais atento e engajado. Como pontua Mittel (2006, p. 37): “essa necessidade de se mostrar competente em decodificar histórias e mundos diegéticos é particularmente relevante em toda uma série de meios de comunicação no momento” (tradução nossa). As semelhanças não se restringem meramente aos nomes das personagens que guardam características comuns, como os protagonistas Jerry Lundegaard (filme) e Lester Nygaard (série). Pelo contrário, é possível identificar uma porção de elementos correlatos entre as duas narrativas.

A escolha da estrutura dos episódios conhecida como *antologia* demonstra uma das tentativas de aproximação com o filme em termos de *storytelling*. Em resumo, a organização por antologia significa que os dez episódios da primeira temporada do programa formam uma história com começo, meio e fim — todos juntos — que avança progressivamente a cada capítulo exibido. Ou seja, o espectador precisa assistir a todos os episódios de uma temporada, em ordem cronológica, para compreender sua história. Billy Bob Thornton resume o que o formato narrativo da antologia representa para ele (tradução nossa):

Parecia que eu estava gravando um filme independente de 10 horas. E isso é muito sedutor. Quer dizer, eu já fui acusado várias vezes — como roteirista e diretor — de ter um ritmo muito lento e muito longo e coisas do gênero. Bom, essa é a chance de fazer esse tipo de coisa e você tem 10 horas para fazê-lo. Isso é extremamente atrativo para atores, roteiristas... É realmente ótimo poder desenvolver personagens e histórias. Quer dizer, todos nós gostaríamos de fazer um filme de três horas, ao menos, mas aqui você tem a chance de fazer um de 10 horas. (MELE, 2014)

A escolha narrativa da antologia gera uma associação com o formato original do material, como se estendesse os arcos da história pioneira em um produto novo, repleto de elementos de complexidade narrativa. Consequentemente, ainda buscando essa aproximação nostálgica, as personagens estão estritamente correlacionadas entre filme e série, respectivamente: os protagonistas Jerry Lundegaard e Lester Nygaard, ambos de índole frágil, atrapalhada e insegura; as policiais Marge Gunderson e Molly Solverson, figuras femininas munidas de coragem, determinação e inteligência; e as duplas disfuncionais e vilanescas Carl Showalter & Gaear Grimsrud e Mr. Numbers & Mr. Chumph, assassinos inescrupulosos que

constantemente discutem entre si. Inclusive, a maleta contendo o dinheiro abandonado por Showalter no filme é o elemento de ligação entre os dois universos, revelando que a série se passa em um tempo futuro em relação ao tempo diegético do filme de 1993. Esses *easter eggs* são pensados justamente para criar os *vestígios* que são debatidos acaloradamente na internet e que geram engajamento por meio do espectador fiel, que quer tomar uma postura ativa revelando suas descobertas e correlações da história televisiva com a história cinematográfica.

No mesmo sentido, atuam no campo do sensível do espectador a paisagem gélida do estado de Minnesota e os arredores da cidade de Fargo, que têm sua atmosfera replicada na série de televisão através da trilha sonora de Jeff Russo, inspirada na composição original de Carter Burwell. Os pôsteres espalhados pela cidade foram recriados, emulando os do filme de 1993, assim como o texto introdutório que inicia as duas narrativas: “Essa é uma história real. Os eventos mostrados nesse filme aconteceram em Minnesota. A pedido dos sobreviventes, os nomes foram alterados. Em respeito aos mortos, o resto foi contado exatamente como ocorreu” (tradução nossa). Contudo, em ambos os casos, o texto de abertura é falso e as duas obras são meramente ficcionais.

Com traços característicos da narrativa complexa, não só a série multiplica os conflitos do filme original — de forma condizente com a analogia supracitada entre os pares romance & novela e série & filme —, mas também introduz analepses (através de *flashbacks* e de saltos no tempo) e faz mão de diversos *easter eggs* e de elementos encriptados na história, que são amplamente discutidos pelos espectadores na internet. A soma de todos esses elementos contribui para aumentar o grau da mencionada complexidade narrativa do programa, tornando-o uma amostra empírica do modelo seriado que é produzido na contemporaneidade na tentativa de cativar um público ativo e engajado.

## **7 A QUARTA CRISE DO CINEMA, UM OLHAR EM CONSTRUÇÃO**

As três crises citadas por Machado (2004) sintetizam momentos-chave da relação entre televisão e cinema. E, além da continuidade da linguagem audiovisual entre os meios e da continuidade tecnológica entre as estratégias de produção, uma questão que se coloca quando se observa este panorama é de natureza ontológica: se uma equipe pode gravar um filme hoje e um episódio de uma série amanhã; se um filme de décadas passadas pode ser exibido na televisão; se episódios de séries contemporâneas transmitidas por *streaming* são produzidos em uma resolução de imagem compatível com uma tela de grande porte, onde está, enfim, a diferença? A terceira crise parece apontar um caminho possível para esta resposta, indicando que a complexidade das narrativas em arcos mais longos de séries, cujo

consumo é facilitado pela distribuição digital doméstica em *streaming*, resolveria a questão em prol da televisão.

E então chegou a pandemia de COVID-19 em 2020 e, quando da redação deste artigo, no segundo semestre do ano, é possível observar manifestações de uma quarta crise emergente com padrões que buscamos identificar nesta seção. Questionamos: o que podemos observar e refletir a respeito de mudanças narrativas no audiovisual entre televisão e cinema com a pandemia?

O primeiro movimento pode ser entendido como um de interdição, tanto da produção quanto da exibição e lançamento de filmes em salas de cinema. Isto levou ao adiamento do lançamento de diversos filmes de grande orçamento para datas futuras. Filmes como *No time to die* (Cary Fukunaga, 2020), da série James Bond, Mulher Maravilha 1984 (Patty Jenkins, 2020), continuação da super-heroína da *DC Comics* e outros tantos foram remarcados adiante, tornando-se grandes expectativas para trazer de volta as plateias para as salas em uma retomada da combinação definida por Prince (2000) e Block e Wilson (2010) de apostas em bilheterias trazidas com filmes-evento.

A ausência das salas de cinema trouxe uma disrupção no tradicional escalonamento de lançamentos, em que a estreia nas grandes telas era entendida como a janela mais prestigiada para um filme, como coloca De Luca (2010). Serviços de *streaming* ocuparam parte desse espaço, lançando filmes de sua produção, como *Greyhound* (Aaron Schneider, 2020), drama naval de guerra com Tom Hanks sendo estreado como exclusivo do *streaming* da Apple TV+ ou Destacamento *blood* (Spike Lee, 2020) na *Netflix*. Embora isto não traga uma modificação narrativa *a priori* nas obras, uma vez que já estavam em produção antes da pandemia e seguem as convenções narrativas e formais de longas-metragens, aponta para uma mudança no fluxo de lançamentos primeiro no cinema e só depois na televisão que poderá ser revertida ou não. Ela potencializa a segunda crise do cinema citada por Machado (2004), em que hábitos de consumo aproximam o conteúdo cinematográfico do consumo doméstico.

O lançamento dos filmes de longa-metragem dentro dos pacotes de assinatura dos serviços de *streaming* busca agregar valor aos assinantes e justificar o investimento mensal. Em paralelo a isto, também foram observados redirecionamentos das salas de cinema para janelas de exibição digital paga, com resultados mistos. Filmes como a animação *Trolls world tour* (Walt Dohrn, 2020) encontraram grande sucesso em seu lançamento no mercado estadunidense em abril, com o lançamento no Brasil previsto para dezembro do mesmo ano (BARNEY, 2020). Já a versão *live action* de *Mulan* (Niki Caro, 2020), da Disney, acabou por ser lançada em setembro na plataforma Disney+ com um valor adicional adaptado aos hábitos

de consumidores nas diferentes nações (RAVINDRAN, 2020) e recebeu críticas pelo custo visto como excessivo por muitos. É possível observar nestes movimentos de produtores e distribuidores como uma testagem da resposta dos mercados a diferentes propostas, eventualmente consolidando outros hábitos de consumo.

Outro movimento bastante característico neste contexto de pandemia foi o apelo aos acervos audiovisuais. Isto foi percebido no mercado brasileiro especialmente com as reprises das telenovelas na Rede Globo a partir de fins de março de 2020 (KOGUT, 2020). Na polivalência dos hábitos de consumo citados por Machado (2004), embora reprises de telenovela sejam rotina em exibições em turnos alternativos (Vale a Pena Ver de Novo) ou em canais por assinatura (Canal Viva), a regularidade dos capítulos inéditos diariamente era algo esperado para os espectadores brasileiros. A gradual retomada das gravações de telenovelas brasileiras (AMOR, 2020) a partir do segundo semestre de 2020 possivelmente só devolverá os arquivos para as margens da exibição a partir de 2021.

A partir da metade do ano de 2020, algumas produções de menor porte começaram a ser lançadas, principalmente em *streaming* e televisão, com narrativas que tematizam a pandemia direta ou indiretamente, sempre deixando claro que respeitam o isolamento e demais cuidados sanitários, em uma marca que faz dialogar o universo exterior à tela com os mundos internos a ela. Entendemos que esta preocupação ético-sanitária entre a tela, o mundo representado e a plateia neste contexto é uma das marcas desta quarta crise entre cinema e televisão.

Embora narrativas ficcionais não tenham a cobrança, nem a expectativa depositada sobre o jornalismo, de refletir fielmente e sintetizar o cotidiano, esta preocupação evoca uma das características de base das narrativas como as artes da imitação. Desde Aristóteles (2017) e sua Poética, espera-se que narrativas “imitem” algo do mundo e do caráter das pessoas representadas, um motor básico para a identificação dos espectadores e seu engajamento. E, a partir disto, tragam um pouco de fantasia, o que pode oferecer às plateias um respiro de seu cotidiano marcado pela pandemia e pelo isolamento.

Em linhas gerais, narrativamente podemos situá-las no extremo oposto das narrativas complexas da terceira crise do cinema de Machado (2004), valorizando séries de antologias ou conteúdos de curta duração. Destacamos séries antológicas como os curtas-metragens da Feito em casa (Diversos diretores, *Netflix*, 2020) ou Amor e sorte (Diversos diretores, Rede Globo, 2020) em que os personagens também estão sob um contexto da pandemia, adaptando suas existências ao confinamento e lidando com a perplexidade e a necessidade de resiliência que estes momentos trouxeram mesmo fora das telas. De maneira recorrente, as resoluções

das narrativas apontam para a esperança ou uma fantasia de solução, através de uma vacina ou outro tratamento.

Ainda, é importante destacar as dobras e sincronicidades características da contemporaneidade, como conceitua Maffesoli (2018), criando pontos de ligação entre o fazer audiovisual no passado e no presente. Afinal, embora o formato de antologia seja conhecido da televisão há décadas, como em *Além da imaginação* (1959-1964) ou *Alfred Hitchcock apresenta* (1955-1965), o que é comum aos exemplos citados é a distribuição dos esforços de criação e produção de maneira descentralizada, frequentemente com equipes e orçamento reduzido, o que resulta em soluções estéticas variadas, conectadas pela ligação temática da pandemia, mas sem o controle da narrativa complexa que a terceira crise definida por Machado (2004) identifica ou o encarecimento apontado pela primeira crise sugere.

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao partir do texto de Machado (2004) as três crises sugerem pontos de inflexão de mercados e consumidores em sua relação com a linguagem audiovisual em seus produtos baseados em narrativas, como filmes e séries. Nenhuma destas crises até o momento fora deflagrada por uma questão sanitária, uma vez que a pandemia de 1918 e arredores ainda não contava com a televisão como um meio estabelecido.

A relação entre a televisão e o cinema permanece em constante transição. Seja através das alterações econômicas no mercado, ou dos hábitos de consumo do espectador — fatores externos ao conteúdo produzido em ambos os meios; ou por meio da mudança na forma como o receptor se relaciona com as imagens e com a narrativa nas duas plataformas. O que se vê é um conjunto de elementos correlacionados que ainda estão em construção e que contribuem para uma transição cultural na forma que se produz e se consome audiovisual.

É importante situar que, estes apontamentos a respeito de uma possível *quarta crise* são provisórios e o retrato de um momento de pesquisa que tenta capturar um objeto em mutação acelerada. Se esta revalorização do antológico sobre a narrativa complexa se sustentará como um movimento constante nos próximos anos, por exemplo, é uma questão em aberto a ser respondida em pesquisas futuras.

Uma vez que podemos apostar com segurança na coexistência entre diferentes formatos de narrativa, concluímos que há uma conexão direta entre os formatos narrativos filme de ficção e série de ficção televisiva nos mesmos pontos refletidos por Machado (2004) em seu estudo sobre as três crises do cinema. Contudo, percebe-se que o movimento natural do mercado a respeito da segmentação do conteúdo televisivo ameaça o caráter democrático

de sua comunicação seriada. Mais grave, parece que, no encanto com o momento efervescente vivido pelas séries, os pesquisadores da televisão — que outrora sofreram com o descaso e com a desvalorização da pesquisa no setor — esquecem-se das implicações sociais e morais que sua propagação mercadológica pode gerar.

É preciso permanecer vigilante para não só compreender os acontecimentos do presente, como também interpretar os possíveis desdobramentos desses eventos no futuro e na forma como expressam a necessidade de contar histórias por meio das imagens em movimento de forma ética e plural.

## REFERÊNCIAS

ABRAMSON, Albert. **The history of television, 1942 to 2000**. Jefferson, EUA: McFarland & Company, 2007.

ADLER, Richard P.; FIRESTONE, Charles M. **A conquista da atenção: a publicidade e as novas formas de comunicação**. Barueri: NBL, 2002.

AMOR de Mãe' e 'Salve-se' retomam gravações com cuidados especiais na Globo. **Folha de S.Paulo** São Paulo, 10 ago. 2020. F5. Disponível em: <https://f5.folha.uol.com.br/televisao/2020/08/amor-de-mae-e-salve-se-retomam-gravacoes-com-cuidados-especiais-na-globo.shtml>. Acesso em: 16 out. 2020.

ANDERSON, Chris. **A cauda longa: do mercado de massa para o mercado de nicho**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

APTC. Associação Profissional de Técnicos Cinematográficos. **Guia de orientação para o setor audiovisual: modelo de distanciamento controlado do RS**. Porto Alegre: APTC, 2020. Disponível em: <https://aptrs.files.wordpress.com/2020/09/guia-de-distanciamento-controlado-covid-19-setor-audiovisual-rs-v2.pdf>. Acesso em: 16 set. 2020.

ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Ed. 34, 2017.

BAHIA, Lia. Formação do campo audiovisual brasileiro: reflexões sobre a relação entre cinema e televisão no Brasil em **Sessões do imaginário**, Porto Alegre: v. 15, n. 23, p. 45-58, 2010.

BARNEY, Chico. Universo online. **UOL**, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/splash/noticias/2020/09/10/trolls-2-brasil-dezembro-estreia.htm>. Acesso em: 17 out. 2020.

BLOCK, A.; WILSON, L.. **George Lucas's blockbusting: a decade-by-decade survey of timeless movies including untold secrets of their financial and cultural success**. Nova Iorque: It Books, 2000.

CALDWELL, J. T. Welcome to the viral future of cinema (television). **Cinema Journal**, v. 45, n. 1, p. 90-97, out. 2005.

CORREIA, João Carlos. Ubiquidade: a próxima revolução televisiva. *In*: SERRA, Paulo; SÁ, Sônia; SOUZA FILHO, Washington (org.). **A televisão ubíqua**. Covilhã: Livros LabCom, 2015.

DE LUCA, L. G. A. A hora do cinema digital. **Coleção Aplauso**, São Paulo, 2010.  
Disponível em: <https://aplauso.imprensaoficial.com.br/livro-interna.php?iEdicaoID=227>.  
Acesso em: 13 out. 2020.

GARCÍA MARTÍNEZ, Alberto Nahum. El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión. *In*: FUSTER, Enrique. **La figura del padre nella serialità televisiva**. Roma: EDUSC, 2014.

HALL, Stefan; PASQUINI, Silvia. Can there be a fairy-tale ending for Hollywood after COVID-19? **World economic forum**, 23 Jul. 2020. Disponível em: <https://www.weforum.org/agenda/2020/07/impact-coronavirus-covid-19-hollywood-global-film-industry-movie-theatres/>. Acesso em: 17 out. 2020.

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

JOHNSON, Steven. **Emergência**: a vida integrada das formigas, cérebros, cidades e softwares. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

JOHNSON, Steven. **Everything bad is good for you**: how today's popular culture is actually making us smarter. New York: Riverhead Books, 2005.

KOGUT, Patrícia. Globo decide reprisar Fina Estampa e outras novelas. **O Globo**, Rio de Janeiro, 16 mar. 2020. Disponível em: <https://kogut.oglobo.globo.com/noticias-da-tv/noticia/2020/03/globo-decide-reprisar-fina-estampa-e-outras-novelas.html>. Acesso em: 17 out. 2020.

LIMA, J. D. O futuro das salas de cinema no Brasil pós-pandemia. **Nexo Jornal**, São Paulo, 22 abr. 2020. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2020/04/22/O-futuro-das-salas-de-cinema-no-Brasil-pós-pandemia>. Acesso em: 16 out. 2020.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global**: mídias culturais e cinema na era hipermoderna. Porto Alegre: Sulina, 2009.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 2014.

MAFFESOLI, Michel. Arcaísmo, cibercultura e reencantamento do mundo: as dobras do cotidiano tecnológico. **Comunicação & Informação**, Goiânia, GO, v. 21, n. 2, p. 4-18, jun./set. 2018.

MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra**: arqueologia do cinema. São Paulo: Senac : Unesp, 2003.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. Nova Iorque: McGraw, 1964.

MELE, Rick. Billy Bob Thornton On 'Fargo,' Bringing The Story To TV, and That Horrible, Horrible Haircut. **Huffingtonpost**, Los Angeles, 14 Apr. 2014. Disponível em: [https://www.huffingtonpost.ca/2014/04/14/billy-bob-thornton-fargo-interview\\_n\\_5148694.html](https://www.huffingtonpost.ca/2014/04/14/billy-bob-thornton-fargo-interview_n_5148694.html). Acesso em: 12 out. 2020.

MITTEL, Jason. Narrative complexity in contemporary american television. **The velvet light trap**, Austin, n. 58, p. 29-40, out. 2006.

MUSSER, Charles. **The emergence of cinema: the American Screen to 1907**. [S. l.]: Berkeley, 1990.

MUSSER, Charles. **Before the Nickelodeon: Edwin S. Porter and the Edison Manufacturing Company**. Berkeley: University of California Press, 1991.

PRINCE, Stephen. **A new pot of gold: hollywood under the electronic rainbow 1980 - 1989**. Nova Iorque: Charles Scribner's Sons, 2000.

RAVINDRAN, Manori. 'Mulan' international pricing details on Disney Plus revealed, France subscribers get film at no extra cost. **Variety**, Nova Iorque, 25 ago. 2020. Disponível em: <https://variety.com/2020/film/global/disney-mulan-pvod-international-pricing-uk-india-1234747658/>. Acesso em: 12 out. 2020.

ROSE, Steve. Swabs, masks, action! Film-making through a pandemic. **The Guardian**, Londres, 30 jul. 2020. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2020/jul/30/swabs-masks-action-film-making-through-a-pandemic>. Acesso em: 18 out. 2020.

STAFF, Screen. Coronavirus film and TV latest: follow Screen's coverage. **Screen Daily**. Londres, 18 Jan. 2020. Disponível em: <https://www.screendaily.com/news/coronavirus-film-and-tv-latest-follow-screens-coverage/5148020.article>. Acesso em: 14 out. 2020.

SWANN, Philip. **TV.com: how television is shaping our future**. New York: TV Books, 2000.

WOLTON, Dominique. **Internet e depois? Uma teoria crítica das novas mídias**. Porto Alegre: Sulina, 2012.