A Estrutura Temporal na Narrativa Complexa: estudo de caso da Série "How to Get Away With Murder"

Heidi Campana Piva¹

Letícia Passos Affini²

Resumo

A compreensão da estrutura temporal e a análise dos aspectos composicionais e estilísticos da ficção seriada *How to Get Away With Murder* foi realizada a partir da desconstrução dos episódios da série em uma matriz com as categorias fundamentais: sequência, tempo, espaço, personagem e ação. Com a aplicação dos conceitos de Bordwell, Mittel e Cameron referentes à narrativa complexa, levanta-se a seguinte questão: sabendo-se que a reorganização de eventos fora da ordem cronológica em uma Narrativa Complexa cria demandas por um espectador ativamente engajado, o espectador contemporâneo está mais propenso a aceitar uma narrativa na qual os elementos de começo, meio e fim estejam rearranjados?

Palavras-chave: *Audiovisual; Televisão; Ficção Seriada; Construção Temporal; Narrativa Complexa.*

INTRODUÇÃO

Há mais de três décadas, as narrativas audiovisuais apresentam inclinação em direção à complexidade estrutural e estilística da trama, como alternativa às formas tradicionais que caracterizam as séries de televisão desde a sua origem (BORDWELL, 2010;

¹Graduanda do curso de Comunicação Social: Radialismo, FAAC/UNESP. Integrante do grupo de pesquisa CNPq: Grupo de Análise do Audiovisual (GrAAu) que realiza atividades de pesquisa com ênfase em questões contemporâneas relativas à linguagem audiovisual, ao ciberespaço e à cibercultura. Apoio FAPESP 2015/17934-1.

²Professora Doutora do curso de Comunicação Social: Radialismo e do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia, da FAAC/UNESP. Atuou no mercado por dez anos e realiza pesquisas de produção de conteúdo com ênfase em Linguagem Audiovisual.

CAMERON, 2010; MITTELL, 2006). Isso não significa que os princípios aristotélicos de começo, meio e fim não sejam mais válidos. Porém, essa mudança aponta para o fato de que há novos padrões estéticos que podem determinar a qualidade e a coerência de uma ação dramática (ALLEN, 2013).

O tempo molda o entendimento da ação narrativa, de forma que em uma narrativa complexa, na qual a trama é construída fora da ordem cronológica, o espectador se empenha em colocar os eventos em sequência, para compreender a ação dramática (BORDWELL, 2010). Contudo, a construção da trama fora da ordem cronológica não difere, necessariamente, da estrutura aristotélica. A analepse, por exemplo, é um artifício narrativo que apareceu já no começo do cinema e pode ser verificado desde o filme “O Nascimento de uma Nação” (D.W. Griffith), de 1915. Desde então, os cineastas exploram as possibilidades formais que a linguagem cinematográfica viabiliza para reconfigurar o tempo, como trucagem, projeção de trás pra frente e recursos de montagem. A partir deste momento de experimentação, foi revelado o potencial do *flashback* como representação do processo mental da memória. Em outras palavras, mesmo que uma narrativa tradicional seja linear, no sentido literal, movimentos não lineares como prolepses, analepses e outras mudanças temporais são parte da narrativa clássica (CAMERON, 2008). Conclui-se, a partir deste pressuposto, que a novidade trazida por narrativas complexas como HTGAWM não consiste apenas no jogo com a temporalidade, mas sim na somatória de vários efeitos, os quais serão discutidos ao longo deste artigo.

Vale destacar o fato de que tramas complexas provocam a desorientação temporária do espectador através da falta de sinalizações explícitas nos saltos temporais ao longo da narrativa. Para que haja compreensão da história, os espectadores necessitam de um engajamento ativo, de forma que o público se relacione de maneira mais comprometida em relação às narrativas complexas do que às convencionais (MITTELL, 2006).

Dada a relevância desses estudos, neste artigo realizar-se-á a análise da obra de ficção seriada “How to Get Away With Murder”, criada por Peter Nowalk, produzida por Shonda Rhimes e dirigida por Michael Offer.

OBJETIVO E MÉTODO

O objetivo deste trabalho consiste na compreensão da estrutura temporal, realizada através da análise dos aspectos composicionais e estilísticos, estrutura do roteiro e dos procedimentos filmicos e discursivos do seriado, aqui denominado pela sigla HTGAWM.

Realizou-se a desconstrução e a identificação dos elementos de temporalidade, assim como das premissas dramáticas que regem a trama, elementos de conflito, ações principais e ambientes. Em seguida, selecionou-se, como metodologia de análise, a poética histórica (BORDWELL, 1989), uma vez que a poética estuda o produto final como resultado de um processo de construção que inclui princípios gerais de acordo com os quais um trabalho de qualquer meio representacional é composto, além de suas funções, efeitos e usos. Além da poética histórica, utilizaram-se as definições de narrativa complexa cunhadas por Mittell (2015), Cameron (2008), Ghislotti (2009) e Simons (2008).

Toda série estabelece sua temporalidade e convenções narrativas enquanto acompanha um conjunto particular de personagens, que vivenciam uma cadeia de eventos dentro de um mundo diegético e ao longo de um período de tempo (ROMANO 2013). Apresenta, assim, quatro aspectos: tempo, ação (acontecimentos, eventos), personagens e espaço. Estes fornecem o conjunto de categorias que determinam como o espectador compreende a narrativa televisual. Todos os quatro componentes são importantes, porém a causalidade e o tempo são os principais, pois uma sequência aleatória de eventos não pode ser chamada de narrativa (BORDWELL, THOMPSON e ASHTON, 1997). Contudo, para se compreender o andamento da série, precisamos ser capazes de acompanhar cada um desses elementos (MITTELL, 2015).

A partir desse pressuposto, foi criada uma matriz de categorias para a classificação da obra, a qual forneceu uma estrutura descritiva para organizar o estudo de caso (YIN, 2001) e que permitiu o acompanhamento dos elementos: “personagem” (P), “espaço” (E), “tempo” (T) e “ação”. O termo “sequência” (S), utilizado nos estudos cinematográficos, foi adotado e é definido, neste trabalho, como uma única e coerente unidade de ação dramática, podendo conter vários planos, espaços distintos, como também entradas e saídas das personagens.

Durante a desconstrução, estabeleceu-se como Marco Zero a noite do assassinato de Sam; trata-se da primeira sequência do primeiro episódio, momento no qual o espectador inicia seu contato com a narrativa. Esta, por sua vez, é elaborada a partir da inserção de saltos temporais, que são anteriores ou posteriores ao Marco Zero.

Por fim, a desconstrução do seriado em questão aconteceu como descrita nos trechos a seguir³.

As linhas do tempo foram montadas com o uso do programa Timeline 3D[®]. Foram incluídos, nas linhas, apenas os eventos (sequências) mais relevantes para a trama principal, acompanhados de uma breve descrição da ação dramática de cada um e o número da sequência (S.) dentro do episódio (ep.) no qual o evento se deu.

ANÁLISE DE RESULTADOS

A partir da tabela referente ao episódio piloto, analisaram-se os efeitos de sentido, gerados a partir dos artifícios estilísticos e narrativos identificados na obra. A série tem início com cenas de uma festa, ao ar livre, onde jovens comemoram uma vitória esportiva em volta de uma enorme fogueira. No momento seguinte, o espectador é levado até uma floresta, por meio de um plano-sequência acelerado; este simula o caminho da festa até a floresta, local onde quatro protagonistas discutem como encobrir um assassinato. Esta sequência pode ser traduzida no trecho seguinte, da Tabela 1:

Tabela 1: Episódio 1 – Veiculado 25/09/2014

S	T	L	P	Ação	OBS
1	Marc o Zero	Foguei ra	Multidão (alunos do campus)	Introdução com um discurso do treinador do time de futebol da faculdade. Festa. Os alunos acendem a fogueira.	Cenas escuras, predominância do azul e verde.
Plano sequência: a câmera passa pela grama e se afasta da multidão em direção à floresta					
1a	Marc o Zero	Florest a	Wes, Michaela, Connor e Laurel	Wes chega com a arma do crime. Personagens decidem devolver a arma (uma escultura da Justiça) para o cena do crime, limpa de digitais e sangue. Jogam uma moeda (cara ou coroa) para decidir o que deve ser feito com o corpo da vítima/morto/assassinado.	Cenas escuras, predominância do azul e verde.

Sabe-se que ocorreu um assassinato. Isto é o efeito, resultado da ação, não a causa. A trama policial depende da curiosidade do espectador em saber quais eventos antecederam a ação exibida no início da trama (BORDWELL, THOMPSON e ASHTON, 1997). Dessa forma, quando a trama sofre um salto temporal para 3 meses antes, o espectador sabe que, no futuro, as quatro personagens estarão envolvidas em um assassinato. Esta forma deixa

³Cada uma das 15 tabelas tem aproximadamente três páginas e meia de extensão, de forma que se tornou inviável colocá-las neste artigo. Dessa maneira, a seguir foram colocadas apenas as parcelas das tabelas que se fazem relevantes para o entendimento do estudo. As tabelas, bem como as linhas do tempo em sua totalidade, podem ser encontradas como material suplementar, disponível no sítio da revista.

várias questões em aberto, como a identidade da vítima, o porquê, como e quando exatamente o assassinato ocorrerá.

Sob esta ótica, é possível afirmar que a trama é estruturada *in media res*, ou seja, se inicia pelo meio e, depois, salta para o início. Porém, isso entraria em conflito com o pressuposto de que uma narrativa complexa, necessariamente, diverge da estrutura aristotélica. Contudo, ao avançar no primeiro episódio, o espectador se depara com seis saltos temporais. Para que esta fosse considerada uma trama *in media res*, ela deveria se iniciar pelo meio, retornar ao início e seguir em ordem cronológica. Os saltos temporais proporcionam os efeitos de confusão e anacronia, característicos de obras complexas, de forma que HTGAWM se trata de uma narrativa complexa e não de uma trama *in media res*.

O episódio-piloto da série tem função semelhante à do argumento: fornecer material para que os veiculadores e produtores determinem sua viabilidade. Além disso, é incumbido de cativar a audiência. Precisa apresentar, de forma clara, as personagens e as suas personalidades, que devem ser facilmente reconhecidas através de arquétipos originais, que não pareçam cópias de personagens convencionais. Em HTGAWM, o espectador conhece o perfil das personagens Wes, Michaela, Connor, Laurel, Asher e Annalise, nas três primeiras sequências: 1) o momento no qual as personagens discutem o assassinato na floresta; 2) a forma com a qual os alunos comentam sobre a professora Annalise, antes de a aula começar; 3) a apresentação das seis personagens em sala, logo após a vinheta de abertura. O episódio-piloto também precisa estabelecer o ‘gênero base’ da obra e, ao mesmo tempo, mostrar como a série é original dentro daquilo que é esperado de uma série do mesmo gênero. Além disso, precisa orientar o espectador a respeito dos padrões intrínsecos que a série adota, apresentando suas estratégias narrativas de forma que o espectador consiga se adaptar ao estilo narrativo (MITTELL, 2015). A série começa colocando o espectador diante de uma fatalidade: o assassinato. Logo depois, o leva para o passado, onde as circunstâncias do crime começam a ser explanadas. Contudo, a narrativa não segue de forma linear, pois é permeada por sequências pertencentes às outras temporalidades, relacionadas à futura noite do assassinato, aqui chamada de Marco Zero.

Verificou-se, na elaboração da tabela, a realização de seis saltos temporais durante o episódio-piloto. No restante da série, os saltos são realizados de 3 a 4 vezes por episódio e nunca ultrapassam a duração de uma ou, no máximo, duas sequências; são dados em forma de ‘pílulas’, ou seja, inserções rápidas.

Stefano Ghislotti (2009) denomina esse fenômeno de “*crosscutting of two opposite time streams*”, ou seja, duas linhas temporais diferentes permeiam-se. Este fenômeno caracteriza a estrutura da série como não clássica, uma vez que difere da estrutura aristotélica de começo-meio-fim, e anacrônica. A anacronia envolve o salto de uma primeira linha temporal da narrativa para outra. Este salto estabelece a analepse (salto para trás) ou a prolepse (para frente) como linhas subordinadas à primeira e principal (GENETTE, apud CAMERON 2008). Assim, a primeira linha narrativa fornece a base temporal para as linhas secundárias.

Na obra analisada, o período que se inicia três meses antes do Marco Zero, e segue até aproximadamente três meses depois, é considerado como linha principal (Linha do Tempo 1 - Geral).

Enquanto isso, as linhas referentes ao que se passa no próprio Marco Zero (Linha do Tempo 2 - Evento 1) e o que se passou seis meses antes (Linha do Tempo 3 - Evento 2) podem ser entendidas como linhas secundárias e subordinadas à primeira.

As duas linhas secundárias são segmentos do passado (Linha 3) e do futuro (Linha 2), que interrompem a ordem cronológica e estabelecem uma relação com a linha principal (Linha 1).

Apresentar esses saltos, já no episódio-piloto, é uma maneira de introduzir as estratégias narrativas e os padrões adotados pela série, de forma que o espectador consiga se adaptar ao estilo narrativo.

O mesmo vale para a “sequência de *flashframes*”, que aparece frequentemente nas tabelas, como pode ser visto no seguinte trecho da Tabela 2, referente ao episódio 1:

Tabela 2: Continuação da tabela referente ao episódio 1.

11	3 meses antes	Casa de Annalise Keating	Wes Annalise Nate	Wes bate na porta, ninguém atende. Wes entra e acaba vendo Annalise com Nate. Annalise o coloca para fora.	Terceiro dia. - noite
Sequência de <i>flashframes</i> : Wes correndo na floresta, escultura, enrolando o corpo, posto de gasolina. Realização de salto temporal.					
12	Marc o Zero	Posto de Gasolina	Wes, Michaela, Connor Laurel	Connor, Michaela e Laurel esperam no carro, com o corpo de Sam no tapete entre eles. Wes retornar da loja de conveniências com uma sacola.	Cenas escuras, predominância do azul e verde. Música de natal no rádio

Utiliza-se, neste trabalho, o termo “*flashframe*” para denominar uma cena extremamente rápida, diferente do conceito empregado no telejornalismo. É importante perceber que, antes de realizar qualquer salto temporal, o diretor introduz uma sequência de três a cinco *flashframes* com a finalidade de chamar a atenção do espectador para a mudança na temporalidade. Simultaneamente à mudança de temporalidade, ocorre uma mudança estilística, e a paleta de cores vai dos tons vivos e quentes ao escuro e azulado. Este padrão estilístico é determinado a partir do momento em que o diretor escolhe caracterizar todas as cenas do Marco Zero com uma determinada paleta de cores e as restantes com outra. Este princípio já é apresentado no piloto e se mantém durante a série. Outro aspecto interessante, que funciona analogamente, é o que foi chamado de “clipe de efeito de passagem de tempo”, aqui denominado de elipse temporal, cuja função é apresentar a passagem do tempo. Toma-se o trecho do episódio 1, destacado abaixo, como exemplo, na Tabela 3:

Tabela 3: continuação da tabela referente ao episódio 1

5a	2 meses e meio antes	Casa de Annalise - escritório	Annalise, Wes	Annalise manda Wes à delegacia para pegar um documento para o caso.	
Clipe de efeito de passagem de tempo: Cidade a noite.					
6	2 meses e meio antes	Delegacia	Wes, Funcionária da delegacia	Wes pega o documento de forma desonesta facilmente.	

Ao longo dos episódios, os cliques retratam um grande plano geral da cidade ou um ambiente interno, em tempo acelerado, mostrando a circulação de pessoas, carros, nuvens e outros elementos do ambiente. A somatória de todos os efeitos, realizados através de montagens diferenciadas e o uso do *fastforward*, atesta um ritmo acelerado para a narrativa.

André Bazin (1967) escreve que o cinema clássico foi caracterizado pelo uso da montagem, sendo que o significado não surge a partir das propriedades intrínsecas da imagem, mas sim da relação entre duas imagens justapostas. Posteriormente, com o cinema neorealista italiano e o *cinema verité*, o valor fundamental da realidade foi restaurado via *long-take*, intimamente ligado ao conceito de “tempo real”, que havia sido substituído pelo tempo abstrato na montagem clássica. A montagem tornou possível uma unidade artificial, que constitui uma representação não-confiável do mundo. Em HTGAWM, verifica-se a alteração do fluxo temporal, frequentemente, por meio das elipses temporais e saltos

narrativos, tanto para o passado quanto para o futuro, elaborando, assim, um tempo narrativo mais abstrato do que o encontrado no cinema clássico.

A partir de então, inicia-se o segundo episódio, com algo que é frequente nos seriados contemporâneos: o momento de recapitulação da trama, traduzido geralmente pela voz em off de uma das personagens principais, dizendo algo como: “Nos episódios anteriores de...”. Desenvolveu-se a recapitulação como forma de compensar a descontinuidade narrativa, que a perda de um episódio pode causar, pois há uma ordem determinada pelo diretor para compreender a trama (HILL, 2014). Esta condição, portanto, requer uma postura comprometida e sequencial de seus espectadores (GILLIAN, 2011).

De certa forma, afirma-se que a televisão instituiu um regime formal, construído em consequência da descontinuidade advinda dos intervalos comerciais e da grade de programação. Contudo, esses efeitos disjuntivos melhoraram através da incorporação de métodos narrativos e estilísticos que conectam elementos isolados. Além da recapitulação da trama em cada episódio, é possível se lembrar de conceitos mais básicos e intrínsecos das narrativas que promovem a continuidade (CAMERON, 2008). Em séries episódicas, por exemplo, conta-se uma história independente em cada episódio, porém mantêm-se as personagens principais, espaços e situações de um episódio para o outro; conserva-se, assim, a unidade do todo. As séries contínuas são um tipo de estrutura narrativa na qual os elementos e informações são transferidos de um episódio para o seguinte, mantendo, assim, a continuidade (CAMERON, 2008 e HILL, 2014).

A narrativa complexa na televisão emprega um leque de técnicas seriais. Um seriado contínuo consiste numa narrativa cumulativa, que se constrói ao longo do tempo, ao invés de retornar a um estado de equilíbrio estável no fim de cada episódio. Em uma narrativa complexa, todo episódio avança no arco narrativo da temporada e, ao mesmo tempo, oferece uma coerência episódica, o que pode ser chamado de pequenas resoluções. O cunho da narrativa complexa consiste em um jogo entre a demanda pela narração episódica e a demanda pela narração contínua (MITTELL, 2015).

Em seriados como Arquivo X (Chris Carter) e Buffy, a Caça Vampiros (Joss Whedon), temos o que Mittel (2015) chama de “*monster of the week*”. Em cada episódio, as personagens enfrentam um tipo diferente de ameaça, que é resolvida dentro do mesmo capítulo e, geralmente, não retorna em episódios seguintes. O mesmo acontece com À Sete Palmos (Allan Ball), onde há uma “*death of the week*” (MITTELL, 2015). Em cada capítulo há uma morte com a qual as personagens precisam lidar e este conflito é resolvido

dentro dos 60 minutos do episódio. Em HTGAWM, pode-se dizer, de forma análoga, que há o “caso da semana”. Nota-se que, do episódio 01 ao 06, Annalise tem um cliente não-relacionado à trama principal. Trata-se de uma personagem sem ligação com as demais, que só aparece durante um episódio e tem conflitos não relacionados aos da trama principal.

Um desafio para a televisão complexa é definir normas para o quanto de continuidade narrativa o espectador deve esperar dentro de determinada série, o que geralmente é estabelecido com base no grau em que as personagens referenciam eventos de episódios anteriores, e o quanto o mundo diegético manifesta impactos causados por esses eventos. Por exemplo, em programas como Os Simpsons (Matt Groening) e South Park (Trey Parker, Matt Stone e Brian Graden) é esperado que eventos de um episódio sejam completamente esquecidos no seguinte, como a morte de Kenny em quase todos os episódios de South Park, ou quando Springfield, a cidade de Os Simpsons, explode e reaparece intacta no episódio seguinte (MITTELL, 2015). Nos exemplos citados, a retomada da situação narrativa inicial é esperada. Porém, quanto mais uma série nos lembra que eventos narrativos têm efeito cumulativo, mais espera-se consistência e continuidade.

Outra observação relevante diz respeito aos episódios de 03 a 06, cada um dedicado a uma personagem. Percebe-se, nestes episódios, a repetição de algumas sequências pertencentes ao Marco Zero, porém, altera-se o ponto de vista da ação, para priorizar a reação de determinada personagem a determinado evento. Por exemplo, na sequência S. 02 do ep. 03, temos o ponto de vista de Michaela: ela está em choque, Connor e Laurel tentam fazê-la se mover e, então, Asher bate na porta, pedindo o troféu de volta. Na S. 01, ep. 04, repete-se a ação pelo ponto de vista de Connor; Michaela aparece apenas ao fundo. Já na S. 02, ep. 06, a mesma ação é vista do lado de fora da casa, por Asher, que bate na porta, pedindo o troféu. Alterando o enquadramento, a sonorização e o foco da personagem, as cenas repetidas fornecem novas informações.

A repetição de ação dramática surge da necessidade de enfatizar determinadas questões-chave da narrativa. Altos níveis de redundância ajudam a encadear fragmentos narrativos, ou seja, a repetição ajuda o espectador a conectar as sequências fragmentadas em um todo coerente, de forma plausível em relação ao tempo, ao espaço e à causa-e-consequência (BORDWELL, THOMPSON e ASHTON, 1997). Narrativas anacrônicas também repetem cenas, direta ou indiretamente, via perspectivas distintas. A repetição é

utilizada tanto para a audiência estabelecer a ordem temporal dos eventos quanto para pôr tais relações temporais em dúvida (CAMERON, 2008).

A reiteração de uma cena pode ser associada a um instrumento mnemônico. No caso de HTGAWM, quando há a repetição do evento do Marco Zero pela perspectiva de diferentes personagens, alguns instrumentos mnemônicos são utilizados, como a estatueta da justiça ou o anel de noivado de Michaela. Cada vez que estes elementos aparecem em linhas temporais distintas, eles estabelecem uma relação entre as duas temporalidades. Sugere-se, assim, uma significação diferente em um contexto diferente; desse modo, inserem-se camadas de significado através do reposicionamento do elemento mnemônico na narrativa (GHISLOTTI, 2009; CAMERON e CUBITT, 2009). Na linha do tempo principal (Linha 1), a estatueta é um troféu, enquanto que no Marco Zero (Linha 2) é a arma do crime. A partir desta observação, o espectador estabelece uma relação entre a posse do troféu e o assassino.

Dos episódios de número 01 a 07, identifica-se um padrão na estratégia narrativa: a trama linear e principal (Linha 1) é interrompida, algumas vezes, por sequências pertencentes a um acontecimento do futuro (Linha 2, Marco Zero), ou seja, a trama sofre *flashforwards*, ou ainda, prolepses.

A partir do episódio 8 há uma inversão, a trama linear e principal é interrompida, algumas vezes, por sequências que, neste episódio, pertencem ao passado, ou seja, a trama apresenta *flashbacks*, ou ainda, analepses. Este efeito volta a acontecer nos episódios 14 e 15, apenas.

Na narrativa policial, tudo o que o espectador testemunha no arco narrativo principal já aconteceu ou então é inevitável. A prolepse sugere a ideia de fatalidade, de que aquilo que o espectador testemunhou durante a prolepse irá acontecer, não importa o que ocorra no decorrer da narrativa. Dessa forma, é necessário seguir em frente na linha temporal, ou então voltar à cadeia de causalidade, para que se possa encontrar elementos significativos que ajudem na interpretação dos fatos (GHISLOTTI, 2009). Dessa maneira, os saltos para o passado (seis meses antes) que ocorrem nos episódios 8, 14 e 15 são necessários para se desvendar o que ocorreu no Marco Zero, uma vez que seguir em frente na linha temporal não é mais suficiente para determinar a causa do assassinato.

O episódio 9 também sugere uma mudança no padrão anteriormente estabelecido: ao seguir na linha do tempo, episódio por episódio, o espectador finalmente chega à noite do Marco Zero. A partir de então, todo e qualquer salto temporal não será mais do presente

para o futuro, mas sim do presente para o passado, em analepse. Todos os eventos que acontecerão nos episódios seguintes se passarão em algum momento pós-Marco Zero, de forma que os saltos temporais, que antes eram “para frente” na linha do tempo, agora serão “para trás”.

Deve-se evitar confundir *flashback* com o que se denomina de salto temporal. O salto temporal consiste em uma cena inédita, que interrompe a trama principal, caracterizada como outra sequência independente. Denomina-se de *flashback* as cenas que já foram exibidas em algum momento anterior e que estão atreladas à memória ou pensamento de determinada personagem.

Por fim, é possível perceber que, do episódio 9 em diante, não haverá mais as sequências de *flashframes* que antecedem os saltos temporais. Em outras palavras, a série toma um rumo diferente, com padrões estilísticos distintos dos estabelecidos anteriormente.

Isto é o que Mittell (2015) chama de Efeito Especial Narrativo, um artifício que ocorre quando uma série muda seus padrões pré-estabelecidos de narração, para surpreender o espectador. Esses momentos colocam a estética operacional da narrativa em primeiro plano e destacam a constituição da obra. Muitas vezes, renuncia-se ao realismo estrito em troca da qualidade formal, na qual se pode observar o mecanismo do processo de narração, ao invés de deixar-se entreter unicamente pela história. O poder do Efeito Especial Narrativo vem da manipulação das normas, padrões e expectativas estabelecidas. Os espectadores aprendem a esperar que os mesmos padrões se repitam durante a história e, assim, quando há um efeito especial narrativo e este padrão muda, o espectador é surpreendido e forçado a ponderar sobre como a narração vai prosseguir (MITTELL, 2015).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Narrativas são construídas em concordância com a psicologia popular, ou seja, os processos comuns utilizados para se compreender o mundo. As habilidades de percepção desenvolvidas baseiam-se tanto na experiência real quanto na audiovisual. Desse modo, estereótipos, inferências incorretas e conclusões errôneas, às quais estamos propensos, têm um papel central na compreensão de uma narrativa (BORDWELL, 2002).

Uma obra audiovisual apresenta imagens e sons referentes a um mundo diegético. Durante a exibição, o espectador processa essas informações, examina os aspectos

importantes e constrói esquemas mentais vinculados à memória. Em uma narrativa progressiva, onde eventos e ações acontecem no fluxo temporal cronológico, é possível observar a progressão nas ações das personagens, seu estado mental, objetivos e realizações. O regalo do espectador, em narrativas anacrônicas, é dado pela necessidade de corrigir, revisar e atualizar o esquema mental, construído conforme a trama revela novas informações (GHISLOTTI, 2009). Afinal, a história de uma obra de ficção é uma representação mental construída pelo espectador a partir de seu conhecimento da trama. Conforme a trama, que está num estado de mudança constante, evolui, o espectador cria novas inferências, fortalece as hipóteses já existentes e abandona outras, reformando a todo o momento o esquema mental que construiu (BORDWELL, THOMPSON e ASHTON, 1997).

Uma narrativa pode, deliberadamente, levar o espectador a gerar inferências incorretas ou, ainda, a desafiar a canonicidade da trama. O espectador precisa, então, ajustar a sua expectativa, corrigir o esquema mental e propor novas explicações para aquilo que é apresentado (BORDWELL, 1985). Os eventos que causam esse tipo de conclusão incorreta funcionam como Enigmas Narrativos, provocam incerteza quanto ao que realmente aconteceu, como aconteceu, por que, quem estava envolvido, ou até se o evento ocorreu ou não. Enigmas Narrativos induzem diferentes formas de entrosamento, de suspense, curiosidade e especulação por parte do espectador. A partir disso, evidencia-se a importância da temporalidade em termos de serialidade, pois tanto o espectador quando o criador buscam gerir as múltiplas linhas temporais para assimilar o andamento do mundo diegético (MITTELL, 2015).

A tradição literária e audiovisual da representação do tempo sofreu uma série de alterações ao longo do século XX. É possível identificar uma concepção emergente a respeito do tempo a partir da relação entre a narrativa complexa, seus antepassados modernistas, e o desenvolvimento das TICs (tecnologias de informação e comunicação). Essa temporalidade complexa, emergente, renova modelos mais antigos de narrativa, porém não deve ser vista como um fenômeno sem precedentes, pois tem suas raízes em ideias modernistas de tempo e espaço. Todavia, enquanto alguns autores modernistas trabalhavam com a desintegração da forma com a qual vivenciamos o tempo, a narrativa complexa tende a efetuar, em diferentes graus, a recuperação do tempo. Enfatizam não apenas a fragmentação, como também a criação de ligações e vínculos entre os elementos fragmentados, o que amplia a possibilidade interpretativa. Se o Pós-modernismo trabalhou

com a fragmentação do tempo, o sujeito da era digital possui a habilidade de ordenar as informações fragmentadas. Em outras palavras, o tempo na narrativa complexa está sujeito à fragmentação, porém são fornecidos à audiência os recursos necessários para reconstruir a ordem e continuidade temporais. Apesar de o tempo ser dividido em linhas definidas, há uma relação de conectividade entre elas (CAMERON, 2008).

Talvez a dispersão das narrativas complexas, há duas décadas, não tenha apenas coincido com a difusão de tecnologias digitais e o crescimento da cibercultura, mas, sim, tenha sido uma consequência da mudança gerada pela “digitalidade”, como coloca Cameron (2008), na paisagem cultural à qual pertencem as obras audiovisuais contemporâneas. Nesse sentido, a narrativa complexa apresenta as mudanças tecnoculturais e aponta para maiores transformações na conceitualização do tempo.

A partir da popularização das TICs, a audiência de nicho passou a caracterizar o consumo contemporâneo. Alteram-se, assim, os processos relacionados à produção e distribuição do conteúdo audiovisual. Essas mudanças possibilitam novas formas de utilização da televisão e desafiam o conhecimento básico do veículo (LOTZ, 2014). O progresso das novas tecnologias permitiu aos indivíduos um crescimento dos níveis de controle sobre como, quando e onde se consome mídia (NAPOLI, 2010). É mais importante que isso, para a construção narrativa, é a possibilidade de reassistir episódios ou segmentos para melhor compreender os momentos complexos. No contexto contemporâneo, as narrativas são criadas para um espectador concentrado, que tem a opção de reassistir episódios para obter maior profundidade, que admira jogos formais e aprecia detalhes que necessitam do uso regular do botão de pausar e voltar (MITTELL, 2015).

O cenário midiático atual oferece uma disseminação inédita de material narrativo; em nenhum outro momento histórico houve tanta produção de conteúdo. A narrativa multiplicou-se através das mídias e dos diferentes gêneros, e está presente desde as propagandas até os videogames. Dessa forma, a audiência está hipersensível às estratégias narrativas, pois textos contemporâneos apresentam a tendência de expor a mecânica narrativa ao espectador. Pode-se afirmar que há uma estética operacional, na qual a audiência desfruta não apenas da história, mas também da destreza técnica, através da qual a história é conduzida (MITTELL, 2006 e CAMERON, 2009). Em HTGAWM, o que é mais atrativo e distinto não é a história que a série conta, mas as estratégias narrativas utilizadas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAZIN, André. *What is Cinema?* vol. 1. Trans. Hugh Gray. Berkeley: University of California Press, 1967.

BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Madison, WI: University of Wisconsin, 1985.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin; ASHTON, Jeremy. *Film art: An introduction*. New York: McGraw-Hill, 1997.

BORDWELL, David. *Film futures*. SubStance, v. 31, n. 1, p. 88-104, 2002.

CAMERON, Allan: *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, Palgrave Macmillan, 2008.

LOTZ, Amanda D. *The television will be revolutionized*. NYU Press, 2014.

MITTELL, Jason. *Complex TV: The poetics of contemporary television storytelling*. NYU Press, 2015.

YIN, Robert: *Estudo de Caso: Planejamento e Métodos*. Tradução: Ana Thorell; consultoria, supervisão e revisão técnica desta edição: Cláudio Damacena. Bookman. 2001.

Capítulos de Livros:

BORDWELL, David. *Historical poetics of cinema*. The cinematic text: Methods and approaches, v. 3, 1989.

CAMERON, Allan; CUBITT, Sean. "Infernal affairs and the ethics of complex narrative". In: *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, p. 151-66, 2009.

GHISLOTTI, Stefano. "Narrative comprehension made difficult: Film form and mnemonic devices in Memento". In: *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, v. 87, p. 106, 2009.

Artigos em Periódicos:

ALLEN, Richard J. "Beginning, Middle, End of an Era: Has Technology Trumped Aristotle?". *Journal of Film and Video*, v. 65, n. 1, p. 9-22, 2013.

GILLIAN, Jennifer (2011) "Television and New Media: Must-Click TV". New York: Routledge.

HILL, Rebecca. "Online Programming Realities: A Case Study of House of Cards and the Perceived Advantages Over Traditional Television". 2014.

MITTELL, Jason. "Narrative Complexity in Contemporary American Television." *The Velvet Light Trap*. Number 58, Fall 2006, University of Texas Press.

SIMONS, Jan: "Complex narratives". New review of Film and Television Studies. London: Routledge, v. 2, 2008.

Textos da Internet:

ROMANO, Andrew (2013). *The Way They Hook Us - For 13 Hours Straight*. <http://www.newsweek.com/2013/05/15/why-youre-addicted-tv-237340.html>. Acessado em: 03/02/2016.