

Séries de Televisão: Estética, Visionamento Atento e Escrita Crítica

Sérgio Dias Branco¹

Fomos sendo persuadidos de que podemos encontrar obras de arte no grande ecrã das salas de cinema por críticos como o húngaro Béla Balázs ou o francês André Bazin. Porém, permanece a ideia de que tal não acontece, ou acontece raramente, no outro ecrã, o da televisão. Ao falar na arte da televisão, refiro-me, no contexto desta introdução, às séries de televisão. Este dossier é dedicado ao visionamento destas obras e à escrita crítica sobre elas. A temática inscreve-se, no entanto, num campo mais vasto de indagação sobre a estética da televisão que, tendo em conta a falta de desenvolvimento dos estudos televisivos em Portugal, é importante abordar num primeiro momento.

Uma discussão de recorte teórico sobre a arte da televisão deve começar com uma análise das diferenças ontológicas normalmente apontadas entre o cinema e a televisão. Como se verá, elas não são muito convincentes, mas talvez exista uma forma de distinguir a televisão do cinema que não depende da identificação de aspectos essenciais.

Estética do Cinema, Estética da Televisão

O cinema e a televisão têm sido comparados e contrastados, particularmente por John Ellis (ver 1992). Parece haver uma clivagem entre os dois, que se torna evidente quando o campo é a estética. O livro mais influente de Ellis sobre este tópico, *Visible Fictions*, foi publicado pela primeira vez em 1982, mas ainda é amplamente citado (ver Morley 1995; McQueen 1998, 7; Hammond & Mazdon 2005, 9). Este estudo opta por uma abordagem essencialista que se concentra nas diferenças entre o cinema e a televisão, em vez de destacar as suas semelhanças. O seu objetivo primordial é apontar os atributos essenciais de cada meio. Ellis apresenta três pontos principais sobre a estética da televisão:

- (1) a imagem é despojada, apenas com a informação visual indispensável;

¹ Faculdade de Letras, Universidade de Coimbra, 3000-370 Coimbra, Portugal.

- (2) os cortes rápidos produzem variações que captam o interesse dos telespectadores;
- (3) o som fornece a maior parte da informação narrativa relevante.

Segundo ele, estas são as características centrais das imagens e dos sons da televisão. Ellis tende a considerar que todos os programas televisivos têm estes traços básicos e recorrentes. Esta é uma ideia contestável, porque a televisão produz programas diferentes, alguns deles sem propósitos artísticos (concursos de perguntas, boletins noticiosos) e, portanto, com um investimento menor em gerar interesse estético. Muitas séries de televisão contemporâneas, que têm de facto esses propósitos, desmentem que as características apontadas por Ellis sejam tão comuns. Tome-se como exemplo o primeiro episódio (“Pilot”, 1.01, 3/10/2004) de *Donas de Casa Desesperadas* (*Desperate Housewives*, 2004-12). A voz-off de Mary Alice (Brenda Strong) convida-nos a dar atenção à sua locução, mas também a ver aquilo a que ela se refere, já que as suas descrições são demasiado gerais. Ela descreve o dia do seu suicídio como um dia normal. Diz que preparou o pequeno almoço para a família e vemo-la trazer *waffles* para uma mesa com fruta, ovos, torradas, bacon, café e sumo. Diz que cumpriu as tarefas domésticas e vemo-la ligar a máquina de lavar roupa. Diz que completou os seus projetos e vemo-la pintar uma cadeira metálica de jardim. Diz que fez os recados que tinha para fazer e vemo-la levantar roupa na lavandaria. Brenda faz tudo isso de maneira descontraída, com uma firmeza que vem da repetição das mesmas atividades. A sua casa está perfeitamente limpa e arrumada — um asseio e uma ordem que admira e aprecia antes de dar um tiro na cabeça, gesto que vemos refletido na elegante moldura de uma fotografia de família (Fig. 1). Todos os pormenores que descrevi são narrativamente importantes para que se perceba o aprisionamento em que Mary Alice vive, a contradição entre a beleza da aparência e a aflição que esconde. E só é possível aceder a estes pormenores se se prestar atenção às imagens. Além disso, *Donas de Casa Desesperadas* é visualmente lúdica. O plano que se segue ao suicídio mostra o sumo de tomate que a sua vizinha, Martha Huber (Christine Estabrook), derramou no balcão da cozinha, evocando o sangue de Mary Alice através de um jogo de correspondências visuais (Fig. 2).



Figuras 1-2: Fotogramas de *Donas de Casa Desesperadas*, “Pilot” (1.01). © Cherry Productions & Touchstone Television.

As ideias defendidas por Ellis resumem-se a uma tese que apresenta o cinema e a televisão como meios não apenas distintos, mas essencialmente opostos. De acordo com este argumento, as imagens do cinema são ricamente pormenorizadas, enquanto as imagens da televisão são serviçais e minimais porque, ao contrário do cinema, o som predomina sobre a imagem. Uma sequência como a de *Donas de Casa Desesperadas*, uma entre muitas, analisada em cima, contradiz estas ideias. De mais a mais, esta série depende também do magnetismo encenado de estrelas femininas como Eva Longoria, a primeira dona de casa desesperada que vemos na série, a fazer *jogging*. Não obstante, Ellis nega que elas existam na produção televisiva como existem na cinematográfica, porque à primeira faltaria o efeito fotográfico da segunda. Segundo o teórico britânico, a televisão “apresenta-se a si mesma como uma presença imediata, exceto quando toma o cinema por empréstimo com transmissões rotuladas como ‘filmes’” (Ellis 1992, 106; trad. minha). Esta comparação depreciativa para as obras televisivas é reveladora, já que negligencia o modo como as séries e os filmes produzem exatamente o mesmo efeito narrativo de desdobramento através do qual as atrizes têm identidades ficcionais estáveis. Karen Lury contesta da seguinte maneira a afirmação sobre a ausência de efeito fotográfico:

O momento pró-filmico faz tão parte da televisão como do cinema, de modo que o que é representado em duas dimensões no ecrã é também uma demonstração de que havia algo (tridimensional, sólido) lá uma vez, ou até mesmo, já que a televisão por vezes ainda é em direto, algo lá agora. (Lury 1995, 117-118)

Visible Fictions é uma publicação datada, mas tal não nos deve levar a menosprezar a importância que ainda hoje tem, nem a esquecer o seu contexto original. Durante cinquenta anos, desde a década de 1930, a televisão parecia mais ou menos estática naquilo que tinha para oferecer em termos de experiência audiovisual. Era plausível supor que as suas características permaneceriam basicamente as mesmas. Ainda assim, a discussão de Ellis não revela simplesmente aquilo que é característico da estética dos meios cinemático e televisual num período específico. Em vez disso, faz declarações gerais e amplas sobre as suas características essenciais. Analo a seguir as questões que esta posição essencialista coloca sobre o cinema e a televisão.

O Cinemático e o Televisual

Num ensaio sobre a televisão e o cinema a partir de uma perspectiva filosófica, Noël Carroll (2003, 265-280) argumenta contra as distinções ontológicas entre as duas formas. A lista de diferenças frequentemente citadas entre uma e outra, que ele apresenta e desmente, poderia vir diretamente de Ellis, embora este autor não seja mencionado. Carroll analisa os três pontos putativos da estética da televisão já indicados, além de outros três aspectos. O primeiro é a utilização de vídeo em vez de película na produção de programas de televisão. Na verdade, a maioria das séries americanas contemporâneas foram filmadas em 35 mm e depois transferidas para vídeo até à década de 2000 e hoje são geralmente rodadas em vídeo digital de alta definição, tal como muitos filmes. O segundo aspecto é a baixa definição dos ecrãs dos televisores, uma limitação tecnológica que determinaria um correspondente baixo nível de detalhes visuais. O facto é que esta descrição não corresponde aos atuais televisores de alta definição, nem às tecnologias de cristais líquidos dos ecrãs planos com dimensões cada vez maiores. Finalmente, o terceiro aspecto é a persistência do relance, em vez do olhar, como a resposta corrente à televisão. Contudo, os telespectadores dedicam muita atenção a alguns programas, particularmente séries, vendo-as, revendo-as, e, em muitos casos, discutindo-as em espaços próprios para o efeito. Esta cultura de visionamento e até de discussão, que não pode ser desligada das alterações em relação aos dois aspectos anteriores, é apoiada por um olhar atento.

John T. Caldwell desafiou esta última ideia com a noção de *televisualidade* (1995, 78), uma mudança na economia visual da televisão que resultou da criação de um estilo complexo e distintivo para cada série. Caldwell afirma que esta intrincada distinção visual exige uma atenção mais sustentada e concentrada. Em 2006, Ellis respondeu a este desafio, aceitando as conclusões do investigador americano, mas esclareceu que não estava a falar nos programas individuais (18). Ou seja, estaria a referir-se à experiência televisiva sem individuação dos programas, ao *fluxo* identificado por Raymond Williams (1974, 86). Se assim for, também esta resposta recente é problemática. É certo que ainda não estamos definitivamente numa era da pós-transmissão televisiva, mas a evolução da televisão tende claramente para a fragmentação da experiência através da possibilidade de selecção de programas individuais. Além do mais, Ellis contradiz-se quando mantém que a televisão induz o relance ao mesmo tempo que aceita que muitos dos seus programas estimulam o olhar.

Carroll apresenta argumentos razoáveis que contestam as distinções essenciais entre a televisão e o cinema. Refere a história de ambos os meios como um processo único de convergência de meios em direção a uma noção abrangente de *imagem em movimento*. Ainda assim, ao longo do texto, o filósofo continua a referir-se à televisão e ao cinema como categorias diferentes, mesmo depois de ter demonstrado não haver nada essencialmente diferente entre elas. Esta talvez não seja uma crítica que possa ser dirigida a Carroll, porque a questão que o ocupa não é o uso destas categorias. Mas a utilização é reveladora e, como se verá, permite-nos reutilizar a palavra “televisual”. Em várias passagens, ele elucida de modo eloquente por que razão expressões como “estilo cinematográfico” ou “estilo televisual” são teoricamente imprecisas. O que conta como cinematográfico, por exemplo, “é muitas vezes estilisticamente muito divergente. O realista fotográfico contará um jornal de atualidades dos Lumière como muito cinematográfico, enquanto um montagista não” (2006, 163; trad. minha). Este último considerará *O Couraçado Potemkine* (*Bronenosets Potyomkin*, 1925) como muito cinematográfico. Carroll respondia aqui a Murray Smith, que defende que esquecer o meio conduz a uma espécie de *eliminativismo do meio*, como se os meios não existissem e a sua diferenciação não fizesse sentido e devesse ser abandonada. Carroll faz observações perspicazes sobre a imprecisão da expressão “cinematográfico”. De qualquer forma, tal imprecisão é historicamente sancionada porque está historicamente enraizada; daí que não seja necessário empregar a palavra como se ela apontasse para um conjunto de regras estéticas específicas do meio. Este é um dos argumentos de Smith para a duradoura utilidade de tal expressão. Conclui

que as características do meio artístico (ou da forma artística, aliás) poderiam ser julgadas como características simplesmente em virtude da tradição — isto é, como uma questão de uma prática historicamente validada [...]. Assim, a palavra “cinematográfico” não

precisa de implicar algo como uma “lei” do meio a ser observada, mas pode sugerir em vez disso uma prática estilística que é imitada. (Smith 2006, 146; trad. minha)

Recuperar e repensar esta palavra, não como um substantivo (*o televisual*), ou a descrição de uma qualidade (*o estilo televisual*), mas como um adjetivo, é uma maneira de explicar a singularidade estética das séries de televisão, rejeitando o essencialismo. Trata-se de uma abordagem historicamente contingente e situada que reconhece a utilidade do termo *televisual* como um adjetivo vago, porque não descreve as qualidades limitadas do que conta como televisual. Em vez disso, identifica as obras criadas com determinadas estruturas estéticas, dentro de um sistema de produção e distribuição com uma história específica de desenvolvimento. Por conseguinte, é televisual aquilo que é feito para a televisão, mesmo que as suas vias de distribuição se tenham expandido, diversificado, cada vez mais com dimensões interativas. Carroll poderá vir a estar certo a longo prazo, mas essa é uma previsão que não pode fazer esquecer que ainda diferenciamos entre o cinema e a televisão como formas que têm desenvolvido diferentes possibilidades estéticas e artísticas. Como lembra Stanley Cavell, seguindo um pensamento não essencialista, tais possibilidades não são dadas à partida: são descobertas (1979, 32) por intermédio da criação.

Como obras televisuais, as séries de televisão têm vindo a criar formas próprias, modos seriais de organizar e articular imagens e sons. É isso que as define enquanto meio artístico no interior do meio mais alargado da televisão, se entendermos um meio como um conjunto de práticas em evolução, e não apenas como um uso específico de materiais. Uma série como *Twin Peaks* (1990-91; 2017),² por exemplo, criada por David Lynch e Mark Frost, é uma obra surrealista que começou por trabalhar sobre a performatividade da *soap opera* ou telenovela (Fig. 3, “Zen, or the Skill to Catch a Killer”, 1.3, 19/04/1990), um dos mais populares géneros televisivos herdados da rádio, e depois chegou a uma reflexão mais ampla sobre a natureza performativa da cultura americana (Fig. 4, “Case Files”, 3.05, 04/06/2017). Nesse sentido, a série explora preocupações temáticas e ideias estéticas que têm sido concretizadas de outra forma na obra cinematográfica de Lynch. A convergência de meios poderá vir a apagar as fronteiras, já diluídas, entre o cinema, a televisão, e o vídeo, mas nunca apagará as suas histórias específicas. Talvez um dia se venha a dizer que *Twin Peaks* é aquilo a que, no passado, chamávamos *obra televisual*, ou mais precisamente, *obra de arte televisual*.

2. A terceira temporada também é conhecida como *Twin Peaks: The Return*.



Figura 3: Fotograma de *Twin Peaks*, “Zen, or the Skill to Catch a Killer” (1.3). © Lynch/Frost Productions



Figura 4: Fotograma de *Twin Peaks*, “Case Files” (3.05). © Lynch/Frost Productions

Contributos do Dossier

O propósito deste dossier temático foi o de recolher contributos centrados na apreciação crítica de séries de televisão. O meu entendimento da crítica de televisão ecoa o de Alex Clayton e Andrew Klevan da crítica de cinema, no volume que editaram sobre a linguagem e o estilo dessa prática (2011). Adaptando as ideias por eles desenvolvidas, pode dizer-se que a crítica de televisão é uma forma de escrita que procura apreciar e transmitir as qualidades distintivas de algumas séries televisivas. A importância da crítica decorre, assim, do modo como ela “*aprofunda* o nosso interesse em [séries] individuais, *revela* novos significados e perspectivas, *expande* o nosso sentido do meio artístico, *confronta* as nossas suposições sobre o valor e *apura* a nossa capacidade para discriminar” (Clayton & Klevan 2011, 1; ênfase no original).

Em anos recentes, surgiu um bem-vindo e crescente interesse acadêmico pelas dimensões estéticas da ficção televisiva e pelas questões particulares de julgamento e valor que levantam (Jacobs e Peacock 2013). Apesar disso, a análise pormenorizada de séries e das suas qualidades estilísticas permanece relativamente rara nos estudos televisivos. Os desafios únicos deste tipo de escrita são igualmente pouco discutidos. Escrever sobre séries de televisão implica lidar com a sua expansividade temporal, com as suas estruturas e dinâmicas complexas (ver Mittell 2015), e com valores que não têm correspondências diretas nas tradições da crítica de cinema, literatura ou artes plásticas. Neste sentido, o dossier amplia o corpo existente de escritos críticos sobre estas obras e, ao mesmo tempo, aprofunda a nossa compreensão dos seus desafios e valores singulares.

Um princípio subjacente ao dossier é o de que a escrita crítica, apoiada no visionamento atento, permite desenvolver linhas teóricas de abordagem a estas questões metodológicas. Por conseguinte, a teoria emerge da resposta e da análise às séries de televisão. É precisamente isso que fazem os artigos que compõem o dossier. Jeferson Ferro e Fernando Torres Andacht desenvolvem uma leitura da segunda temporada de *True Detective* (2014-) em torno da memória e da identidade, apoiando-se em conceitos semióticos e estabelecendo paralelos com outras séries. Wanderley Anchieta e Jonas Pilz concentram-se nos excessos narrativos de *Breaking Bad* (2008-13) e nos efeitos interpretativos que esses pormenores estilísticos produzem, nomeadamente no âmbito das discussões entre fãs. Benjamim Picado analisa as inflexões da *mise-en-scène* nas séries de Aaron Sorkin, em particular em *Os Homens do Presidente* (*The West Wing*, 1999-2006), e salienta as relações de colaboração entre este criador e alguns realizadores. Milena Szafir examina o uso da montagem em *Black Mirror* (2011-) para além da dialética entre transparência e opacidade, destacando as operações reflexivas e criativas da composição audiovisual e o seu carácter combinatório e híbrido. Ana Cabral Martins fecha o dossier com um artigo (em inglês) que analisa *Westworld* (2016-) no contexto das discussões contemporâneas sobre a complexidade das séries de televisão, os quebra-cabeças narrativos, e as ligações parareferenciais.

Este conjunto de cinco ensaios comprova a riqueza intrincada das propostas estéticas das séries de televisão contemporâneas. Ao mesmo tempo, revela diferentes abordagens, bem assentes nas discussões que atualmente decorrem no campo dos estudos televisivos, ou devidamente argumentadas como leituras de obras individuais. São valiosos contributos — particularmente no contexto português, mas também no brasileiro — para o desenvolvimento dos estudos sobre estes objetos com grande impacto e influência culturais.

BIBLIOGRAFIA

- Caldwell, John T. 1995. *Televisuality: Style, Crisis, and Authority in American Television*. Piscataway: Rutgers University Press.
- Carroll, Noël. 2003. *Engaging the Moving Image*. New Haven: Yale University Press.
- . 2006. “Engaging Critics”. *Film Studies: An International Review* 8: 161-169.
- Cavell, Stanley. 1979. *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*, ed. aumentada. Cambridge: Harvard University Press.
- Clayton, Alex & Andrew Klevan, eds. 2011. *The Language and Style of Film Criticism*. Londres: Routledge.
- Ellis, John. 1992. *Visible Fictions: Cinema Television Video*, 2.^a ed. Londres: Routledge.
- . 2006. “Defining the Medium: TV Form and Aesthetics”. In *Tele-visions: An Introduction to Studying Television*, editado por Glen Creeber, 12-19. Londres: BFI, 2006.
- Hammond, Michael & Lucy Mazdon, eds. 2005. *The Contemporary Television Series*. Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Jacobs, Jason & Steven Peacock, eds. 2013. *Television Aesthetics and Style*. Nova Iorque: Bloomsbury.
- Lury, Karen. 1995. “Television Performance: Being, Acting and ‘Corpsing’”. *New Formations* 27: 117-18.
- McQueen, David. 1998. *Television: A Media Student’s Guide*. Londres: Hodder Arnold.
- Mittel, Jason. 2015. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. Nova Iorque: NYU Press.
- Morley, David. 1995. “Television: Not So Much a Visual Medium, More Like Visible Object”. In *Visual Culture*, editado por Chris Jenks, 170-189. Londres: Routledge.
- Smith, Murray. 2006. “My Dinner with Noël; or, Can We Forget the Medium?”. *Film Studies: An International Review* 8: 140-148.
- Williams, Raymond. 1974. *Television: Technology and Cultural Form*. Londres: Routledge.

Memória e identidade: uma jornada semiótica do *self* em *True Detective*

Jeferson Ferro¹
Fernando Torres Andacht²

Introdução

To have lived is not enough for them. They have to talk about it.
(Samuel Beckett, in *Waiting for Godot*)

O homem moderno é, essencialmente, um ser à procura de si mesmo. Trata-se de uma inquietação que até hoje reverbera as palavras do príncipe da Dinamarca: diante de um dilema moral, Hamlet pergunta a si próprio, “Ser ou não ser?” Para Harold Bloom, a literatura de Shakespeare representa o nascimento do homem secularizado, e o solilóquio, esse discurso que se faz de si para si, é o modelo narrativo que define o indivíduo moderno. Segundo o crítico, a grande originalidade shakespeariana estaria em sua “representação da mudança ao mostrar os indivíduos ponderando sobre o próprio discurso e modificando-se mediante essa consideração” (Bloom 2012, 62). A partir disso, nossas identidades se fariam com base em nossas próprias reações tanto ao que *fazemos* como ao que *dizemos*, ou seja, a narrativa de uma vida passaria a ser um elemento determinante na construção da identidade de seu autofabulador, alguém que inventa ou constrói um relato possível, e não necessariamente verdadeiro, em torno de sua vida. Essa narratividade autobiográfica parece ser a espinha dorsal do projeto existencial de nosso tempo. Como podemos, então, entender o processo narrativo de momentos de uma vida, que se constrói partindo de um exercício de memória, como fundamento da “jornada do eu”? Nesse artigo, buscaremos compreender esse processo a partir de sua representação em uma cena de *True Detective*, baseando-nos sobretudo na interpretação de Fernando Torres Andacht e Mariela Michel (2005) sobre o *self* semiótico, e de Joseph Ransdell (1997) a respeito do signo icônico em Charles Peirce³.

¹ Escola Superior de Comunicação, UNINTER, CEP 80410-150 Curitiba, Paraná, Brasil.

² Facultad de Información & Comunicación, Universidad de la República, 11200 Montevideo, Uruguay.

³ Agradecemos aos revisores por suas críticas e observações, que nos foram muito úteis no processo de revisão do artigo, contribuindo de forma significativa para o aprofundamento da discussão e para a reelaboração do texto aqui apresentado.

Independente do fato de ter ou não se manifestado discursivamente pela primeira vez na voz teatral elisabetana de Hamlet, a angústia existencial do homem moderno, encarnada no exercício do autoquestionamento, na busca incessante pela consciência de uma identidade última, se apresenta enredada em processos narrativos cuja matéria-prima é a memória, o que significa dizer que *a noção de quem sou depende da narrativa que crio sobre quem fui*. Como aponta Anthony Giddens (1992, 41), “Hoje em dia, o eu é para todos um projeto reflexivo – uma interrogação mais ou menos continuada do passado, do presente e do futuro.” Na contemporaneidade, a relação entre as práticas de rememoração e o projeto de identidade se intensifica, na medida em que o desenvolvimento tecnológico nos facilita cada vez mais a captura e a exibição dos signos que produzimos intencionalmente para representar nossa existência – *posts, Instagram stories*, fotos etc. Se na sua origem a Internet era um espaço privilegiado para o exercício da alteridade, possibilitando aos usuários criarem identidades virtuais radicalmente distintas das que possuíam no mundo *off-line*, na atualidade essa relação se inverteu. Como aponta Liesbet van Zoonen, a desconexão entre identidade virtual e identidade real se tornou um fator de risco, e a vigilância *online* se tornou um elemento de grande pressão no sentido de fortalecer “identidades unitárias e estáveis” (2013). Se Facebook e Google são atualmente, graças ao ‘Big Data’, capazes de dizer com grande precisão quem nós somos a partir de nossos rastros virtuais, por outro lado “abandonar as redes sociais significa excluir-se de espaços vitais do convívio social contemporâneo” (Tufekci 2014, 17).

Desta forma, a extensão virtual de nossas existências transforma-se num interminável livro de rascunhos para a narrativa do *self*. Uma rede social como o Facebook, por exemplo, com seus vídeos de recordações gerados por algoritmos, nos impõe uma narrativa das memórias que escolhemos expor no universo virtual ao longo dos últimos doze meses, criando uma ordenação destes signos virtuais da identidade que buscam dizer quem somos (ou quem “fomos”) para um vasto conjunto de amigos e *voyeurs* virtuais. Os solilóquios facebookianos são discursos que se produzem para ninguém e para todos ao mesmo tempo. Não deixa de ser irônico que tais narrativas geradoras de nossas identidades virtuais estejam sendo criadas por “máquinas sem consciência”.

A produção audiovisual, como não poderia deixar de ser, tem direcionado suas lentes com grande interesse sobre as relações entre memória e identidade no cenário atual. A ficção científica, notadamente, tem sido um gênero privilegiado para a exploração dos conflitos em torno da relação “memória & identidade” como elemento central da narrativa do eu. Isso não quer dizer, todavia, que os debates em torno da questão estejam exclusivamente vinculados a este gênero. Assim, ainda que neste trabalho nosso objeto de análise, a série *True Detective*, não seja um exemplo de ficção científica, julgamos relevante mencionar alguns casos atuais que se destacam no conjunto daquele gênero, pois nos oferecem interessantes

exemplos para desenvolver uma comparação com o processo de identidade, que é o que realmente nos interessa aqui.

Três episódios da série *Black Mirror* (2011-17) merecem atenção. Em “The entire history of you” (Temp 1, 2011, Jesse Armstrong), os humanos possuem equipamentos de gravação instalados em seus olhos para capturar tudo aquilo que acontece em suas vidas, e assim fazem com que os arquivos de memória, onipresentes, tenham catastróficos impactos sobre suas relações. Diante da possibilidade – que acaba se impondo como uma obrigação obsessiva – de rever todas as suas ações passadas, bem como as de outras pessoas de seu convívio, nos mínimos pormenores, os personagens desta ficção distópica são desprovidos da liberdade de escolha que está na essência do ato narrativo: não há espaço para a edição, sequer para a dúvida. Trata-se do reverso da distopia clássica de *1984*, de George Orwell (1948), em que o Departamento da Verdade reescreve as memórias coletivas dos cidadãos, impondo-lhes uma versão completamente alterada dos acontecimentos. Já em “Be right back” (Temp 2, 2013, Charlie Brooker), uma mãe recém-enviuvada “ressuscita” seu falecido marido a partir de seus rastros virtuais, que são transferidos para um robô – uma reprodução fiel de seu corpo. O clone construído a partir da memória do homem armazenada na *web*, no entanto, não se mostra capaz de tornar-se um signo convincente para a esposa enlutada. Por fim, em “Crocodile” (Temp 4, 2017, Charlie Brooker), um assassinato, até então encoberto por sua criminosa de forma bem-sucedida, é revelado graças a uma “máquina de memória”, o equipamento empregado por empresas de seguros para captar todas as lembranças que a memória humana guarda dos fatos vividos por seus proprietários, servindo o propósito de solucionar casos de acidente suspeitos, a que todos os cidadãos devem se submeter por força da lei. Mais uma vez nos deparamos com a distopia ou pesadelo de um mundo inumano da memória total. Ao longo desta série, somos convocados a experimentar o terror provocado pela impossibilidade de se esquecer, ou ainda pela abolição da privacidade da memória, em cenários em que prevalece o tom apocalíptico. Desprovidos da capacidade de edição de nossas memórias, do necessário e seletivo esquecimento, o que aconteceria com a narrativa autofabuladora enquanto prática de recriação constante de nossa identidade?

Na série *Westworld* (2016), o domínio sobre a memória constitui a linha que separa humanos de robôs e caracteriza o conflito central da narrativa: os robôs vivem presos em *loops* de falsas lembranças, criadas por seus desenvolvedores, e são incapazes de saber, e conseqüentemente de agir a partir disso, o que realmente “viveram”, quem são seus inimigos e qual é sua origem. Na segunda temporada da série, eles se lançam numa cruzada pela liberdade movidos pela busca de uma recordação de seu “passado original”. Já na mais recente *Altered Carbon* (2018), série produzida pela Netflix, os seres humanos são reduzidos em sua essência a um disco rígido onde se guardam todas as suas memórias – o que, para os mais abastados, torna-se um arquivo na nuvem, prontamente copiado para

um novo organismo, sempre que necessário – relegando o corpo ao papel de involução provisório e abrindo as portas para a perspectiva de uma vida eterna (e de uma memória praticamente infinita). Por fim, em *Blade Runner 2049* (2017), sequência do filme clássico de 1982, o protagonista, K. (um agente robô), começa a duvidar de sua natureza artificial e se embrenha em uma jornada para descobrir sua verdadeira origem. Para tal fim, ele segue a pista de uma suposta recordação da infância. Em todos estes casos, o fio da memória, seja ele de uma rigidez esmagadora ou apenas uma frágil reminiscência que ilude a consciência presente, estrutura a narrativa e a busca dos personagens pela descoberta de suas identidades.

Memória e identidade

Longe dos cenários distópicos e dos embates em torno da questão da consciência que opõe a natureza humana à da máquina, nesta análise abordaremos um processo narrativo desencadeado pela recordação, centrado num discurso do sujeito moderno em conflito com sua identidade, numa narrativa situada em uma cidade fictícia dos EUA, na atualidade. A memória será tomada enquanto o fio de amarração do “si mesmo” a partir da narrativa exercida pelo indivíduo, aquilo que une os pedaços dispersos de sua existência, partindo de um exercício de lembrança que, enquanto ato narrativo, tem o papel de organizar e dar sentido ao que não se compreende no presente imediato. Um signo do passado que ressurge para abrir portas de significação e apontar para uma interpretação mais apurada, direcionada ao futuro, tal qual o processo da semiose na concepção peirceana: uma jornada que parte do objeto dinâmico⁴, isto é, o mundo tal qual ele é, antes de ser transformado e limitado a uma ideia (objeto imediato) através de qualquer representação, e passa por uma representação possível em direção ao interpretante final, um signo que vai se elaborando e crescendo no longo prazo, uma espécie de horizonte epistemológico ou ponto final – porém um destino que não tem data de chegada.

Isto significa entender que, mais do que um ponto de partida ou de chegada, a memória é um exercício contínuo de ressignificação, uma cadeia da semiose, o processo que nos define transitoriamente enquanto signos eternamente incompletos que somos, ainda que mesmo assim estejamos o tempo todo em busca de definições. No ensaio em que examina as *Confissões* de Santo Agostinho em aproximação a *Esperando por Godot*, de Samuel Beckett, tomando como tema central a questão da memória, Olney afirma que, para Agostinho, “A memória [...] deveria ser o fiador da identidade e da continuidade do ser através do tempo, a única ligação – mas ainda assim uma ligação ininterrupta e perfeitamente competente – entre a experiência do passado e a consciência

⁴ Na definição original de Peirce, “the Object as it is regardless of any particular aspect of it, the Object in such relations as unlimited and final study would show it to be.” (CP 8.183). Citamos *The Collected Papers of C.S. Peirce* (1936-1958) de forma convencional: x.xxx remete ao volume; parágrafo; traduções nossas.

presente”⁵ (1993, 861). Na interpretação de Agostinho, o tempo de Deus é um eterno presente, de forma que, se concebemos três instâncias temporais distintas, elas devem antes ser entendidas como “a lembrança presente das coisas passadas, visão presente das coisas presentes e esperança presente das coisas futuras” (*Confissões*, livro 11, 20). Olney destaca a passagem em que Agostinho fala da recitação de um salmo como um exemplo da síntese destes três tempos: “A vida deste meu ato divide-se *em memória*, por causa do que já recitei, e *em expectativa*, por causa do que hei de recitar. A minha atenção está presente e por ela passa o que era futuro para se tornar pretérito” (28).

Por que, então, narrar-se, rememorar, confessar a Deus algo que ele já sabe, visto que a consciência divina não distingue passado-presente-futuro, mas existe num tempo sintético, todo-abrangente? Se para Agostinho trata-se de uma questão de fundamento da fé religiosa – “Narro estas coisas pelo desejo de Vos amar” (*Confissões*, livro 11, 1) –, para Olney o ato de narrar a vida é “uma tentativa eternamente repetida de se encontrar a linguagem apropriada para descrever o eu e sua experiência, uma tentativa que inclui em si mesma todas as tentativas anteriores, ao mesmo tempo que as retoma enquanto experiência nesta última instância”⁶ (1993, 865). Por isso, o autor considera as *Confissões* a primeira obra a oferecer uma justificativa para o processo de “escrita da própria vida, de se encontrar as palavras que significam o eu e sua história”⁷ (858).

Não nos interessa aqui aprofundar a discussão metafísica da concepção de tempo de Agostinho, mas nos parece haver um interessante paralelismo entre a síntese temporal, representada por ele no exercício da recordação, e a natureza triádica do signo peirceano: identidade, memória, síntese de três tempos. Para Peirce, o “si mesmo” é fruto de um processo lógico de significação/interpretação que se desenvolve no tempo. Se para Agostinho o presente é a mediação entre o pretérito e o futuro, para Peirce (conforme modelo apresentado por Wiley; Andacht 2005), a identidade se forma a partir de uma relação triádica que envolve um “eu passado”, um “eu presente” (mediador), e um “eu futuro” (sua síntese provisória). Tal processo acontece conforme a estrutura do modelo triádico do signo peirceano, qual seja, a relação entre aquilo que é representado (o objeto), aquilo que o apresenta de algum modo aos sentidos (o *representamen*), e o efeito de sentido (o interpretante) (CP 2.228), que está no cerne desta teoria da significação como a geração lógica e autônoma de sentido (Ransdell

⁵ No original: “Memory [...] should be the guarantor of identity and continuity of being across time, the only liaison – but an unbroken and fully capable liaison all the same – between past experience and present consciousness.” Tradução nossa.

⁶ No original: “...a perpetually renewed attempt to find language adequate to rendering the self and its experience, an attempt that includes within itself all earlier attempts and that draws up behind it all these earlier attempts in this latest quest”. Tradução nossa.

⁷ No original: “The entire justification, validation, necessity, and indeed exemplary instance of writing one’s life, of finding the words that signify the self and its history”. Tradução nossa.

1989). Resguardadas suas diferenças, ambos os pensadores compartilham o entendimento do exercício da memória enquanto um ato de produção de significado que opera uma união de três tempos, e desta maneira se manifesta como um *processo contínuo* constituidor de nossa identidade (Andacht, Michel 2005), que, portanto, não deixa de crescer em complexidade ao longo da vida. Tal concepção da memória será fundamental para nossa interpretação semiótica do *self* a partir do processo de lembrança no episódio de ficção televisiva escolhido.

Neste trabalho, analisamos a cena de abertura (1'37" a 6'33") do segundo episódio, "Night Finds You", da segunda temporada da série televisiva *True Detective* (2015), de forma a investigar como um ato reflexivo provocado por um objeto externo desencadeia um inquietante processo de lembrança no protagonista, Frank, envolvendo-o num diálogo de caráter fortemente autorreflexivo e existencial. Se na tragédia mais conhecida de Shakespeare é o fantasma do pai – que traz consigo a opressão de um pedido que o filho não parece ser capaz de aceitar ou realizar, causando-lhe um pesado sentimento de culpa – que lança o jovem Hamlet num profundo solilóquio, levando-o a questionar sua razão de estar neste mundo, o que faz com que Frank em *True Detective* seja arrastado para a cadeia semiótica da busca da identidade é uma simples mancha no teto de seu quarto. Este elemento externo é um exemplo paradigmático da intrusão de uma força bruta na vida, algo que desloca e aprisiona sua atenção sem que se possa evitá-lo, e que exige dele uma resposta imediata – a qual surge no episódio em forma de um diálogo dominado por uma lembrança de infância. O processo da semiose originada pela aparição da mancha no teto do quarto de Frank, no entanto, não se encerra na própria cena, mas gera a potencialidade da síntese – que produzirá sua significação em um nível mais completo – sempre aberta a uma determinação impossível de conhecer de antemão. Naturalmente, no universo da ficção, a interpretação é uma etapa que cabe ao espectador completar. Diferentemente da vida real humana, em que seus protagonistas não têm a chance de ver como se encerra sua própria jornada, já que morrem no final, na ficção podemos experimentar de modo vicário uma vida imaginada e representada do começo ao fim. Ela é apresentada enquanto um fascinante encadeamento de signos fechado materialmente – embora seja sempre aberto por se tratar de signos estéticos que nos convidam a prolongar e a multiplicar a atenção hermenêutica, a tentar diversas estratégias interpretativas. E, justamente por isso, diante do ponto final da história, podemos chegar, naquele momento, à síntese semiótica da jornada desta vida ficcional, mas verossímil, que se encerrou no relato audiovisual. Nossa análise pretende sublinhar alguns elementos que contribuem para uma interpretação da jornada de Frank naquele momento específico do relato que ele habita.

Um dos aspectos mais destacados desta série aclamada pela crítica⁸ é sua complexidade imagética, que exerce um papel fundamental na narrativa. Juntamente com a natureza indicial do signo, que estará no centro de nossa análise, a mancha no teto, suas características icônicas serão determinantes para a semiose. A vinheta de abertura é uma prévia desta característica definidora em *True Detective*: imagens e sombras dos personagens principais deslizam sobre um fundo composto por fotografias da cidade de Vinci, o espaço ficcional onde a narrativa acontece, e seus corpos e rostos se misturam aos prédios, campos e rios da cidade. Este quadro é colorido por pinceladas de vermelho, enquanto o balé das imagens é embalado pela música de Leonard Cohen, “Nevermind”. Desta forma, nossa análise estará centrada nos aspectos icônicos do processo semiótico, especificamente na ação dos signos qualitativos, uma vez que o foco de nosso questionamento se direciona a uma sequência específica de imagens desta cena. Todavia, antes de entrarmos propriamente na sua análise, será necessário alinhar alguns princípios teóricos que embasam nosso trabalho.

Self e Semiose em Peirce

Juntamente com uma breve apresentação dos conceitos da semiótica peirceana, em especial sobre os aspectos que nos interessam para essa análise, recorreremos ao trabalho de Andacht e Michel (2005) para uma abordagem do *self* ou “si mesmo” enquanto produto de uma relação semiótica. Em linhas gerais, pode dizer-se que o modelo semiótico peirceano pressupõe que vivemos em um universo de signos, o que significa que nossa compreensão do mundo é de natureza fundamentalmente semiótica – aqui entendida de forma ampla, como a ciência que estuda os processos de significação humanos e também naturais sem solução de continuidade. Sua empreitada teórica foi uma tentativa de compreender como os significados são gerados por meio do funcionamento dos signos, o que, por sua vez, resulta num crescimento ininterrupto da complexidade destas relações, na medida em que o tempo avança, já que a criação de sentidos funciona a partir de um mecanismo autônomo e contínuo em expansão constante (Ransdell 1992). Em uma de suas muitas definições de signo, Peirce escreve que um signo é “tudo aquilo que por um lado é determinado por um Objeto e por outro determina uma ideia na mente de alguém, sendo que esta última determinação, a que denomino *Interpretante* do signo, é consequentemente determinada por intermédio daquele Objeto” (CP 8.343). Esta definição de signo coloca em primeiro plano a natureza sígnica como um processo lógico, ou seja, um elemento da cadeia relacional e triádica da semiose, que é a ação dos signos. Todo pensamento ou sentimento é, portanto, parte de uma corrente

⁸ O site www.metacritic.com apontava, em janeiro de 2016, um *score* de 87 na avaliação dos críticos, com apenas uma resenha negativa na imprensa de um total de 41. Além disso, foi a série estreante com maior audiência produzida pela HBO, até hoje.

contínua de semiose, que é o processo lógico de produção de signos interpretantes em uma relação triádica: o signo intermedia nossa relação com o objeto, isto é, com o mundo, quer empírico e concreto, ou imaginário, produto da fantasia, o que resulta na produção de um interpretante, que é um signo mais desenvolvido, o qual, por sua natureza sgnica, gera outra corrente sucessiva, na qual o interpretante gerará um novo signo, e assim por diante, indefinidamente. Signos são, conseqüentemente, definidos por suas relações lógicas com o objeto e o interpretante (Andacht 2013), dentro de um processo de continuidade lógica, ou “sinequismo”, que propõe uma conexão falível e incompleta, mas real, entre os signos e a realidade por aqueles revelada. O signo, o objeto que representa e a interpretação que produz formam a cadeia inquebrável da semiose, fora da qual nenhuma significação nem acesso ao mundo externo ou interno – pois os pensamentos e as lembranças são também parte deste processo – é possível.

Outro aspecto fundamental desta teoria é que o processo da semiose, ao menos em parte, está além do controle humano, ainda que esteja em uma relação fundamental com a ação humana, uma vez que “os signos agem como tendências autônomas na produção de sentido” (Andacht 2013, 31). Todavia, não se trata de dizer que *qualquer* significado é um resultado igualmente possível de uma dada relação triádica, o que implicaria no relativismo absoluto, ou ainda que a significação seja totalmente independente da ação humana, o que seria uma posição teórica próxima do positivismo radical. Como aponta Ransdell:

Criação e mudança de significados é fundamentalmente uma função das disposições e espontaneidades dos signos em si mesmos; e, embora possamos desenvolver nossas habilidades de produção criativa, o resultado de nosso esforço nunca é um produto exclusivo do que *nós* fazemos: o homem propõe, mas o signo dispõe. (1992: 03; tradução nossa)

Estudar a semiose, conseqüentemente, é uma tentativa de capturar e descrever tais “disposições e espontaneidades” possibilitadas pelos signos – dentro do escopo das interações humanas –, o que é válido tanto para as relações humanas no mundo real quanto para aquelas que são construídas em mundos ficcionais.

Nossa percepção do mundo é “fenomenológica” no sentido em que percebemos tudo a nossa volta a partir da experiência que os sentidos nos proporcionam, e nos limites que ela mesma gera em nossa interpretação. Todo ato de percepção, por sua vez, tende a se transformar num interpretante, um signo simbólico por natureza, uma vez que é fruto de uma interpretação que acontece em nossa mente, que é outro signo cuja finalidade última é a de ser interpretado de certo modo. Os signos que povoam nossa mente possuem relações distintas com os objetos que os determinaram, e conseqüentemente geram tipos de interpretantes distintos. Conforme descreve Andacht (2013, 1): “A semiose é a jornada

ininterrupta a partir do objeto dinâmico – o real como ele é além de qualquer representação – através do meio ou *representamen* até um signo mais desenvolvido do objeto representado, onde o sentido pode ser apreendido, o interpretante.” Aqui, o meio (ou *representamen*) é equivalente ao uso que fazemos neste trabalho da palavra “signo”, enquanto parte da tríade “objeto-signo-interpretante”. Também digno de nota nesta citação é o aspecto da natureza ininterrupta do processo da semiose, que se nos apresenta como este mar interminável de signos pelo qual navegamos por toda a vida. Explorando um pouco mais essa relação do signo com seu objeto e interpretante, lemos em Peirce:

sempre que pensamos, temos presente e nossa consciência algum sentimento, imagem, concepção ou outra representação, que serve como signo. Mas se segue de nossa própria existência [...] que tudo o que está presente para nós é uma manifestação fenomenológica de nós mesmos. Isso não impede que seja um fenômeno de algo independente de nós, assim como o arco-íris é sempre uma manifestação do sol e da chuva. Quando pensamos, então, nós mesmos, como somos naquele momento, aparecemos como um signo. Pois um signo tem, necessariamente, três referências: primeiro, é um signo *para* algum pensamento que o interpreta; segundo, é um signo *por* algum objeto para o qual, naquele pensamento, ele é equivalente; terceiro, é um signo *em* algum respeito ou qualidade, o que o traz em conexão com o objeto. (CP 5.283; grifos no original)

Compreendemos que, quando Peirce fala da relação do signo “*para* algum pensamento”, ele está considerando o aspecto simbólico desta relação, qual seja, a criação de um interpretante, simbólico por natureza⁹; quando ele fala do “signo *por* algum objeto”, ele está apontando para o objeto representado pelo signo, referindo-se, portanto, a seu aspecto indicial, qual seja, sua relação factual com algo que existe no mundo; e finalmente, quando ele fala do signo “*em* algum respeito ou qualidade”, está se referindo a seu aspecto icônico, o qual se baseia em uma qualidade intrínseca do objeto. Desta forma, temos aqui mencionados os três aspectos fundamentais da relação entre um signo e seu objeto dinâmico: icônica, indicial, simbólica. Esta tríade semiótica, portanto, não pode funcionar por exclusão. Bem ao contrário, como aponta Ransdell (1997, 17), tudo depende da maior relevância analítica de apenas uma dimensão semiótica, conforme o interesse do pesquisador:

Assim quando identificamos um signo como sendo icônico, por exemplo, isso significa que a iconicidade daquele signo é de um interesse especial para nós, por alguma razão qualquer implícita na situação e propósito daquela análise, sem qualquer implicação no

⁹ Cabe mencionar que há outras classes de interpretante, quais sejam, o emocional, o energético e o lógico, conforme a classe de efeito produzido na semiose. Desse modo, queremos advertir ao leitor que o interpretante não é apenas simbólico, mesmo se neste artigo essa classe é a única que será discutida.

sentido de que ele seja, por consequência, não-simbólico ou não-indicial.

Os três aspectos de apresentação do signo serão também faces do “*self* semiótico”, pois ele será um signo assim como todos os outros. Conforme ressaltam Andacht e Michel (2005, 63), “Nem parte do cérebro, nem uma abstração sociocultural, o *self* se dá ao conhecimento a partir da sua externalidade; sua mente encarnada”. O pensamento, para Peirce, só pode ser concebido como um signo, e, portanto, como elemento de uma semiose. O *self* é produto de um processo reflexivo, e da mesma forma constitui um signo externo, pois:

o autoconhecimento envolve crucialmente a interpretação de si mesmo enquanto um outro. Assim, a experiência de um mundo interior deriva da troca ativa e interminável com o mundo externo. A construção do pensamento enquanto um diálogo interno do *self* ao longo do tempo é o resultado natural da ação semiótica. Peirce descreve este mecanismo como uma conversa na qual o *self* do presente – o papel do “Eu” – se dirige ao *self* do futuro como se fosse um “Você”, de forma semelhante à que teria caso se dirigisse aos outros. (Andacht & Michel 2005, 63)

Na cena em que nos propomos a analisar, observamos a própria consciência externalizada do personagem, como ele busca entender a si próprio em um diálogo com sua esposa, durante o qual lhe surge uma memória de infância. Esta memória se apresenta como uma metáfora de seu estado atual, um signo interpretativo do seu *self*, ao mesmo tempo em que se projeta para seu “Eu” futuro, delineando outras possibilidades de interpretação deste signo. Esse processo de discussão permite observar de modo privilegiado a semiose em funcionamento, a geração de novos sentidos que nos aproximam da verdade: “É por meio da autocrítica de nossas interpretações, que são frequentemente enquadradas em uma narrativa, que os significados crescem” (Andacht & Michel 2005, 67).

Como optamos por destacar o aspecto icônico do objeto que desencadeia este processo de autorreflexão, a mancha dupla no teto¹⁰, cabe-nos compreender o que define um ícone na semiótica peirceana. Para isso, devemos antes apresentar outra noção triádica, aquela das três categorias fenomenológicas com que Peirce analisa toda experiência, possível, concreta e habitual: Primeiridade, Secundidade e Terceiridade. A Primeiridade se refere ao ícone, uma vez que ele tem como aspecto central a manifestação de uma possibilidade, de uma qualidade absoluta sem considerar mais nada. De acordo com a descrição de Peirce: “Primeiridade é a forma de ser que consiste na existência de seu sujeito tal como ele é,

¹⁰ Não obstante, como escrevemos acima, não se trata de um ícone puro, porque essa mancha é um índice ou signo indicial de umidade nesse ponto da casa. Para nossa análise escolhemos nos focar na iconicidade desse elemento do mundo.

independentemente de qualquer outra coisa. O que só pode ser uma possibilidade.” (CP 1.25) A categoria da Primeiridade, portanto, se refere ao signo em seu aspecto único, um elemento isolado, algo ainda não materializado em modo algum. A realização concreta desta “possibilidade”, de uma forma ou outra, é o que irá mover a semiose às outras duas instâncias. A Secundidade é a categoria da existência física, aquela que se refere à ligação existencial entre o signo e o objeto. Portanto ela pressupõe uma junção física, dual, que requer necessariamente duas coisas, por exemplo, os sintomas palpáveis ou visíveis de uma doença. A Terceiridade é a categoria que nos leva à dimensão interpretativa do signo mais complexo que é produzido na semiose. Enquanto o ícone é apenas uma possibilidade imaginável aos olhos da mente, o signo icônico, ou hipoícone (CP 2.276), é aquele que materializa sua qualidade distintiva. Conforme esclarece Santaella: “É por isso que, se o signo aparece como simples qualidade, na sua relação com seu objeto, ele só pode ser um ícone. Isto porque qualidades não *representam* nada. Elas simplesmente se *apresentam*.” (2007, 63; ênfase nossa). E a autora ainda acrescenta: “Daí que o ícone seja sempre um quase-signo: algo que se dá à contemplação” (2007, 64).

A análise do funcionamento do signo em si mesmo nos levará a uma outra tríade, equivalente à anterior: qualisigno, sinsigno e legisigno, que resultam da consideração analítica do signo ou *representamen* em si mesmo. Trata-se de atentar para o que escolhemos como aspecto determinante no signo, seja sua qualidade, sua existência, ou seu aspecto normativo. Aqui novamente é importante lembrar que quando um signo específico é considerado, para propósitos analíticos, como um “qualisigno”, por exemplo, isso não implica que não se possa enquadrá-lo analiticamente nas outras categorias. Conforme esclarece Ransdell (1997, 35):

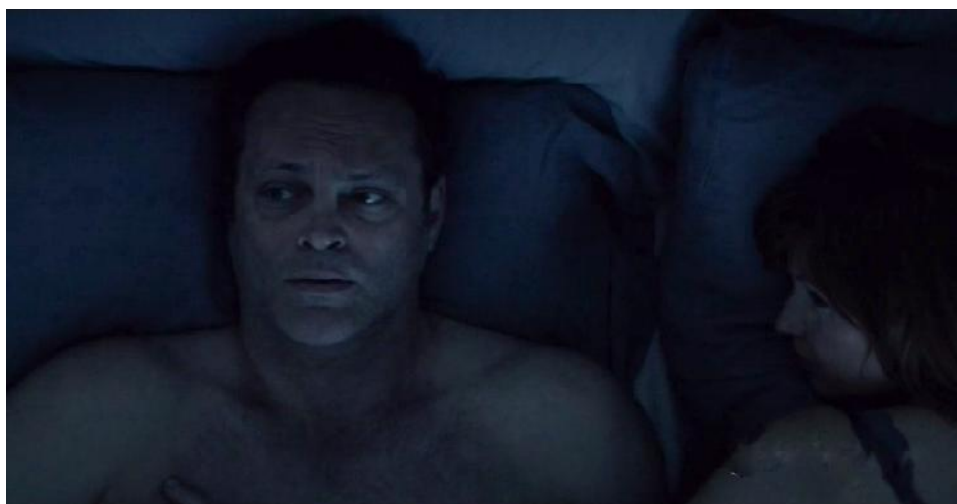
Assim, o mesmo objeto que, a partir de uma perspectiva categorial, é uma qualidade, e, de outra perspectiva, um indivíduo existente, também pode ser pensado, de uma terceira perspectiva categórica, enquanto um poder incorporado (...) não há, em geral, qualquer implicação necessária ligando uma identidade de qualisigno à identidade de sinsigno de algo, nem de qualquer uma delas à sua identidade como legisigno.

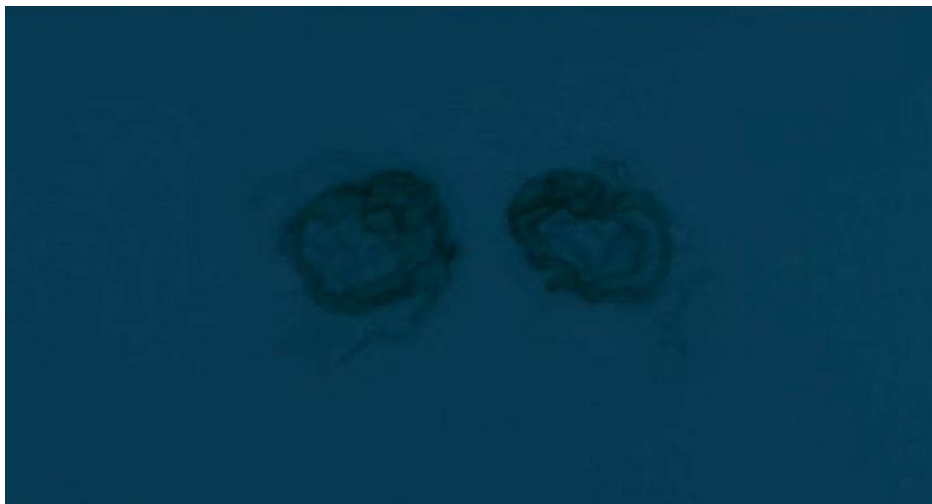
Desta forma, podemos entender que este conjunto de relações que a semiótica peirceana procura descrever a partir de suas tricotomias se apresenta enquanto produto do ato interpretativo, sob diferentes vieses de análise do signo. Falar do aspecto icônico de um signo significa direcionar o olhar analítico especificamente para tal aspecto da relação de significação, o que se justifica tão somente por um interesse do pesquisador. Delimitados esses pressupostos teóricos fundamentais, prosseguiremos agora à análise da cena que escolhemos, com o intuito de descobrir o que seus signos podem nos revelar sobre as verdades de sua cadeia semiótica.

Navegando na corrente semiótica ao encontro da noite imaginada

Frank é um homem perturbado – nós o conhecemos no episódio 1. O gângster da cidade – sujeito alto e elegante, mas não tão confortável em reuniões de negócio –, ele está tentando fechar um grande acordo comercial na área imobiliária, um negócio que envolve os homens mais poderosos de sua cidade – um conjunto que inclui o prefeito, para quem ele sempre foi uma espécie de capataz, e ainda investidores estrangeiros. Mas as coisas não estão se saindo muito bem para este homem que sonha em se tornar um respeitável *businessman*. Ele liquidou seus ativos para levantar dinheiro para o negócio, confiante de que faria a grande virada de sua vida: estava deixando o cassino e a boate para trás e entrando definitivamente no mundo dos homens de negócios respeitáveis. Mas eis que Caspere, seu sócio no acordo, figura pública central na cidade de Vinci e uma espécie de ponte entre o submundo que Frank habita e este universo superior, repentinamente desaparece, e com ele se vai todo o dinheiro levantado pela sociedade, o que ameaça sua sobrevivência imediata. Após ser anfitrião de um tenso coquetel para potenciais investidores no negócio, que são pegos de surpresa pela situação e não escondem o incômodo com a ausência de Caspere, Frank vai pra casa encarar mais uma noite em claro, sem saber o que esperar do dia seguinte.

O episódio *Night finds you* abre com uma sequência de cenas externas da casa de Frank, chamada de Casa Semyon (sobrenome de Frank), e em seguida a câmera corta para o ponto de vista do teto de seu quarto de dormir, olhando para baixo, focada verticalmente em Frank, que está deitado ao lado da esposa. Estamos nas primeiras horas do amanhecer, sob a luz natural, instantes antes do raiar do dia seguinte ao coquetel, Frank parece que não pregou os olhos durante a noite toda e agora seu olhar se fixa inquisitivamente no teto, quando diz a primeira frase do episódio: “Como é que aquela mancha de umidade foi parar lá? (A câmera corta para duas manchas acinzentadas no teto, diretamente sobre ele)”.





Figuras 1-2: Fotogramas de *True Detective*, “Night finds you” (2.01). © Home Box Office (HBO).

Este momento inicial do episódio nos oferece uma oportunidade de contato com um elemento físico, uma coisa perceptível que fornece o material e a energia necessária para deslanchar o processo de semiose: a dupla mancha de umidade no teto, a qual vai se transformar num objeto semiótico. Conforme Peirce esclarece:

O que o signo virtualmente tem de fazer a fim de indicar seu objeto – e torná-lo seu – tudo o que ele tem de fazer é apenas capturar o olhar do intérprete e forçosamente direcioná-lo para o objeto desejado: é o que uma batida na porta faz (...) É uma compulsão puramente psicológica, nada mais. (CP 5.554)

E, podemos dizer, é exatamente o que a mancha faz: ela captura os olhos de Frank. Esse impacto inicial da mancha a caracteriza como nosso objeto semiótico central nesta cena: ela é “a pura força da categoria da Secundidade, o bruto golpe externo que violentamente agarra nossa atenção, se sobrepondo à qualquer aspecto de apresentação do signo”. (Andacht 2004, 12). A mancha provoca no início uma reação puramente física, e Frank, claramente incomodado por sua presença, reage fazendo a si mesmo um questionamento: “Choveu duas vezes nesse ano?”

A clara natureza indicial deste signo nos leva, naturalmente, a abordá-lo como um “sinsigno” num primeiro momento, que Peirce assim descreve: “uma coisa que realmente existe e que é um signo. Ela só pode sê-lo por suas qualidades; de forma que envolve um ‘qualisigno’, ou antes, vários qualisignos.” (CP 2.245) A percepção da mancha faz com que Frank mergulhe em uma reflexão existencial como tentativa de compreender seu impacto. Sua esposa, Jordan, agora desperta, será seu par no diálogo. Ela diz a ele:

Jordan: “Pare de pensar.”

Frank: “Eu não gosto de estar por um fio.”

Jordan: “Ninguém fica rico só com o próprio dinheiro.”

Frank: “Eu nunca soube o que fazer com isso. Dinheiro.”
(Câmera corta para a área externa da casa; Tadução nossa.)

O casal continua a conversar, enquanto vemos algumas imagens da casa – uma propriedade luxuosa, no topo de uma montanha, decorada de forma impecável, com uma bela vista sobre a cidade – entremeadas por closes dos seus rostos:

Frank: “Hoje percebo isso sobre mim.”
Jordan: “Você sempre disse que quer ter muitas propriedades.”
Frank: “Sim, mas você tem que ter filhos pra quem deixar. Nunca é realmente seu. Você não leva com você.”
Jordan: “Você não leva nada com você.”
Frank: “Só você mesmo, o que quer que tenha sido.”
Jordan: “Eu batalhei a vida inteira. Como você. E não ser pobre é melhor do que o oposto disso.”
(Tadução nossa.)

O surgimento da mancha de umidade, sua natureza física concreta, nos direciona à ideia de semelhanças em potencial, da qual extraímos duas possíveis interpretações: 1. a imagem dos testículos de um homem, ou ainda dos ovários da mulher, o que representa os órgãos da fertilidade; 2. um par de olhos. A discussão sobre dinheiro, assunto que está no centro das preocupações do casal, traz à tona uma outra tensão, além da situação periclitante do negócio que ele está tentando fechar, que tem definido a relação entre Frank e Jordan: suas tentativas frustradas de engravidar, uma situação que se desenvolverá ao longo dos episódios seguintes, mas que surge aqui de forma embrionária na narrativa. Em um capítulo futuro da série, descobriremos que Frank é fértil, mas Jordan não, o que basicamente anula o sentido de sua vida a partir da reflexão desencadeada pela mancha nesta cena – uma interpretação fortalecida pela sucessão de imagens da casa vazia sob a meia-luz da alvorada. Sua vida, até então movida pelo desejo de acumular dinheiro, é esvaziada pela perspectiva de não deixar herdeiros. Tal interpretação, todavia, a essa altura da história é uma possibilidade narrativa ainda um tanto distante, uma vez que não temos a informação a respeito da infertilidade de Jordan – embora isso tenha sido sugerido. De qualquer forma, esse desenvolvimento futuro mantém o signo vivo dentro da narrativa, se desenvolvendo, conforme o princípio peirceano de que “os símbolos crescem” (CP 2.302), acrescentando-lhe novas possibilidades interpretativas na medida em que a história prossegue. Se contemplamos a imagem da mancha como sendo um ícone dos órgãos reprodutores do homem e da mulher, isso quer dizer que estamos pensando nela enquanto um legisigno icônico, o que Ransdell (1997:41) descreve desta forma:

a concepção do legisigno icônico está sendo implicitamente requisitada toda vez que se identifica em um processo de semiose uma tendência inerente a manter uma certa identidade formal ou qualitativa ao longo de uma série de transições semióticas do signo ao signo interpretante. Legisignos icônicos estarão normalmente em

comunhão com legisgnos indiciais e simbólicos como fatores de controle no processo semiótico, todavia, com o legisigno indicial funcionando para manter a identidade da referência ou origem do pensamento, e o legisigno simbólico fornecendo os contornos do aspecto télico, propositivo ou direcional do processo.

Assim, entendemos que a forma da imagem da mancha corresponde à “identidade formal ou qualitativa” que permanece estável e será igualmente aplicável para a outra interpretação muito diferente do signo icônico – a dos “olhos”. A interpretação da mancha por uma semelhança com os órgãos reprodutores só é possível a partir da conversa que Jordan e Frank travam na cama, que são os “legisgnos simbólicos fornecendo os contornos” da semiose, conforme explica Ransdell (1997).

Mas o impacto da mancha não se encerra ali. A reflexão de Frank de repente se transforma em digressão, e ele resgata uma memória traumática da infância. Quando tinha seis anos de idade e vivia com o pai alcoólatra, costumava ficar trancado no porão, ao longo da noite, quando o pai saía de casa para se embriagar. Uma certa vez, seu pai não retornou pra casa na manhã seguinte, e ele acabou ficando preso lá por cinco dias, sozinho, sem comida e no escuro. No momento mais dramático deste confinamento, o menino Frank esmagou com as próprias mãos um rato que lhe mordiscava os dedos. Agora a presença da mancha de umidade no teto de sua casa “dos sonhos” o transporta para aquele momento de máxima vulnerabilidade, resgatando uma memória nada agradável, que ele se sente impelido a revisitar:

Jordan: “Às vezes eu me pergunto quantas coisas deste tipo você tem guardadas. E que eu não sei a respeito.”

Frank: “Desde então, eu me pergunto: e se ele nunca voltasse pra casa? E se eu ainda estiver naquele porão escuro? E se eu morri lá? É disso que ela me lembra?”

Jordan: “Ela?”

Frank: “A mancha de umidade. Algo está tentando me dizer que é tudo papel-machê. Algo está me dizendo pra acordar. Como... como se eu não fosse real. Como se eu apenas estivesse sonhando.”

(Tradução nossa.)

Estamos olhando para Frank e Jordan exatamente do ponto de vista da mancha, com a câmera focalizando-os verticalmente de cima pra baixo. Em um nível metaficcional, podemos entender a fala de Frank como dirigida a nós mesmos, os espectadores, como se aquela mancha representasse *nosso* par de olhos se intrometendo na cena. Tal interpretação estaria em sintonia com a dúvida reflexiva expressa por Frank: ele não é real, mas só uma peça de ficção. A mancha seria, novamente, conforme nossa análise, um legisigno icônico, representando o par de olhos de um observador externo, uma interpretação para a qual a fala de Frank aponta explicitamente. Recorremos aqui mais uma vez a Ransdell (1997, 39):

Um uso da concepção de legisigno icônico seria na descrição de um processo semiótico no qual uma certa forma ou qualidade se mantém ao longo da cadeia do processo, de forma que cada interpretante icônico sucessivo parte de, ou ainda incorpora, algo externo ao ícone propriamente inserido em cada membro da cadeia (em virtude do que a cadeia é iconicamente unitária), ou ainda simplesmente duplica o signo anterior em seu aspecto icônico.

Esta “duplicação” de que fala Ransdell ganhará um aspecto literal no fechamento da cena que estamos analisando: a câmera se distancia de Frank e Jordan, ainda deitados na cama e olhando pra cima, com a seguinte descrição no roteiro: “Corta para a mancha no teto. Então corta para: Int Morgue – Close na cabeça de Ben Caspere e nos buracos de seus olhos” (sequência exibida na figura abaixo). A mancha que olha para o casal, por obra da montagem, instantaneamente se transforma no par de olhos de Caspere. Dentro de alguns segundos, ficaremos sabendo que ele morreu em uma sessão de tortura: alguém pingou ácido em seus olhos enquanto ele estava amarrado em posição dorsal.



Figura 3: Fotograma de *True Detective*, “Night finds you” (2.01). © Home Box Office (HBO).

A jornada semiótica de Frank se inicia pelo confronto com a mancha que o olha de cima, como um futuro inescapável que o espreita assustadoramente. Trata-se do reconhecimento da realidade externa, que está além do seu controle, como comentam Andacht e Michel (2005, 59):

Quando Peirce escreve que “o sentido de externalidade na percepção consiste em um sentimento de impotência diante da força dominadora da percepção” (CP 1.334), ele nos oferece uma apreensão semiótica de uma experiência de crescimento básica no processo do desenvolvimento humano, qual seja, a aceitação dos rígidos limites do mundo real, que é o que gradualmente encerra o sentimento de onipotência de uma criança.

Pois é este sentimento de impotência diante da mancha, percebido por Frank, que o coloca diante “dos rígidos limites do real” e o aproxima de uma aceitação de sua realidade indigesta, insuportável: os negócios não vão bem e caminham para um beco sem saída; além disso, ele não terá filhos, o que faz com que sua luta para enriquecer, o objetivo de toda uma vida, pareça banal, inútil e inócua. A mancha coloca sua vida em perspectiva, traz à tona uma memória traumática e desencadeia um processo autorreflexivo que põe sua identidade em cheque. E assim, esse elemento aparentemente trivial do relato nos permite desenvolver uma interpretação a partir de seus aspectos enquanto signo icônico, remetendo-nos à questão da infertilidade. Não só do ponto de vista biológico, mas como um símbolo maior da vida deste personagem: uma vida sem a perspectiva da continuidade, do legado; uma vida que se encerra em si mesma – o que leva Frank a questionar se ele está, de fato, vivo.

Essa interpretação a que chegamos para a semiose da identidade de Frank é, em suma, a síntese que nós, espectadores, podemos realizar a partir da abordagem semiótica de sua trajetória ficcional. Nosso olhar para a cena é certamente mais abrangente do que o do personagem, pois a narrativa nos permite ver além do que ele vê – inclusive, a transformação da mancha nos olhos perfurados de Caspere. No entanto, fomos convidados persuasivamente a vivenciar seu conflito identitário por meio de seus próprios olhos, de sua consciência que opera o resgate da memória de infância que coloca em xeque sua identidade, sua existência futura. Nesse sentido, não podemos dissociar nossa própria consciência interpretativa daquela que nos é apresentada pela narrativa como sendo a consciência do personagem. Conforme aponta Goffman, a essência da ficção está calcada na sua capacidade de proporcionar o envolvimento (*engrossment*) do espectador de tal forma que provoque sua efetiva imersão no universo narrativo: “...o envolvimento de um leitor com um episódio de um romance é, naquilo que realmente importa, o mesmo que seu envolvimento em uma sequência de experiências ‘reais’¹¹” (1986, 347). Assim, por força do efeito mimético, nossa jornada de percepção como espectadores só pode existir enquanto uma determinação da jornada do protagonista.

¹¹ No original: “a reader’s involvement in an episode in a novel is in the relevant sense the same as his involvement in a strip of ‘actual’ experience.”

Conclusão

Em comentário ao trabalho de Colapietro sobre o *self* semiótico, Andacht e Michel concluem que “tornar-se um *self* (...) implica, na verdade, um envolvimento constante em uma atividade semiótica autocontrolada que é inseparável da busca falível de um ideal de evolução” (2005, 73). O homem moderno, de Hamlet a Frank Semyon, é um ser que verbaliza seus pensamentos e narra suas memórias num processo contínuo de autodefinição crescente. Na cena de *True Detective* que nos propusemos a analisar, encontramos um exemplo emblemático deste processo narrativo do eu, um rico conjunto de signos organizados numa narrativa de ficção audiovisual, e carregados de potencial interpretativo futuro. Partimos da concepção de *self* enquanto uma unidade transitória que se desenvolve no processo autorreflexivo decorrente do confronto com a realidade bruta. Esta “revelação progressiva da realidade ‘bruta’ através dos signos, que é um esforço intencional, falível, determinado – no sentido de ser limitado – pelo objeto semiótico” (2005, 58) é o motor do processo identitário de nosso personagem, que se encontra em um momento decisivo da vida.

A relevância do nível imagético ao longo da narrativa nos direcionou para o aspecto icônico da comunicação. Para Peirce (CP 2.92), os ícones são signos da categoria da Primeiridade que guardam um potencial de interpretação calcado em suas qualidades intrínsecas. É a partir desse princípio que buscamos traçar interpretações possíveis à imagem da mancha no teto, e ao efeito de sua aparição para o desenrolar da trama. Como uma obra de ficção, *Night Finds You* nos permite enxergar uma cadeia semiótica fechada, da qual a síntese ou efeito de sentido – ou seja, a produção do interpretante – depende de nosso olhar interpretativo enquanto público conhecedor / informado desta série.

Escolhemos focar no aspecto icônico do processo partindo do princípio de que a iconicidade é “o reconhecimento da única forma pela qual podemos nos familiarizar com as formas da experiência, com a dimensão qualitativa do que percebemos, e com o que sonhamos ou imaginamos” (Andacht 2004, 11). A aparição da mancha de umidade no teto é uma experiência desencadeadora de uma cadeia de interpretações que nos revelaram a sujeira ou a escuridão sórdida que se esconde por baixo da superfície imaculada do lar de Frank e Jordan, o que serve como metáfora perfeitamente apropriada para sua existência, ao mesmo tempo em que aponta para o “Eu” futuro da sua identidade em transformação. É esta rica relação entre texto e imagem o que constrói profundas camadas de sentido para essa narrativa, caracterizando *True Detective* como uma obra de ficção serial de qualidade destacada.

BIBLIOGRAFIA

- Agostinho, de Hippo, Santo. 1999. *Confissões*. São Paulo: Editora Nova Cultural.
- Andacht, Fernando Torres. 2013. “¿Qué puede aportar la semiótica triádica al estudio de la comunicación mediática?” *Revista Galáxia*, Vol. 12, No. 25, 24-37.
- _____. 2004. “Reflections on Iconic Power. From Technocynicism to Synechism”, *Visio International Journal of Visual Semiotics*. vol. 9, 1-2, 133- 150.
- _____; & Michel, Mariela. 2005. “A semiotic reflection on self-interpretation and identity”. *Theory and Psychology*, Vol. 15 (1): 51-75.
- Bloom, Harold. 2012. *Abaixo as verdades sagradas – poesia e crença desde a Bíblia até nossos dias*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Giddens, Anthony. 2002. *Modernidade e identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- Goffman, Erving. 1986 [1974]. *Frame analysis. An essay on the organization of experience*. Boston: Northeastern University Press.
- Olney, James. 1993. “Memory and narrative – the weave of life-writing”. *New Literary History*, 24: 857-880.
- Peirce, Charles Sanders. 1931. *The Collected Papers of C. S. Peirce*. Charles Hartshorne, Paul Weiss, and Arthur Burks (eds.). Cambridge: Harvard University Press.
- Ransdell, Joseph Morton. 1997. “On Peirce’s concept of Iconic Sign”. Acedido em 30 de Janeiro de 2019. <http://www.iupui.edu/~arisbe/menu/library/aboutcsp/ransdell/ICONIC.HTM>
- _____. 1992. “Teleology and the Autonomy of the Semiosis Process”. Acedido em 30 de Janeiro de 2019. <http://www.cspeirce.com/menu/library/aboutcsp/ransdell/autonomy.htm>
- Santaella, Lucia. 2007. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense.
- _____. 2002. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Cengage Learning.
- Tufekci, Zeynep. 2014. “The Social Internet: Frustrating, Enriching, but Not Lonely”. *Public Culture*, 26 (1 [72]): 13–23. doi: <https://doi.org/10.1215/08992363-2346322>
- van Zoonen, Liesbet. 2013. “From Identity to Identification: Fixating the Fragmented Self.” *Media, Culture & Society* 35, no. 1 (Janeiro): 44–51. doi:[10.1177/0163443712464557](https://doi.org/10.1177/0163443712464557).

FILMOGRAFIA

Altered Carbon. Mythology Entertainment, Skydance Television, EUA, 2018.

Black Mirror. Zeppotron, Channel 4 Television Corporation, Gran Babiaka, Reino Unido, 2011-2017.

Blade Runner 2049. Realizado por Denis Villeneuve, Alcon Entertainment, Columbia Pictures Corporation, Sony, EUA, Reino Unido, Hungria, Canadá, 2017, 164 min.

'Night Finds You', *True Detective*. Realizado por Justin Lin, Anonymous Content, Passenger, EUA, 2015, 59 min.

Westworld. Bad Robot, Jerry Weintraub Productions, Kilter Films, EUA, 2016-2018.

Recebido em 30-06-2018. Aceite para publicação em 22-12-2018.

O colorido de *Breaking Bad*: excessos narrativos e seus efeitos nas interpretações dos fãs

Wanderley Anchieta¹

Jonas Pilz²

Introdução

A narratologia de cunho estruturalista³ costuma avaliar a disposição das narrativas em uma separação funcional entre *história* e *discurso*⁴, na qual a primeira consiste numa espécie de abstração lógica executada pelo leitor/espectador conforme o mesmo adentra pela superfície material da segunda, cuja manifestação se torna impreterível organização daquilo que se quer transmitir, pelo autor. Em outras palavras a história é o composto de ideias que se quer levar a outrem, e o discurso é a maneira como essas ideias são efetivamente levadas a esse outrem. Se esse conceito fosse trabalhado de forma tão elástica, praticamente qualquer manifestação textual poderia ser considerada narrativa: uma receita de bolo, afinal, aduz ideias e as organiza numa sequência. Assim, os requerimentos mínimos para que a história seja narrativa se dão quando “algo perturba a situação dada⁵; então, uma situação nova e possivelmente final deve ser estabelecida, uma vez que toda a peripécia provocada pela perturbação inicial tenha se esgotado” (Gaudreault 2009, 24; tradução nossa).

Dessa definição mais rigorosa proposta por André Gaudreault se elimina *posts* curtos na Internet, em geral, e receitas de bolo. No entanto, o foco teórico – e o da vivência experiencial⁶ das narrativas, conforme argumentação central deste texto – segue pesadamente

¹ Instituto de Arte e Comunicação Social/Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, CEP 24210-510, Niterói, Rio de Janeiro, Brasil.

² Instituto de Arte e Comunicação Social/Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, CEP 24210-510, Niterói, Rio de Janeiro, Brasil.

³ Conforme linhagem de autores que a trabalharam, dentre os quais se pode destacar: Vladimir Propp, Roland Barthes, Claude Bremond, Tzvetan Todorov, Umberto Eco, Gerard Genette, Seymour Chatman, Edward Branigan, David Bordwell, etc.

⁴ “A fábula (ou história) é o esquema fundamental da narração, a lógica das ações e a sintaxe dos personagens, o curso de eventos ordenado temporalmente. [...] O enredo (ou discurso), pelo contrário, é a *história como de fato é contada*, tal como aparece na superfície, com as suas deslocções temporais, seus saltos para frente e para trás [...], descrições, digressões” (Eco 1993, 145-146; tradução e grifo nosso).

⁵ Propp a nomeia de “situação inicial” em sua obra seminal, *Morfologia do Conto Maravilhoso*.

⁶ Expressas através de manifestações na Internet, por fãs, sobre a interioridade/“psicologia” dos personagens através de sua caracterização; ainda em termos de tentativas de inferir o final das histórias, que ocorrerão no mesmo capítulo ou nos próximos.

assentado sobre a história; ou seja, na evolução dos fatos e não sobre o modo como os mesmos são apresentados. É uma escolha que se manifesta no fato de que boa parte dos produtos audiovisuais não investe seu tempo de produção e/ou verba em pequenas variações discursivas de potentes efeitos estéticos e emocionais. Ademais, é mais provável que a atenção seja direcionada, de forma instintiva, para os gestos, as expressões faciais⁷, as falas de um personagem – com as respectivas reações dos outros –, do que para a roupa que os mesmos estejam vestindo⁸ ou para a cor dos objetos que o circundam.

Em *Breaking Bad* (2014), objeto de análise deste texto, ocorreu o inverso. Uma valorização da discursividade foi construída com o auxílio dos elementos de estilo do audiovisual, com robusta atenção para as cores. Por essa razão, quando Jesse Pinkman assassina outro personagem, o faz com uma camisa *vermelha*. Enquanto isso, Walter White vive cercado de azuis que remetem à coloração da droga que produz. Já Marie Schrader acredita ser uma integrante especial da sociedade, de uma espécie de *realeza*, e está encoberta de roxos. O seriado busca maior ativação sensorial dos espectadores, os inebria de excessos significantes, para além do mero contar de uma história. *Breaking Bad* (2014) faz parte de uma era inovadora da televisão, a era da narrativa televisual complexa.

Assim, em tempos de narrativas transmidiáticas, o consumo de séries televisivas tem grande atravessamento da cultura digital; seja pela narração textual de episódios no Twitter⁹, a consequente proliferação (e fuga) de *spoilers*; discussões com outras temporalidades; teorização sobre encaminhamentos e desdobramentos do enredo. De certa maneira, o formato estadunidense de temporadas com episódios semanais é articulado com o estabelecimento das redes digitais como ambientes de relacionamento para atores sociais ligados ao mercado, como o entretenimento, em que estes, direta ou indiretamente fomentam debates agendados de seus produtos (Ross 2008; Silva 2014). Contudo, destacamos que os próprios fãs se mobilizam em suas comunidades específicas, em lugares que, de alguma forma, tensionam a hierarquia de produção e recepção. Nesse sentido, Jenkins (2008; 2013) aponta para a produção de narrativas de entretenimento com as quais os fãs possam se envolver, produzindo enredos alternativos, influenciando no roteiro a partir de suas demandas, ou construindo

⁷ “[...] o *feedback* facial pode afetar o humor ou contribuir para a intensidade de um clima [...] O espectador pode efetivamente ‘apanhar’ parte da emoção que o personagem possa estar sentindo através de processos de mimetismo motor e contágio emocional” (Plantinga 2009, 126; tradução nossa). Carl Plantinga é um dos proponentes da junção das teorias estéticas do afeto com categorias do campo da psicologia, na escola de pensamento hoje assentada sobre a alcunha de cognitivismo.

⁸ A atenção do espectador depende de diversos fatores, entre eles o interesse. Um estudante de moda poderia perfeitamente prestar mais atenção, ou tanto quanto, a ambos os elementos.

⁹ Espécie de *reaction* espalhado, nos termos de Jenkins et. al (2013), em sites de redes sociais concomitante à transmissão dos episódios.

conhecimento coletivo (Lévy 1992; 2000) a partir de suas complexidades. Neste artigo, nos concentramos neste último ponto.

Assim, temos como questão/objetivo principal verificar como estas especificidades das narrativas, cristalizadas no uso de cores em *Breaking Bad* (2014) – cujo consumo é envolto na cultura digital – são cristalizadas em chaves interpretativas de conversações em rede em torno do *roxo enquanto excesso* da personagem Marie Schrader, em centralidades de propostas de debates nos fóruns *Quora* e *Reddit*.

A era da narrativa televisual complexa

Certos jornalistas/críticos de televisão e pesquisadores da área costumam argumentar em favor de que viveríamos, na atualidade¹⁰, uma *era de ouro*¹¹ das produções ficcionais televisivas, cujo sucesso e prestígio tem deixado na ribanceira o *glamour* outrora inalcançável de Hollywood. Em parte, se pode comentar brevemente sobre a avidez mordaz dos estúdios de cinema por uma maior garantia de lucratividade futura. Afinal, eles precisam prestar contas a Wall Street, uma vez que “os conglomerados de mídia estão atualmente em grande medida submetidos a uma lógica capitalista (financeirizada), particularmente através dos fundos de pensão, dos *hedge funds* [...] e essas complexas operações na bolsa são efetuadas (controladas) pelos bancos” (Martel 2013, 85). Desse modo, o cinema intensificou a produção de *remakes* – diversos dos quais advindos de produtos televisivos clássicos, como *Batman* (1968), *Os Flintstones* (1960), *A Família Addams* (1964), *Missão: Impossível* (1966), *Scooby Doo* (1969) e etc. “no intuito de abrir ou explorar novos mercados, ou (como no exemplo do *Batman*) fazer reviver e criar franquias crossmídia” (Verevis 2006, 38; tradução nossa). Tal quadro de exacerbado foco em repetições

parece uma função das estratégias conservadoras de produção e *marketing* de uma Hollywood contemporânea globalmente dominante (e, como a crítica a vê, artisticamente deficitária). Ou seja, desde meados da década de 1970, a indústria de cinema norte-americana investe – seja por ‘atrofia criativa, dominação de conglomerados, timidez comercial ou todos os três ao mesmo tempo’ – em várias estratégias de reciclagem de material. No caso dos *remakes* de televisão, os críticos se desesperam pela ‘pilhagem dos cofres de ideias de filmes da televisão’, uma tendência que eles caracterizam como ‘uma espécie de invasão de túmulos nos últimos dias’. [...] *Missão: Impossível* e outras propriedades de sucesso geraram não somente *sequels* [...] mas fizeram renascer séries de

¹⁰ A *atualidade* depende da época em que os textos foram escritos, posto que todos defendem seu próprio tempo. Em geral, se concorda que os anos 1990 marcam ou o início ou o momento-chave/triunfante da *virada*.

¹¹ Cf. Fabro & Kist (2017) e Leslie (2017). Ademais das seguintes páginas: <https://revistagalileu.globo.com/Revista/noticia/2017/09/era-de-ouro-da-tv-series-de-primeira-superam-industria-cinematografica.html>; <https://oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/era-de-ouro-das-series-comecou-quase-cinco-decadas-depois-do-inicio-do-genero-na-televisao-16955373>. Acesso em 11.05.18.

televisão, clipes musicais, trilhas de cinema, vídeo *games*, revistas em quadrinhos e outros produtos de marca (Verevis 2006, 38; tradução nossa).

A televisão, em geral, por outro lado, percorreu por um sistema, entre as décadas de 1960 e 1970, quando seus gêneros “foram definidos por suas fórmulas narrativas que eram, fundamentalmente, *estáticas e repetitivas*, enquanto apenas suas situações mudavam de semana para semana. Seu estilo¹² era ainda mais estático do que a fórmula” (Caldwell 1995, 92; tradução e grifo nosso). Destarte, Hollywood viveria constantemente sob a tensão relacionada ao alcance do sucesso da bilheteria, tensão essa costumeiramente respondida através da feitura de mais *remakes*, enquanto “os executivos da televisão comercial (aberta) são pressionados tanto para gerar altas audiências a fim de assegurar mais dólares dos anunciantes, como também para garantir um contexto ‘favorável à publicidade’ que não aliene seus patrocinadores corporativos” (Kelson 2008, 47; tradução nossa). Tal contexto rigoroso constringiria a história a ser desenvolvida dentro de blocos *invisíveis* para o encaixe dos intervalos comerciais, conforme relata Ian Leslie (2017). Houve sobrevalorização de séries compostas por unidades narrativas mais concisas e autônomas, que pudessem ser vistas em qualquer ordem, o que por sua vez tornou prevalente os seriados do tipo procedural – aqueles em que um arco dramático inteiro (começo, meio e fim de uma situação) ocorre dentro da hora proposta para sua exibição.

Na contracorrente, em 1972 se iniciaram as transmissões da HBO (Home Box Office), canal a cabo que indelevelmente buscou se afastar desses moldes em prol de uma produção diferenciada e dinâmica, cujo eventual sucesso – alçado especialmente por *The Sopranos* (1999-2006) –, impactou o próprio modo de fazer séries¹³, o tanto que, nos últimos anos, “redes como ABC com *Desperate Housewives* e *Lost*, Fox com *24 Horas* e *Arrested Development*, e NBC com *The Office* e *My Name is Earl*, todos trouxeram a fórmula HBO de ‘qualidade’ para o público *mainstream*” (Leverette *et al* 2008, 2; tradução nossa).

¹² Estilo, aqui, se refere aos aspectos audiovisuais da produção. Eles eram enquadrados numa espécie de imobilidade, em modelo fechado e constante, posto que havia uma agenda de produção acelerada e verbas menores do que as ideais. Edgar Moura, diretor de fotografia de cinema e televisão, comenta que: “As comédias também têm um código: são feitas com pouco contraste. Primeiro, porque não seria agradável ver gente fazendo graça com o clima pesado resultante das sombras profundas. Segundo, *porque é mais fácil e rápido* fazer uma fotografia chapada, sem contraste, como dizem os iluminadores de televisão. E como ninguém vai ver comédia para ver efeitos de luz e sombra, *faz-se só o que é necessário para que os atores sejam vistos. E pronto. É a mesma coisa com a luz das novelas*. Luz por todo lado, para todos e para tudo” (Moura 2001, 191; grifo nosso).

¹³ “A complexidade não ultrapassou as formas convencionais na maioria das programações de televisão de hoje – ainda há muitas mais *sitcoms* e dramas convencionais no ar [...] (porém) há um número bastante difundido de programas que trabalha contra práticas narrativas convencionais” (Mittell 2015, loc. 90; tradução nossa).

Como a HBO depende de assinantes em vez de anunciantes como sua principal fonte de receita, ela pode assumir riscos sem medo de frustrar patrocinadores. Não só que a HBO não precisa se preocupar com a possibilidade de ofender patrocinadores corporativos, mas também ela pode produzir *plots* que se desenvolvam lentamente em vez de seguirem em direção a mini clímaxes antes das interrupções comerciais (Kelson 2008, 49; tradução nossa).

Tal liberdade¹⁴ constituiu um dos fatores basilares para o advento do que os pesquisadores Jason Mittell e Steven Johnson chamam de “complexidade narrativa”¹⁵. De forma diferente daquela descrita por Edgar Moura (2001), da rapidez esquemática da *luz por todo lado, para todos e para tudo*, a realização dessas produções ditas complexas – fotografia, arte, direção, edição, etc. – demandam uma certa *engenhosidade detalhista* que lhes torna os investimentos mais morosos e, por conseguinte, custosos. Em contrapartida, esses elementos *extras* que povoam suas histórias instigam os espectadores a ativamente buscarem mapeamentos temporários que pouco a pouco vão gerando ligamento lógico/coerência: “parte do prazer nessas narrativas de televisão modernas vem do trabalho cognitivo que você é forçado a desempenhar sobre seus detalhes. Se os escritores de repente deixassem cair um acúmulo de setas intermitentes no *set*, o *show* pareceria tedioso e simplório” (Johnson 2005, 77; tradução nossa).

É exatamente por essa razão que *Breaking Bad* (2014) é começado, em seu episódio inicial, sem maiores explicações, *in medias res*, com a já icônica e rememorada sequência de ação na qual o personagem principal, Walter White (Bryan Cranston), irrompe na tela, dirigindo desesperadamente um *trailer*, no meio do deserto, acompanhado de um homem desacordado ou possivelmente morto (Jesse Pinkman, Aaron Paul).

Após atolar o veículo contra um fosso em alta velocidade, ele sai vestindo somente sua cueca, com um revólver em punho, e

¹⁴ À liberdade se soma o vácuo criativo deixado por Hollywood, alastrado de tal forma que a “TV é o lugar a seguir se você quiser fazer *arte e dinheiro ao mesmo tempo*. Paul Weitz, um roteirista e diretor cujos créditos incluem *American Pie* e *Um Grande Garoto*, está atualmente trabalhando na quarta temporada de *Mozart in the Jungle* para o *Amazon Studios*. ‘Seu agente costumava dizer: ‘Não faça TV, vai prejudicar sua carreira no cinema’, lembra. ‘Agora é o contrário’” (Leslie 2017; tradução e grifo nosso). Ainda: “‘Atores que costumam fazer cinema estão indo para a TV porque é onde estão os papéis que não encontram em filmes’, explica Debra Birnbaum, editora-executiva da revista de entretenimento *Variety*. Jane Fonda, Kevin Spacey, Anthony Hopkins, Nicole Kidman, Robert De Niro e Reese Witherspoon são apenas algumas das estrelas que escolheram brilhar na (televisão)” (Fabro & Kist 2017).

¹⁵ “A complexidade narrativa se propõe a promover uma espécie de equivalência no tratamento da unidade da trama episódica e da evolução da narrativa central da série, num jogo de tensão entre os dois polos exercitado a cada episódio, que, por sua vez, oferece a experiência de uma trama completa e o prazer serial dos acontecimentos do porvir. [...] [O conceito abrange] ainda aspectos como ganchos narrativos falsos, digressões temporais, quebra de continuidade, tramas costuradas em paralelo que ‘colidem’ entre si, e outros” (Neri 2015, 47-48).

aguarda a lenta aproximação das sirenes dos carros policiais contra os quais ele aponta a arma. A cena é, em verdade, uma prolepse que reúne os elementos que circundarão a vida de White até o final da última temporada – a produção de drogas, o companheiro/aluno traficante, o medo e a violência, etc. “Programas de televisão complexos convidam à desorientação temporária e à confusão, permitindo que os telespectadores desenvolvam suas habilidades de compreensão através de visualização e envolvimento a longo prazo” (Mittell 2015, loc. 140; tradução nossa). A compreensão se efetua, em verdade, para a narratologia, através da leitura de signos distribuídos intencionalmente pelos criadores de forma desigual nas obras, em vista da ampliação dos horizontes atencionais. E são esses horizontes que permitirão escopos díspares de elos interpretativos aos diferentes espectadores, cujas conclusões serão invariavelmente partilhadas e discutidas entre eles. Em outras palavras, a complexidade fomenta o engajamento na resolução das charadas, temporárias ou definitivas, propostas pela *engenhosidade* elencada pelas *mises-en-scène* e roteiros dos *shows* complexos. Dessa maneira, a Internet adentra nessa equação, visto que as “audiências tendem a abraçar programas complexos em termos muito mais apaixonados e comprometidos do que a televisão mais convencional, usando essas séries como base para robustas culturas de fãs *online*¹⁶ e *feedback* ativo para a indústria de televisão” (Mittell 2015, loc. 100). A atuação do *fandom* de *Breaking Bad* (2014) na análise das funções efetuadas pelas cores será comentada mais adiante nesse trabalho. Antes, contudo, se faz necessário integrar e problematizar a teoria da complexidade narrativa com os conhecimentos preestabelecidos pela narratologia fílmica/audiovisual.

Narrativa complexa e o excesso

Os espectadores que escolhiam o que assistir¹⁷, e quando, eram mais propensos a *exigir algo extraordinário* e a *prestar muita atenção*. Este modo de exibição era uma notícia terrível para os canais que dependiam de um grande número de pessoas assistindo o que quer que estivesse no ar naquela noite – incluindo anúncios. “A economia da televisão estava implodindo por debaixo dela”, diz John Landgraf, ex-NBC, atual diretor-executivo do canal FX da Fox. “As pessoas não assistiam as repetições, que era como os canais ganhavam dinheiro”. Se um público grande e *desatento* era mais valioso para os canais do que um pequeno e leal, então, para a HBO, era o inverso (Leslie 2017; tradução e grifo nosso).

A *fórmula HBO de qualidade*, citada por Leverette, recompensa a atenção dos espectadores. Atenção, exatamente, a quê? Conforme

¹⁶ “As comunidades de fãs *online* podem muito bem ser algumas das versões mais plenamente realizadas da cosmopedia de Lévy, grupos expansivos auto organizados focados na produção, debate e circulação coletiva de significados, interpretações e fantasias em resposta a vários artefatos da cultura popular contemporânea” (Jenkins 2006, 137; tradução nossa).

¹⁷ Referência primeiramente aos DVD e, depois, ao *on demand* na *web*.

discussão aventada anteriormente neste texto, suporá corretamente o leitor que tenha identificado que a resposta será: aos pormenores narrativos. Todavia, o que significa pormenor narrativo? O *pormenor* ou *excesso* é parte daquilo que não está a serviço imediato da evolução dramática que ocorre no percurso da *história*, um dos dois pilares fundamentais da teoria narratológica.

Tomando a poética como uma disciplina racionalista, podemos perguntar, como faz o linguista sobre a linguagem: quais são os componentes necessários – e somente aqueles – de uma narrativa? A teoria estruturalista argumenta que cada narrativa tem duas partes: uma história (*histoire*), o conteúdo ou a corrente de eventos (ações, acontecimentos), mais o que pode ser chamado de existentes (personagens, itens de configuração); e um discurso (*discours*), isto é, a expressão, o meio pelo qual o conteúdo é comunicado. Em termos simples, a história é *o que* é retratado em uma narrativa, e o discurso *o como* (Chatman 1978, 19; tradução nossa, grifos do autor).

Deste modo, Chatman define a história como a portadora do conhecimento declarativo, ou *o conteúdo*. Enquanto o discurso é o vetor do conhecimento procedural, ou a expressão do *o quê*. A história tem uma estrutura que não pertence ao meio que a expressa, é *virtual* ou transponível nas palavras de Chatman. *Romeu e Julieta* de Shakespeare pode ser adaptado como um *funk*, como um filme, como uma ópera, etc., sem que a informação dos elementos sequenciais (o encontro, o amor proibido, a morte, etc.) seja perdida¹⁸. Em outras palavras, o discurso materializa¹⁹ a virtualidade da história em uma sucessão específica de acontecimentos/ações/transformações. Todavia, não só lhe dá encadeamento causal – o ato X causa o Y que causa o Z, etc. –, como organiza e seleciona quais partes serão ditas e quais omitidas. Ademais, é via discurso que será definido, dentro de cada parte, a quantidade de aspectos a serem trabalhados e suas correlações.

Dessa maneira, a diferença entre um produto voltado à desatenção, da célere *luz para tudo*, e outro calcado em *complexidade*, se conforma num movimento do exercício criativo, durante a produção, da história para o discurso. Esse movimento está na contramão daquilo que se tornou corriqueiro tanto em Hollywood

¹⁸ Cf. Anchieta (2017), para mais pormenores sobre a distinção entre história e discurso.

¹⁹ “O enredo ou história é o material que é apresentado, ordenado a partir de um certo ponto de vista pelo discurso (diferentes versões da ‘mesma história’). Mas o próprio enredo já é uma configuração de acontecimentos. Um enredo pode tornar um casamento o final feliz da história ou o começo de uma história – ou pode fazer dele uma reviravolta no meio. O que os leitores realmente encontram, entretanto, é o discurso de um texto: o enredo é algo que os leitores *inferem* a partir do texto, e a ideia dos acontecimentos elementares a partir dos quais esse enredo foi formado é também uma inferência ou construção do leitor. Se falamos de acontecimentos que foram configurados num enredo, é para realçar o significado e a organização do enredo” (Culler 1999, 87; grifo do autor).

quanto na televisão²⁰, onde o interesse está, em geral, no acompanhamento global da ação (Bordwell 1985, 157). Tal fato acaba por acostumar os espectadores, em geral, a desperceber aquilo que não está explicitamente relacionado com o encadeamento entre causas e efeitos. Como veremos adiante, esses elementos podem servir a diversos fins e potencializar diversas interpretações no público consumidor. De forma concomitante, eles não são vitais para o avanço da intriga proposta – “todo elemento estilístico pode servir ao mesmo tempo para contribuir com (o avanço da) narrativa e distrair a nossa percepção dela” (Thompson 1977, 57). Tal é a definição que Kristin Thompson configura ao excesso (também supracitado como *detalhe*): o discurso audiovisual espalha o excesso pelos quadros para que ele venha a, *possivelmente*, chamar a atenção de alguém, posto que ele *também* distribui informação narrativa. E para introduzir seu conceito, de estética operacional – aquela que estaria presente na televisão complexa, Mittell invoca precisamente o excesso, adjetivando-o de *qualidade barroca*:

a televisão complexa oferece uma outra atração: *o efeito especial narrativo*. Este dispositivo ocorre quando um programa flexiona seus músculos de contar histórias para confundir e surpreender um espectador [...] [como na] revelação dos *flashforwards* em *Lost* (“*Through the Looking Glass*”), ou a incorporação do personagem principal Dawn, na quinta temporada de *Buffy*, com a fina costura de um *backstory*. Esses momentos de espetáculo empurram a estética operacional para o primeiro plano, chamando a atenção para a construção da narração, e nos clamam para que nos maravilhemos com a forma como os escritores a orquestraram; muitas vezes se renuncia a um realismo estrito em troca de uma qualidade barroca, formalmente consciente, em que observamos o processo de narração como uma máquina em vez de nos engajarmos em sua diegese (Mittell 2015, loc. 121-3; tradução nossa e grifos do autor).

As “narrativas (audiovisuais) estabelecem seu espaço diegético, permitindo que o espectador gere uma leitura consistente aos marcadores de uma continuidade temporal e uma contiguidade espacial (apesar da descontinuidade ‘real’ e da não-contiguidade)” (Elsaesser & Hagener 2015, 199). Cabe reafirmar que tanto esses espaços quanto os tempos narrativos estarão *organizados*, via discurso/estilo, em quadros sucessivos *preenchidos* de objetos e estímulos que lá foram *cuidadosamente* inseridos a fim de serem *notados* em suas relações intencionais/designadas com outros objetos e estímulos presentes na narrativa (Branigan 2006, 105). Ademais, “há um contínuo praticamente infinito de pormenores imagináveis entre os incidentes (mostrados), que normalmente não serão expressos, mas que *poderiam* ser. O autor seleciona os eventos que ele sente

²⁰ Ponderação de Jorge Furtado: “A televisão tem o público mais desatento do mundo. O cara atende telefone, começa a ver pela metade, ou para de ver antes do final. Por isso a televisão é tagarela, não cala a boca nunca, para (tentar) chamar atenção o tempo todo”. Disponível em <<http://revistaepoca.globo.com/Epoca/0,6993,EPT550012-1661,00.html>>. Acesso em 03.02.18.

serem suficientes para provocar o sentido necessário do *continuum*” (Chatman 1978, 30; tradução nossa e grifo do autor).

Por se tratar de característica secundária, a cor é costumeiramente considerada como *excesso* ou *pormenor*, parte daquilo que inunda os planos – seja nas vestimentas, na luz, nos cenários, etc. – sem ter, *a priori*, função essencial para o desenvolvimento do enredo²¹. Numa estética operacional, focada no aumento da criatividade dos usos dos recursos de estilo, a gestão artística do uso da cor pode torná-la, por exemplo: i) elemento caracterizador: Vince Gilligan comentou numa entrevista para revista *Vulture*²², em 2011: “A cor é importante para *Breaking Bad*; nós sempre tentamos pensar nesses termos. Nós sempre tentamos pensar na cor em que um personagem está vestido, no sentido de que representa em algum nível seu estado de espírito”; ii) elemento informativo: “O vermelho é cor da raiva (ocasionalmente fatal) de Jessie, enquanto seus tons de usuário de drogas em recuperação são mais monótonas e subjugadas” (Larue 2013; tradução nossa)²³. Ou seja, se Jessie está rodeado de vermelho, existe *indicação* de que ele irá cometer algum ato de violência, potencialmente mortífero, como quando assassina Gale (David Costabile), a sangue frio, no último episódio da terceira temporada, *Full Measure*, exibido em 2010.

Aquele *pormenor* que compõe o evento do enredo vive à espreita de ser encontrado e decodificado, e sua descoberta gera um prazer²⁴ que “põe leitor e autor em relação através do texto. As escolhas do último provocam, guiam e de certa forma, também frustram o primeiro” (Lesnovski 2014, 31). Ratificando Mittell, é no desvendamento dos engenhos narrativos que se encontra o deleite da estética operacional. E é no compartilhamento dessa satisfação que os fãs concretizam sua atividade: “Os fãs informam uns aos outros sobre o histórico do programa ou desenvolvimentos recentes que alguns podem ter perdido. A comunidade de fãs agrupa seu conhecimento porque nenhum fã pode conhecer tudo o que é necessário para a

²¹ Basta um breve exercício de imaginação para confirmar isso. Se *Breaking Bad* (2014) fosse exibido totalmente desprovido de cores, enquanto história, entendida como relações de causa e efeito que evoluem para um clímax final, o que haveria, nesses termos, de diferente? Não que a cor não tenha capacidades informativas ou emotivas. David Batchelor argumenta: “Ao ser desnecessária, a cor encontra um lugar no além do necessário [...] a cor é única em sua inutilidade. É inútil, mas não insignificante [...] tem efeitos intensos e muito evidentes sobre aqueles que a encontram” (2014, 32; tradução nossa).

²² Tradução nossa. Disponível em <https://www.vulture.com/2011/05/vince_gilligan_showrunner_tran.html>. Acesso em 10.12.17.

²³ LaRue desenvolveu um gráfico que dispõe em seu eixo horizontal uma linha do tempo das cinco temporadas e no vertical a cor tônica que circunda cada personagem, em cada episódio. Gráfico completo disponível em: <http://www.slate.com/content/dam/slate/blogs/browbeat/2013/08/12/breakin_gbad_color.jpg>. Acesso em 25.08.17.

²⁴ “O prazer da narrativa se vincula ao desejo. Os enredos falam do desejo e do que acontece com ele, mas o movimento da própria narrativa é impulsionado pelo desejo sob a forma de ‘epistemofilia’, um desejo de saber: queremos descobrir segredos, saber o final, encontrar a verdade” (Culler 1999, 92-93).

apreciação plena da série” (Jenkins 2006, 139; tradução nossa). Assim, como próprio Jenkins discorre, fãs constroem tanto conhecimento quanto adquirem capitais de distinção nas comunidades de gosto.

Metodologias de trabalho

A *observação composicional* (Rose 2001, 38) se pode estabelecer pelo olhar atento à “composicionalidade” da imagem ela-mesma. É um ato decompor as operações realizadas na geração da imagem, na busca de gestos – uma vez que os próprios são os germes da intencionalidade estética. É um desmembrar em questões: quanto tempo dura esse plano? Qual o enquadramento dele? Esse plano se coliga com qual outro, ou qual sequência? Qual personagem ou objeto é figurado? Há algo/alguém em proeminência? Qual a relação entre eles? É um conjunto virtualmente infinito de indagações que deve ser contingenciado em um recorte produtivo que meça em qual medida tais gestos são capazes de programar efeitos nos espectadores, conforme explica o pesquisador Wilson Gomes²⁵, sobre a potência estética das imagens em movimento. Nosso recorte se encontra nos elementos coloridos que são figurados com proeminência pelos planos de *Breaking Bad* (2014), como os vermelhos que se anunciam com força em determinados momentos que precedem extrema violência; e/ou que se repetem em demasia: tal qual a caracterização da personagem de Marie Schrader com um tom praticamente monotemático de roxo.

A partir de Colonna (2010), Silva (2014) chama a atenção para o investimento não apenas em *mise-en-scène*, mas de textos atraentes para públicos com potencial de dispersão em ambientes de apreciação com outros dispositivos. Aqui, no sentido de estratégia mercadológicas, estes dispositivos, como *gadgets*, embora possam inicialmente ser, e ainda o serem, instrumentos potencializadores de dispersão e desinteresse pelo consumo, são ressignificados como dispositivos de consumo do produto, seja por apropriações dos fãs das séries ou por estímulo de produtores. Silva (Gomes 2014, 246) aponta que “vêm sendo desenvolvidas diversas estratégias para estimular o espectador a comentar nas redes sociais durante a exibição dos episódios, como a presença da hashtag da série no canto da tela, ou mesmo a participação de membros da equipe e dos atores comentando com os seguidores no Twitter sobre o desenrolar da narrativa”. Este fomento é o que Ross (2008) designa como teleparticipação. Embora mais vinculado à temporalidade de exibição, nos permite pensar como parte do universo de construção de conhecimento coletivo sobre estes produtos.

Estas comunidades estão cristalizadas desde grandes marcos de séries, como a *Lostpedia* de *Lost*, e diversos outros wikis sobre séries,

²⁵ “Os modos de estruturação do filme não funcionam como camadas justapostas; o filme é, ele mesmo, uma composição na qual são sintetizados várias composições e usos dos elementos e materiais. O filme, como um todo, é a programação de efeitos, a logística que direciona e coordena as estratégias fundamentais e os usos de seus recursos elementares” (Gomes 2004, 101).

filmes etc., a fóruns que funcionam em outras lógicas, discussões pontuais dispersas ou centralizadas em ambientes com escopos de possibilidades mais abertos, como fóruns gerais da Internet, tal qual *Quora* e *Reddit* que delimitamos nesta pesquisa. A partir da inteligência coletiva de Lévy, em que o máximo de informações e consequente produção de conhecimento sobre algo é obtido através de pequenas contribuições individuais, a pesquisa de Jenkins (2008) foca em redes de revelação de produtos midiáticos, seja na busca por *spoilers* de enredos já gravados, seja para expandir universos canônicos ou comunidades interpretativas para aquilo que está sendo dito, apontando que “investigar como essas comunidades de conhecimento funcionam pode nos ajudar a compreender melhor a natureza social do consumo contemporâneo de mídia” (Jenkins 2008, 47).

Assim, somado a interpretações algorítmicas, não é à toa que a cada episódio de *Game of Thrones* (2017) os *feeds* dos usuários de sites de redes sociais pareçam ter apenas publicações sobre a série. Contudo, estas narrativas, via de regra, parecem mais atreladas aos desenrolares imediatos do enredo. A mobilização afetiva em torno de camadas de interpretação de que tratamos aqui parecem pertencer a outras temporalidades, que requerem maior precisão de raciocínio e formulação do que as reações pontuais ao que é apresentado na tela.

John Caldwell argumenta que as práticas do excesso foram sendo apresentadas aos espectadores difusamente ao longo das décadas. Dessa maneira, “muitos *shows* começaram a funcionar, não apenas tornando sua *mise-en-scène* mais excessiva, mas tornando seu comportamento de apresentação mais excessivo e sofisticado” (1995, 92; tradução nossa e grifo do autor). *The Sopranos* (2014) é considerado um marco porque combinou uma variada gama dessas técnicas num só lugar e, ao mesmo tempo, conquistou amplo sucesso de audiência e crítica²⁶. Quanto mais o discurso narrativo, aqui estilo audiovisual e/ou roteiro, é adicionado de camadas de excessos, mais aspectos se abarrotam na disputa pela zona de atenção dos espectadores. E não basta estar atento, posto que ainda é preciso trabalhar sobre as informações para conectá-las e delas extrair sentido: “uma maneira de responder aos desafios interpretativos de narrativas não naturais²⁷ é criar novos parâmetros cognitivos através da reorganização e/ou da recombinação de quadros e roteiros existentes” (Alber *et al* 2010, 118; tradução nossa), ou seja, partir de múltiplos exercícios interpretativos prévios tomados de outros produtos audiovisuais, que naturalmente causaram uma espécie de “treinagem cognitiva” (Johnson 2005, 14). Para além do acúmulo de

²⁶ A televisão aberta já havia inovado, quase dez anos antes, com a exibição de duas temporadas de *Twin Peaks* (2017), de David Lynch. No meio do segundo ano, após a resolução do mote principal da história (quem matou Laura Palmer?), houve brutal queda de audiência, que acabou por levar a ABC a cancelar a produção do *show*.

²⁷ Narrativas inseridas em mundos inverossímeis ou transmitidas dessa maneira (discurso). Por exemplo, no mundo real do dia-a-dia ou mesmo em obras não-complexas, as cores não seguem uma lógica de sentido padronizado. Elas simplesmente existem em proliferação caótica.

horas de experiência própria, fator natural, a era da *web* ainda adiciona a possibilidade de debate, ao alcance dos dedos, com o mundo inteiro, em tempo real, dos inúmeros *pormenores* que continuamente se apresentam pelo desenrolar da história. “A estética operacional está em exibição nas dissecações das técnicas empregadas pela televisão complexa realizadas em fóruns de fãs *online* [...] sugerindo o prazer de desvendar as operações da mecânica narrativa” (Mittell 2015, loc. 120; tradução nossa).

Desta forma, no intuito de compreender como se dão as dinâmicas conversacionais em rede num sentido de constituição de possíveis interpretações ou reorganizações para estas camadas de excesso em *Breaking Bad* (2014), utilizamos inscrições na Análise de Construção e Sentidos em Redes Digitais²⁸, operacionalizadas através de a) mapeamento de casos ou conversações em redes digitais (no sentido de construir uma problematização e delimitar um *corpus* de pesquisa); b) categorização (observações de desdobramentos conversacionais são sistematizadas através de núcleos de discursos similares e recebem uma designação); c) inferências (atribui-se reflexões em torno das interpretações).

Em nossa proposta, nos atentaremos mais especificamente aqui a conversações entre (potenciais) fãs de *Breaking Bad* (2014) sobre discussões acerca de Marie Schrader (Betsy Brandt) através de uma incursão nos sites/fóruns *Quora*²⁹ e *Reddit*³⁰. Marie Schrader (Imagem 01) é irmã de Skyler White – por conseguinte, cunhada de Walter White, personagem principal da série. É casada com um agente da DEA³¹, Hank Schrader, também cunhado de Walter. Ao longo do seriado, sua função costuma se resumir, em geral, a prover suporte emocional tanto para a irmã quanto para o marido, ao passo que cuida

²⁸ O método, em perspectiva semiótica, é proposto pelo grupo de pesquisa LIC (Laboratório de Investigação do Cibercontecimento), do Programa de Pós-Graduação e Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos e liderado pelo Prof. Dr. Ronaldo Henn (2014).

²⁹ Quora é um site de perguntas e respostas fundado por dois ex-funcionários do Facebook. Diferente de plataformas semelhantes, como o Yahoo Respostas, também mantido por sua comunidade de usuários na proposição, resolução e edição de questionamentos, o Quora, em tese, exige que seus usuários se autoapresentem com seus nomes civis – ou seja, não é possível utilizar pseudônimos, recurso recorrente na cultura digital. Embora não haja verificação de dados identitários, usuários podem ser denunciados por outros usuários e a práxis tem a intenção de conferir maior credibilidade às respostas e debates. <<https://quora.com>>

³⁰ Um *site* operacionalizado como um grande fórum, fundado em 2005, avaliado em 2017 em 1,8 bilhões de dólares, com mais de 500 milhões de visitantes por mês – é o sexto *site* mais visitado da internet. Elaborada para funcionar de forma colaborativa, os usuários da plataforma votam nos tópicos que consideram mais ou menos interessantes, tal como BuzzFeed e 9gag são utilizados para captura de conteúdos para outras mídias sociais, assim como um indicador relevante do que as pessoas estão interessadas em consumir e conversar sobre o assunto na Internet. Seu nome vem de um jogo de palavras “read it” (leia isso). <<https://www.reddit.com>>.

³¹ Agência policial dos EUA especializada no combate às drogas. Em inglês, a sigla corresponde a *Drug Enforcement Administration*. A DEA é uma agência real, cuja existência e funcionamento o seriado adaptou livremente às suas necessidades narrativas através de sua licença poética.

de seus próprios dilemas – por exemplo, ela sofre de cleptomania. Nossa escolha pelo *Quora* e *Reddit* dá-se nas a partir de suas características de discussão (em inglês) de diversos assuntos propostos por seus usuários, a representatividade dos mesmos como chanceladores de debates em rede e referência para as discussões em círculos mais fechados de comunidades de fãs, além de os dados estarem disponíveis sem mediação de qualquer tipo de cadastro –, caracterizando sistemas abertos (Fragoso; Recuero & Amaral 2013) e dados públicos (Elm 2009).



Figura 1: Fotograma de *Breaking Bad*, com Skyler White (Anna Gunn) e a irmã Marie Schrader (Betsy Brandt), no episódio “Gliding Over All” (5.08). © High Bridge Productions & Gran Via Productions.

Assim, selecionados os dois *sites*, delimitamos buscas com as seguintes palavras chave: *marie*, *breaking bad*, *purple* – esta última, já oriunda da crescente discussão *online* sobre as cores de roupas utilizadas pelos personagens e em inglês, devido à hegemonia do idioma nos dois *sites*. Dos resultados obtidos, selecionamos três tópicos e seus respectivos desdobramentos conversacionais para análise: *Why does Hank’s wife in Breaking Bad wear purple all the time?*³² (conversações entre outubro de 2014 e março 2018), *Is there any reason why Marie in Breaking Bad has everything purple?*³³ (conversações entre janeiro 2012 e janeiro 2017) e *Breaking Bad: Why does Marie always wear purple?*³⁴ (conversações ocorridas há quatro anos)³⁵, configurando a primeira etapa e início da segunda, que discutiremos a partir de agora. A partir do que se discute *online* sobre

³² www.quora.com/Why-does-Hanks-wife-in-Breaking-Bad-wear-purple-all-the-time

³³ www.quora.com/Is-there-any-reason-why-Marie-in-Breaking-Bad-has-everything-purple

³⁴ www.reddit.com/r/FanTheories/comments/1n5ej1/request_breaking_bad_why_does_marie_always_wear/

³⁵ O *Reddit* não informa precisamente mês e ano em que as publicações são realizadas.

Marie, o *roxo como excesso* e da argumentação apresentada ao longo deste artigo³⁶, propomos cinco categorias de comentários que, em grande parte, entendemos corroborar esta argumentação, mas também tensionam minimamente estas e determinadas formulações canônicas dos fãs da série – esperamos cumprir a etapa reflexiva do método proposto, a partir de nossa sistematização e considerações em torno do processo.

Fãs e a inteligibilidade do complexo

A) *Caracterização*: Na reportagem supracitada com o criador do seriado, Vince Gilligan, o entrevistador o questiona sobre Marie: “Por que [tanto] roxo?”, “Bem, a Marie diria que o roxo é a cor da realeza”³⁷. Tal afirmação é historicamente correta, uma vez que antes da revolução química das cores ocorrida no século XIX³⁸, era do muco glandular de moluscos que se retirava a matéria-prima para a produção da “cor exuberante conhecida como púrpura tíria. O processo era tão árduo e caro que o roxo estava reservado para as vestes dos reis desde os tempos romanos” (Blaszczyk 2012, 22; tradução nossa). Conclusões similares e também interpretações diversas são apontadas por fãs na imagem 02, abaixo.



Figura 2: Comentários de fãs sobre o uso exagerado de roxo por Marie e sobre as trocas de cores e roupas dos personagens. Note que a faixa preta se trata de texto escondido, visto que é um spoiler (ele será comentado na subseção da inferência). © Reddit.

³⁶ Rememorando, a saber: que os produtos televisivos têm trabalhado com uma abundância de detalhes que tornam a narrativa mais densa, bela e desafiadora, portanto mais prazerosa para acompanhar e compartilhar; não obstante o fato deles serem integralmente dispensáveis ao avanço do conhecimento declarativo em termos narratológicos.

³⁷ Cf. nota 14.

³⁸ Cf. Taussig (2009).

O terceiro comentário aponta para o fato de que a cor se movimenta, de que ela se altera na tela, em termos físicos, e se altera para todos os personagens – o que pode ser constatado visualmente pelo gráfico de cores desenvolvido por John Larue. Para todos, com a patente exceção de Marie, a não ser por relances breves: “O que faz com que Marie seja digna de nota não é que ela se vista toda de roxo, todo o tempo. Em vez disso, são ocasiões muito raras quando ela *não* usa roxo que praticamente gritam ao espectador. Por exemplo, ela usa preto quando sua cleptomania piora” (Larue 2013; tradução nossa e grifo do autor). Essa percepção também é corroborada por comentários que indicam não só pelo espanto de quando Marie não está usando roxo, mas por sua personagem em relação ao enredo – no qual os protagonistas são os que mais alteram suas cores (imagem 02). Resta evidente, então, que as interpretações podem convergir ou divergir entre os fãs. A análise do segundo é consoante com a do criador da obra, ao passo que a do terceiro concorda com o fã-repórter e *designer* John LaRue.

B) *Inferência*: O terceiro comentário da imagem 02 faz alusão a um *spoiler* e por isso tem parte do texto escondido. O fato é o assassinato de Hank, marido de Marie, durante o décimo-quarto episódio da quinta temporada, *Ozymandias* (2013). Conforme teoria de Culler, aquilo que ele nomeia de epistemofilia³⁹ é o prazer que todo leitor/espectador possui ao efetuar descobertas temporárias no transcorrer do percurso e, do mesmo modo, chegar nas revelações finais do clímax. Esse gozo nos prende na história e nos faz querer saber mais e, se possível, logo. Assim, tentamos antecipar o que está por vir. Também buscamos remodelar o entendimento de obras já lidas ou vistas à luz de novos conhecimentos. A partir de *Rabid Dog* (2013), antepenúltimo episódio antes da morte de Hank, Marie passa a se vestir de preto. Israel Pedrosa explica que, culturalmente, o preto está estigmatizado com “o caos, o nada, o céu noturno, as trevas terrestres, o mal, a angústia, a tristeza, o inconsciente e a morte, o preto é o símbolo maior da frustração e da impossibilidade” (2009, 133, grifo nosso). Se LaRue tem razão e nos gritam os momentos em que Marie não se veste de roxo, então, nossa epistemofilia se ativa – para aqueles que tenham notado essa nuance, evidentemente –, e passamos a tentar descobrir a causa dessa alteração.

³⁹ Cf. nota 16.

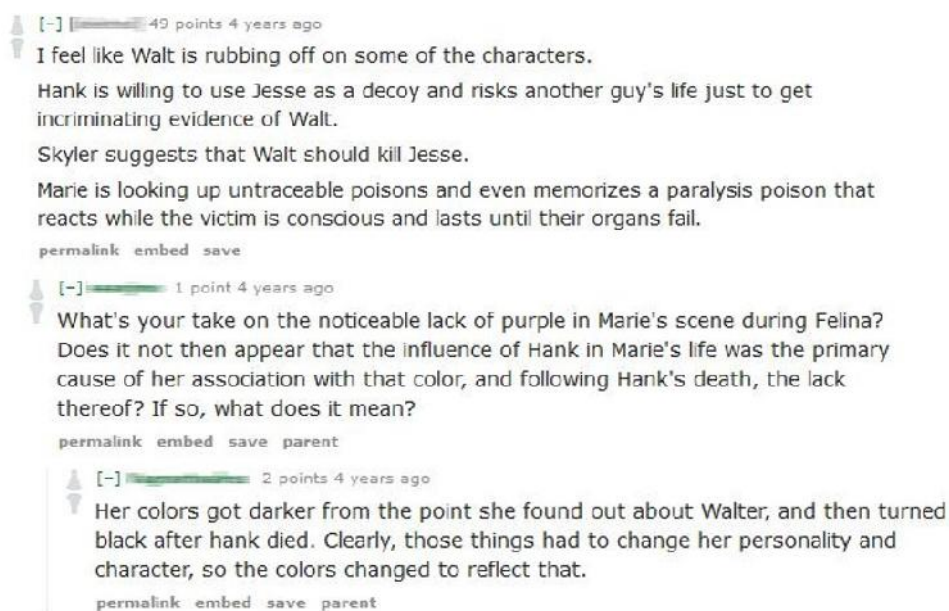


Figura 3: Comentários de fãs sobre os atos de Marie em “Rabid Dog” (5.12) e sobre o uso da cor preta pela mesma. © Reddit.

Ocorre que em *Rabid Dog* (2013) as pistas trazidas pelo excesso se apresentam nebulosas, uma vez que Marie aparece conversando com seu psicólogo sobre venenos não rastreáveis, um salto para uma personagem que outrora funcionava como apoio emocional aos outros. Suas vestimentas se mantêm pretas, basicamente, até o final de *Breaking Bad* (2014). Ao mesmo tempo que *não fazem* o enredo caminhar, os excessos gestam microcosmos de sentidos que atizam a curiosidade interpretativa e, dessa maneira, colocam os espectadores-fãs em debate contínuo, que não se exaure mesmo havendo ‘confirmação’ ou ‘negação’ de certas análises por parte dos criadores das obras, uma vez que o ato de leitura é também um gesto afetivo e pessoal.

C) *Roxo como signo de antecipação*: similar à categoria de *Adivinhação*, esta designa as conversações que entendem a cor e suas tonalidade não a partir de evolução de personagem ou trama, de forma gradativa, mas de acontecimentos imediatos nos episódios. Tal qual as laranjas em *The Godfather* (1972), indicando um assassinato, ou objetos vermelhos em *The Sixth Sense* (1999), indiciando alguém morto na cena, neste caso, o roxo indicaria que alguma materialidade presente não foi obtida de forma 100% lícita ou que quem a obteve não está com consciência limpa por essa aquisição. Aqui a cor seria mais singular e menos uma construção perene de personagem, como no caso de Marie, além de não se restringir apenas a ela.

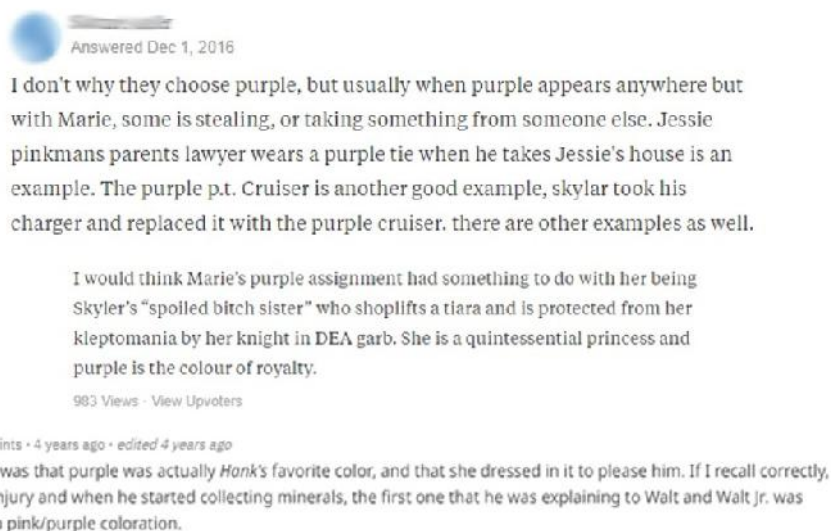


Figura 4: Comentários de fãs relacionando cores a singularidades de acontecimentos. © Reddit.

D) *Indicação de sua vinculação com Hank*: esta categoria abarca as interpretações de que o roxo demonstra sua vinculação com o marido e a proteção do mesmo para perigos alheios e os ocasionados por ela mesma (imagem 04). Hank, agente da DEA, ou *o cavaleiro que protege a realeza* (que veste roxo), além de ser, em verdade, a cor favorita de Hank, e não dela. Assim, na vindoura ausência de Hank, quando este parte em sua jornada final para capturar Walter e sendo assassinado, Marie já passa a vestir preto.

E) *Camadas do acaso*: neste núcleo, embora seja possível argumentar, através do discurso dos produtores e uma breve análise indicial retrospectiva da série, o padrão teria sido reconhecido posteriormente, ao acaso, e não elaborado como elemento intencional. Assim, na interseção com a *caracterização* dos personagens, no caso de Marie, representaria suas particularidades e problemas psicológicos.

Considerações finais

A *era de ouro* da televisão traz consigo um ciclo virtuoso, em que as “novas tecnologias fornecem a infraestrutura de informação necessária para manter uma forma mais rica de conteúdo de televisão, enquanto esses programas recompensam as competências aprimoradas das comunidades de fãs” (Jenkins 2006, 145; tradução nossa). É passível de afirmação, portanto, que os fãs desbravam aquilo que ficou estabelecido no plano poético, na sala de criação – conforme fala de Gilligan –, sendo assim capazes de tanto continuarem fixados no clímax, pela epistemofilia (o que acontecerá no final?⁴⁰), quanto de

⁴⁰ O ato dos fãs de tentar antecipar o desfecho de suas obras queridas a partir do que outrora foi considerado como elemento secundário das narrativas reforça, precisamente, a importância de pesquisá-lo. Fãs-cientistas se utilizam de algoritmos para tentar descobrir quem será o próximo personagem a ser morto em *Game of*

explorarem as sutilezas que aprofundam nossa relação com a riqueza de *pormenores* trazidos a reboque pela televisão complexa.

Isso permite se manterem renovadamente encantados a cada visita à obra, posto que nela verã outras relações que já estavam lá indicadas, embora tenham passado *a priori* despercebidas para a maioria dos espectadores. É graças à atuação interpretativa de milhares fãs como LaRue, por exemplo, que se encontram na *web* amplos e diversos compêndios de conhecimento sobre tanto as generalidades da história quanto as minúcias do discurso das produções televisivas.

A partir do *corpus* que propomos, percebemos que as chaves interpretativas nas conversações são operacionalizadas, tanto assumindo o direcionamento dado por quem produz a série (em que Marie pensaria que roxo é da realeza), quanto negando-o (sendo o mais extremo o comentário que aponta para a não intencionalidade inicial de vincular Marie à cor roxa). Contudo, destacamos que a fala dos produtores é apropriada pelos fãs como signo de autoridade, o que parece se complementar com os exercícios de previsão, em que se tenta aproximar, assim como Gilligan afirma o que *Marie pensaria* do que o *próprio produtor da série pensaria* para o futuro do enredo.

Finalmente, é possível afirmar que as conversações em rede formam uma ampla e diversificada arena de discussões, na qual os fãs trocam miríades de informes que potencializam sua própria apreciação dos seriados. Quanto mais complexa for a produção, mais se instiga a discussão em rede, e mais a cognição compartilhada se faz *recompensada* – nos atendo aos termos de Jenkins. Ou seja, há a geração duma contemplação profunda e com isso, se reforça ainda mais o elo dos fãs com suas obras queridas.

BIBLIOGRAFIA

- Anchieta, W. (2017). *Colorindo as sombras: indagações sobre o papel da cor no cinema narrativo*. Dissertação de mestrado, UFF. Disponível em <http://www.ppgcom.uff.br/uploads/tese_185_9d2abf38d566b07e96f4851a652679d8.pdf>. Acesso em 16.02.17.
- Batchelor, D. (2014). *The Luminous And The Grey*. Londres: Reaktion.
- Bordwell, D. (1985). *Narration In The Fiction Film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Blaszczyk, R. L. (2012). *The Color Revolution*. Cambridge: MIT Press.
- Branigan, E. (2006). *Projecting A Camera: Language-Games In Film Theory*. Nova Iorque: Routledge.

Thrones (2017). Matéria disponível em <<https://networkdatascience.ceu.edu/article/2017-07-08/network-science-predicts-who-dies-next-game-thrones>>. Acesso em 25.08.17.

- Caldwell, J. T. (1995). *Televisuality: Style, Crisis, And Authority In American Television*. New Jersey, Rutgers.
- Chatman, S. (1978). *Story and Discourse: narrative structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press.
- Colonna, V. (2010). *L'art Des Séries Télé: Ou Comment Surpasser Les Américains*. Paris: Payot & Rivages.
- Culler, J. (1999). *Teoria Literária: Uma Introdução*. São Paulo: Beca Produções Culturais.
- Eco, U. (1993). *Lector In Fabula: La Cooperacion Interpretativa Em El Texto Narrativo*. Barcelona: Lumen, 1993.
- Elm, M. (2009). How Do Various Notions Of Privacy Influence Decisions N Qualitative Internet Research? In: Marhkam, A.; Baym, N. *Internet Inquiry. Conversations About Method*. Los Angeles: Sage, P. 69-87.
- Elsaesser, T.; Hagener, M. (2015). *Film Theory: An Introduction Through The Senses*. Nova Iorque: Routledge.
- Fabro, N.; & Kist, C. (2017). Era De Ouro Da TV: Séries De Primeira Superam A Indústria Cinematográfica. *Galileu*, 15.09. Disponível em <<https://revistagalileu.globo.com/Revista/noticia/2017/09/era-de-ouro-da-tv-series-de-primeira-superam-industria-cinematografica.html>>. Acesso em 30.01.18.
- Fragoso, S.; Recuero, R.; Amaral, A. (2013). *Métodos De Pesquisa Para Internet*. Porto Alegre: Sulina.
- Gaudreault, A. (2009). *From Plato to Lumière: narration and monstration in literature and cinema*. Toronto: University of Toronto Press.
- Gomes, W. (2004). La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico. In: *Revista Significação*, n. 21. Disponível em <<http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/65584>>. Acesso em 10.07.16.
- Henn, R. (2014). *El cibercontecimiento: producción y semiosis*. Barcelona: Editorial UOC, 2014.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, Bloggers and Gamers: Exploring. On Participatory Culture*. Nova Iorque: New York University Press, 2006.
- _____. (2008). *Cultura Da Convergência*. São Paulo: Aleph.
- Jenkins, H.; Ford, S. E Green, J. (2013). *Spreadable Media: Creating Value And Meaning In A Networked Culture*. Nova York: New York University Press.
- Johnson, S. (2005). *Everything Bad Is Good For You: How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter*. Nova Iorque: Riverhead.

- Kelson, T. (2008). And Now No Word From Our Sponsor: How HBO Puts The Risk Back Into Television. In: Leverette, M. *et al* (ed.) *It's Not TV: Watching HBO In The Post-Television Era*. Nova Iorque: Routledge, P. 46-64.
- Larue, J. (2013). Infographic: Colorizing Walter White's Decay. *TDYLF*, 11.08. Disponível em <<https://tdylf.com/2013/08/11/infographic-colorizing-walter-whites-decay/>>. Acesso em 25.08.17.
- Leslie, I. (2017). Watch It While It Lasts: Our Golden Age Of Television. *Financial Times*, 13.04. Disponível em <<https://www.ft.com/content/68309b3a-1f02-11e7-a454-ab04428977f9>>. Acesso em 30.01.18.
- Lesnovski, A. F. M. (2014). *Uma Experiência Paradigmática: jogos e tensões no encontro entre a narrativa e a interatividade em forma audiovisual e eletrônica*. Tese de Doutorado, PUC-RS. Disponível em <<http://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/6843>>. Acesso em 15.01.18.
- Leverette, M.; L. Ott, B.; Buckley, C. L. (org.). (2008). *It's Not Tv: Watching Hbo In The Post-Television Era*. Nova Iorque: Routledge.
- Lévy, P. (1992). *As Tecnologias Da Inteligência: O Futuro Do Pensamento Na Era Da Informática*. São Paulo: Editora 34.
- _____. (2000). *A Inteligência Coletiva: Por Uma Antropologia Do Ciberespaço*. São Paulo: Edições Loyola.
- Martel, F. (2013). *Mainstream: A Guerra Global Das Mídias E Das Culturas*. Rio De Janeiro: Civilização Brasileira. Versão eletrônica.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. Nova Iorque: New York University Press. Versão eletrônica.
- Moura, E. (2001). *50 Anos Luz, Câmera E Ação*. São Paulo: Senac.
- Neri, J. (2015). Mais Complexo Ou Menos Cômico? A Complexidade Narrativa Aplicada À Criação De Personagens Nas Novas *Sitcoms*. In: *Culturas Midiáticas*, n. 15. Disponível em <www.periodicos.ufpb.br/index.php/cm/article/viewFile/27197/14500>. Acesso em 20.11.16.
- Pedrosa, I. (2009). *Da Cor à Cor Inexistente*. Rio De Janeiro: Senac, 2009.
- Plantinga, C. (2009). *Moving Viewers: American Film and The Spectator's Experience*. Berkeley: University of California Press.
- Rose, G. (2001) *Visual Methodologies: an introduction to the interpretation of visual materials*. Londres: Sage.

- Ross, S. (2008). *Beyond The Box: Television and The Internet*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Silva, M. (2014). *Cultura das Séries: Forma, Contexto e Consumo de Ficção Seriada na Contemporaneidade*. Galáxia (São Paulo. Online), v. 14, p. 241-252.
- Taussig, M. (2009). *What Color Is The Sacred?*. Chicago: University of Chicago Press.
- Thompson, K. (1977). The Concept of Cinematic Excess. In: *Ciné-Tracts*, vol 1, no 2. Disponível em <<https://library.brown.edu/cds/cinetracts/CT02.pdf>>. Acesso em 20.11.16
- Verevis, C. (2006). *Film Remakes*. Edimburgo: Edinburgh University Press.

FILMOGRAFIA

- Breaking Bad*. Prod. exec. Vince Gilligan. AMC, EUA, 2014.
- 'Full Measure', *Breaking Bad*. Realizado por Vince Gilligan. AMC, EUA, 01/09/2013. 47mins.
- Game of Thrones*. Prod. exec. David Benioff. HBO, EUA, 2017.
- 'Ozymandias', *Breaking Bad*. Realizado por Rian Johnson. AMC, EUA, 15/09/2013. 47mins.
- 'Rabid Dog', *Breaking Bad*. Realizado por Sam Catlin. AMC, EUA, 01/09/2013. 47mins.
- The Godfather*. Realizado por Francis Ford Coppola. Paramount, EUA, 1972. 177mins.
- The Sixth Sense*. Realizador por M. Night Shyamalan. Hollywood Pictures, EUA, 1999. 177mins.
- The Sopranos*. Prod. exec. David Chase. HBO, EUA, 2014.
- Twin Peaks*. Prod. exec. Mark Frost. ABC, EUA, 2017.

Recebido em 28-06-2018. Aceite para publicação em 22-12-2018.

Encenação e Aspecto: inflexões estilísticas da *mise-en-scène* da obra seriada televisiva de Aaron Sorkin

Benjamim Picado¹

Prólogo: estilo e autoria, da inferência à aspectualidade

Este artigo reforça questões abordadas, em explorações anteriores, ao problema do “estilo” em formatos seriados de ficção televisiva, quando concebida como ferramenta heurística na compreensão dos processos de atribuição da autoria em tais produtos mediáticos (Picado & Souza 2018): ali identificamos uma tendência em se delinear a autoria a partir de dinâmicas criativas em coletivos profissionais, estruturando o reconhecimento de agentes no campo social da produção – chave de análise através da qual Pierre Bourdieu já consagrara sua interpretação sociológica da produção literária francesa do século XIX (Bourdieu 1996).

Acrescentamos a tais matrizes da análise da autoria os aportes vindos da história da arte e das teorias estéticas, delineando a atribuição autoral a partir dos “padrões de intenção” no campo da produção cultural: sobressaíam aí as sugestões de Michael Baxandall sobre um “paradigma inferencial” da análise e descrição de objetos históricos (Baxandall 2006), limitando a determinação sobre seus processos de feitura aos processos de sua interpretação, especialmente quando não excessivamente restritas aos dados puramente sócio-históricos de sua origem.

No ponto atual de nossa exploração, avançaremos para além desse estatuto teórico do estilo, de modo a exercitar uma heurística para a análise dos materiais seriados de ficção televisiva: com um tal propósito, reconhecemos haver literatura ainda recente e já significativa abordando estas questões, situando-as com maior foco sobre universos narrativos televisuais (Butler 2013; Peacocke & Jacobs 2013), assim como também considerando a variedade dos produtos e dos quadros teóricos de análise (Pucci 2014; Rocha 2016; Silva 2014). Para o atual contexto, definimos um campo de provas da análise dos seriados televisivos, exercitando esta *heurística do estilo* como guia de nossa observação: privilegiamos aí as operações nas quais estas obras configuram uma unidade de seu reconhecimento e de seu pertencimento a instâncias autorais determinadas – mas apenas presumidas na recepção continuada das obras.

¹ Instituto de Arte e Comunicação Social/Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, CEP 24210-510 Niterói, Rio de Janeiro, Brasil.

Com tal fito, partiremos do trabalho do dramaturgo, roteirista e *show-runner* estadunidense Aaron Sorkin, com foco em algumas de suas principais produções nesse âmbito²: identificamos as marcas estilísticas de sua obra em formatos seriados de ficção televisiva, partindo dos elementos de uma *escritura dramatúrgica* (materializada em modalidades da construção de personagens, situações dramáticas e narrativas preferenciais e estratégias predominantes da serialização), mas sempre negociando-as com as soluções de *encenação audiovisual* nelas privilegiadas, em contextos de partilha das decisões criativas sobre o estilo a ser assumido pelas obras – assim como no âmbito daquilo que essas engenharias textuais e de *mise-en-scène* indicam sobre horizontes probabilísticos de recepção e de experiência estética derivados dessas mesmas marcas.

Nos limites estritos deste artigo, exploraremos a dimensão “aspectual” da aparição das marcas estilísticas em obras seriadas: tal atenção ao “aspecto” reflete um registro de vertentes da estética filosófica contemporânea – valoriza detalhes significativos da representação pictórica ou narrativa, que, por seu turno, instruem traços variados de sua significação. Dentre alguns desses elementos significativos, encontram-se a presumida “semelhança” ou “realismo” da imagem com seus respectivos motivos, no caso da pintura ilusionista (Lopes 1996), ou aqueles que, na história da arte, caracterizam sua unidade reconhecível em planos poéticos e estéticos, como é o caso da atribuição de sua “autoria” ou “escola” (Baxandall 2006; Wolfflin 1996).

Em trabalhos mais recentes sobre fontes de uma teoria da discursividade visual, a noção do “aspecto” foi associada às operações de seletividade da *gestalt* perceptiva posta em jogo na representação pictórica, criando efeitos de dinamização das formas estáveis da representação visual – como na arte da caricatura e na representação do movimento, em imagens fotojornalísticas (Picado 2009; 2016).³

O emprego da aspectualidade nesta análise dos formatos seriados televisivos é atinente às dimensões “estéticas” da unidade estilística, dada a frequência iterativa com a qual as obras liberam pormenores significativos a esse respeito – não raro resultando na

² Sorkin é o criador de importantes ficções seriadas de televisão, tais como: *Sports Night* (ABC, 1998/2000), *The West Wing* (NBC, 1999/2006), *Studio 60 on the Sunset Strip* (NBC, 2006/2007) e *The Newsroom* (HBO, 2012/2014). Nos fixaremos aqui sobre aspectos estilísticos de suas criações, a partir da evolução das soluções de encenação nas quatro primeiras temporadas de *The West Wing* (de 1999 a 2004, quando ainda era o responsável pela criação dos roteiros): enxergamos nesse período da evolução da obra as inflexões mais importantes de uma “poética histórica da *mise-en-scène*” (Bordwell 2008), de modo a consagrar a *escritura dramatúrgica* desse criador como instância legitimamente autoral da obra e como matriz das operações estilísticas que a encenação assume como encargos a ela dirigidos.

³ Nossa fonte da teorização sobre tais pormenores deriva de teorias que procuravam situar o sentido no qual imagens invocam propriedades semióticas, tais como a de sua “semelhança icônica” (Eco 1976) ou da “vivacidade” (Gombrich 2007) com respeito a seus objetos – mas sempre identificando a matriz desse fenômeno nas interações entre propriedades pictóricas e dinâmicas perceptivas (Lopes 1996; Schier 1986).

maior inclinação das análises a abordar o fenômeno a partir de perspectivas mais “imanescentes” desses produtos (Cardwell 2005; 2006; 2013).

O molde que adotamos resulta, então, da atenção que dedicamos aos procedimentos analíticos dos historiadores da arte: é precisamente nessas disciplinas que a noção do “pormenor” significativo faz emergir um “paradigma indiciário”, definido como modelo próprio às ciências do espírito dos dois últimos séculos – e caracterizando a tarefa do historiador da arte de épocas passadas, quando procura determinar (aproximadamente que seja) a localização de seus hipotéticos estilos, em escolas, períodos ou mesmo indivíduos (Wolfflin 1996; Ginzburg 2007).

Ao transportarmos tudo isso para o exame dos formatos seriados, singularizamos tais marcas estilísticas, partindo do sentido acumulado de horizontes experienciais da recepção inscritos nas obras – estatuindo-os como indícios probabilísticos da constância com a qual se notam tais “aspectos” demarcadores do estilo (Eco 1986; Iser 1999). No caráter mais “imanescente” dessa exploração às séries televisivas, nos dirigimos finalmente aos recursos da encenação audiovisual de base desses formatos: tal patamar outro de uma *heurística do estilo* implica certamente desafios teóricos e analíticos – o mais importante dos quais é o dos preceitos de uma análise “interna” no campo dos estudos fílmicos.

Na primeira parte desse artigo, introduziremos o peso específico da escritura dramaturgical dos roteiristas na definição das dinâmicas que caracterizam a “partilha estilística” – definida como a fonte do “encargo” originário dos formatos seriados de ficção televisiva: mesmo assim, a hipótese de que o estilo das obras seriadas de Sorkin derive de sua própria escritura dramaturgical não implicará nenhuma deflação do valor específico da encenação, no aporte que a última traz para a unidade estilística dos produtos seriados; nesse contexto, as diferentes feições assumidas pelas obras (atravessando a longa extensão de seus variados arcos e temporadas) decorrerão da efetividade dessas soluções atribuídas pela *mise-en-scène* – o que nos colocará em face da devida cota a se conceder ao trabalho dos diretores com os quais Sorkin construiu suas parcerias criativas.

Nas duas últimas partes do texto, introduzimos o assunto central de nossa argumentação (o da contiguidade entre “aspecto” e “estilo”), a partir de uma maior ênfase sobre os modelos efetivos da encenação dos formatos seriados de ficção televisiva criados por Sorkin: ainda que as inflexões estilísticas de suas obras decorram dos diferentes modos de compreender o encargo que a dramaturgia transfere para a encenação, é nessa materialização “aspectualizada” das obras seriadas pelos recursos da *mise-en-scène* (portanto, naquilo que seus detalhes significativos revelam dessa relação) que pretendemos investigar tais tensões entre as duas instâncias – e especialmente como é que as obras seriadas programam os sentidos e efeitos das diferentes soluções que os diretores encontram para o texto sorkiniano.

Nesse âmbito, explicitaremos com maior força os instrumentais heurísticos através dos quais a noção de “estilo” é depurada de seu uso mais gratuito nos discursos críticos e acadêmicos (especialmente no campo das práticas artísticas e nas pesquisas sobre comunicação mediática, particularmente nos estudos sobre televisão), para então delinear seu uso mais sistemático na explanação sobre a eficácia “poética” dos seriados televisivos: sendo um conceito oriundo da história da arte e confrontado com tarefas associadas à síntese de séries culturais na sua unidade autoral das escolas e das épocas (portanto, não apenas a dos indivíduos artistas), a noção de “estilo” encontra aqui um novo sentido, assim que é abrigada pelas correntes contemporâneas da teoria estética e da análise fílmica. Consequência dessa filiação, a tarefa de uma *abordagem estética do estilo* se redefine como matriz de compreensão sobre os operadores audiovisuais da *mise-en-scène*, agora tomados como genuínos demarcadores estilísticos (Bordwell 2008).

A materialização “aspectual” das operações estilísticas da encenação que pretendemos analisar, considerada nas diferentes soluções trazidas pelos diretores das séries criadas por Sorkin, se concentrará especialmente sobre o caso exemplar de *The West Wing* (sua obra mais conhecida nesse âmbito): identificaremos aí a emergência de dois moldes dessa *mise-en-scène*, singularmente manifestos nos trabalhos dos diretores Thomas Schlamme e Alex Graves; não obstante a diferença dos arcos temporais e da frequência dessas parcerias, notamos em *The West Wing* dois diferentes modos de consagrar a matriz dramatúrgica de Sorkin – ao mesmo tempo que tais soluções geram diferentes efeitos no horizonte presumido da apreciação continuada dos arcos e temporadas desse seriado. A dimensão “aspectual” dessa exploração se materializará em nossa análise pelo modo como os sistemas da planificação cinemática da série se modificam – na medida em que emergem duas soluções de encenação distintas para os encargos oriundos da escritura dramatúrgica.

Matrizes do Estilo Serial na Escrita Dramatúrgica de Aaron Sorkin

Um aspecto saliente da escritura sorkiniana dos formatos seriados⁴ concerne ao apelo fortemente “realista” que fundamenta o horizonte temático de seu estilo: trata-se de uma estratégia construída pelo próprio Sorkin (exemplificada por seu caminho profissional e artístico de origem, no drama teatral e depois no cinema) e atravessada pelo sentido de preservação de uma suposta autonomia da escritura dramatúrgica, em face das tensas negociações com a

⁴ Não consideraremos aqui o caso da obra de Sorkin como roteirista de cinema (que antecede, corre em paralelo e até mesmo ultrapassa aquela de suas criações seriadas), já que esse outro contexto de sua criação envolve dinâmicas distintas de seu posicionamento e reconhecimento enquanto autor. No caso das séries televisivas, seu trabalho roteirístico encontra-se mais bem situado em hierarquias dos modos de produção audiovisual, nos quais sua criação é, de saída, atribuída com estatuto autoral e de comando estilístico das obras.

complexa cadeia produtiva da criação em formatos audiovisuais – especialmente no caso do cinema de ficção em modelo industrial de produção.⁵

De saída, é o apelo “realista” ou “histórico” dessas matrizes da elaboração ficcional que salta ao primeiro plano de uma apreciação sobre marcas estilísticas de Sorkin, um aspecto de seu *ethos* criativo sobre o qual ele mesmo dá testemunho – quando fala, por exemplo, da combinação entre o apelo puramente “dramático” da ficção e sua ancoragem em realidades histórica e socialmente plausíveis, enquanto atrativos de uma de suas séries de televisão favoritas, *M.A.S.H.* (CBS, 1972/1983):

com *M.A.S.H.*, Larry Gelbart disse que a primeira coisa a fazer é levá-lo a crer que isto é real. E não sei com o que um hospital militar na Guerra da Coréia se parece. Mas eu acredito naquilo. Ele queria nos vender essa idéia. Ele sabia que se pudesse estabelecer essa realidade – esses caras são realmente doutores, este é um hospital real, esta é realmente uma guerra – então pode haver drama, tensão e emoção, não apenas no sentido das séries cômicas, não apenas no mesmo episódio como uma comédia, mas com frequência na mesma cena enquanto uma comédia. Dê uma olhada nas cenas de mesa de operação – aquilo era uma grande coisa para mim. (Fahy 2005, 12-13; tradução minha)

Na linhagem das obras cinematográficas roteirizadas por Sorkin, posteriormente a seu sucesso como criador de séries (casos tais como *The Social Network* e *Steve Jobs*), o comando estilístico que a dramaturgia exercita sobre as instâncias de encenação audiovisual deriva precisamente da escolha que o criador-roteirista faz sobre os enlaces da ficção com seu modo de encenação, não mais partindo de uma visão de mundo e do drama centrada excessivamente nas “regras do teatro”.

Ainda que ele preserve nas indicações para a *mise-en-scène* audiovisual certos traços da escritura cênica que indicam uma modalidade cênica de exposição, a passagem do teatro para o cinema faz inflexões sobre a própria composição dramática de Sorkin: mesmo que o modelo “aristotélico” da *poiésis* dramática do teatro tenha alguma dominância sobre seu estilo⁶, a atenção que esse criador

⁵ Este é particularmente o caso de sua parceria inicial com o diretor Rob Reiner, na adaptação fílmica de sua peça teatral *A Few Good Men* (1992) e na criação do roteiro original de *The American President* (1995). Nos dois casos, antecedentes às primeiras criações seriadas de Sorkin, é difícil extrair tais sinais característicos de um comando estilístico a partir do roteiro, pelo modo como recai sobre essa instância um encargo consideravelmente mais reduzido de elaborar as linhas gerais daquilo que apenas a encenação audiovisual atualizará em forma de obra e de autoria reconhecíveis – sendo estes atributos mais próprios do diretor do que do roteirista, ao menos no caso do cinema industrial.

⁶ Em diversas ocasiões (das quais destacamos aqui algumas de suas lições na série *Masterclass*, de 2016), o próprio Sorkin insiste na necessidade de levar-se em conta o breve tratado do estagirita sobre a arte de compor dramas poéticos – a ponto de recomendar a seus alunos que compreendam a *Poética* e suas “regras do drama” como algo de “evangélico”.

dedica à combinação entre cena, personagens e ação (por seu turno articuladas na forma dos diálogos) assume nas obras seriadas um perfil mais ditado pelos horizontes de sua possível atualização pela *mise-en-scène* audiovisual – aspecto este que desenvolveremos mais adiante.

Situamos as marcas mais constantes do trabalho de Sorkin como criador de séries de ficção televisiva, partindo dos efeitos significativos que a dramaturgia inscreve aos elementos constituintes dos universos ficcionais (tais como espaços, personagens, situações dramáticas, estruturas episódicas), assim como igualmente na apreensão presumida que o espectador poderá fazer dessa escansão iterativa de sua exposição narrativa (através das modalidades de ações privilegiadas, situadas em torno da função central que ele atribui à construção das falas e diálogos dos personagens). O “estilo” de Sorkin emerge, para nossa análise, como resultado da maior atenção que atribuímos aos sinais que suas obras seriadas liberam dessa função central de sua dramaturgia: é no plano da escrita dos roteiros dessas séries que encontramos articulados os índices mais significativos desse comando estilístico da autoria em formatos televisivos.

De um lado, pode dizer-se que uma tal centralidade do escritor-roteirista nos processos de reconhecimento da autoria não é de todo nova na história da produção audiovisual televisiva. Ao contrário, no campo da produção televisiva de ficção seriada, é frequentemente o escritor-roteirista quem comanda o encargo através do qual as operações de estilo serão efetivadas pela *mise-en-scène*: é assim inclusive que muitos comentadores alegam o constante equívoco de certas análises que situam o reconhecimento cultural da “complexidade narrativa” nas séries televisivas como resultando do poder atribuído às instâncias da encenação audiovisual (centrada na figura da direção, especialmente com a convocação de figuras renomadas no campo cinematográfico para atuarem como produtores das séries).

É, portanto, o escritor/produtor que garante a unidade de sentido de um programa, seja pela supervisão do processo de escritura dos episódios, seja pelo estabelecimento de um padrão de encenação que garante replicação (...), sem repetir clichês. A atenção ao escritor/produtor começou com o papel que Steven Bochco desempenhava na célebre *Hill Street Blues*, ainda no período chamado de “*classical network system*” (...), em que a TV norte-americana era dominada pelas três grandes redes (ABC, CBS e NBC). (Silva 2014, 244)

No caso de Sorkin, duas razões fundamentais nos levam a identificar na sua dramaturgia o objeto por excelência de uma abordagem estilística de suas obras seriadas – já que seus produtos exibem de modo considerável uma qualidade de apelo fortemente identificada com essa contribuição da escritura do drama: como é patente em alguns casos de autores-roteiristas (tais como David Shore e Shonda Rhimes, respectivamente criadores de *House M.D.* e *Grey's Anatomy*), trata-se de uma modalidade autoral que se encontra menos

envolvida com as instâncias propriamente ditas da encenação; tais casos se diferenciam substancialmente daqueles de criadores que (como Joss Whedon) concentram em si a competência simultânea da roteirização e da direção (sendo esta talvez uma razão da predileção de muitos estudiosos da televisão pelo trabalho do último, em relação a um caso como o de Sorkin).

Como disse o *New York Times*, em um longo perfil, “criadores de televisão com David E. Kelly e Aaron Sorkin podem ser mais conhecidos, mas, para muitos críticos Whedon é o artista mais original, alguém a quem injustamente tem-se recusado prêmios e valorização” [...]. De algum modo, Whedon também exemplifica melhor o papel do multi-tarefas na fase pós-clássica do sistema das redes de televisão. Kelley, Sorkin e [Steven] Bochco produziam para as três grandes redes, ao passo que a forte associação entre Whedon, *Buffy*, *Angel* e as recém-chegadas redes de cabo WB e UPN [...] ajudou a formar a identidade das mesmas. (Pearson 2011, 18; tradução minha)

Em segundo lugar, essa concentração da autoria nos perfis da escrita sorkiniana confere um “aspecto” de apresentação do estilo de suas obras, mais centrado na importância das falas dos personagens, definida como operador dramático preferencial: tal predileção pela “linguagem” no lugar da “ação” tem muito a ver com o passado profissional de Sorkin no teatro (já que a unidade construtiva do espaço cênico demanda uma tal centralidade para a função dramática das falas); decorre disso que a transposição do trabalho sobre a expressão verbal dos agentes para o formato televisivo não tenha resultado em diminuição significativa da força com a qual essa escritura se posiciona, na articulação que ela faz com os efeitos de reconhecimento que a obra eventualmente experimenta na sua audiência.

Aaron Sorkin, contrariamente ao que foi descrito até agora, não implementa qualquer tipo de estratégia de distinção quando se trata de redigir os diálogos de suas séries de televisão, filmes ou obras teatrais. Independentemente do gênero ou do meio, todos os personagens de Sorkin são expressos verbalmente de forma semelhante. A cadência do fraseado, a velocidade de execução, o uso de recursos retóricos, citações ou referências é comum e não varia em relação à classe social ou à origem (dos personagens). (Sánchez Baró 2015, 209-210; tradução minha)

Mesmo considerando a relativa validade da citação logo acima, ainda assim avaliamos que haja um peso adequado a se atribuir àquilo que a encenação audiovisual aporta à dramaturgia, nos formatos seriados de ficção televisiva: pois mesmo que a escritura sorkiniana dos diálogos, situações e conflitos narrativos tenha precedência sobre outros setores da produção das obras, nossa *heurística do estilo* não pode negligenciar os regimes expositivos preferenciais que são adotados nos formatos seriados. Mesmo quando submetidas ou orientadas pelas marcas dramáticas, as soluções de *mise-en-scène*

audiovisual nos permitem identificar concretamente as marcas de um tal comando estilístico da escrita – ao mesmo tempo que instauram um horizonte probabilístico da experiência de sua fruição, apreciação e avaliação estéticas nas obras seriadas de Sorkin.

Precisamos assim avaliar o lugar da “partilha estilística” como fenômeno constituinte da estruturação das obras seriadas – mesmo quando o objeto desse reconhecimento da autoria não se situa, a não ser subsidiariamente, na figura do diretor-produtor. É, portanto, nas dinâmicas do compartilhamento das soluções e decisões criativas que originam produtos seriados televisivos que situamos os processos nos quais a parceria de Sorkin com alguns de seus diretores exprime uma tal complementaridade entre instâncias produtivas – não sem atravessá-las de tensões inerentes a uma tal divisão do trabalho criativo. Com isso, avaliamos os traços estilísticos dos formatos seriados desse criador-escritor, numa condição tal que a instância dramatúrgica continue funcionando como lugar do “encargo” mais importante que é dirigido para a *mise-en-scène*: ainda assim, contudo, precisamos avaliar os modos nos quais a instância da encenação parece corresponder e consagrar um tal encargo, de modo a conferir os “aspectos” através dos quais um estilo das obras seriadas assume perfis mais pronunciados.

Estilo e Encenação:

a cota dos diretores, parte 1 (o caso Thomas Schlamme)

Principiamos pelos operadores da gramática audiovisual que veiculam e sedimentam as tais “marcas de estilo” dos formatos televisivos de ficção seriada: nos situamos aqui em terreno consideravelmente agônico da postulação desses marcadores estilísticos – em boa medida, por uma estranha interdição em situar o fenômeno televisivo na sua hipotética correlação com princípios de funcionamento de outros universos culturais assemelhados (como o do cinema narrativo industrial, por exemplo).

Mesmo que consideremos os formatos mais ou menos específicos do meio televisivo (como na mediação “ao vivo” das atualidades jornalísticas), é evidente que os formatos seriados de ficção dificilmente poderiam ser reclamados a nobilitar uma presumida especificidade do *storytelling* televisivo: seria muito difícil negligenciar a precedência histórica de determinadas gramáticas da encenação fílmica no decorrer do século passado, supondo-as como essencialmente distintas de uma poética da *mise-en-scène* ficcional da televisão – em especial quando os preceitos de organização dramática e narrativa do cinema são claramente estruturantes da ficção televisiva, como no caso das obras seriadas.

Dentre as muitas referências da reflexão crítica sobre a absorção de procedimentos de análise fílmica aos casos da televisão, em especial a requisição da precedência de modalidades de serialização narrativa (como se estas fossem próprias ao meio

televisivo)⁷, destacamos aqui a perspectiva mais influente dos escritos de Jason Mittell – mesmo quando esse estudioso reconhece a influência recebida das ideias de pensadores no campo da análise fílmica, tais como David Bordwell e de Noël Carroll (Mittell 2015). Encontramos menções a uma tal singularidade da estruturação narrativa dos materiais televisivos em mais de uma passagem dos escritos de Mittell, dentre as quais destacamos um exemplar extraído de um de seus artigos mais conhecidos:

Embora o cinema tenha certamente influenciado muitos aspectos da televisão, especialmente no que diz respeito ao estilo visual, reluto em mapear um modelo de *storytelling* associado a filmes que sejam restritos em si mesmos para transferir à estrutura narrativa contínua e estendida das séries televisivas. Acredito, assim, que possamos desenvolver de forma mais produtiva um vocabulário adequado à narrativa televisiva em termos de seu próprio meio. A complexidade narrativa na televisão baseia-se em aspectos específicos do *storytelling* que aparentemente são inadequados à estrutura seriada que diferencia a televisão do cinema e também a distingue dos modelos convencionais de formatos seriados e episódicos. (Mittell 2006, 29; tradução minha)

De nosso ponto de vista, a “complexidade narrativa” – cunhada por Mittell como característica imanente das estratégias da narratividade televisiva contemporânea – refletiria (ao menos em nossa perspectiva) o fluxo contrário de uma tal aspiração axiológica e epistemológica dos estudos televisuais, no tocante a preceitos da análise fílmica: exatamente porque a televisão foi historicamente capaz de absorver elementos da complexidade (temática, narrativa e audiovisual) do espetáculo cinematográfico é que determinados produtos seriados da televisão se enquadraram como portadores de um “estilo” mais próprio. Em última análise, portanto, a reclamada “especificidade mediática” dos formatos televisuais reflete apenas um esforço de demarcação política da discussão sobre dinâmicas da *mise-en-scène* audiovisual – de modo a separar os produtos televisivos dos indesejáveis antecedentes históricos dos formatos fílmicos.

Em alternativa a uma tal separação axiológica, e de modo a vindicarmos a validade de um recurso às abordagens poéticas da narratividade seriada, propomos uma abordagem estilística dos recursos de encenação televisiva nas criações de Sorkin, partindo precisamente das indicações oriundas de uma “poética histórica” do cinema: atendo-nos à influência expressa que Mittell concede às ideias de Bordwell sobre sua própria “poética do *storytelling* televisual” (Mittell 2015), examinemos então o diagnóstico bordelliano sobre um estilo como o da “continuidade intensificada”, por seu turno

⁷ Devemos avaliar aqui a questão da precedência dos procedimentos de serialização nas práticas literárias do século XIX, além de ser uma marca característica, anteriormente aos formatos televisivos, de certos sub-gêneros das histórias em quadrinhos, inclusive refletindo sobre experimentações de enorme interesse nas composições narrativas desse universo, posteriormente absorvidas pela televisão e pelo cinema contemporâneos (cf. Senna 2019).

característico do cinema narrativo clássico da última parte do século passado.

Em seu instigante e influente artigo, Bordwell caracteriza esse estilo como identificado com a emergência de certos procedimentos (tais como os de edição, modos de filmagem, tipos de lentes, dentre outros) que se refletem em aspectos salientes de um traço da continuidade narrativa da encenação que é atravessado de uma característica dramaticamente mais intensa (especialmente ilustrada por certas tendências do cinema de ação). Para nosso propósito de análise dos estilos da *mise-en-scène* da criação seriada de Sorkin, nos centramos nesse aspecto da “filmagem em continuidade”, na medida em que permite um tal efeito de agravamento da sucessão narrativa e de seus possíveis efeitos dramáticos numa audiência presumida.

A continuidade intensificada representa uma mudança dentro da história dos modos de fazer cinema. Mais evidentemente, o estilo aponta para uma mais estrita antecipação de momento-a-momento. Técnicas que os diretores dos anos 1940 reservavam para momentos de choque e suspense são a matéria de cenas normais nos dias de hoje [...]. Amigável da televisão, o estilo tenta ligar o espectador com a tela. Aqui está outra razão para designá-la como continuidade intensificada: mesmo cenas ordinárias são salientadas para forçar a atenção e afinar a ressonância emocional. (Bordwell 2002, 24; tradução minha)

Nesse privilégio que concedemos à instância da encenação (em uma considerável extensão das obras sorkinianas), delinearemos a interação entre dramaturgia e *mise-en-scène*, partindo das soluções criativas que diferentes diretores conferiram a uma tal centralidade da articulação dos recursos dramáticos de Sorkin: no caráter assumido por aspectos tais como o da composição dos diálogos sorkinianos, compreendemos as soluções que a direção aporta às obras seriadas como fortemente marcadas pelo perfil intensamente “estilizado” da linguagem verbal dos personagens – o que salienta o perfil de “encargo” representado pela escritura dramática, na relação com a encenação, conferindo não apenas uma realidade expositiva aos formatos seriados, mas também determinados de seus efeitos estéticos.

Se avaliarmos o pequeno intervalo entre algumas dessas obras seriadas e o *modus operandi* que caracteriza a partilha criativa entre Sorkin e alguns de seus diretores, vemos plasmar-se um estilo de encenação que corresponde àquilo que a dramaturgia aporta como traço de seu comando estilístico: ao nos determos sobre o caso especial do diretor Thomas Schlamme, na passagem entre as séries televisivas *Sports Night* (ABC, 1998/1999) e *The West Wing* (no caso desta última, especialmente nas suas quatro primeiras temporadas, entre 1999 e 2003), notamos um aspecto da encenação que é

delineado pelas escolhas que a instância da direção faz para consagrar as marcas de estilo oriundas da dramaturgia.⁸

De nossa parte, consideremos primeiramente o modo como tais “esquemas” de encenação – uma vez constituídos em marcas estilísticas (com suas matrizes heurísticas derivadas de uma “poética histórica do cinema narrativo”, com Bordwell) – permitem-nos compreender as operações de direção para situações dramáticas características da escritura sorkiniana: trata-se primeiramente de universos narrativos organizados em torno de uma variedade de agentes, fazendo seus percursos e ações em um mesmo espaço interior – são equipes constituídas numa unidade espacial determinada (uma ala da Casa Branca, um estúdio de televisão, uma redação de telejornal), de tal modo que uma porção significativa das interações aí mantidas (centradas nas atuações verbais dos personagens) impõe balizas importantes para o trabalho da encenação.

É certo que Sorkin tende a situar suas ficções em um entorno muito concreto, quase sempre relacionado com profissões que têm a ver com os usos da palavra como ferramenta principal. Periodistas televisivos, políticos ou advogados são tipos de personagens dos quais se supõe uma capacidade para a oratória. Se, ademais, soma-se a estes uma educação privilegiada em universidades de elite, como de costume no trabalho do escritor, não é muito exagerado que também compartilhem um idioma semelhante. Tanto é assim que, em momentos pontuais, quando introduz personagens estranhos ao contexto dos protagonistas, é claro como a forma do dialeto permanece imutável. (Sánchez Baró 2015, 210; tradução minha)

Para examinarmos a plasmação desse estilo das criações seriadas de Sorkin, prestemos atenção na modificação que Schlamme faz da oscilação entre cenas em movimento para aquelas que acontecem em um único espaço, de modo a conferir uma organicidade dramática à composição das falas e diálogos sorkinianos: à época de *Sports Night*, tratava-se de atribuir aos movimentos dos agentes entre diferentes espaços um caráter apenas preparatório para as situações narrativas em ambientes fixos (inclusive na medida em que esta série continha elementos de ambientação cenográfica característicos de uma *sitcom*); por seu turno, o episódio-piloto de *The West Wing* se exercita numa plena inversão desse procedimento, colocando maior ênfase sobre as situações dinâmicas, com personagens cruzando vários espaços e interagindo entre si – na medida em que nosso olhar

⁸ Indicamos aqui a instrutiva leitura da tese de doutorado de Rossend Sánchez Baró, na Universitat Pompeu Fabra, em Barcelona (Sánchez Baró 2015), no aporte que faz de preciosas informações sobre bastidores de origem das relações entre Sorkin e Schlamme, quando do estabelecimento dessa parceria: nesse contexto, podemos intuir a importância específica do estilo da escritura sorkiniana, no processo da definição de seus parceiros de direção, como foi precisamente o caso da escolha de Schlamme, a partir de *Sports Night*, prolongando-se até *The West Wing* e finalmente em *Studio 60 in the Sunset Strip* (NBC, 2006/2007).

é conduzido pela câmera em movimento, em diferentes porções da ala oeste da Casa Branca, sem interrupções significativas da edição.

É num tal contexto que emerge aquela solução de encenação que consagra à perfeição os aspectos mais singulares da composição dos diálogos, na dramaturgia de Sorkin: trata-se do recurso a uma modalidade de *mise-en-scène* em regime de *walk and talk* – aspecto que delinea com força a identidade audiovisual mais notável de uma série como *The West Wing*. Um tal recurso já era utilizado em outros contextos de encenação de séries televisivas (em episódios de obras como *The Larry Sanders Show* e *E.R.*): as tomadas em uma *steadycam*, emuladas do procedimento já encontrado nessas séries anteriores, conferem não apenas uma identidade cinemática à mais famosa obra de Sorkin, mas sobretudo consagram a qualidade dinâmica dessa dramaturgia de origem, pelo aspecto fluido, movente e contínuo de sua exposição audiovisual.

Através de um plano-sequência em continuidade, no qual a entrada e saída de personagens é constante, a transição entre diferentes linhas argumentativas é produzida com a mesma imediatez que aquela efetuada por uma mudança de espaços. O *walk and talk* se revela assim como uma técnica apropriada para resolver de forma econômica as múltiplas interações demandadas por uma serialidade de protagonismo em conjunto. (Sánchez Baró 2015, 273; tradução minha)

Se nos restituirmos a casos concretos das soluções de encenação que delinham uma *dramaturgia do diálogo* (como traduções cênicas e audiovisuais do estilo de Sorkin), recordemo-nos dos famosos planos-sequência que tornam reconhecível o estilo de *The West Wing* – para então vindicarmos uma forma da *mise-en-scène* que encarna seu papel adequado, na dinâmica da “partilha estilística” que tentamos delinear aqui: em algumas dessas famosas sequências *en route*, exemplifica-se inclusive uma das estratégias que Bordwell reconhecia como ligando os traços “estilísticos” aos princípios “poéticos” da encenação cinematográfica – nas soluções para a representação dramática de diálogos entre vários sujeitos, por exemplo:

Duas opções de encenação têm dominado a prática contemporânea. Há aquilo que os cineastas chamam de “ficar e fazer”, na qual os atores se mantêm em posições bem fixas. Usualmente, isto é construído em planos simples e sobre os ombros, mas pode-se, ao invés disso, adotar o tratamento da cabeça flutuante, com os personagens fixos no espaço e a câmera flutuando em volta deles [...]. A opção seguinte de encenação é a do “andar e falar”, com uma *steadycam* nos carregando adiante, enquanto os personagens despejam a exposição no fluxo da cena. (Bordwell 2002, 25; tradução minha)

Na solução de *mise-en-scène* atribuída a Schlamme, trata-se de um modo outro de atualizar o efeito da “continuidade intensificada”,

sem implicar nesta aceleração da sucessão os procedimentos de edição para indicar mudanças de ponto de vista. Um aspecto interessante da abordagem bordwelliana merece destaque, pois reforça uma correlação entre a atenção aos aspectos “internos” da composição (sua tese sobre o estilo como “esquema” de encenação) e o horizonte de “efeito” de tais recursos da *mise-en-scène* (implicando com isto estruturas da sensibilidade de um espectador presumido).

Despretensiosa, a arte cinematográfica passou despercebida pelos espectadores. O que lembramos de um filme? Alguns cenários, o rosto dos atores, os momentos de emoção e humor, uma fala ou gesto surpreendentes [...]. Por razões enumeradas mais adiante, os espectadores, com razão, concentram-se nos rostos, nos diálogos, nos gestos, tentando avaliar sua pertinência para o desenrolar da trama. Entretanto, os rostos (e os corpos), as palavras (e seus efeitos) e os gestos (e sua coreografia) são linhas diferentes do mesmo bordado. A cada momento, em grande parte do cinema narrativo, a ficção é orquestrada para nosso olhar pela encenação cinematográfica, que é construída para informar, manifestar ou simplesmente encantar visualmente. Somos afetados, mas não percebemos. (Bordwell 2008, 29)

Fica assim vindicada uma abordagem estilística que se centra nesse horizonte probabilístico de respostas sensíveis da recepção: nas diversas encenações de diálogos *en route* de *The West Wing*, a análise do estilo articula a simultaneidade entre “encenação” e “efeito estético”: um aspecto notável dessa inflexão da encenação em continuidade realça nesses planos em movimento o propósito de um desejado destaque aos aspectos que compõem a dramaturgia de Sorkin, especialmente o atravessamento das falas pelo traço estilístico de uma modulação mais “musical” dos diálogos – plena de ritmos, aliterações, repetições, e oscilações repentinas entre os diversos centros de fala postos em interação a cada cena ou sequência.

[U]m aspecto-chave da velocidade dos diálogos de Sorkin é sua constância; ela provém da essência dos personagens e não das circunstâncias da narração. Frequentemente, é destacada a discussão na marca da comédia clássica, de tipo *screwball*, da guerra dos sexos, como território predileto de Sorkin para o diálogo veloz, mas, em realidade, o roteirista utiliza esse estilo para uma variedade de registros. Nas comédias de Hawks, a velocidade é acompanhada na maioria das vezes de uma cristação na cena: o ritmo é elevado, assim como o tom... (Sánchez Baró 2015, 217-218; tradução minha)

A inversão entre procedimentos de encenação audiovisual dos diálogos – em regime de campo/contra-plano para o dos regimes da plena continuidade (especialmente em uma série como *The West Wing*) – consolida o estilo desta parceria entre dramaturgia e encenação, particularmente sedimentada no trabalho conjunto de Sorkin e Schlamme: a associação entre dramaturgo e diretor/produtor plasma finalmente esse *pacote sensorial* mais completo, através do qual a escrita do roteiro se torna reconhecível em seu devido valor de

face – ou seja, como aspecto significativo que confere a reputação com a qual Sorkin será finalmente designado enquanto autor de formatos seriados.

Ao avaliarmos o lugar do realizador audiovisual como instância do processo criativo, consideremos os efeitos de intensificação da continuidade como resultando do esforço dos encenadores para corresponder ao encargo vindo da dramaturgia sorkiniana: o caso da parceria Sorkin/Schlamme encarnaria o aspecto mais duradouro de uma partilha criativa que sedimenta uma “marca de estilo” – e que atravessará inclusive os limites de produtos singulares, já que deriva de obras antecedentes a *The West Wing* e se prolonga para além do caso dessa sua série mais conhecida).

De modo a não restringirmos tais aspectos a um mero caso de manifestação da aparência audiovisual das obras seriadas, identificamos inclusive na forma da “continuidade intensificada” um efeito secundário dessa consagração que a *mise-en-scène* realiza dos traços estilísticos (especialmente na musicalidade dos diálogos e na acumulação e concentração temática que eles aportam), aspectos que definem até mesmo a experiência que obtemos dessas sequências em continuidade.

O mencionado ritmo próprio da série é algo originário de Sorkin, que confere muita importância à musicalidade da produção, comparando os episódios com peças musicais: abertura explosiva, transcurso com ritmo ágil e desenlace a cargo de um único instrumento (um solo), ou mediante a resolução de várias tramas [...]. A trama é secundária com respeito ao diálogo. Sorkin considera que não tem histórias para explicar, senão que se deixa levar pelo ritmo dos diálogos, que é aquilo que realmente o fascina, ao passo que a trama o assusta. Ele reivindica que o diálogo deve ser uma maneira de entreter a audiência, e que não deve haver ação a cada linha do roteiro. (Tous-Rovirosa 2009, 143; tradução minha)

Contudo, precisamos compreender como se efetiva essa “partilha estilística”, em dinâmicas concretas e continuadas da interação entre instâncias criativas das séries televisivas: o trabalho em torno das soluções para melhor encenar o estilo sorkiniano implicam não raro em mutações significativas, no transcurso da evolução de seus arcos e temporadas. No caso especial de Sorkin, o estilo de suas séries manifesta-se nessa dimensão do uso heurístico que propomos para a categoria do “estilo” (aquele que nos é legado da história da arte como disciplina crítica), ou seja: ele exprime a ordem de uma necessária “inflexão” temporal de sua manifestação, que exhibe dinâmicas de plasmação, sedimentação e dissolução das formas artísticas, submetidas que estão aos permanentes testes do tempo da interação com a audiência – e com os efeitos que essa comunicação com os espectadores gera, no decorrer da existência das obras.

Estilo e Encenação: a cota dos diretores, parte 2 (o caso Alex Graves)

Propomos assim analisar essa liberação dos “aspectos” significativos das dinâmicas da “partilha estilística” entre dramaturgia e encenação: na interação entre estas instâncias do processo criativo das obras seriadas, avaliaremos com mais profundidade o papel específico das decisões da *mise-en-scène*, sem negligenciarmos o fato de que elas (ao menos no caso das obras de Sorkin) correspondem a diversos e variados modos assumidos pela direção para corresponder ao encargo originado da dramaturgia sorkiniana.

Para compreendermos a cota específica da encenação nesse caso, incorporaremos na nossa análise os horizontes probabilísticos de um “efeito estético” (Iser 1999) correspondentes ao tratamento oferecido às obras seriadas de Sorkin pela instância da direção. Há aspectos do estilo de encenação, por seu turno consagrados pelos recursos da “continuidade intensificada” (as famosas sequências em *walk and talk*, da qual já falamos), e que são programados poeticamente nas obras em vista de determinados horizontes de efeito sobre os espectadores: por exemplo, é discutível supormos que o acompanhamento que fazemos desses diálogos encenados em movimento suscite hipóteses de leitura sobre uma instância narrativa ou actancial correspondente a uma tal solução da encenação – portanto, como suposto sujeito narrador encarnado por esse ponto de vista movente, ou mesmo como correspondendo a um dos personagens inscritos nas situações assim encenadas.

É mais plausível supor, por outro lado, que tais decisões de encenação resultem no efeito de uma posição espectral das cenas, estatuída como *avatar estético* de uma tal enunciação cinemática da história, feita por tais estilos da *mise-en-scène*: de todo modo, o estilo de encenação característico da parceria entre Sorkin e Schlamme poderia sugerir um espectador vicário dessas sequências, constituído através dos “vetores de imersão” (Schaeffer 1999) correspondentes às mesmas. Mas há outros aspectos mais salientes desse estilo de encenação que devemos considerar, de modo a melhor situar esse aspecto das relações entre dramaturgia e encenação dos formatos seriados de Sorkin: no tocante à sua relação com horizontes probabilísticos de seus “efeitos estéticos” sobre a audiência, isto somente se pronunciará mais claramente em certas inflexões da história das parcerias entre Sorkin e seus diretores.

No caso das relações entre Sorkin e Schlamme, o que mais transparece é a ideia de que a encenação funciona como contraparte audiovisual de uma musicalidade estruturante da composição de falas e diálogos entre os personagens do universo ficcional – matéria originária da escrita dramática sorkiniana, convertida em matriz do encargo com o qual a encenação precisa lidar, na atualização audiovisual da obra: a paleta de planos cinemáticos adotada nesse contexto sugere um maior privilégio concedido à integração entre falas dos personagens e movimentos dos corpos – algo que torna visível essa capacidade de representar os diálogos em simultâneo com a performance movente dos agentes da cena (fig. 1); na prática, isso implica um modelo de enquadramento visual não muito distante da unidade espacial da cena (em planos que preservam a relação entre

corpos e ambientes cênicos, em um sistema de lentes mais próximas aos personagens).



Figura 1: Fotograma de *The West Wing*, “Fives votes down” (1.04). 1999. © John Wells Productions & Warner Bros. Television.

Por outro lado, em uma série como *The Newsroom* (HBO, 2012/2014) encontramos em outro contexto da encenação, nesse quesito da organização visual dos planos: aqui, o enquadramento encontra-se mais distante dos agentes, anulando esse aspecto de correspondência entre seus movimentos físicos e a evolução rítmica das falas e diálogos – muito possivelmente porque estes são observados a uma distância tal (capturados por lentes dotadas de uma distância focal mais longa) que não permitem esta correspondência entre a imagem e os movimentos dos agentes entre diferentes espaços. Esta opção por guardar uma maior distância na composição cinematográfica dos planos inscreve outro aspecto na encenação do texto sorkiniano, consistindo no efeito inédito de um ponto-de-vista presumido que preside à cena – algo que de nos dissocia, como espectadores, do centro dramático instituído pela interação entre dois ou mais agentes num espaço mais restrito (Fig. 2).



Figura 2: Fotograma de *The Newsroom*, “News Night 2.0” (1.02). 2012. © HBO Entertainment.

Não é casual que um tal recurso ocorra em um episódio da série *The Newsroom* dirigido por Alex Graves (na verdade, o único episódio desta obra encenado por esse diretor). Tal opção de *mise-en-scène* provém da marca particular que esse encenador inscreve na dramaturgia sorkiniana, aspecto que possui antecedentes mais ou menos notáveis: em diferentes episódios de *The West Wing*, por exemplo, essa inflexão das soluções de encenação já se insinuava nas aparições pontuais desse diretor, indicando mudanças importantes no sistema das soluções para a encenação da série.

Para tratarmos de um tal “caso Alex Graves”, comecemos pelo efeito desse estilo da encenação delineado para a obra de Sorkin, a partir de uma conversa entre membros da equipe de produção de *The Newsroom* – enquanto descrevem aquilo que o criador da série designa como sendo seu *covering*: o produtor Alan Poul e o diretor Greg Mottola discorrem sobre esse aspecto da encenação – através do qual, segundo o primeiro, “a câmera funciona como o olho de alguém que acompanha uma ação interessante”, além de ser uma escolha que libera a performance dos atores, em razão de não saberem ao certo como estão sendo enquadrados em cada tomada; no caso do diretor, essa escolha resulta das concepções do cinematógrafo Barry Ackroyd em filmar as cenas para além do círculo restrito dos personagens, com lentes longas, criando um efeito de “perspectiva voyeurística” para esses planos.⁹

Sem se referirem expressamente a Graves, tais comentários se reportam a uma marca característica da cooperação que esse diretor imprimiu à dramaturgia de Sorkin, em alguns arcos de temporadas de *The West Wing* – notadamente em suas segunda e terceira temporadas: notaremos aí uma curva de “mudança estilística” da encenação, marcada pela recusa em restringir a *mise-en-scène* a um mero papel de reflexo da musicalidade característica dos diálogos

⁹ Estas discussões encontram-se num segmento extra do DVD da primeira temporada de *The Newsroom*, de 2012, sob o título “The roundout”.

sorkinianos. Na evolução da participação do diretor na série mais famosa de Sorkin, uma tal inflexão reflete um contínuo afastamento das soluções mais características de sua encenação (atribuídas ao trabalho de Schlamme), valorizando assim outras maneiras de atualizar essa mesma escritura dramatúrgica.

Muito embora a dinâmica dos diálogos em movimento ainda prevaleça nessas sequências, insinuam-se determinadas formas de enquadrar inícios ou intervalos das mesmas, que assim indicam possíveis “posições de imersão” da experiência dessas cenas – e que não são mais pautadas pelo encargo de fazer corresponder o andamento da cena aos ritmos do texto. Trata-se de enquadrar as cenas, seja como perspectiva de narração ou de estruturas actanciais nelas implicadas, manifestando-as através daquilo que as vertentes cognitivistas das teorias do cinema designam como “plano-ponto-de-vista” (PPV): aí se tematiza a delicada relação entre a estrutura “ótica” do enquadramento visual e as implicações discursivas desse posicionamento dos planos – na relação que prometem com universos narrativos e com a própria instância da narração.

Os elementos da estrutura do PPV requerem um instrumento de transição, uma vez que a câmera deve passar fisicamente do elemento 1 (“ponto”) para o elemento 4 (“a partir do ponto”). Essa passagem é o correspondente físico de uma mudança na percepção narrativa, de consciente e voyeurística, por exemplo, para subjetiva e pessoal. Isso pode assumir a forma de um simples corte para uma nova posição de câmera, um efeito ótico (fusão, escurecimento, chicote, etc.) ou movimento de câmera, caso em que observamos enquanto a câmera se reposiciona [...]. Na verdade, pode-se dizer que nem uma mudança do posicionamento da câmera, nem um movimento de câmera são necessários para que haja uma mudança na narrativa. O que importa não é a câmera como ponto de referência absoluto, mas a relação entre câmera, personagem, objeto e uma hipótese do espectador sobre essa relação. (Branigan 2005, 261-262)

É sobretudo na terceira temporada de *The West Wing* que essa outra inflexão da encenação se pronuncia mais fortemente, implicando as soluções de direção de Graves: em pequenas inserções de alguns episódios dessa temporada, tal estilo de enquadramento mais distanciado dos agentes, que tira proveito de superfícies do ambiente das cenas (pedaços de paredes, vidros ou espelhos que interrompem ou revelam elementos da cena para nossa visão), vai se combinando aos poucos com as dinâmicas mais características da encenação *en route* da série.

Isto ocorre em introduções de sequências, especialmente aquelas que assumem uma significação dramática mais pronunciada – como a do quinto episódio dessa temporada, “The War Crimes” (de 2001), no qual o anúncio do vice-presidente na sala de espera do Salão Oval faz a câmera sair de sua posição mais neutra e fixa, para mover-se delicadamente na direção de um ângulo oblíquo que permite identificar a presença desse personagem, visualmente acusada no

espaço adjacente ao do ambiente principal da sala do Presidente, ao fundo do plano (Fig. 3):



Figura 3: Fotograma de *The West Wing*, “The War Crimes” (3.05). 2001. © John Wells Productions & Warner Bros. Television.

Finalmente, em “The Two Bartlets” (décimo terceiro episódio da terceira temporada, em 2002), testemunhamos uma inflexão estilística desse tipo de encenação que finalmente comanda extensões mais significativas da história: em tais momentos, o andamento da sucessão de acontecimentos do drama torna-se menos importante do que o estabelecimento de uma posição hipoteticamente mais “testemunhal” das cenas, flutuando entre diversos centros dramáticos da história – delinea-se assim uma *mise-en-scène* que prepara o terreno para aquilo que os produtores de *The Newsroom* identificavam como a virtude mesma desse outro formato de encenação da dramaturgia sorkiniana.

Se considerarmos a importância de segmentos como o *teaser* e a sequência final de um episódio de produtos seriados (respectivamente como porções que precedem a apresentação dos créditos iniciais e aquela que antecede os créditos finais), esses dois momentos de “The Two Bartlets” já conferem a matriz desse estilo de encenação, no momento em que introduzem, cada um a seu tempo, as duas tramas principais dos agentes aí implicados. Tentemos nos concentrar no caso do *teaser*, com a chegada de Amy Gardner (lobista de agendas feministas no Congresso norte-americano) ao apartamento de Josh Lyman (assistente do chefe de gabinete da Casa Branca), com a tensão romântica que atravessa os diálogos que mantêm (Fig. 4): a modalidade de encenação adotada por Graves confere um estilo bem distinto do tratamento audiovisual dos diálogos criados por Sorkin, já que o propósito parece ser menos o de oferecer um contraponto cinemático das trocas verbais, e mais o de construir uma espécie de “posição de imersão” na cena.

O enquadramento que preside a interação entre os dois personagens em praticamente todo o decorrer da sequência valoriza ao máximo essa espécie de distância que experimentamos pelos vetores criados na planificação – com a valorização de todo o tipo de obstáculo que interrompa (paredes, objetos domésticos) ou viabilize (espelhos, vidraças) a visualização dos agentes, assim como pelo fato de que os centros da fala encontram-se muitas vezes fora do plano. A acumulação desses elementos institui um andamento característico da cena, consideravelmente distinto daquele mais reconhecível das sequências consagradas por Schlamme: no caso de Graves, predomina uma maior atenção a intervalos silenciosos mais longos, refletindo a atmosfera mais contida das situações que o episódio vai reforçar, até sua sequência final.



Figura 4: Fotograma de *The West Wing*, “The Two Bartlets” (3.13). 2002. © John Wells Productions & Warner Bros. Television.

Em outro segmento do mesmo episódio (Fig. 5), testemunhamos um breve diálogo (que apenas ilustra um procedimento que permeia porções significativas do episódio), em que Josh Lyman e Sam Seaborn (outro assistente da equipe da ala oeste da Casa Branca) dialogam na sala do primeiro – quando Josh discorre sobre o que testemunhamos no *teaser*: de modo ainda mais pronunciado, notamos que os recursos tradicionais da encenação audiovisual de um diálogo em plano/contra-plano são completamente negligenciados, sobretudo para dissociar os efeitos dessa encenação da noção de produção de um ritmo mais acentuado de sua escansão contínua.



Figura 5: Fotograma de *The West Wing*, “The Two Bartlets” (3.13). 2002. © John Wells Productions & Warner Bros. Television.

Ao invés disto, predomina um sistema de exposição em que a câmera situa-se em um espaço recôndito (aparentemente, um passo atrás da porta de entrada do gabinete), sem aproximar-se do local do diálogo e constantemente bloqueada pela imagem fora de foco das costas de Seaborn – ou então com sua completa obstrução, quando outros personagens entram na sala e atravessam o plano. A encenação da sequência não favorece efeitos de ritmo, característicos da encenação em continuidade movente (consagradas pela parceira de Sorkin e Schlamme), mas instaura um efeito de testemunho quase voyeurístico, aspecto que vai atravessar a extensão quase integral do episódio – ou, ao menos, de suas sequências e cenas mais importantes.

No contraste que estas soluções de Graves aportam para a encenação audiovisual de *The West Wing*, vislumbramos um aspecto significativo da categoria do “estilo”, aquele pelo qual os historiadores da arte o identificam com seu perfil de “inflexão” temporal: na longa duração da parceria de Sorkin com Schlamme, podemos ilustrar as dinâmicas históricas do estilo que caracterizam seu aspecto de plasmação original e sedimentação dessas soluções, na relação continuada com a audiência que consagra essas opções de encenação.

Com Graves, por outro lado, compreendemos o fenômeno da gênese dessas soluções como ponto de uma inflexão feita sobre características estilísticas vigentes, quando se encontram num ponto de seu esgotamento iminente – e quando novas dimensões da relação entre dramaturgia e encenação se delineiam como saídas propostas para essas obras. Aprendemos então sobre dois grandes vetores da vigência do estilo em obras seriadas de ficção televisiva: com Schlamme, compreendemos as dinâmicas nas quais as obras encontram e consolidam seu estilo; com Graves, testemunhamos o processo em que esse estilo se metamorfoseia, em face das soluções de continuidade que a obra requisita, no processo temporal de sua relação com a recepção.

À Guisa de Conclusão: das dinâmicas sociais da autoria às marcas textuais e estéticas do estilo

Tendo em vista todos esses elementos da “partilha estilística” entre instâncias criativas da dramaturgia e da encenação nos formatos seriados de ficção televisiva, compreendemos finalmente como essa cooperação entre instâncias criativas se efetiva nas obras seriadas de ficção televisiva: ela envolve dinâmicas concretas de interação, interferência e disputa sobre as melhores soluções criativas para os encargos oriundos da escritura dramática de Sorkin, no âmbito de sua encenação audiovisual.

De saída, observamos que essas dinâmicas interacionais no campo da produção implicam a admissão de uma distribuição presumida dos papéis relativos ao estabelecimento de “encargos”, de um lado, e de “execução” das obras, de outro – em modalidades que podem variar, conforme tradições culturais, contextos históricos, mas também como características de uma suposta excelência atribuída a uma dessas instâncias: no caso de Sorkin, tal parece ser a matriz que sua escritura dramática assume, ao transferir como tarefa para a instância dos diretores as soluções para conferir a melhor encenação possível a seu estilo de composição de diálogos, por exemplo.

Notamos, em seguida, como estes traços estilísticos se fixam, na condição de “aspectos” ou “detalhes significativos” (no mais das vezes, quase imperceptíveis em sua aparição imediata), mas consolidados retrospectivamente como marcas reconhecíveis das obras seriadas: na decorrência dessa admissão, avaliamos o problema da emergência do “estilo” como parte de uma dinâmica da “inflexão” temporal que lhe é própria, exemplarmente instrumentada como ferramenta heurística, em campos como o da história da arte – ou seja, exprimindo processos contínuos de plasmação, sedimentação e abandono de soluções artísticas, na medida em que seu emprego nas obras se submete aos testes contínuos do tempo de sua interação com uma audiência presumida – e com os efeitos que essa comunicação concretamente gera nos espectadores e apreciadores.

Nesse último aspecto, reforçamos a hipótese de que tais dinâmicas da partilha criativa, que caracterizam segmentos da produção cultural em contextos audiovisuais (como é o caso dos formatos seriados de ficção televisiva), resultam em “aspectos” significativos das obras seriadas: mesmo tais pormenores sendo concebidos para não serem percebidos imediatamente, nos regimes pautados por um “desinteresse” originário de sua apreensão (condição mesma de sua eficácia estética, como já ensinava a filosofia do século XVIII), ainda assim eles requisitam do uso especializado e crítico da noção de “estilo” o exercício de um gênero de “atenção perceptiva” a tais detalhes, no modo como se efetivam nas obras seriadas de ficção televisiva.

A possibilidade de identificar e analisar criticamente o estilo de obras seriadas de ficção televisiva nos demanda assim que não

cedamos ingenuamente às estratégias poéticas de produzir um encanto acerca dos universos ficcionais – já que tal “efeito estético” implica que negligenciemos a causa eficiente desse encanto, a saber: a operação mesma do estilo através dos seus “aspectos”. Na posição de apreciadores críticos de obras seriadas de ficção televisiva, devemos instrumentar heurísticamente essa escavação das “marcas de estilo”, através de sua materialização aspectualizada, entendendo a vigência de tais detalhes como força motriz da relação que as obras constroem poeticamente sobre nós – sempre através de seus efeitos estéticos.

BIBLIOGRAFIA

- Baxandall, Michael. 2006. *Padrões de intenção: a explicação histórica dos quadros*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Bordewell, David. 2002. “Intensified Continuity: visual style in contemporary American film”. *Film Quarterly* 55 (3): 16-28.
- _____. 2008. *Figuras Traçadas na Luz: a encenação no cinema*. Campinas: Papyrus.
- Bourdieu, Pierre. 1996. *As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Branigan, Edward. 2005. “O plano-ponto-de-vista”. In *Teoria Contemporânea do Cinema: documentário e narrativa ficcional*, vol. 2, ed. Fernão Pessoa Ramos, 251-276. São Paulo: SENAC.
- Butler, Jeremy G. 2013. *Television style*. Nova Iorque: Routledge.
- Cardwell, Sarah. (2005). “Television Aesthetics and Close Analysis: style, mood and engagement in Perfect Strangers (Stephen Poliakoff, 2001)”. In *Style and Meaning: Studies in the detailed analysis of film*, ed. Douglas Pye & John Gibbs, 179-194. Manchester: Manchester University Press.
- _____. 2006. “Television aesthetics”. *Critical Studies in Television* 1 (1): 72-80.
- _____. 2013. “Television Aesthetics: Stylistics and beyond”. In *Television Aesthetics and Style*, ed. J. Jacobs & S. Peacock, 23-44. Londres: Bloombury.
- Eco, Umberto. 1986. *A Estrutura Ausente*. São Paulo: Perspectiva.
- _____. 2002. *Lector in Fabula*. São Paulo: Perspectiva.
- Fahy, Thomas (ed.). 2005. *Considering Aaron Sorkin: essays on the politics, poetics and sleight of hand in the films and television series*. Jefferson: McFarland & Co.
- Ginzburg, Carlo. 2007. *Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história*. São Paulo: Companhia das Letras.

- Gombrich, Ernst Hans. 2007. *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo: Martins Fontes.
- Iser, Wolfgang. 1999. *O Ato da Leitura: uma teoria do efeito estético*. São Paulo: Editora 34.
- Lopes, Dominic. 1996. *Understanding Pictures*. Oxford: Oxford University Press.
- Mittell, Jason. 2015. *Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling*. Nova Iorque: NYU Press.
- _____. 2006. "Narrative Complexity in Contemporary American Television". *The Velvet Light Trap* 58, 29-40.
- Peacock, Stephen & Jason Jacobs (eds). 2013. *Television Aesthetics and Style*. Londres: Bloomsbury Academic.
- Picado, Benjamim. 2009. "Ação, Instante e Aspectualidade na Representação Visual: narrativa e discurso visual no fotojornalismo". *Revista FAMECOS* 39, 35-41.
- _____. 2016. "Beyond the fixity of drawing: aspectuality and narrative virtualities of depiction in caricature". *Journal of Graphic Novels and Comics*, 7 (4), 334-347.
- Picado, Benjamin & Souza, Maria Carmem Jacob de (2018). "Dimensões da autoria e do estilo na ficção seriada televisiva". *Matrizes* 12 (2), 53-77.
- Pucci, Renato. 2014. "Inovações estilísticas na telenovela: a situação de Avenida Brasil". *Revista FAMECOS* 21 (2), 675-697.
- Rocha, Simone Maria. 2016. *O estilo televisivo e sua pertinência para a TV como prática cultural*. Florianópolis: Insular.
- Shanchez-Barò, Rossend. 2015. "La Narrativa Televisiva d'Aaron Sorkin: forma, gèneri i estil verbal". Tese de Doutorado em Comunicação. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Schaeffer, Jean-Marie. 1999. *Pourquoi la Fiction*. Paris: Seuil.
- Schier, Flint. 1986. *Deeper into Pictures: an essay on pictorial representation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Teixeira, João Senna. 2019. *A Construção Não-Linear do Marvel Cinematic Universe*. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas. Salvador: Universidade Federal da Bahia.
- Silva, Marcel Vieira Barreto. 2014. "Cultura das Séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade". *Galáxia* 17, 241-252.
- Souza, Maria Carmen Jacob. 2014. "O papel das redes de televisão na construção do lugar do autor nas telenovelas". In *Bourdieu e os estudos de mídia: campo, trajetória e autoria*, org. Maria Carmen Jacob Souza & Rodrigo Ribeiro Barreto, 13-40. Salvador: EDUFBA.

Tous-Rovirosa, Anna. 2009. “El concepto de autor en la series norteamericanas de calidad”. In *Autor e Autoria no Cinema e na Televisão*, ed. José Francisco Serafim, 121-170. Salvador: EDUFBA.

Wolfflin, Heinrich. 1996. *Conceitos fundamentais da história da arte*. São Paulo: Martins Fontes.

Recebido em 30-06-2018. Aceite para publicação em 22-12-2018.

Design (tele-)audiovisual: os gestos de montagem em *Black Mirror*

Milena Szafir¹

O que me diz respeito hoje não é a realidade, mas, num sentido mais literal, a [montagem da] imagem: [...vista] tanto como resultado quanto como catalisador de uma serie de intrincados processos. (Ginzburg 2014, 63)

Esclareço que o presente ensaio possui um *corpus* teorico extremamente heterogêneo – uma polifonia de vozes tangenciais inter-relacionadas –, que se projetou através de nossa busca por decifrarmos a importância da montagem na temática constituinte às estéticas junto a série *Black Mirror*. Para analisarmos tais gestos, portanto, foi necessário adentrarmos em dois pontos cruciais: (1.) como o *workflow* do audiovisual – o processo de montagem da imagem em movimento – transformou-se em lógicas projetuais típicas do design nos últimos vinte anos e (2.) que o espetáculo, hoje telemático, e um coquetel de influências metodológicas, que se dá ubíqua e pervasivamente sob a alegoria da vigilância-controle (a interface faz uma pergunta na qual já nos sugere uma resposta).

Para tanto, a presente escrita organiza-se em três partes: (a) aquilo que é comum em todas as séries de televisão; (b) pedagogia na escolha da série sob análise – ou, por uma filosofia do atual tele-audiovisual e (c) gestos de montagem quando o cinema se torna design.

Dessa maneira, antes de iniciarmos as análises sobre algumas das gestualidades de montagem nos episódios eleitos, permitam-me tratar criticamente sobre as imagens em movimento (e os sons a esses atrelados) que se repetem, sem cessar, ao iniciarmos todos os independentes episódios de *Black Mirror* (2011-) – série produzida pelo grupo *Endemol Shine* (responsável pela cadeia de *reality shows* como o antigo *Big Brother* e o atual *Master Chef*, entre outros). Originalmente exibida no canal

¹ Instituto de Cultura e Arte, Projetares Audiovisuais/ #ir! [Intervalos & Ritmos/ Zootropo-CNPq, 60455-760, Universidade Federal do Ceará, CEP 60440900 Fortaleza, Ceará, Brasil.

público britânico e desde 2016 sob tutela do Netflix (“\$40m”; Plunkett 2016), a série possui, até o presente momento, dezenove episódios².

O que há em comum em todas as séries de televisão?

Trata-se de uma realização audiovisual de curtíssima duração que se encontra presente em todas as séries de televisão. Ao mergulharmos em *Black Mirror*, nos demos conta da potência reflexiva particular de sua vinheta de abertura. Se perguntarmos a qualquer espectador qual o significado do título da série – Espelho Negro –, as respostas serão diversas mas todas, de alguma maneira, objetivas no intuito da compreensão tecnológica ao nosso redor: “Assistir ao episódio por uma dessas plataformas [Netflix, etc.] sugere também uma pequena quebra da quarta parede, uma brincadeira com o próprio meio [dispositivo] na qual o episódio esta sendo assistido.”³

Convido, então, a verificarmos a força dialógica na pequenina sequência de abertura em *Black Mirror*, através de breve decupagem crítica da mesma.

#opening: the *Black Mirror* motion graphics

Frente aos testemunhos coletados nas enquetes realizadas sobre a série (2016-2017), visamos compreender esse jogo sonoro-imagético da vinheta de abertura em *Black Mirror* como um convite reflexivo não calcado por um viés do determinismo tecnológico, mas através de leituras filosóficas e estéticas.

Qual o diferencial da vinheta de abertura de *Black Mirror*? De que maneira ela nos afeta e nos induz a uma escrita crítica? Sabemos que as sequências de abertura (*opening title sequence*) iniciaram-se no cinema desde seus primórdios (Wangen et al. 2013), e tinham por função primeira apresentar parte dos créditos da obra (diretor, produção, título, atores, etc.). Com o passar dos anos, tornam-se mais elaboradas em alguns filmes, também no sentido de que atuam esteticamente como uma curta realização audiovisual, uma narrativa síntese, daquilo que estaria

² A temporada 1 teve estréia no *Channel 4* em 04 de dezembro de 2011 com episódios semanais (*The National Anthem*, *Fifteen Million Merits*, *The Entire History of You*). A temporada 2 retorna a série em 11 de fevereiro de 2013, ainda no canal público britânico, inicialmente com episódios semanais – *Be Right Back*, *White Bear*, *The Waldo's Moment*; em 16/12/2014 há o acréscimo de um quarto episódio, *White Christmas*. A terceira temporada é lançada em 21 de outubro de 2016, então com produção-exibição Netflix e contendo já seis episódios (*Nosedive*, *Playtest*, *Shut Up and Dance*, *San Junipero*, *Men Against Fire* e *Hated in The Nation*). Mais de um ano depois, quase na virada do ano de 2017, em 29 de dezembro, a quarta – atualmente última – temporada é lançada no Netflix com mais seis episódios (*USS Callister*, *Arkangel*, *Crocodile*, *Hang the DJ*, *Metalhead* e *Black Museum*).

³ Testemunho de aluno durante a disciplina “Estética e História da Arte III: Cibercultura” (ministrada de agosto a outubro de 2017 pela autora do presente ensaio).

(estará) por vir. Encontramos, nesse percurso histórico, dois pioneiros: Saul Bass – o designer norte-americano que deu importância a essas sinédoques construídas através da comunhão de elementos tipográficos e animação (Robinson 2000; Bellantfoni and Woolman 2004, Manovich 2007; Krasner 2008; Ràfols and Colomer 2010; Braha and Byrne 2011; Betancourt 2013) – e Pablo Ferro, que jogou com sobreposições entre a instituição artística e o comércio publicitário (Manovich 2013). Com o advento da televisão, se dão novas formas a essa arte-design, que passa a operar entre os intervalos de programas (notícias, série, novela, etc.), quando então possui outro tempo – que se repetirá entre capítulos, episódios ou blocos – e, muitas vezes, outras características projetuais às imagens em movimento.

No caso de *Black Mirror*, o *motion graphics* introdutório – episódio a episódio – apresenta-se como uma abstração das situações que serão encontradas ao longo de todas as narrativas. Diferentemente de outras séries em órbita nessa segunda década do século XXI (como *The Affair* ou a brasileira *3%*, entre outras), a vinheta de abertura em *Black Mirror* possui um *layout* minimalista – entre cores, elementos gráficos básicos, tipografia e efeitos visuais –, no qual não há cenários tampouco créditos completos, somente transições através das condensadas imagens e um repertório de sonoplastias (ao invés de uma trilha sonora com música-tema, como é comum a essas realizações).

A potencialidade nesse *motion graphics*, de apenas⁴ quinze segundos, está em refletirmos sobre as questões mais profundas – e aterrorizantes (Burke 1998) – do espelho negro que, como fio-condutor, estão inseridas episódio a episódio, independentes entre si. A vinheta nos possibilita, portanto, uma introdução altamente reflexiva ao seu eixo temático, às lógicas nesse modelo televisivo de estrutura seriada.

Como a abertura em *Black Mirror* trabalha esse convite à reflexão? Inicia-se sonoramente em tela preta. Que jogo sonoro é esse? Fechemos os olhos. À primeira escuta, auferem-se frequências relacionadas com batimentos cardíacos e, ao longo dos quinze segundos, tal sonoridade pode ser dividida em quatro partes: (1.) áudios característicos do processamento de dados nos primórdios da computação⁵, (2.) sonoridade

⁴ Lembramos que no processo de realização dos *motion graphics* impera a lógica do *keyframe*. Sem a compreensão desse princípio “do fazer”, nenhuma animação é possível. Por animação compreendemos o *frame-to-frame* em movimento. Ou seja, imagem-montagem onde, ainda que contenha os princípios audiovisuais e do design gráfico como base referencial, o *motion graphics* trata-se de uma lógica advinda da animação: quadro-a-quadro deve ser pensado, elaborado. No “apenas”, significa que uma vinheta de 15 segundos é o jogo de quatrocentos e cinquenta imagens-montagem (trata-se, portanto, de composição e encadeamento entre 450 *frames* com base no formato videográfico de 30 quadros por segundo).

⁵ Através de uma arqueologia desses dispositivos para processamento de dados, os áudios nos remetem desde os cartões perfurados às fitas K7, por exemplo. Alguns dirão que não se trata de uma “arqueologia” – como nomenclatura –, no sentido de que a minha geração

de carregamento –*loading* – nas conexões telemáticas na virada do último século⁶, (3.) ruído da quebra de vidro e (4.) som-ambiência típica de suspense (Opolski 2017). Esse jogo sonoplástico, entre os *bits* sonoros aliados ao som da quebra espectral, finalizado por um efeito de eco em uma caixa fechada, remete-nos à filosofia flusseriana e ao romance de Lewis Carroll. Ainda que o espelho pareça uma janela que nos transportará a um outro mundo, antes ele é uma superfície prata (Szafir 2010) geradora de uma cena. Se o espelho reflete uma imagem e se toda imagem é mágica, “seu observador tende a projetar essa magia sobre o mundo” (Flusser 2002). Quando, inicialmente, o som remete a um carregamento binário digital – a uma lógica de transmissão/ conexão –, configura-se como um convite reflexivo sobre aquilo que está sendo elaborado, os programas, modelo ritualizado por tal magia projetada: “[o] fascínio mágico que emana das imagens técnicas e palpável a todo instante em nosso entorno. [...] vivenciamos, conhecemos, valorizamos e agimos cada vez mais em função de tais imagens.” (Flusser 2002)

Tratemos, agora, de assistirmos (sem o som) a essa construção audiovisual implícita na série televisiva *Black Mirror*. No horizonte de um fundo preto, centralmente, surge em branco uma linha anelar. Repentinamente ela cresce, gerando uma animação com pequeninos fragmentos brancos. Esses giram em círculo ao longo da linha anelar, então imaginária. Reconhecemos tal imagem como um símbolo computacional de *loading* (carregamento). Centralmente posicionado no quadro (tela), a partir de 2", um dos fragmentos geradores do conjunto anelar inicia um *morph* (deformação/ transição animada), transformando-se em um triângulo equilátero de arestas arredondadas, tendo sua base centralizada superiormente, e dando surgimento a outros elementos gráficos básicos horizontalmente ao redor, também em branco. Inicia-se um jogo de transição animada – em que aparecem e desaparecem diferentes elementos gráficos retangulares, triangulares e circulares – numa linha horizontal imaginária centralizada em relação ao quadro (tela), nessa perspectiva em 2D. Sempre através de um efeito *mirror* – espelhamento imagético típico das mesas de edição linear, que se estende hoje como opção nos *softwares* (programas) em utilização para montagem audiovisual –, onde os elementos gráficos vão sendo jogados horizontalmente desde o ponto central a certa extremidade visual sem preencher, no entanto, completamente o quadro. Nesse percurso de animação automatizada – efeito possível entre uma programação de *keyframes* automáticos e ajustes manuais em um *software* como o *After Effects*, por exemplo –, as letras que compõem o título da série começam a surgir (ainda através de um efeito de espelhamento) numa tipografia sem serifa de cor branca. Surgem brancas e com suas arestas

vivenciou a fita cassete em computadores pessoais, enquanto e a geração de meus pais vivenciara os maquinários com cartões perfurados...

⁶ Conexão via discagem telefônica (algo, lembremos, que existia há pouco menos de vinte anos).

arredondadas (como os elementos gráficos anteriores) mas com um sombreamento azul-futuro – ou deveríamos dizer, um azul-especular? Atentemos que se trata de um branco levemente embaçado. Aos 6", forma-se o título em si, a tipografia inicia o aumento de tamanho da fonte e, conseqüentemente, de seu *Kerning* – cresce, portanto, horizontal e verticalmente; proporcional à centralidade em que se encontra nessa imagem-montagem, como se estivesse a se aproximar do espectador (*zoom in*). A tipografia, letra-por-letra, começa a tremer e, aparentemente ao tentar se desembaçar, desloca-se em três partes: o sombreamento desaparece, gerando uma imagem de quebra – como duas rachaduras na tela –, dois rasgos diagonais e em queda⁷ são efetuados no título (um sobre as letras A, C e K – de *Black* – e o outro sobre as letras M, I e R – de *Mirror*). As letras começam a piscar entre o branco e o azul-especular. Aos 11", elas começam a desaparecer (em um efeito de transição *fade out*) e, como fantasmas, somem, perpetuando a tela de fundo preto.



Figura 1: Fotografias da vinheta de abertura de *Black Mirror*. 2011 © Respect Copyright.

Se na vinheta de *Black Mirror* o som remete a Flusser, então a imagem remete a novas historiografias da arte. A junção dessa trilha sonora sonoplástica e do jogo de imagens em movimento confere determinado recurso estilístico que transcodifica sensações de desconforto e apreensão – como um prazer estético proporcionado pelo sublime –, emoções comumente exploradas nos diferentes episódios da série. Esse rasgar-se final na tipografia título aufere à vinheta um valor de

⁷ As linhas pretas diagonais – geradoras do efeito de “rasgos” – possuem seus vértices inferiores que se encontram não centralmente, mas à direita logo abaixo do título entre as letras O e R de *Mirror*.

incisão na imagem, como um claro convite ao que se seguirá a partir de então em cada episódio sob o espelho negro, ou sobre a caixa preta:

os contornos de uma rede – estranha rede opaca cujas malhas seriam feitas apenas de espelhos. É um dispositivo de encerramento, extensível como pode ser uma rede, é verdade, mas tão fechado quanto uma caixa: a caixa da representação em cuja parede todo sujeito esbarrará como no reflexo de si mesmo. Ei-lo aqui, portanto, o sujeito do saber: ele é especulativo e especular ao mesmo tempo, e no recobrimento do especular sobre o especulativo – da autocaptação imaginária sobre a reflexão intelectual – jaz precisamente o caráter mágico da caixa, esse caráter de fechamento resolutivo, de sutura autosatisfatória. Como então sair do círculo mágico, da caixa de espelhos, quando esse círculo define nossos próprios limites de sujeitos conhecedores? (Didi-Huberman 2013, 185)

Podemos compreender tal efeito-síntese – a imagem-som da vinheta de abertura da série – como uma “rasgadura”. Esse termo é utilizado por Didi-Huberman (2013) para analisar as imagens ao longo da história da arte. Proponho um encontro entre esse termo do filósofo e historiador francês⁸ e a escrita original para a análise de imagens técnicas – conforme proposta pelo filósofo tcheco exilado no Brasil, Vilém Flusser (2002).

Ao rachar ao meio o título da série – induzindo-nos à imagem de quebra do espelho – parte-se as noções da *páthos* e do *logos*, convidando-nos a tocá-las em seus valores virtuais (potenciais) naquilo que costumamos apreender sob o termo audiovisual. A esfera das imagens e dos sons não rejeita a da lógica – pelo contrário, o áudio-visual encontra-se também nesse jogo do mundo lógico e brinca com ele. Nas engrenagens desse sistema – o mecanismo do jogo – é onde obtemos sua potência, uma tal “eficácia ‘sombria’ que, por assim dizer, escava o visível [...] e fere o legível” (Didi-Huberman 2013, 187). Através da imaginação, pode-se não apenas elaborar, mas decifrar imagens e, ainda que pareça “demasiadamente complicado para ser penetrado” (Flusser 2002, 15), devemos adentrar a compreensão do “processo codificador que se passa no interior da caixa preta.” (idem).

Em quinze segundos de uma aparentemente simples vinheta de abertura, encontra-se a síntese temática de *Black Mirror*: uma reunificação da cultura ocidental. Ao reintroduzir gestos característicos de nossa vida cotidiana, mesclados às gestualidades imagináveis em textos científicos herméticos, a série visa tornar “visível a magia subliminar que se escondia nos textos baratos” (Flusser 2002, 17). Ou seja, ao invés de serem meras falsificações, feias e ruins que visam eternizar-se como ato em ritual – princípio a uma “sociedade em massa amorfa” –, os jogos sonoro-imagéticos presentes em *Black Mirror* parecem servir historicamente para

⁸ Bastante em voga no Brasil ao longo dessa primeira década do século XXI.

“constituir denominador comum entre conhecimento científico, experiência artística e vivência política de todos os dias.” (Flusser 2002, 18)

Através do paradigma debordiano da transmissão televisiva – sinais imagéticos e sonoros com os quais somos (fomos) bombardeados cotidianamente de meados do século XX até início do XXI, que nos engramatizaram a memória, tornando tais narrativas gestuais nosso “patrimônio hereditário” contemporâneo – e do rompimento freudiano nessa “caixa da representação” para um saber não especular –, podemos compreender a potência da vinheta de abertura de *Black Mirror* como metáfora do que se segue a essa, em cada independente episódio.

Portanto, apesar dos cenários pseudo *sci-fi* – com aparentes avanços tecnológicos e questões distópicas –, a proposta da série é a busca por dissecar, através de diferentes óticas, nosso comportamento humano. A metáfora de *Black Mirror* não é tecnológica em sentido restrito aos objetos: diz respeito a algo mais profundo, como aquela sequência final bergmaniana de *O ovo da serpente* (1977), que exemplifica as utilizações do “espelho negro” – uma superfície maquiada como janela – e que ocorre ainda hoje nas biopolíticas, através de amostras cibernéticas em nossos aparelhos “manuais”. Ou seja, a vinheta de abertura convida não apenas a adentrar episódio a episódio, mas a dialogarmos reflexivamente sobre o mundo ao nosso redor.

#tele-audiovisualidade

O ato de “ver séries de televisão” faz parte dos momentos de descontração e lazer entre os seres urbanos. No entanto, ao longo dos últimos três anos, esse ato junto à série *Black Mirror* fez parte de nossa experiência didática no ensino-aprendizagem das estéticas de montagem em nível universitário. O autodidatismo “cinéfilo”⁹ de nossos estudantes ocorre via computadores conectados em rede. Isso significa, portanto, uma cinefilia através de repositórios *on demand*, como os mensalmente pagos (Netflix, por exemplo) ou os “gratuitos” – YouTube (da Google) e distintos compartilhamentos voluntários *p2p* via Torrent. Em seu ensaio crítico sobre o cineasta que então já flertava com as estéticas da televisão, Daney (2007) recorda a causa de uma possível “pedagogia godardiana”:

A grande suspeita colocada pelo Maio de 68 sobre a “sociedade do espetáculo” [de Guy Debord, 1967, ...] atinge a geração que mais havia investido nesse processo, a dos autodidatas cinéfilos, para quem a sala de cinema tomou o lugar, ao mesmo tempo, da escola e da família [...] Em 1968, para a facção mais radicalizada – a mais esquerdista – dos cineastas, uma coisa é certa: é preciso aprender a sair das salas de cinema (da

⁹ Utilizamos no presente ensaio a denominação “cinema” desde sua etimologia constituinte. Ou seja, também as derivações (tais como “cinéfilo” ou “cinefilia”, etc.) auferem ao todo relacionado à “imagem em movimento” com suas diferentes estéticas, tecnologias e temporalidades.

cinéfila obscurantista) ou, ao menos, conectá-la a qualquer outra coisa. (Daney 2007, 107)

Guy Debord ([1967] 1994) é comumente associado a uma crítica das imagens que nos rodeiam. No entanto, para adentrarmos a essencialidade da montagem à temática em *Black Mirror*, guiaremos toda a análise no presente ensaio a partir de um dos primeiros aforismas no livro *A Sociedade do Espetáculo*: “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas mediadas por imagens [e sons]”. Ou seja, convidamos a compreendermos o Netflix – um dispositivo calcado nas lógicas da nuvem e nas estéticas do banco-de-dados – e a série *Black Mirror* desde um paradigma debordiano (a interface mediadora em rede).

Partindo desse princípio, compreende-se que “o espetáculo” para Debord tratava-se do dispositivo televisivo – a nova mídia em rede à época com potência dominante ao seu redor. O contexto debordiano encontrava-se na proliferação midiática televisiva. O paradigma debordiano partia, portanto, da inovação tecnológica de seu tempo (as redes de televisão). Ou seja, a sociedade do espetáculo não aprofunda “simplesmente” as questões da imagem ou especificamente ao cinema¹⁰.

Muitas das imagens em seus três filmes da década de 1970 aludem, conforme já foi dito anteriormente aqui, as imagens de circuitos televisivos; o contexto debordiano é atestado junto a diversas publicações a respeito da inauguração da televisão e sua proliferação midiática – e tecnológica – ao redor do mundo. [...] “em 1955 cerca de dois terços dos domicílios americanos já possuíam um aparelho de TV, e, em 1960, 90% das residências já contavam com pelo menos um aparelho.” Basta compreendermos a França de Debord e a Europa como um todo no pós-guerra, tendo em conta também que o primeiro canal de TV foi fundado em 1936: a BBC de Londres, e na década de 50 iniciaram-se uma gama de canais à escolha do telespectador, assim como a chegada dos primeiros televisores a cores. Já na década de 1970, por exemplo (e de onde fala Debord), há uma revolução tecnológica que transforma a disseminação da TV por cabo e satélite, consolidando-se assim o poder total do transmissor em seu conteúdo. (Szafir 2009)

As redes de televisão operavam através de programação fixa: horários pré-definidos que possibilitavam o tele-espectador assistir às séries, quando então se construía certa ansiedade pelo próximo episódio que, na maioria dos casos, estaria disponível somente na semana seguinte. Hoje, no entanto, *Black Mirror* encontra-se em alguns menus (*a la carte*):

¹⁰ Como sabemos, Guy Debord dialogava com uma rede de cineastas franceses e realizou algumas obras cinematográficas às quais que, enquanto conjunto, denominou “anti-cinema”.

“TV Shows”, “Sci-Fi & Fantasy”, “Trending Now”, “Popular on Netflix”, “Critically-acclaimed TV Shows” etc. E a 4ª quarta temporada, segunda sob a tutela do *Netflix*, foi lançada há alguns meses (dezembro de 2017). Tomemos em conta de que, ao longo da segunda década dos anos 2000, os aparelhos de telefonia telefone móvel – conectados à Internet e com uma variedade cada vez maior de aplicativos – transformaram-se em “controles remotos” também¹¹. Ou seja, ao clicar no ícone do aplicativo Netflix instalado em um celular, o usuário (*tele-interactant*) recebe um, aparentemente, vasto menu à sua escolha. Tal área de escolha é uma interface, uma membrana ideológica não-transparente, um nexus fértil (Galloway 2009).

Conceitualiza-se, assim, o espetáculo como a mediação em/ da rede,; em que onde toda a mediação (imagem/ interface) é derivada da somatoria do aparato técnico (midiático) com a linguagem (forma/conteúdo) e/ em seu determinado gênero. Ou seja, interface frequentemente e sinônimo de mídia, e sempre um efeito – um efeito relacional:

pertence as (tele-)conexões, aos sistemas de tempo e rotas logísticas [...] um jogo de espaço auto-descentralizado [...] A chave-projetual do jogo e a rede de conexões [...] A alegoria debordiana sobre o algoritmo [...] da nova sociedade da informação que crescia ao redor dele nos anos 1970. Em suma, o jogo de Debord é algo como um “xadrez conectado”... (Galloway 2009, 143)

Diferentemente daquela geração de 1968 na França, interligada pelas centrais de transmissão áudio-visual que nos tornaram uma espécie de aldeia global (McLuhan 1967), a atual não resiste ao espetáculo. O Netflix – como um dispositivo neo-televisivo – caracteriza-se por ser uma caixa preta: uma nova despotencialização do indivíduo, um retorno às lógicas do corpo dócil e da biopolítica, um adestramento contínuo e um controle permanente dos gestos na espécie humana. O poder não age somente no individual, mas na população como um todo. A montagem do discurso no agora tecnológico que seguramos em nossas mãos ocorre através de justaposições e sobreposições do corpo-homem (disciplina) e do homem-especie-população (biopoder).

Dessa maneira, *Black Mirror* junto ao Netflix aufere um *upgrade* da característica benthaminiana: da disciplina desde seus primeiros anos de formação, o ser humano passa a ser dominado também pela biopolítica, o que significa controle intermitente, onde o “tempo real” se faz presente e o controle sobre o fluxo informacional é infinito. Daquele modelo que servia para moldar, insere-se também a medida de modular este homem,

¹¹ Uma alusão aos televisores com controle remoto, mas na conjunção dessas palavras frente ao dispositivo citado podemos auferir outros questionamentos (implícitos à série sob análise aqui, como veremos adiante).

transformando-o em amostras populacionais. Ou seja, não se trata somente de instituições disciplinares (ou cercamentos), mas de circulação – questões de mobilidade: “[trata-se] de fazer os elementos de realidade funcionarem uns em relação aos outros.” (Foucault 2008, 86)

São as sociedades de controle que estão substituindo as sociedades disciplinares. “Controle” é o nome que Burroughs propõe para designar o novo monstro, e que Foucault reconhece como nosso futuro próximo. [...] o essencial não é mais uma assinatura e nem um número, mas uma cifra: a cifra é uma senha, ao passo que as sociedades disciplinares são reguladas por palavras de ordem (tanto do ponto de vista de integração quanto de resistência). A linguagem numérica do controle é feita de cifras, que marcam o acesso à informação, ou à rejeição. [...] Os indivíduos tornaram-se “dividuais”, divisíveis, e as massas tornaram-se amostras, dados [*data*], mercados ou “bancos” [*banks*] É fácil fazer corresponder a cada sociedade certos tipos de máquina, não porque as máquinas sejam determinantes, mas porque elas exprimem as formas sociais capazes de lhes darem nascimento e utilizá-las. (Deleuze 2007, 222)

Portanto, tomemos em conta que os nossos estudantes não assistem a uma série “de televisão”. Aquela televisão que – como dispositivo e herança da geração de Guy Debord – esteve fortemente presente em nossas sociedades pós-modernas (o doentio modernismo tardio) com uma transmissão de natureza estética distinta da atual. Os jovens da atual geração – nascidos na virada do século XX para o XXI – assistem, tal como nós, bancos-de-dados (*database*) em rede, nos quais o Netflix caracteriza-se como um dispositivo típico da segunda década do século XXI. Ou seja, é nessa contramão estético-política daquela web 2.0 (Szafir 2017) onde se configuram as percepções de nossos alunos (que nos indicaram a série). Atento, nesse ensaio crítico sobre *Black Mirror*, a um foco pedagógico, portanto: compreendermos de que maneira – desde a perspectiva do paradigma debordiano – tal montagem trabalha as atuais imagens do espetáculo, fazendo com que a mediação tecnológica insira-se em termos de afecção a um diálogo reflexivo.

Dessa maneira, a potência da montagem audiovisual em *Black Mirror* é trabalhada através de uma lógica metalinguística: simulação de específicas estéticas do banco-de-dados (*database aesthetics*). É através dessas estéticas do digital que se dá o jogo de gestos de montagem na série; uma montagem audiovisual que – da composição imagética à mixagem de efeitos de não-perfeição – parece buscar o ponto em que a imagem e o som (como meio) se torne algo sensorialmente inquietante: do encontro crítico-reflexivo com a mídia ao choque junto ao espectador. Lembramos, ainda, que essa foi também a proposta dos primeiros teóricos-realizadores da montagem cinematográfica nas primeiras décadas do século passado, perpetuando-se na *Glitch Art* junto a primeira década dos anos 2000:

todo elemento que submete o espectador a uma ac ao sensorial ou psicológica, experimentalmente verificada e matematicamente calculada, com o proposito de nele produzir certos choques emocionais que, por sua vez, determinem em seu conjunto precisamente a possibilidade do espectador perceber o aspecto ideológico daquilo que foi exposto [...] O processo do conhecimento – “atraves do jogo vivo das paixoes” (Eisenstein [1923] 1983, 189).

#composição: outros gestos de montagem

Ainda que a série *Black Mirror* possa ser interpretada como um pastiche pós-moderno em rede (Szafir 2018), há dois outros padrões estruturais a todos os episódios da série. O primeiro, sobre o qual não nos estenderemos, refere-se a uma estrutura narrativa de cunho fabular-moralizante: tal qual nas fabulas (de La Fontaine, por exemplo), as suas sequências finais desembocam na “moral da história”. A exemplo, citamos dois episódios que constroem seus protagonistas como heróis de uma revolta latente – busca pela liberdade de expressão: *Fifteen Million Merits* (escrito por Charlie Brooker, produtor da série, em parceria com Konnie Huq; 2011) e *Nosedive* (escrito por Charlie Brooker e roteirizado por Rashida Jones e Michael Schur; 2016). *Fifteen Million Merits* é o segundo da primeira temporada (ainda no Channel 4, portanto) e *Nosedive* é o primeiro da terceira temporada (episódio inicial produzido junto ao Netflix). Enquanto nesse a protagonista sofre as consequências de seus atos (situação *non sense* na cultura dos likes), naquele o protagonista é engolido como parte da engrenagem do próprio sistema (situação tipicamente de um discurso contracultural cooptado pelo capitalismo televisivo). Ao fabularmente explorar o sublime junto aos espectadores, *Black Mirror* desempenha um duplo papel: estético – a experiência do prazer entre Aristóteles, Longino, Burke e Kant – e didático (ensinar algo sobre o entorno – “a realidade” – do espectador).

O segundo padrão é aquele que nos interessa no presente ensaio: como a série afeta diversos espectadores? A hipótese desse como parte de decupagens para compreensão da construção de sua forma *imago-sonora*, de Eisenstein (1988; 2002) a Manovich (2013). Aqui apresentaremos um dos gestos de montagem em *Black Mirror* com foco nos recursos da imagem-montagem – composição projetual baseada em multi-layers (Szafir 2015) –, auferindo importância aos *motion graphics* (aplicação do design em movimento) na série, uma arte da invisível linguagem visual de nossa cultura profundamente hibridizada pela remixabilidade midiática:

a cultura moderna visual foi substancialmente transformada. Meios até então separados – *live action*, grafismos, fotografia estática, animação, computação gráfica tridimensional e tipografia – começaram a ser combinados de inúmeras maneiras. Ao final da década [de 1990], a imagem em movimento “pura” tornou-se uma exceção e a mídia híbrida passou a ser norma. No entanto, ao contrário das demais revoluções digitais – como o surgimento da *World Wide Web* ao redor da mesma

época –, essa revolução não foi reconhecida pela mídia popular ou pelos críticos culturais. [...] enquanto os resultados dessas transformações se tornaram já bastante visíveis desde 1998, até o presente momento em que aqui escrevo (início de 2006), não estou ciente de um único artigo teórico em que isso seja debatido. (Manovich 2007, 68; tradução minha)

Será a partir desse complexo design em movimento – o que Manovich denominara “Velvet Revolution”¹² (2007) ou “How Cinema Became Design” (2008; 2013) – que argumentarei ser a chave para (onde ou na qual se revela) a força daquilo que nos afeta nessa série. Nesse percurso, seremos auxiliados por um viés filosófico sobre *como* uma obra nos afeta esteticamente junto ao viés analítico da montagem audiovisual digital para além dos estudos filmográficos, tendo em vista também de que alguns autores como Krasner (2008), Manovich (2007; 2013), entre outros, passariam a nos convidar a compreender o sistema híbrido dessa linguagem das atuais imagens em movimento.

Ao tratar dos *afectos*, Spinoza (2008) trabalhara o termo em latim – *anima pathema* –, que significa a potência-paixão para agir (aquilo que causa afecção na alma). *Como* o encontro com *Black Mirror* nos afeta? A teoria das artes (e suas práticas desde o Renascimento) foi profundamente alterada na *Aufklärung* (século XVIII) através da virada filosófica sobre estética desde Burke (1998), Hume (2002) e Kant (2002). Passa-se então da teoria da mimesis a uma inicial teoria da recepção. Em sequência às viradas no *modus operandi* das artes (suas teorias, historiografias e práticas), no início do século XX Aby Warburg propôs o projeto visual de montagem (*work in progress*) *Atlas de Imagens (Bilderatlas) Mnemosyne*. A chave para compreendermos esse jogo imagético através dos intervalos é o conceito warburguiano *Pathosformeln* (Szafir 2014) –, termo que mescla o grego (*Pathos*¹³) e ao alemão (*Formeln*) – conceito que, no presente ensaio, nos é de interesse, pois foi através desse método que se elegeramos as gestualidades das imagens-montagens em *Black Mirror*. Ou seja, uma tentativa de compreendermos os gestos de montagem que trabalham aquilo que nos afeta na contemporaneidade das transmissões audiovisuais: como essa série opera, episódio a episódio, tal qual prancha a prancha de Warburg (Szafir 2018).

Warburg compreendeu que existe uma forma gestual-visual nas obras de arte que se perpetua no imaginário da paixão (àquilo aquilo pelo que somos afetados). As *fórmulas da paixão* – gestos emotivos arquetípicos, que se repetem nas visualidades da arte ocidental – transcodificam o conteúdo em formas como “engramas de uma experiência apaixonada [que] sobrevivem como patrimônio hereditário

¹² O substantivo *velvet* (veludo), quando colocado como adjetivo, é associado a *smooth* (suave) ou *soft* (mole, flexível, macio).

¹³ *Pathema* em latim, como lemos em Baruch Spinoza (2008).

gravado na memória” (Warburg apud Szafir 2014). Warburg dá sequência, portanto, ao que Burke (1998) estabelece como estética do sublime, a operação da mais potente paixão, gestualidades da afecção:

Qualquer que seja o encaixe entre as ideias de dor e perigo, digamos, não importa quão terríveis sejam ou ainda quão familiares [reconhecidos] se apresentem como objetos terríveis ou que analogamente opere como terror, essa é a fonte do sublime; ou seja, é a produção da mais potente emoção cuja mente é capaz de sentir. (Burke apud Szafir 2015, 38)

Tomemos em conta, ainda, de que *Black Mirror* adentra uma pós-cibercultura através de jogos sonoro-imagéticos calcados nas *Pathosformeln* da cinematografia em ficção científica. A série não é futurística, seu *visual design* trabalha a atualidade dentro de nossos mais íntimos e sublimes pesadelos:

The forms live on, one remembers them, because the basic questions of orientation remain the same for humankind in all ages. In spiritual distress and in the struggle for level-headedness – 'Sophrosyne' "Sophrosyne" – it is 'Mnemosyne' "Mnemosyne", the European memory of images, that provides older topoi. The main feature of artistic objectifications, which borrow from the 'mnemonic "mnemonic energies" of collective recollection, is neither the limited, explicit, and instrumentalizing reference to the past nor a concept of memory, but rather those characteristics which indicate how fear as the decisive driving force can be overcome through contemplation. Works of art are products of these expressive energies; to Warburg they are retained as engrams in a collective memory, products of a process of balancing on the model of the present, which also hold "energies" for the future and are thus never done with historically. (Diers et al. 1995, 72)

Quando aplicamos o método warburguiano à série *Black Mirror* identificamos, à em princípio, três gestos de montagem que se repetem em diferentes episódios como subjetividade corporal das protagonistas auferindo modelos de afecção junto ao espectador: (1.) *Glitch-alike*; (2.) Realidade Aumentada e (3.) *Mask-eyes* (Szafir 2018b). A exemplo, em *Men Against Fire* (2016) – quinto episódio da terceira temporada – podemos encontrar essas três formas compositivas em 11 sequências ao longo de 57 minutos.

#gestos1

O argumento em *Men Against Fire* consiste em uma intervenção higienista por parte de um exército estrangeiro em localidade geográfica não identificada onde, segundo cientistas, a população do local desenvolvera uma mutação genética contagiosa para a humanidade, fazendo também com que os infectados se tornem-se criaturas violentas e possuam

tende ncia para comportamento criminoso, etc. A fim de proteger a populac ao humana ainda saudavel, forc as militares mobilizadas operam na caça e no combate à proliferac ao desses individuos contaminados – denominados “baratas”. Dessa maneira, a trama é desenvolvida no conflito entre o *alien* e a sobrevive ncia dos seres humanos ainda “puros” sob proteçã o militar.

O olhar *designado* – filtros tecnológicos aplicados aos olhos – é um dos gestos de montagem que permeiam diferentes episódios de *Black Mirror*, a partir do qual somos convidados às imagens subjetivas de suas protagonistas. Tendo como único autor Charlie Brooker (produtor original da série), o episódio *Men Against Fire* – ainda sob a coordenação de design de Joel Collins (Szafir 2017) – segue a jogar com essa função do olhar: entre o dispositivo de gravação/ visualização da memória e as falhas digitais.

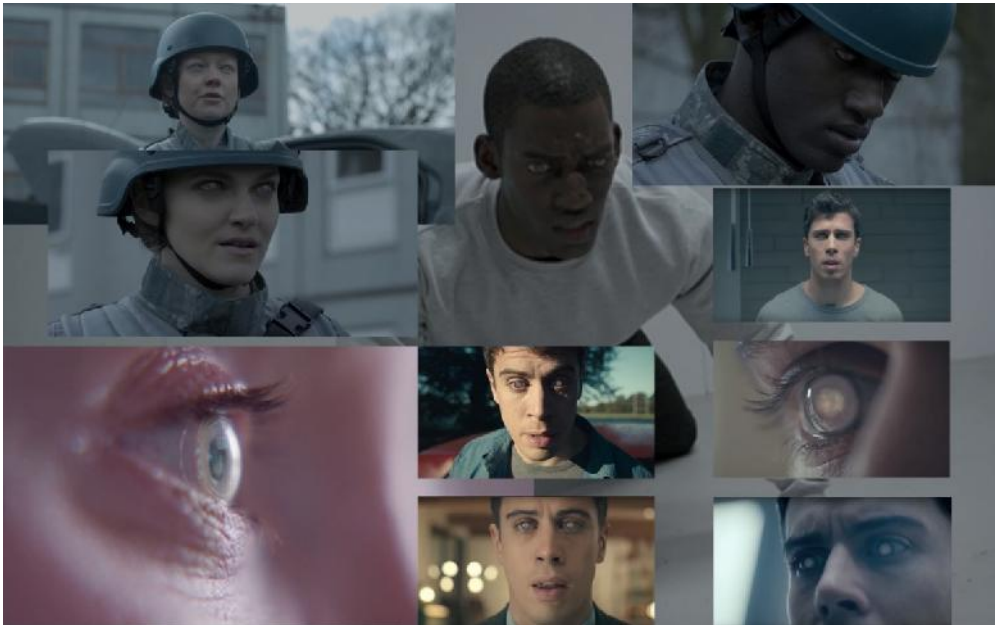


Figura 2: Fotogramas de três episódios da série *Black Mirror*: “The Entire History of You” (1.03); “Men Against Fire” (3.05); e “Nosedive” (3.01). 2011-2016. © Respect Copyright.

A composição no/ do olhar, através da manipulação do globo ocular como um filtro de efeito automático, é uma gestualidade de montagem visual característica tanto da cinematografia internacional – do ponto de encontro de captação energética (*The Dark Crystal* 1982¹⁴) à verificação da existência humana (em contrapartida aos *aliens*, androides, como em *Blade Runner* 1982¹⁵) – quanto do imaginário criado na

¹⁴ No presente ensaio não trataremos do olhar como gestualidade de *zombies*.

¹⁵ *Sci-fi* distóptico baseado na obra de Phillip K. Dick que, cinematograficamente, implementa a teoria de Alan Turing.

literatura fantástica (*O homem da Areia* 1815¹⁶). *Black Mirror* trabalha também na lógica de pós-impressões digitais: as leituras de íris como meio da catalogação individual das identidades (*Minority Report* 2002).

Galton [1888] propusera um método de identificação [...] no que se referia tanto à coleta de dados como à sua classificação. O método baseava-se, como se sabe, nas impressões digitais. [...] A análise científica das impressões digitais iniciara-se desde 1823. (Ginzburg 1989, 174)

Esse gesto de montagem – o denominemos aqui de “olhar *designado*” – trabalha, a nível estrutural narrativo, a aplicação de um implante ao longo de diferentes episódios: dispositivo que, extra-identificação, também captura e grava as imagens vivenciadas pelas personagens (memorificação cotidiana). A nível compositivo (de montagem), torna-se também uma visualização – na lógica da realidade aumentada – por parte das personagens com relação a um amplo espectro da *database* informacional ao redor. O diferencial no episódio *Men Against Fire* encontra-se na capacidade de tal dispositivo implantado que passa a maquiagem os quatro sentidos – tátil, olfativo, visual e de escuta. Inibe-se nos soldados, dessa maneira, sentimentos de empatia ou culpa. O diálogo na sequência entre o médico-psicólogo do exército e o soldado-protagonista trabalha tal filtro autômato sob a nomenclatura de *mask*. Em termos tecnológicos, *máscara* é o nome dado à função técnica compositiva junto ao *software After Effects* da Adobe para aplicação dos *motion graphics* e efeitos visuais que permeiam, numa iconologia dos intervalos, grande parte dos episódios. É dessa maneira – entre a gestualidade compositiva da montagem e a explicitação verbal no diálogo – que se insere nesse episódio de *Black Mirror* um jogo de metalinguagem – “a máscara do olhar”: o filtro ao Outro, ao “inesperado”, ao “estrangeiro”.

Sob direção de Jakob Verbruggen – montagem de Ben Lester, direção artística e efeitos visuais de Shaun Fenn, Richard Field, Daniel May e Robyn Paiba –, essa particularidade temática como argumento em *Engenharia Reversa*, título no Brasil de *Men Against Fire*, remete-nos ao texto *Das Unheimliche*, de Freud ([1919] 2001). O psicanalista, ao analisar os aspectos do consciente e do inconsciente no conto *O Homem de Areia* (*Der Sandmann*, 1816), de E.T.A. Hoffmann, dialoga com a *máscara* de *Men Against Fire*, em vista de que ambas as obras possuem dispositivos tecnológicos como extensão do homem – cada qual a seu tempo – em um nível codificado na representação da realidade:

The German word *unheimlich* is obviously the opposite of *heimlich*, *heimisch*, meaning “familiar”, “native”, “belonging to the home”; and we are tempted to conclude that what is “uncanny” is frightening precisely because it is *not* [grifo meu] known and familiar [...] the uncanny would always be that in which one does not know where one is, as it were. The

¹⁶ Onde Neste, a questão do olhar já designava tal diferenciação entre humano e não-humano atrelada às tecnologias das científicidades ópticas “aterrorizantes”.

better orientated in his environment a person is, the less readily will he get the impression of something uncanny in regard to the objects and events in it. [...] Indeed, we get the impression that many languages are without a word for this particular variety of what is fearful. [...] In Greek:] *Xenos* strange, foreign. ENGLISH: [...] a repulsive fellow. FRENCH: [...] *Inquietant*, *sinistre* [...] SPANISH: [...] *Sospechoso*, *de mal agüero*, *lugubre*, *siniestro*. The Italian and the Portuguese seem to content themselves with words which we should describe as circumlocutions. In Arabic and Hebrew “uncanny” means the same as “daemonic”, “gruesome”. (Freud 2004, 76-77)

A potência da série se dá nessa constância da composição visual como gestos de montagem. Processualmente, em como a imagem em movimento (cinema) se tornou design – para utilizarmos o título original (no rascunho) a um dos capítulos em *Software Takes Command* (Manovich 2013). Ou seja, tais trucagens pós-Méliés – ao se utilizarem da arte dos *motion graphics* em comunhão ao *live action* – criam uma linguagem visual híbrida aos gestos de montagem nas estéticas do digital.

#gestos2

Em *Men Against Fire*, temos a imagem-montagem – *live action* com sobreposições entre efeitos visuais e *motion graphics* – trabalhando de diversas maneiras desde o olho embaçado (ausência da íris, conforme vemos na Figura 2, que remete as personagens a quase-*cyborgs*) às alusões das tecnologias em realidade aumentada. Como se revela o primeiro incômodo no olhar *designado* do protagonista e o argumento do Outro ao espectador? Ao decuparmos *Men Against Fire*, encontramos dois gestos de montagem – sintomas gestuais típicos em *Black Mirror* (“realidade aumentada” e *glitch-like*) – em uma das principais sequências (aos dezoito minutos do episódio). O gesto de montagem *glitch-like* aufere uma falha de transmissão tipicamente digital (Moradi 2004), sugerindo, portanto, um defeito tecnológico à visão subjetiva do protagonista.



Figura 3: Planificação de 1seg. 15fr (alguns fotogramas na sequência). © Respect Copyright

A sequência planejada acima remete o espectador geracional a um jogo virtual em primeira pessoa (FPG – *First Person Game*). No jogo da montagem – justaposição entre planos e contraplanos das personagens e suas visões subjetivas – encontra-se a dramaturgia da forma que posiciona, localiza e conflitua o espectador no espaço ao longo da estrutura narrativa. Com duração de apenas um segundo e quinze *frames* (a partir de uma decupagem realizada no *software Adobe Premiere*), a composição visual via multicamadas, aliada ao *live action* – mira do rifle em primeiro plano com um plano geral ao fundo –, opera no desfacelamento da forma triangular única, enquanto reparte os demais grafismos em branco à esquerda – o conjunto em *motion graphics* multiplica-se em pixelizações através de cores complementares à tonalidade fotográfica original –, significando danos ao implante digital na personagem-protagonista (imagem-montagem com aplicações do sintoma *glitch-alike*). Tais falhas imagéticas à câmera subjetiva – que auferem à narrativa tal defeito no dispositivo implantado – são operadas diferentemente em outra sequência (a do sonho do soldado): entre efeitos de *glitch-alike* e um jogo imagético que remete aos *flicker films* de Paul Sharits.

descobri que “Cinético” era uma “expressão” que significava mais do que “montagem criativa” (a manipulação do espaço-tempo; inventividades metafórica-imagísticas) ou “câmera-sensível” (movimentos expressivos de câmera, enquadramento, tonalidade composicional, etc). [...] Então, eu comecei a olhar para as atuais materialidades e procedimentos de minha mídia, naquilo que elas possuem de mais básico e óbvio, para a questão do “ente” em si e em como apropriar-se de seus princípios estruturais como um todo.” (Sharits apud Szafir 2018b)



Figura 4: Seis fotogramas no episódio “White Bear” (2.02) 2013. © Respect Copyright

White Bear (2013) já havia potently trabalhado os mesmos gestos de montagem *glitch-alike*; no entanto, operava narrativamente como *flicagens* da memória. Somos introduzidos ao episódio por ruídos sonoros e, então, disparos imagéticos são acrescentados. Tais imagens

remetem, inicialmente, às experiências em videoarte ou, ainda, advindas do cinema experimental. Geradas a partir da estética *glitch*, trata-se de planos (imagem-montagem) de curta duração conjugados em cortes secos, jogo que não apenas obriga o espectador a mergulhar na contemporânea realidade digital (*computer-based*), como o convida – desde o início – a refletir sobre questões implícitas à magia em transmissão. Tal utilização de uma montagem metalinguística, que inicia o episódio, significa que há algo a ser dito que de outra maneira não seria. Essas imagens que nos assolam se dão no ritmo privilegiado de uma partitura audiovisual, conforme promulgado na montagem vertical (Eisenstein 2002).

Esse conjunto de planos (Figura 4), entre distintos gestos de montagem (justaposições aliadas a composições internas), dura apenas dez segundos – velocidade de uma *blitzkrieg* retiniana. Nossa atenção, como espectador televisivo, é então capturada nessa curta montagem de duração típica de publicidade *online* nos repositórios de vídeo *on demand* (como ocorre no YouTube, por exemplo, mas aqui não podemos clicar em “you can skip this ad in xx seconds”). Assim iniciava-se o segundo episódio da segunda temporada da série de Charlie Brooker no Channel 4, canal estatal da televisão britânica:

Como mostrar, a uma criança que não sabe ler, 62 vezes a palavra casa sem que ela durma diante da TV? [...] Nossa busca passou a ser a de criar um formato muito atrativo. Se as crianças não aprendessem nada, ao menos iriam se divertir. Queríamos garantir audiência. Partindo da constatação óbvia de que uma criança de quatro anos é dispersa, tem dificuldades para acompanhar uma trama muito complicada ou reconhecer muitas personagens [...] e assim que se cansasse mudaria de canal, optamos por fazer isso antes dela. Criamos um formato fragmentado e ágil [...] Sempre vimos o programa como uma cachoeira de estímulos. (Meirelles 1990, 264)

Black Mirror, teoricamente, não é um programa para crianças. Mas a série joga com esse espectador contemporâneo que, quanto mais conectado está, mais infantilizado se torna. Portanto, se retornarmos àquela hipótese primeira – à lógica do duplo papel da série – podemos compreender *Black Mirror* como entretenimento e como um meio educativo: uma exploração reflexiva sobre nossa sociedade atual, permeada por inovações tecnológicas, tendo em vista que a ficção científica (surgida no século XIX) não estava somente ligada à ciência, mas a um novo ideal daquele período que era “a educação para todos, e portanto a comunicação das verdades” (Dufour, 2011).

Retornemos à breve decupagem (descrição de parte da sequência inicial) em *White Bear* e tentemos compreender como somos afetados, enquanto espectadores, por esses gestos de montagem. A edição daqueles primeiros dez segundos (Figura 4) aplica na retina do espectador um símbolo, subliminarmente trabalhado como falha nesse *glitch-like*. Novo

corte seco: um primeiro plano nos apresenta a primeira personagem, uma mulher. Segue-se para um plano de pormenor (visão subjetiva) e, após esse inicial jogo de *raccord* – que dura cerca de trinta segundos (expandidos temporalmente pelo ritmo na montagem), – entra outro primeiro plano (é para onde a personagem olha). Nessa nova imagem que nos é apresentada – enfoque não estático da personagem – vemos um antigo televisor (de tubo, ainda que de tela plana) que projeta um símbolo de cor branca sobre um fundo negro.

Após sermos introduzidos à primeira personagem (a mulher que descobriremos ser a protagonista), ela nos convida através de seu olhar a uma outra imagem, que dura apenas três segundos. Esses três segundos são suficientes para nova introdução ao televisor com aquele branco signo que, então, “flica”. Tal símbolo configura-se em um marcador digital que, quando ativado, remete o dispositivo leitor a uma ação. Nesse caso, tais gestos de montagem nos convidam a uma noção de “*flickers of memory*” (Szafir 2017) em que a mulher, ao ser exposta (ao *ver*) o símbolo – signo da cultura digital em vigilância e controle –, é acometida por essas imagens trabalhadas como (simuladas em) estética *glitch art*, ou seja *glitch-alike*. Dá-se, dessa maneira, o início desse episódio: um disparo digital de engramas da memória e, então, apresenta-se o logo-marcador. Ao longo do episódio, descobriremos que as imagens subjetivas mnemônicas da protagonista são ativadas através dessa imagem-logo do jogo estético a que fomos inicialmente introduzidos.

White Bear é um episódio construído através de uma série de citações culturais – cinematográficas e filosóficas – das décadas de 1960 e 1970. Por exemplo, a sequência na qual há um grupo de pessoas que, com seus celulares em punho – clara alusão à McLuhan ([1964] 1969) –, persegue a personagem. A cena captura a atenção da nova geração: “Grupos de pessoas a filmam. Fascinados (ou hipnotizados) para capturá-la em seus aparelhos celulares. Vê-la através de suas telas na palma-da-mão”¹⁷.

Entre a paranóia da personagem sob perseguição e a sedução daqueles que se comportam como vigias em uma espécie de jogo de *punic* ao nesse parque de diversões – “na série e chamado parque de *justice* a. O qual todos, exceto ela, são atores ou espectadores que pagam para vê-la, diariamente, passar por uma tortura similar a que cometeu no passado”¹⁸ –, retornamos a Foucault (2001). Ou seja, tal qual ocorre no projeto de arquitetura panóptica:

torna-se ironicamente um pequeno teatro de aparentes virtudes e, desta maneira, se adequa perfeitamente ao conceito de Bentham: “O Panóptico é antes de tudo, uma escola de virtudes, onde personagens odiosos

¹⁷ Testemunho de aluno durante a disciplina “Estética e História da Arte III: Cibercultura” (ministrada de agosto a outubro de 2017 pela autora do presente ensaio).

¹⁸ Testemunho de aluno durante a disciplina “Estética e História da Arte III: Cibercultura” (ministrada de agosto a outubro de 2017 pela autora do presente ensaio).

encenam diariamente o drama da punição. Como tal, ele deve ser aberto à visitação pública, deve ser um local de instrução, um teatro educativo para onde os pais levam em passeio os seus filhos”. (Szafir [2004] 2006)

Se os vigias são regidos pelos “novos” dispositivos em conexão, ao longo de todo o episódio a montagem nos remete constantemente a outro signo mais: torres de transmissão e de recepção (atreladas às centrais de controle). Na Figura 4 podemos verificar como as imagens-montagem foram construídas a fim de lançar ao espectador dois distintos sinais entre os gestos de montagem *glitch-alike*, ambos representativos dos dispositivos de vigilância e controle, que permearão todo o conceito do episódio. Trata-se, portanto, de outra referência (reverência) cultural: as antenas de TV remetem à abertura do filme *sci-fi* de Truffaut (1966) – uma narrativa audiovisual síntese do argumento cinematográfico de *Fahrenheit 451* (título homônimo do livro em que foi baseado, o romance distópico de Ray Bradbury, de 1953).

Conclusão

Meu ponto de vista é o da estética. [...] E sabido que Platão distinguia as artes úteis, que tomavam os processos da natureza por modelo, e a que se adaptavam, para dominá-la – em proveito do próprio homem –, e as inúteis – “Como a pintura e a música”. [...] Não esperem de mim tomar partido contra a máquina ou contra a técnica. Muito ao contrário, julgo que, frente a elas, os arquitetos e os artistas em geral, viram ampliar-se o seu repertório formal assim como ampliaram seus meios de realizar. (Artigas 2015)

Mergulhar nos episódios de *Black Mirror* nos permite trabalhar a crítica dessa série, originalmente desenhada para uma rede de televisão, em diversas frentes. A começar pelo meio “televisivo” onde em que ela é atualmente disponibilizada (Netflix) e, a partir do qual, podemos operar em distintos dispositivos (computadores pessoais ou aparelhos celulares ou, ainda, conexões via Chromecast da Google, AppleTV, etc).

Esse “começar” aufere valor à vinheta de abertura da série. As vinhetas de abertura – *opening title sequences* – são comumente realizações audiovisuais esquecidas, senão negligenciadas, nos estudos acadêmicos de cinema e televisão. Ainda que de curtíssima duração, a sequência de abertura em *Black Mirror* induz a uma síntese sobre as questões perpetuadas episódio a episódio, como pudemos verificar aqui: o encontro da catarse com a desintegração, a quebra, a ruptura; o rasgar-se da caixa-preta, o enfrentamento do sublime.

As *Pathosformeln* – conceito apropriado desde experimentos de montagens estáticas intervalares do movimento operadas a um século atrás por Aby Warburg – nos ajudam a compreender os gestos que se

repetem no âmbito das imagens de ficção científica que, por sua vez, são desencadeadas através de processos reconhecíveis que se perpetuam na experiência estética.

Parafaseando o professor Artigas em sua aula inaugural na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP (1967), alinhamo-nos entre os que estão convictos de que a máquina permite a arte uma função renovada complementar na sociedade. Esta foi, aliás, a tese que tentamos experimentar aqui, aproveitando a oportunidade para tecer considerações em torno do projetar – *to design* – como base da composição audiovisual junto à noção de *motion graphics* – linguagem da arte e da técnica – a partir da qual nos interessa elaborar ensaios críticos sobre tais gestos de montagem em *Black Mirror*. Assim, “*design*” – como palavra – traz consigo um conteúdo semântico extraordinário e pode vir a ser uma das formas novas de pensamento – estado-da-arte da imagem em movimento – sobre as atividades artísticas na sociedade.

Interessa-nos, portanto, a estética (áudio-)visual contemporânea a partir da compreensão de uma construção (composição) através da hibridização pela qual têm passado as imagens em movimento nos últimos vinte e cinco anos (pelo menos). As narrativas em *Black Mirror* ocorrem na lógica de imagens-montagens, da remixabilidade profunda do audiovisual digital.

Dessa maneira, a nível narrativo, *Black Mirror* é uma série televisiva de cunho moralizante-fabular, com duplo papel – entre o entretenimento e uma educação reflexiva –, que opera através de associações pós-modernistas de apropriação, *collage* e pastiche. Para além da associação aos efeitos visuais – comumente de caráter tecnicista (a partir de análises da utilização de *chromakey*, etc., e outras técnicas pelo com as quais o *software* After Effects é muitas vezes identificado) –, a forma da dramaturgia em *Black Mirror* ocorre através de gestos de montagem particulares, como os *motion graphics* – “visuais projetados não-narrativos e não-figurativos que mudam ao longo do tempo” (Frantz 2003). Ou seja, ainda que os *motion graphics* estejam há muito associados a vinhetas ou audiovisuais publicitários, tal arte híbrida opera também em trabalhos desenvolvidos no âmbito das artes visuais¹⁹ assim como em potentes *samples* das estéticas do banco de dados (do *live cinema* às obras em dispositivos interativos).

Portanto, a utilização de *motion graphics* em *Black Mirror* apresenta tanto as mudanças ocorridas nos *modus operandi* da criação televisiva (e cinematográfica) como – e principalmente – a potência narrativa e dialógica oriunda desse tipo de composição audiovisual, quando a imagem em movimento – e seus gestos de montagem – se torna *design*, projeto, vencendo finalmente o conflito histórico entre a técnica e a arte.

¹⁹ Manovich (2013, 105) exemplifica “for art-world”, trabalhos de artistas como Jeremy Blake, Ann Lislegaard e Takeshi Murata.

BIBLIOGRAFIA

- Artigas, Vilanova. 2015 [1967]. “O Desenho”. *Centro de Estudos Brasileiros do Grêmio da FAU-USP*. Acedido em 30 de Junho de 2018. https://issuu.com/itaucultural/docs/ocupacaoartigas_aulaodese_nho
- Bellantfoni, Jeff & Woolman, Matt. 2004. *Type in Motion: Innovations in Digital Graphics*. Londres: Thames & Hudson.
- Betancourt, Michael. 2013. *The History of Motion Graphics: from Avant-Garde to Industry in United States*. Rockville: Wildside Press.
- Braha, Yael & Byrne, Bill. 2011. *Creative Motion Graphic Titling*. Oxford: Focal Press.
- Burke, Edmund. 1998 [1757]. *A Philosophical Enquiry into the Origins of the Sublime and Beautiful*. Nova Iorque: Penguin.
- Clayton, Alex & Klevan, Andrew. 2011. *The language and style of film criticism*. Nova Iorque: Routledge.
- Daney, Serge. 2007. *A Rampa*. São Paulo: Cosac Naify.
- Debord, Guy. 1994 [1967]. *A Sociedade do Espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto.
- Deleuze, Gilles. 2007 [1990]. *Post-Scriptum: Sobre as Sociedades de Controle*. São Paulo: Ed34.
- Diers, Michael; Girst, Thomas & Moltke, Dorothea. 1995. “Warburg and the Warburgian Tradition of Cultural History”. *New German Critique* 65 (Spring-Summer), 59-73.
- Didi-Huberman, Georges. 2013 [1990]. *Diante da Imagem*. São Paulo: Ed34.
- Dufour, Éric. 2011. *O cinema de ficção científica*. Lisboa: Colin.
- Eisenstein, Sergei. 2002. *O Sentido do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- _____. 1988. *The Psychology of Composition*. Calcutá: Methuen Paperback.
- _____. 1983. “A montagem de atrações”. In *A experiência do cinema: antologia*, org. Ismail Xavier. Rio de Janeiro: Graal-Embrafilme.
- Flusser, Vilém. 2002 [1983]. *Filosofia da Caixa Preta: Ensaios para uma Futura Filosofia da Fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará.
- Foucault, Michel. 2008 [2004/1978-79]. *Nascimento da Biopolítica*. São Paulo: Martins Fontes.
- Frantz, Matt. 2014 [2003]. *Changing over time: The Future of Motion Graphics*. Dissertação de Mestrado. <https://bit.ly/2CBYxKJ>

- Freud, Sigmund. 2004 [1919/1925]. "The Uncanny" [translated by Alix Strachey, 1925]. In *Fantastic Literature: a critical reader*, ed. David Sandner, 74-101. Westport: Praeger Publishers.
- Galloway, Alexander. 2009. "Debord's Nostalgic Algorithm". *Culture Machine*. *Culture Machine* (vol 10), 131-156.
- Ginzburg, Carlo. 2014. *Medo, Reverência, Terror*. São Paulo: Companhia das Letras.
- _____. 1989. *Mitos, Emblemas, Sinais*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus. 1993. *Contos fantásticos: o vaso de ouro, os autômatos, o homem da areia*. Rio de Janeiro: Imago.
- Hume David. 2002. *Ensaio morais, políticos e literários*. Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda.
- Kant, Immanuel. 1998. *Crítica da faculdade do juízo*. Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda.
- Krasner, Jon. 2008. *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Oxford: Focal Press.
- Manovich, Lev. 2013. *Software Takes Command*. Nova Iorque: Bloomsbury Academic.
- _____. 2007. "After Effects, or Velvet Revolution". *Artifact I* (2), 67-75.
- McLuhan, Marshall. 1969 [1964]. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo: Cultrix.
- Meirelles, Fernando. 1991. "A Infância Consumida". In *Rede imaginária: televisão e democracia*, org. Adauto Novaes, 263-267. São Paulo: Companhia das Letras & Secretaria Municipal de Cultura.
- Moradi, Irman. 2004. "GTLCH Aesthetics". Dissertação de Mestrado. School of Design Technology (Department of Architecture). The University of Huddersfield.
- Opolski, Debora. 2017. *Introdução ao Desenho de Som*. Rio de Janeiro: Tratore.
- Plunkett, John. 2016. "Channel 4 has lost the right to show Charlie Brooker's Black Mirror in the UK six months after the acclaimed drama was snapped up by Netflix in a reported \$40m deal." Acedido em 30 de dezembro de 2018. <https://www.theguardian.com/media/2016/mar/29/netflix-channel-4-charlie-brooker-black-mirror>
- Robinson, Lonna. 2000. *Typography in film*. Tese de Doutorado. Rochester Institute of Technology.
- Spinoza, Baruch. 2008. *Ética*. Belo Horizonte: Autêntica Editora.
- Szafir, Milena. 2018. *Las formas videográficas en la Sociedad del Espectáculo*. Proceedings XVII Festival Internacional de La Imagen

- (XV Foro Académico de Arte y Diseño Latinoamericano). Manizales: Universidad de Caldas.
- _____. 2018b. “Composic ao: Ensaio em 03 Movimentos”. *OuvirOUver* (v.14, n.2), 340-360.
- _____. 2017. *Design & tele-audiovisualidades (ou, das formas videográficas)*. Anais 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Curitiba: UTP.
- _____. 2017 [2016]. *Stream'Engrams @ Audio-Visual Design'ing #17*. Catalogue ISEA2017 (XIV Academic Forum Latin American Art and Design). https://issuu.com/imagenfest/docs/____catalogo
- _____. 2016. *M-Lab: #MESA v.2*. Anais 39º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. São Paulo: USP.
- _____. 2016. *Projet'ares Audiovisuais v.5 – montagem, sci-fi & motion graphics*. Anais Digitais XX SOCINE. Curitiba: UTP.
- _____. 2015. *Retóricas Audiovisuais 2.1 – Ensino e Aprendizagem Compartilhada: Passado, Presente, Futuro (ou Por uma Arqueologia-Cartografia da Montagem)*. Tese de Doutorado. Escola de Comunicação e Artes. Universidade de São Paulo (USP).
- _____. 2015 [2014]. “Montagens audiovisuais extra-apropriac ao: por uma pedagogia do filme-ensaio na cultura digital”. In *A Sobrevivê ncia das Imagens*, org. Alessandra Brandão et.al. Campinas: Papyrus.
- _____. 2010. *Retóricas Audiovisuais (e o filme Tropa de Elite na cultura em rede)*. Dissertação de Mestrado. Escola de Comunicação e Artes. Universidade de São Paulo (USP).
- _____. 2009 [2008]. *Retóricas Audiovisuais em Rede: Debord para além de sua Distopia – breve análise de A Sociedade do Espetáculo, o filme (1973)*. http://stoa.usp.br/surveillance/files/1722/9488/Exame+de+Quali_txt02-correcao01.pdf
- _____. 2006 [2004]. “Work in Progress: Performance-Vj'ing-Wireless – de Performances Panopticadas a Cyborg Panopticando/ Manifesto21 – ou a elaborac ao de um manifesto multimidiatico, o Manifesto Panoptico”. In *net cultura 1.0/ Digitofagia*, org Giseli Vasconcelos et. al. Sao Paulo: Radicais Livros.

FILMOGRAFIA

3%. Prod. exec. Pedro Aguilera. Netflix, Brasil, 2016-2018.

Blade Runner. Realizado por Ridley Scott. The Ladd Company & Shaw Brothers. Warner Bros. EUA, 1982, 117 min.

Black Mirror. Prod. exec. Charlie Brooker. Netflix, Reino Unido, 2011-2018.

Minority Report. Realizado por Steven Spielberg. DreamWorks et. al., Twentieth Century Fox. EUA, 2002, 145 min.

Tha Affair. Prod. exec. Hagai Levi & Sarah Treem. Netflix, EUA, 2014-2018.

The Dark Crystal. Realizado por Jim Henson & Frank Oz. ITC Entertainment & Henson Organisation Ltd. Universal Pictures, EUA, 1982, 93 min.

The Film Before The Film. Realizado por Daniel Wangen & Christian Mahler. Berliner Technische Kunsthochschule. Alemanha, 2013, 12 min.

Recebido em 02-07-2018. Aceite para publicação em 22-12-2018.

***Westworld*: complex TV, puzzle narratives, and paratexts**

Ana Cabral Martins¹

Westworld is an American science fiction television series set in the Western genre. Created by Jonathan Nolan and Lisa Joy and produced by HBO, it is based on the 1973 film of the same name (written and directed by Michael Crichton). The story takes place in Westworld, a fictional and technologically advanced theme park (one of six), modeled after the American Old West,² but populated by contemporary android "hosts". The "guests" are high-paying humans, who can humor their wildest and most violent fantasies. The hosts follow a predefined set of intertwining narratives, but have the ability to deviate from these narratives based on interactions they have with guests. In the first season, which depicted different and difficult to distinguish timelines, select hosts began to experience an awakening of their own consciousness. At the end of season one, a number of hosts instigated an uprising. The second season dealt with the aftermath of that uprising. The season also presented overlapping and hard to parse timelines. This time, instead of depicting a 30 year-old gap, the second season is set within a few weeks.

In the first season of *Westworld*, there are, ideally unbeknownst to the viewer, three main timelines being depicted: one depicting events before the park has opened, one following the events shortly after the Westworld park is launched, and another 30 years later, as the hosts who populate the park seem to be achieving consciousness for the very first time. Only, throughout the show (a cheeky production design element obscured in the background notwithstanding), events are presented as occurring at the same time through clever editing and composition, which provides occasional clues to their separation. In the final episode, the events are recast in a new light, as two seemingly different protagonists are revealed to be one and the same person, only 30 years apart. In season two, the show deals with the aftermath of the hosts' uprising. This meant that certain hosts played dangerous games in order to escape the park, while others died (with no possibility of being uploaded into different bodies), and others still were eventually uploaded into a digital paradise free of human existence. The company that controls the parks is revealed to want to create hosts

¹ Instituto de Ciências Sociais, Universidade de Lisboa, 1600-189 Lisboa, Portugal.

² When it comes to both *Westworld* the show and *Westworld* the park, there are a number of tropes being played with, from American history, the Old West, the Civil War, etc.

that can carry human consciousness – although the experiments have been unsuccessful.

Westworld is a J.J. Abrams' production through his company Bad Robot. Abrams himself pitched the idea of adapting Michael Crichton's 1973 film to Jonathan Nolan and Lisa Joy's vision. This is an interesting, potentially revealing detail given that, comparably to *Lost*, *Westworld* has also become a popular television drama that notoriously teasing its viewers through its puzzle narrative. As a member of a type of prestigious HBO drama, *Westworld* sets itself apart through its hefty budget and production design, its narrative complexity, and its star-studded cast, populated by actors such as Anthony Hopkins, Evan Rachel Wood, Jeffrey Wright, Ed Harris, Thandie Newton, Tessa Thompson, and James Marsden, among others.

Embodying the “showrunner-auteur” discursive construct,³ *Westworld*'s creators and showrunners Jonathan Nolan and Lisa Joy have been portrayed (as well as portrayed themselves) as the caretakers of the narrative⁴ and, therefore, as responsible for its development and ultimate satisfactory conclusion. This is illustrated by comments made by HBO's president of programming Casey Boys, quoted in “Why *Westworld* Is Such an Unlikely Success Story for HBO” (2016). There, Boys addressed two factors in connection with the series renewal, which I consider to be of paramount importance when discussing and analyzing *Westworld*. First was “concerns over whether Nolan and Joy had a firm grasp on the show's creative direction”. Second was the fact that it was an audience hit that garnered good critical reception and, especially, good fan interaction (Adalian 2016). In this way, the show *Westworld* has positioned itself as a narrative overseen by a couple of authors who present not only a unified front, but who have a cohesive vision of the story they are telling. As season one's narrative played out, the audience realized it was being depicted through different timelines and fan interaction was sparked in a similar fashion to what had previously happened with *Lost*: as the audience begins to understand that there is a larger plan being played out in front of them, its members start looking for clues of what's to come and theorizing about what it might all mean.

The fan interaction that Casey Boys speaks of is created because of the show's narrative complexity, and it leads to the creation, pursuit, or reliance on paratexts whose objective is to orient the viewer to be able process the narrative. At the same time, and precisely because of this narrative structure, *Westworld* has become increasingly dependent on paratexts.

³ As discussed in Tobias Steiner's “Steering the Author Discourse: The Construction of Authorship in Quality TV, and the Case of ‘Game of Thrones’” (2015).

⁴ This has, in no small part, been the product of the PR surrounding the show's production.

My objective in this paper is to explore the complexity of the *Westworld's* narrative structure, but also explain why it is so defined by the necessity of orienting paratexts, including television criticism, to its dedicated and “forensic” audience.

***Westworld* and narrative complexity**

To explore *Westworld* as a complex narrative, it is essential to further detail what narrative complexity is, how it has evolved, and in which ways *Westworld* embodies it, while engaging with the work of Jason Mittell, who has written extensively on the subject of complexity in contemporary television.

Due to its narrative structure, which is heavily serialized and composed of different timelines, in many ways *Westworld* is exemplary of what Jason Mittell called “narrative complexity”. Still, the notion of complexity when in relation to contemporary television starts by comprehending “a redefinition of episodic forms under the influence of serial narration—not necessarily a complete merger of episodic and serial forms but a shifting balance” (Mittell 2006, 32). As television shows in particular, move away from stories contained in episodic arcs that expand towards stories along season long arcs, narratives become more complex. If an episodic narrative would have to be somewhat simple in order to have a discernible beginning, middle, and end within the space of a self-contained episode, a narrative that is allowed to extend for longer has both the luxury and need to develop in deeper ways, whether they are deepening a character’s portrait or developing a narrative that hinges on constant plot twists. Consequently, Paul Booth adds that a show observes narrative complexity if it “creates an elaborate, interconnected network of characters, actions, locations, props, and plots” (Booth 2011, 371) – an interconnectedness fostered by the heavier serialization of televisual narratives. It’s also interesting to contemplate – as Felix Brinker does, in “Conspiracy, Procedure, Continuity: Reopening *The X-Files*” (2017) – how demanding shows like *Westworld* can be: it offers little to no episodically contained arcs or plot, it tells ever sprawling stories that encompass shifting alliances and lines of conflict that encompasses a large roster of central and recurring characters. *Westworld* exhibits these symptoms. Although the second season finale worked as a sort of corrective to the expansion of the show’s roster of characters, it boasted from the start a complex narrative network: from the hosts populating the park unconsciously and repeatedly living their humanly prescribed narratives in loops; to the humans working in the mysterious Delos corporation. By the second season, the objectives of Delos are revealed and the narratives become more complicated. Hosts and human interactions grow more nuanced and the show expands to encompass the world outside of the park.

In an editorial for the journal *Series*, “Introduction: *Twin Peaks*’ persistent cultural resonance” (2016), Anthony N. Smith, Michael Goddard, and Kirsty Fairclough examine how the television

show *Twin Peaks* and its “vibrant participatory culture” can be seen as an early example of a complex narrative that developed a forensic fandom (Smith et al. 2016, 5). The authors consider *Twin Peaks*’ “cryptic storytelling” (its “mysteriousness” continuously led to questions, while withholding answers) as a significant influence when it comes to the emergence of more serialized, even intertextual, dramas that followed. *Westworld*, while a very different property, does belong to the *Twin Peaks* tradition of displaying cryptic and symbolic storytelling that cultivates mystery by withholding answers. For example, although *Westworld*’s second season told a fairly straightforward story,⁵ the style in which it was told – flashing back and forward in time – contributed to its mysteriousness and to its complexity.

Inevitably, these kinds of narratives, exemplified by *Westworld*, *Twin Peaks*, or *Lost* (among other possible examples), have encouraged a strong commitment in their audiences precisely because of the opaqueness of their narratives. At the time, *Twin Peaks* cultivated “message board speculation and the close scrutiny of VHS recordings” (Smith et al. 2016, 6). Similarly, *Westworld* has been intensely scrutinized and the visuals of the show are examined and inspected thoroughly during the weeks the show airs, not only on online forums (specially Reddit), but also on multiple media outlets eager to provide readers (or listeners, when it comes to podcasts) with a space to discuss each episode.

Ultimately, Smith et al. argue that series like the three mentioned above are cherished because of their brands of puzzling storytelling, which lead to high levels of engagement from the audience – something that comes across in Casey Boys’ statement regarding fan interaction being one of the factors that propelled more seasons of *Westworld*. While I can argue that *Twin Peaks* unwittingly fostered this and *Lost* certainly encouraged it, *Westworld* has, in many ways, tailored its narrative to “practices of intense ‘forensic fandom’” (Smith et al. 2016, 6) – something I’ll detail further ahead.

In “The qualities of complexity: vast versus dense seriality in contemporary television” (2013), Jason Mittell details his perspective on complexity in contemporary television by describing two modes, “centrifugal complexity” and “centripetal complexity”. First, Mittell offers a definition that certainly applies to *Westworld*’s brand of complexity: “formal structures that blend serial and episode forms, foreground reflexive storytelling techniques and encourage participatory viewing practices” – he deems these encouraged practices as “forensic fandom”, because they invite viewers to dig deeper, searching beyond the surface in order to appreciate and comprehend the complexity of a story and its telling (Mittell 2013, 46). According to Mittell, complexity is its own goal, a conscious effort by television showrunners. Ideally, a television show’s

⁵ Rendered more complex due to its significant roster of characters, both main and recurring.

complexity would render it, through sustained viewing and engagement, richer and foster a more attentive and less casual viewing experience.

Mittell goes on to use a pair of excellent TV shows, *The Wire* and *Breaking Bad*, to exemplify two modes of complex televisual storytelling. I find the poetics of complexity that Mittell identifies helpful when analyzing *Westworld*, as it encompasses qualities from both modes. Mittell presents *The Wire* as exemplifying the “centrifugal complexity” mode and *Breaking Bad*’s the “centripetal complexity” mode (Mittell 2013, 52). The latter mode focuses on an inward movement towards a “cohesive centre” regarding the characters. Conversely, “centrifugal complexity” follows an outward movement, a narrative that expands its storyworld and has no definitive narrative center. This mode is defined by the wealth of its “complex web of interconnectivity”, instead of through the “depth of any one individual’s role” (Mittell 2013, 52). *Westworld*’s mode of narrative complexity is somewhere in between these two modes of operation, as it both expands its scope, while at the same time, focuses on the depth and psychological development of a character or group of characters. In fact, the complexity of *Westworld*’s narrative is immediately indicated by the fact that it combines both of these modes. The show’s main characters are hosts Dolores Abernathy and Bernard Lowe, as well as human William/Man in Black, and throughout both seasons, the show focuses on exploring the depth of their roles in the narrative – they form the cohesive center around which the show continues to, at the same time, expand. Coupled with this inward movement regarding these characters and their function as narrative center, *Westworld* also moves outward. This is exemplified by the fact that while the first season took place in one of the themes parks alone, the second season expanded to other parks (Shogun World and The Raj) and to the actual “real” world, outside of the apparent island where all these parks are assembled.

***Westworld*’s as tentpole TV with a puzzle narrative**

In M. J. Clarke’s “*Lost* and Mastermind Narration” (2010), the author begins by describing how *Lost* belongs to a category of shows that he defines as “tentpole TV”. I contend *Westworld* also fits neatly into this description because apart from a heavy serialization, “tentpole TV” refers to programming that is narratively connected to “off-broadcast iterations” (Clarke 2010, 123). These iterations can be anything from video games, to comic books, to any online permutations such as dedicated websites. It’s also important to note that the type of seriality that Clarke defines as characteristic of tentpole TV is not the same as the kind of seriality that has existed in comic book movies or other kinds of television shows that deprioritize change or closure. Instead, the kind of seriality associated with tentpole TV would be correlated to a “narrative structure executed over a number of episodes that promises a

conclusion”, a tradition of seriality closely related to Dickens (Clarke 2010, 124). This was confirmed at the end of the second season of *Westworld*, as creators Joy and Nolan emphasized that “the show does have an ending in mind, and it has been there since the pilot” (Roberts 2018). It’s important to stress that, while having a defined and definitive end point, in the kind of narrative prized both by tentpole TV in general, and by *Westworld* in particular, there’s a thought out and purposeful use of “unanswered enigmas, both short (...) and long term”, as well as encompassing information and connections that “only slowly become clear over the work’s” duration (Clarke 2010, 125). Furthermore, Clarke also equates tentpole TV to forensic fandom, as the author has established a dependency on “off-broadcast iterations” that, essentially, allow the managing of an abundance of visual details and character backstories.

Embedded as a characteristic of tentpole TV, the concept of “mastermind narration” is a strategy deployed to hold narrative components together when it comes to the “vastness and complexity of tentpole TV”, and it is defined by a “retrospective shifting in valence of narrative information”. M. J. Clarke clarifies how this technique is used to provide order, especially when a narrative offers a multiplicity of timelines, adding that it implies a yet to be revealed guiding hand. Order is provided when “sequences that were assumed to be either objective or neutral are recast as subjective or motivated”, and, therefore, signifying that “even the most obscure and smallest of details will eventually be reconciled with the larger narrative whole” (Clarke 2010, 127). The fact that the narrative does unfold slowly and in a mysterious and not straightforward fashion is, as Lindelof said of “The Lost Survival Guide”, precisely the point: “The reality is, you’re supposed to be a little confused. The show sort of reveals itself one layer at a time” (Clarke 2010, 140). In a similar fashion, in an interview after the season two finale, creator and showrunner Jonathan Nolan argued that he has “great faith in the capacity of an audience to not only be able to track complicated non-linear storytelling but often to embrace it and enjoy it” (Hibberd 2018), emphasizing that the show’s inevitably provides answers and that its appeal is precisely the hunt or wait for them. With this in mind, and while *Westworld* does possess a mastermind figure in Dr. Robert Ford, who is revealed to have been conducting hosts and humans along in a particularly obscure symphony, I also argue that the showrunners of *Westworld* are the extra-diegetic masterminds of the narrative. The “retrospective shifting in valence of narrative information” sought by the mastermind narrative is achieved through the use of devices like flashforwards or flashbacks, something that was not only very much a part of *Lost*’s structure, but also of *Westworld*’s, where the connections between a multiplicity of timelines is only slowly uncovered, usually with the objective of re-presenting sequences and their meaning.

Another example of “mastermind narration” is when a particular character is recast in a new light, recasting motivations and revealing a mastermind. In *Westworld*’s second season, due to time jumps between two weeks worth of events, Charlotte Hale was revealed to have been, in the lapsed time, killed and replaced by a host copy, with Dolores’ consciousness inside, effectively shifting the valence of every event and exchange that had shown Charlotte’s actions. At the same juncture, it was revealed that Bernard had masterminded this body-mind swap, as is consequently presented as “retrospectively having controlled events first coded as objective” (Clarke 2010, 130). Lastly, there’s the example of Akecheta, a host that belongs to a seldom seen group called Ghost Nation, composed of Native American hosts. In the first season, Akecheta is depicted as an evil figure in the narrative of Maeve. The second season breaks from the serialized structure to provide an episode devoted to recasting Akecheta’s role as a benevolent figure.

The examples of *Westworld*’s “mastermind narration” become apparent especially and specifically when keeping in mind the notion of the showrunners as the ultimate and actual masterminds, whose extradiegetic weight is structurally felt by the viewer because of the heavy use of multiple timelines and its promotion of an unmasking of an evident authorial manipulation. I’d also like to point to “seemingly purposeful ‘traces’ of the creator in the text more akin to (...) an Easter egg”, such as coordinates or binary code, which, then, are meant to “filter viewers through a system of related, ancillary texts” (Clarke 2010, 129). Bryan Bishop wrote in *The Verge* about *Westworld*’s marketing working as a paratext that provides clues. In that piece, associate producer Halle Phillips acknowledged that the marketing and ancillary websites were seeding information that would play in episodes of season two, and it all depended on the viewers willingness to engage with it: “There are definitely Easter eggs there that hint at things to come if you can read between the lines” (Bishop 2018).

In “Flashforwards in *Breaking Bad*: Openness, closure and possibility”, Elliott Logan examines the “vocabulary appropriate to appreciating the achievements of a puzzle” (Logan 2013, 220). He specifically highlights the penultimate episode in the first season of *Breaking Bad*. In this episode, as happens throughout *Westworld*’s second season, there are interrelated flashforwards that foreshadow a tragedy. In essence, Logan’s argument focuses on the inappropriateness of the vocabulary used to appreciate the achievements of a narrative that’s presented as a puzzle, especially when it comes to understanding the emotional scope of those achievements. The author readily admits that spreading “strands of stories” invites “anticipation of how they will be reconnected”, although he chafes at the negative employment of the expression “mind game”. For *Flow*, Lisa Coulthard claims, in “The Hotness of Cold Opens: *Breaking Bad* and the Serial Narrative as Puzzle” (2010), that when it comes to television series that present themselves as puzzles or “mind games”, flashforwards function as

“retroactive clues” that can be used to disentangle the season’s narrative. According to Logan, Coulthard suggests that the foreshadowed tragedy or final outcome of the seasonal arc can be “solved by properly understanding the clues” (Logan 2013, 221). This seems like a difficult proposition to apply to *Westworld*, since the second season (unlike its first) endeavored extremely hard to hide the clues in plain sight, and only once the story unfolded could viewers reorganize the previously seen information. To Logan, it’s “undeniable the initial puzzlement evoked by these designs is one of their intended effects” (Logan 2013, 222), but the author does argue in favor of the dramatic payoff afforded by puzzle narratives when the puzzle structure is properly employed.

What can work against puzzle structured narratives is how inevitably cerebral or intellectually minded they can be. Viewers are required to “think about the show’s narrative mechanics, embracing the operational aesthetic to enjoy the storytelling spectacle provided” (Mittell 2009, 131). In “The Hotness of Cold Opens”, Coulthard expounds that developing a “narrative premise into a long form serial narrative that builds upon events in a cumulative rather than episodic fashion” is a feature of many of the most highly praised series” in contemporary television (Coulthard 2010). The author – who relies on Thomas Elsaesser’s chapter “The Mind-Game Film” (2009) – argues that what creates “a puzzle or mind-game” television series is that details are, “rather than mere foreshadowing”, clues that can only be made visible once a season has ended, meaning, they function as “retroactive clues, rather than hints to help us in a gradual unfolding of a mystery” (Coulthard 2010). According to Coulthard, it’s the structuring of the clues, and composition of the narrative, and “the fan and marketing discourses created around the show” that create this “variation on an old formal device”, which “works to further the innovations associated with the puzzle tendencies of complex narratives in televisual seriality” (Coulthard 2010).

In “Am I watching *Westworld* wrong?”, television critic Todd VanDerWerff posits that *Westworld* functions more like a video game that requires viewers to “play it”, or rather, to actively pick it apart, digging into the visuals displayed onscreen and trying to figure out a unifying theory of what is going on. Ultimately, the show has fewer rewards for those who watch passively and only engage on the simple basis of characters and plot. Should one not pay exceptionally close attention, important components of the show will constantly be missed.

***Westworld* and Paratexts**

The criticism that surrounds *Westworld* is incredibly focused on the ways in which the show is “interpretable”. In *The Language and Style of Film Criticism* (2001), Alex Clayton and Andrew Klevan cite Stanley Cavell’s useful insights into criticism, specifically his viewpoint regarding something being worth criticizing – and,

therefore, imbued with value – if it was both “shareable” and “interpretable”, capable of holding various possible interpretations (Clayton & Klevan 2011, 3).

Television, like film, possesses a “special capacity to embody the ‘allegorical’ and the metaphorical in concrete sounds and images of the physical and real” and, consequently, “symbolism takes a peculiarly ‘literal’ guise” (Clayton & Klevan 2011, 21). It’s also interesting to cite Clayton and Klevan’s description of Raymond Durgnat’s critic of Godard’s *Pierrot*, which he calls a “ciné-salad”. Although, as Clayton and Klevan’s eloquently put it, Durgnat’s review is then a “crit-salad”, meaning: a “multitude of references to ideas, art and culture [that] are slice and diced (...) and tossed together” (Clayton & Klevan 2011, 12). Such are the critical approaches to *Westworld* given its continuous dialogue with literary, poetic, and mythological references, evidenced by Nolan and Joy’s use of quotations or set design (i.e., a strewn of books) that specifically relate to the themes they are evoking. Again, and though they are concerned with writing about film, Clayton and Klevan warn of the oeuvres that, like *Westworld*, “refuse to define our feelings for us straightforwardly, and resist crystalizing meaning”, while criticism will continuously respond to a “desire for interpretation” (Clayton & Klevan 2011, 20).

Any consideration of *Westworld* is always marred by the necessity to interpret it and devise its meaning from a constant barrage of references and symbology. Criticism surrounding *Westworld* inevitably becomes an “orienting paratext” because of the show’s puzzling nature. There is a constant need to analyze and recapitulate it, while parsing out the clues it seemingly offers to an overarching solution.

Adrian Martin’s chapter, in *The Language of Style and Film Criticism*, titled “Incursions”, addresses a specific concern when it comes to (in this case film) criticism that I believe is particularly interesting when discussing the criticism that originates out of *Westworld*. Martin distinguishes how movies exist in an “‘eternal present’ tense”, whereas an ordinary viewer might stick with the notion that his experience of the film is “always something in the past” (Martin 2011, 54). I find it interesting to consider the ways in which present and past – as one deals with the experience of *Westworld* – can be perceived: the show is viewed in weekly, sequential episodes, and thus, until it is finished, it lives in the present tense. At the same time, because of its relationship with time, describing or discussing *Westworld* forces the spectator, the critic, or the fan to constantly place actions within the show in a certain “tense”, whether past, present, or future – events are incessantly *happening*, *have happened*, or *will happen*.

Another relevant notion (that Martin raises in this chapter) to explore regarding *Westworld* is the “possibilities – or impossibilities – for a *discourse* to *intervene* in what unfolds on screen” (Martin 2011, 56). Of course, here Martin is writing about self-contained

films that are closed, finite texts. In the case of *Westworld*, the showrunners actually changed the narrative structure because of fan discourse. However, beyond that, the Internet discourse (both critical and fannish) surrounding *Westworld* is, as TV critic Alison Herman defined it on social media, “homework”. The extensive use of flashforwards and flashbacks in *Westworld* creates what Paul Booth calls a “temporally complex narrative”, which (especially in the case of *Westworld*) actively endeavors to “confuse the temporal location of the narrative”. At the same time, herein lies the pleasure associated with the viewing experience, which unlike Barthes’ “readerly” text, rests upon the “‘writerly’ aspects of the text”, as the audience (re)constructs the temporal situation (Booth 2011, 378).]

Due to the complex (and complicated) nature of *Westworld* and its status as “complex TV”, most criticism results in an exercise in “*redescribing* what has already been etched into the screen” (Martin 2011, 56). Usually, Martin would be right: “why laboriously put into writing what is plainly evident for anyone to see on the screen in the first place” (Martin 2011, 57)? However, in *Westworld*, this act of *redescription* is not one of recapitulation, but an act of *clarification* of what was seen on screen, given how plainly unclear it is.

Westworld is “interpretable”, but mostly, it’s a television show that opens itself up to much interpretation and speculation, having created a small cottage industry of “decipherers” out of television critics who endeavor to analyze the achievements of the show as a puzzle and as a complex narrative, but also as a television show with its cohesion (see Surrey 2018; Bishop 2018; Bunbury 2018; Paskin 2017).

As a television show supremely concerned with managing different timelines (as well as concepts such as the passage of time, immortality, and memory), *Westworld* is meaningful when it comes to the dichotomy between the momentary and the (creation of the) whole. On the one hand, its “expansive structure” and serialized season arcs mean each season functions as a whole, doled out in installments throughout ten weeks (Jacobs & Peacock 2013, 6). This underlines the notion of “fluid consistency” and coherence: “How do we judge a television work’s unity if it is open-ended, changing and building across episodes, still in flux?” (Jacobs & Peacock 2013, 7). *Westworld* has two complete seasons, which have been broadcast in their entirety with least one more season still planned. On the other hand, *Westworld* also thrives due to of an appraisal of its fragments, of its moments. This is encouraged not only due to its traditional broadcasting form (a “fixed schedule of air-dates and times”), but also because of its aspect as a TV show that is experienced as a “collective community”. The focus is not necessarily its “live-ness” (exemplified through live-tweeting). Rather, it’s largely connected to the way the show is methodically parsed for clues, as fans of the show employ their “collective intelligence” – a term by Pierre Lévy coined to refer to “the ability of virtual communities to leverage the knowledge and expertise of

their members” (Jenkins 2006, 321) – in order to sift through images, scenes, design and costume elements, etc., as a community, alongside the coverage of the show by television critics and writers. The reception of *Westworld* is through the series’ weekly episodes, and both fans and critics utilize their sources and communities in order to parse through each episode’s visuals. Each episode is seen as a new fragment of a puzzle. *Westworld*’s serial structure means that overall meaning only presents itself once the season is over and the narrative completes. However, amongst its various timelines and simulated dimensions, there are clues and design elements that denote significance.

In fact, discussing the reception and consumption of the series requires the grasp of various aids to reach an understanding. As Jason Mittell argues, in *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling* (2015), “orienting paratexts” are needed to follow (week-to-week or seasonally) a television show that is able to be categorized as being “complex television”. These series often challenge the facility with which casual viewers can make sense of a show, especially if they invite (provisional) disorientation and confusion. Thus, viewers tend to “build up their comprehension skills through long-term viewing and active engagement”, as well as through “practices of orientation and mapping, primarily through the creation of orienting paratexts” (Mittell 2015, 261). It’s important to add a clarification when it comes to what is considered to be an orienting paratext. The operative word is “orienting” and, as Mittell argues, “most orientation practices involve paratexts, whether in the tangible form of maps and lists or in more ephemeral conversations” where the viewer is actively tackling the narrative world (Mittell 2015, 262). It is important to distinguish orienting paratexts from transmedia extensions and Jason Mittell offers a concise elucidation: “orienting practices reside outside the diegetic storyworld” (Mittell 2015, 262). The goal is, whether these are authorized or unofficial practices, to help figure out how the pieces of information the viewers are privy to can eventually fit together, as well as to propose different ways of interpreting the story or of making sense of the original text. As Mittell details the range of orientation practices embraced by contemporary television viewers, the author describes “recapitulation”, which includes summarizing the narrative material, and “analysis”, which explores narrative material in analytical ways that go beyond recapitulation (Mittell 2015, 267). In this section of the book, Mittell includes examples of fans that utilize YouTube to offer their interpretation of narrative events, but also of bloggers and journalists that catalogue and analyze references and events in order to orient viewers.

Allow me to provide a few examples of the cottage industry of orienting practices that have arisen out of *Westworld*. *Vanity Fair* employs senior writer Joanna Robinson as the resident *Westworld* expert, as she writes through recaps that methodically analyze each episode, looking for references, callbacks and potential clues regarding the endgame of the show. Apart from that, Robinson has

two podcasts dedicated to dissecting the show: *Vanity Fair's Still Watching Westworld* is helped by interviews and access, while the other, *Decoding Westworld*, is more of a fannish pursuit with co-host David Chen that endeavors to do the same thing, but in a less “spoilery” fashion. *The Ringer*, a website dedicated to sports and culture, has many staff members dedicated to writing about the series, either as a whole or episode-by-episode, as well as two weekly episodes of a podcast called *Rewatchables: Westworld* - one that recaps the episode and one that explains theories that arise from each episode and are found through social media like Reddit.

In the case of *Westworld*, its “orienting paratexts” can be either “officially sanctioned”, such as those found on the website that performs as an entry point into the Westworld theme park, or “viewer created”,⁶ which includes Reddit threads, Wikipedia entries, unofficial podcasts and, as well as recaps, timelines, and reviews of weekly episodes by journalists and television critics. According to Jonathan Gray, in *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts* (2010), as well as Bryan Bishop from *The Verge*, accompanying the marketing campaign, to many viewers, will not only be part of the entire (textual) package, but also amplify aspects and meanings of the text unbeknownst to those who don't partake in this particular kind of forensic viewing practice. *Westworld* uses its marketing as a paratext that blurs storytelling lines. Bishop provides the Cradle as an example, which is mentioned in the show for the first time in the third episode of season two as a throwaway reference. However, viewers or fans who interacted with in-world websites, chatbots, and emails that were part of the show's marketing campaign were already aware of the Cradle as a simulation technology used by the company operating *Westworld's* theme parks. This is an example of a paratext – both peripheral promotion and transmedia extension – that encourages puzzle-solving practices from *Westworld's* viewers (Bishop 2018).

These orienting paratexts have become abundant and essential for not only enjoying the series, but also for comprehending it. *Vanity Fair's* Joanna Robinson frequently posits (whether in her pieces or on her various podcast hosting duties) that the show's creators and showrunners actually depend on journalistic and fan sleuthing given the intricate nature of *Westworld's* overlapping timelines.⁷ *Vanity Fair* colleague and television critic Sonia Saraiya argues that the puzzle narrative structure of *Westworld* is precisely what makes the show so enthralling. In “The Blissful Confusion of *Westworld*”, the critic expands on the show's opaqueness and how this leads many viewers to “rely on the hard

⁶ Jonathan Gray's use of the term “paratext”, for instance, comes from considering fan and viewer creations as part of the “surrounding textuality” that contributes to meaning creation regarding film or television, which wouldn't be included were one to use terms such as “hype, promotion, promos, synergy, and peripherals” (Gray 2010, 6).

⁷ Todd VanDerWerff writes that “subscribing to the show's subreddit feels not like a fun value-add but like something that's compulsory” (VanDerWerff 2018).

work of people like my colleagues to understand its twists and turns and overlapping temporalities”, a need that arose with special force in the second season of *Westworld* with its continuous jumps across time. Saraiya singles out an article by journalists and *Westworld* fans Kim Renfro and Jenny Cheng for *Insider*, which contained a chart of every event on *Westworld* so as to establish a coherent timeline (Renfro & Cheng 2018). This timeline was comprised of upwards of 100 events over the show’s two seasons. Saraiya’s point, in essence, is that if a show encourages this type of orienting practice, it is not creating a mystery, but deliberate confusion. The critic goes on to describe the HBO show as presenting its “universe as a puzzle”, often being “comically clue-oriented” and “less a narrative than a matrix of interlocking ciphers”, which would potentially place *Westworld* not as a complex narrative but as a intentionally *complicated* one. Jason Mittell separates this category as it suggests “less coherence and more artifice”, usually coupled with an attempt at appearing more nuanced than it really is. Consequently, mere complexity isn’t an inherent marker of value, given that if a complex narrative “sacrifices coherence or emotional engagement” it is liable to disappoint (Mittell 2013, 47). Season two’s long dynamic between timelines is a defiant stance of conventional narrative logic. There are, nonetheless, other times when Jonathan Nolan and Lisa Joy’s boldness in terms of narrative logic can also be disconcerting. However, the show bets on hope felt by viewers, critics, and fans and on their capacity for finding a pattern that allows for the multiple clues to eventually fit into a clear picture. The “orienting paratexts”, then, have an essential role to play by guiding us through the structure of the show and filling it with meaning. They do so by providing other spectators or fans an opportunity to interpret and discuss the events and plot twists and reveals that occur throughout the seasons. They also result from a need to consume and create paratexts that provide meaning to a show that constantly hints at its aptitude to hold clues in the most minute of details.

Conclusion

Examining *Westworld* is relevant for analyzing complexity in contemporary television, as well as for understanding its place as a show that necessitates its paratexts for its full intended experience.

Ultimately, *Westworld* is a show that perfectly encapsulates a number of characteristics of contemporary television, from its pursuit of seriality and narrative complexity, to its reliance on orienting paratexts as a way of positioning, defining, and creating meaning. Its creators and showrunners have intentionally devised a television show that, while having a fairly straightforward narrative, is presented as a puzzle that needs its every piece to be presented for the narrative to be solved. In each season, the final episode features a “retrospective shifting in valence of narrative information” that places every episode, clue, and event in a new light. In season one, it was Dr. Robert’s Ford plan all along that hosts

gain consciousness. In season two, there were many more shifts in perspective as there were many more clues to be parsed out regarding character reveals and motivations. As the seasons unfold, *Westworld* continues to walk on a tightrope, continually moving inward and outward, expanding its universe and trying to focus on its core characters. At the same time, these modes of structuring the show are thrown into further confusion by presenting the narrative as a puzzle, jumping across a timeline and offering different events without a stable chronology – until all the pieces are revealed.

Westworld is an example of how complex, and perhaps complicated, a television show can be, while also highlighting how analyzing its complexity is exactly its point and the *modus operandi* surrounding the reception and consumption of its episodes. The thrill of engaging with the show on an active level – by making connections and investing emotionally through the help of extradiegetic forces – is the reward.

BIBLIOGRAPHY

- Adalian, Josef. 2016. “Why Westworld Is Such an Unlikely Success Story for HBO.” *Vulture* (blog), December 4.
<http://www.vulture.com/2016/12/westworld-unlikely-success-story-for-hbo.html>.
- Barker, Cory. 2016. “‘Great Shows, Thanks to You’: From Participatory Culture to Quality TV’ in Amazon’s Pilot Season.” *Television & New Media* 18, no. 5 (September 15): 441-458.
<https://doi.org/10.1177/1527476416667817>.
- Bishop, Bryan. 2018. “Westworld’s Digital Marketing Is Giving Fans Sneak Peeks at the Show’s Biggest Secrets.” *The Verge* (blog), May 24.
<https://www.theverge.com/2018/5/24/17386488/westworld-secrets-decoding-digital-marketing-campaign-hbo-kilter-films>.
- Booth, Paul. 2011. “Memories, Temporalities, Fictions: Temporal Displacement in Contemporary Television.” *Television & New Media* 12, no. 4 (July 1): 370-388.
<https://doi.org/10.1177/1527476410392806>.
- Brinker, Felix. 2017. “Conspiracy, Procedure, Continuity: Reopening ‘The X-Files.’” *Television & New Media* 19, no. 4 (November 29): 328-344.
<https://doi.org/10.1177/1527476417742974>.
- Bunbury, Stephanie. 2018. “‘Puzzle Television’ at Its Best as Westworld Lurches towards Its Finale.” *The Sydney Morning Herald* (blog), June 25.
<https://www.smh.com.au/entertainment/tv-and-radio/puzzle-television-at-its-best-as-westworld-lurches-towards-its-finale-20180625-p4znjr.html>.

- Cardwell, Sarah. 2013. "Television Aesthetics: Stylistic Analysis and Beyond." In *Television Aesthetics and Style*, edited by Steven Peacock and Jason Jacobs, 23-44. New York, New York: Bloomsbury Academic.
- Clarke, M.J. 2010. "Lost and Mastermind Narration." *Television & New Media* 11, no. 2 (March 1): 123-142.
<https://doi.org/10.1177/1527476409344435>.
- Clayton, Alex & Andrew Klevan (eds). 2011. *The Language and Style of Film Criticism*. 1 edition. New York: Routledge.
- Coulthard, Lisa. 2010. "The Hotness of Cold Opens: Breaking Bad and the Serial Narrative as Puzzle." Critical forum on media and culture. *Flow* (blog), November 12.
<http://www.flowjournal.org/2010/11/the-hotness-of-cold-opens/>.
- Elsaesser, Thomas. 2009. "The Mind-Game Film." In *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, edited by Warren Buckland, 1 edition, 13-41. Chichester, West Sussex/Malden: Wiley-Blackwell.
- Gray, Jonathan. 2010. *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. New York: NYU Press.
- Hibberd, James. 2018. "'Westworld' Showrunner Explains Those Finale Twists, Hints at Season 3 Plan." *Entertainment Weekly* (blog), June 24.
<https://ew.com/tv/2018/06/24/westworld-season-2-finale-interview/>.
- Hills, Matt. 2014. "When Doctor Who Enters Its Own Timeline: The Database Aesthetics and Hyperdiegesis of Multi-Doctor Stories." *Critical Studies in Television* 9, no. 1 (March 1): 95-113.
<https://doi.org/10.7227/CST.9.1.7>.
- Jenkins, Henry. 2008. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Revised. New York: NYU Press.
- Kinder, Marsha. 2002. "Hot Spots, Avatars, and Narrative Fields Forever: Buñuel's Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative." *Film Quarterly* 55, no. 4: 2-15.
<https://doi.org/10.1525/fq.2002.55.4.2>.
- Logan, Elliott. 2013. "Flashforwards in 'Breaking Bad': Openness, Closure and Possibility." In *Television Aesthetics and Style*, edited by Steven Peacock and Jason Jacobs, 219-226. New York: Bloomsbury Academic.
- Martin, Adrian. 2011. "Incursions." In *The Language and Style of Film Criticism*, edited by Andrew Klevan and Alex Clayton, 1 edition, 54-69. Abingdon/New York: Routledge.
- McCabe, Janet. 2013. "HBO Aesthetics, Quality Television and 'Boardwalk Empire.'" In *Television Aesthetics and Style*, edited by Steven Peacock and Jason Jacobs, 185-198. New York: Bloomsbury Academic.

- Mittell, Jason. 2015. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: NYU Press.
- . 2009. “‘Lost’ in a Great Story: Evaluation in Narrative Television (and Television Studies).” In *Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show*, edited by Roberta Pearson, 119-138. London: I.B.Tauris.
- . 2006. “Narrative Complexity in Contemporary American Television.” *The Velvet Light Trap* 58 (January 1): 29-40. <https://doi.org/10.1353/vlt.2006.0032>.
- . 2013. “The Qualities of Complexity: Vast versus Dense Seriality in Contemporary Television.” In *Television Aesthetics and Style*, edited by Steven Peacock and Jason Jacobs, 45-56. New York: Bloomsbury Academic.
- . 2011. “The Quality of Complexity.” *Just TV* (blog), May 25. <https://justtv.wordpress.com/2011/05/24/the-quality-of-complexity/>.
- O’Sullivan, Sean. 2013. “‘The Sopranos’: Episodic Storytelling.” In *How To Watch Television*, edited by Ethan Thompson and Jason Mittell. New York: NYU Press.
- Paskin, Willa. 2017. “Before Twin Peaks, You Could Just Watch a Show. Now You Have to Solve It.” *Slate Magazine* (blog), June 7. <https://slate.com/arts/2017/06/how-twin-peaks-spawned-a-whole-tv-genre-from-lost-to-mr-robot-to-westworld-that-wants-to-be-a-riddle-for-viewers-to-solve.html>.
- Peacock, Steven, & Jason Jacobs (eds). 2013. *Television Aesthetics and Style*. New York: Bloomsbury Academic.
- Renfro, Kim, & Jenny Cheng. 2018. “An Essential Timeline of Every Important Event on ‘Westworld.’” *Insider* (blog). Accessed November 29. <https://www.thisisinsider.com/westworld-timeline-spoilers-2018-4>.
- Roberts, Andrew. 2018. “‘Westworld’ Creators Want You To Know They Have An Ending In Mind.” *UPROXX* (blog), July 3. <https://uproxx.com/tv/westworld-creators-have-ending-in-mind/>.
- Saraiya, Sonia. 2018. “The Blissful Confusion of Westworld.” *Vanity Fair* (blog), June 24. <https://www.vanityfair.com/hollywood/2018/06/westworld-hbo-blissful-confusion>.
- Scott, Suzanne. 2013. “‘Battlestar Galactica’: Fans and Ancillary Content.” In *How To Watch Television*, edited by Ethan Thompson and Jason Mittell. New York: NYU Press.
- Skoptsov, Mikhail L. 2015. “Prophetic Visions, Quality Serials: Twin Peaks’ New Mode of Storytelling.” *Series - International Journal of TV Serial Narratives* 1, no. 1 (May 14): 39. <https://doi.org/10.6092/issn.2421-454X/5113>.
- Smith, Anthony N.; Michael Goddard, & Kirsty Fairclough. 2016. “Introduction: Twin Peaks’ Persistent Cultural Resonance.” *Series -*

International Journal of TV Serial Narratives 2, no. 2 (December 31): 5-8.

Steiner, Tobias. 2015. "Steering the Author Discourse: The Construction of Authorship in Quality TV, and the Case of 'Game of Thrones.'" *Series - International Journal of TV Serial Narratives* 1, no. 2 (December 30): 181.

<https://doi.org/10.6092/issn.2421-454X/5903>.

Surrey, Miles. 2018. "The Haphazard Storytelling of 'Westworld' Season 2." *The Ringer* (blog), June 25.

<https://www.theringer.com/tv/2018/6/25/17501714/westworld-finale-haphazard-storytelling>.

VanDerWerff, Todd. 2018. "Am I Watching Westworld Wrong?" *Vox* (blog), June 22.

<https://www.vox.com/culture/2018/6/22/17489862/westworld-season-2-review-finale-recap-the-passenger>.

Submitted in 30-06-2018. Accepted for publication in 22-12-2018.