

# Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea<sup>1</sup>

## *Narrative complexity in contemporary American Television*

■ JASON MITTELL \*

### RESUMO

Uma nova forma de entretenimento tem surgido nas últimas duas décadas conseguindo sucesso de público e crítica na televisão americana. Tal modelo se diferencia por usar a complexidade narrativa como uma alternativa às formas episódicas e seriadas. O objetivo deste artigo é remontar as características formais deste modelo de narração, o *storytelling*, explorar as particularidades de seu modo de fruição e de compreensão, além de apontar justificativas para sua emergência nos anos 1990. Para entender este fenômeno, precisamos utilizar a narratologia formal de modo a traçar sua estrutura e suas fronteiras, e ao mesmo tempo incorporar outros métodos para investigar como este modelo narrativo se cruza com os campos das indústrias criativas, das inovações tecnológicas, das práticas participatórias e da compreensão dos espectadores.

**Palavras-chave:** complexidade narrativa, *storytelling*, televisão, práticas participatórias

### ABSTRACT

A new form of entertainment in American television has emerged over the past two decades to both critical and popular acclaim. This model is distinct for its use of narrative complexity as an alternative to the conventional episodic and serial forms. The purpose of this essay is to chart out the formal attributes of this storytelling mode, explore its unique pleasures and patterns of comprehension, and suggest a range of reasons for its emergence in the 1990s. To understand this phenomenon we must use formal narratology to chart its structure and boundaries while incorporating other methods to explore how this narrative mode intersects with dimensions of creative industries, technological innovations, participatory practices and viewer comprehension.

**Keywords:** narrative complexity, storytelling, television, participatory practices

\* Professor associado do American Studies and Film & Media Culture no Middlebury College, Vermont, USA. E-mail: jmittell@middlebury.edu

1. Publicado originalmente como *Narrative Complexity in Contemporary American Television*, por Jason Mittell. In.: *Velvet Light Trap* Volume 58, pp.29-40. Copyright © 2006 by the University of Texas Press. Direitos reservados.

JUNTAMENTE COM A exibição de reconstituições dramáticas de crimes, das comédias do tipo *sitcom* e das competições em *reality shows* que povoam a programação da televisão americana, uma nova forma de entre-tenimento tem surgido nas últimas duas décadas, conseguindo sucesso de público e crítica. Tal modelo de *storytelling* para televisão se diferencia por usar a complexidade narrativa como uma alternativa às formas episódicas e seriadas que têm caracterizado a TV americana desde sua origem. Podemos identificar esse formato narrativo inovador nos grandes sucessos das últimas décadas, de *Seinfeld* a *Lost*, de *West Wing* a *The X-Files*, como também em programas exaltados pela crítica, mas ameaçados pela baixa audiência como *Arrested Development*, *Veronica Mars*, *Boomtown* e *Firefly*. A HBO construiu sua reputação e garantiu um número de assinantes com base em programas narrativamente complexos, como *The Sopranos*, *Six Feet Under*, *Curb your Enthusiasm* e *The Wire*. Esses programas oferecem claramente uma alternativa à narrativa televisiva convencional – o objetivo deste artigo é remontar às características formais do modelo *storytelling*, explorar as particularidades de seu modo de fruição e de compreensão, além de apontar justificativas para sua emergência nos anos 1990.

Para entender as práticas de *storytelling* da televisão americana contemporânea é necessário considerar a complexidade narrativa como um modelo de narração diferenciado, como nos indica a análise que David Bordwell faz da narrativa fílmica. Para Bordwell (1985), um modelo narrativo é um conjunto de normas historicamente diferenciado de construção e compreensão narrativa. Ele atravessa gêneros, autores específicos e movimentos artísticos para forjar uma categoria coerente de práticas. O autor recupera modelos específicos do cinema, como o modelo clássico hollywoodiano, o de arte e o do materialismo histórico, entendendo que cada um deles apresenta estratégias de *storytelling* diferentes ainda que façam referência um ao outro e ainda que se sustentem também com base em outros modelos. Kristin Thompson ampliou a abordagem que Bordwell faz da televisão sugerindo que programas como *Twin Peaks* e *The Singing Detective* possam ser convenientemente tomados como *televisão de arte*, já que importam regras do cinema de arte para a tela pequena (Thompson, 2003). 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.

A complexidade narrativa já está suficientemente difundida e popularizada a ponto de podermos considerar o período que abrange dos anos 1990 até hoje como a era da complexidade televisiva. A complexidade não tomou o lugar das formas convencionais na maior parte da programação atual – ainda são exibidos muito mais *sitcoms* e dramas convencionais do que narrativas complexas. Da mesma forma que a Hollywood dos anos 1970 é lembrada muito mais pelo trabalho inovador de Altman, Scorsese e Coppola do que pelas tragédias, romances e comédias baseadas em lugares comuns (e na maioria das vezes mais populares) que lotaram as salas de cinema, acredito que a televisão dos últimos 20 anos será lembrada como uma era de experimentação e inovação narrativa, desafiando as regras do que pode ser feito nesse meio. Assim, para nossa argumentação, é interessante investigar como a televisão de hoje redefiniu as regras de várias formas que denomino *complexas*. Embora esse modelo não represente a maior parcela da programação televisiva e nem os programas mais populares (pelo menos dentro do padrão falível dos índices de Nielsen), um número suficientemente bem difundido de programas opera contra as práticas narrativas convencionais utilizando um conjunto de técnicas de narração que justificam a presente análise<sup>1</sup>.

Obviamente os rótulos *convencional* e *complexo* não estão livres de um julgamento de valor, da mesma forma que termos como *primitivo* e *clássico* assinalam pontos de vista analíticos nos estudos fílmicos. E ainda que eu tenha defendido a importância das questões envolvendo juízos de valor nos estudos de televisão, e esta é uma tendência que as abordagens críticas contemporâneas desconsideram, não afirmo que tais termos marquem explicitamente um julgamento (Mittell, 2005). Complexidade e valor não se implicam mutuamente – pessoalmente, prefiro assistir a programas convencionais de alta qualidade como *The Dick Van Dyke Show* e *Everybody Loves Raymond* do que a *24 Horas*, que é narrativamente complexo mas confuso conceitualmente e logicamente enlouquecedor. No entanto, a complexidade narrativa oferece uma gama de oportunidades criativas e uma perspectiva de retorno do público que são únicas no meio televisivo. Ela deve ser estudada e entendida como um passo chave na história das formas narrativas televisivas<sup>2</sup>. Podemos pensar que a fruição proporcionada por narrativas complexas são mais ricas e mais multifacetadas do que aquela oferecida pela programação convencional. No entanto, os juízos de valor devem estar associados a programas específicos mais do que a exaltar a superioridade de todo um modelo ou gênero narrativo. Assim, mesmo sem nos furtarmos aos aspectos de julgamento das transformações ocorridas na

1. O presente artigo considera como entretenimento a programação composta por séries roteirizadas envolvendo situações recorrentes e/ou exclusivamente personagens; assim, filmes feitos para televisão, minisséries, comédias com esquetes, coletâneas, programas de variedades, programas de notícia, documentários e *reality shows*, embora tenham aspectos interessantes e potencialmente incorporem traços desses modelos narrativos, estão excluídos do meu espectro de análise.

2. Provavelmente muitas das características da complexidade narrativa são mais comuns em outros formatos da televisão nacional e, certamente, a influência da televisão britânica sobre a grade de programação americana não pode ser ignorada. Ainda assim, é válido entender como a programação da televisão americana, que evidentemente satura o mercado midiático global, se desenvolveu segundo seus próprios parâmetros.

narrativa, o objetivo da análise não é defender que a televisão contemporânea seja de alguma forma melhor do que ela era nos anos 1970. Exploramos como e por que as estratégias narrativas mudaram e observamos as implicações culturais mais abrangentes deste deslocamento.

Os estudiosos de televisão normalmente têm evitado realizar análises voltadas para a forma narrativa do meio, já que os estudos de televisão surgiram do duplo paradigma da comunicação de massa e dos estudos culturais e de como esses dois tendem a privilegiar os impactos sociais em detrimento das análises estéticas, ainda que se utilizem de metodologias marcadamente diferentes. As análises feitas sobre a narração televisiva convencional são surpreendentemente limitadas, tendo como trabalhos de peso na área os de Horace Newcomb (1974), Robert Allen (1985), Sarah Kozloff (1992), John Ellis (1992), e Jane Feuer (1986). Algumas análises iniciais sobre estratégias narrativas inovadoras feitas por Newcomb (1985), Christopher Anderson (1987), Thomas Schatz (1987), and Marc Dolan (1995) identificam os antecedentes da complexidade narrativa contemporânea em *Magnum, P.I.*, *St. Elsewhere*, e *Twin Peaks*. Mais recentemente, Steven Johnson (2005) e Jeffrey Sconce (2004) articularam suas próprias visões sobre a forma narrativa da televisão contemporânea, oferecendo *insights* a partir dos quais parti; entendo esses escritos como um sinal de que os críticos de mídia estão voltando sua atenção para questões formais e estéticas que normalmente foram relegadas durante o desenvolvimento das pesquisas de televisão como um campo de estudo. Circunscrevendo tais fontes, podemos demonstrar, através de perspectiva detalhada da forma narratológica encontrada na televisão americana contemporânea, uma verdadeira inovação estética única em seu meio. Este novo modelo que denomino complexidade narrativa não é tão uniforme e não é tão marcado pela convenção como as normas episódicas ou seriadas (na verdade, provavelmente sua característica mais instigante é não ser convencional), mas ainda assim consideramos que seja útil recortar um número crescente de programas que operam contra as regras das tradições episódicas e seriadas operando de formas variadas e intrigantes. Enquanto alguns estudiosos consideram esse modelo emergente como uma televisão *novelística*, contraponho que ele é singular no meio televisivo apesar das influências claras de outros formatos como as novelas, os filmes, os videogames e as histórias em quadrinhos<sup>3</sup>.

Ao examinar a complexidade narrativa como um modelo narrativo, estou seguindo um paradigma da poética histórica que situa os progressos formais dentro de contextos históricos específicos de produção, circulação e recepção<sup>4</sup>. De acordo com essa abordagem, as inovações nos formatos midiáticos não são entendidas como uma liberação criativa sob responsabilidade de artistas

3. Ver McGrath (2000) para a referência de uma caracterização da televisão novelística.

4. Ver Bordwell (1989); Jenkins (1995b). Mittell (2004) aplica a poética histórica à televisão via *Dragnet* e o gênero policial.

visionários, mas sim como a combinatória de um conjunto de forças históricas que operam para transformar as normas estabelecidas através de uma prática criativa. Este tipo de análise atenta para os elementos formais de qualquer meio que analisa, ao mesmo tempo em que também observa os contextos históricos que contribuíram para moldar transformações e perpetuar determinadas normas em específico. Sendo assim, quais os contextos a serem levados em consideração que possibilitaram o surgimento da complexidade narrativa? Algumas transformações na indústria midiática, nas tecnologias e no comportamento do público coincidiram com o surgimento da complexidade narrativa sem, contudo, operarem como razão principal de tal evolução formal. Mas certamente possibilitaram o florescimento de suas estratégias criativas. Embora consideremos que haja muito mais a ser examinado no desenvolvimento desses contextos, traçando um panorama das principais mudanças ocorridas na prática televisiva dos anos 1990, observamos tanto como essas transformações impactaram as práticas criativas e como os aspectos formais sempre se expandem para além das fronteiras textuais.

Um dos aspectos centrais para a emergência da complexidade narrativa na televisão contemporânea é a mudança de perspectiva em relação à necessidade de legitimidade do meio e o apelo que ele exerce para quem cria. Muitos dos programas televisivos inovadores dos últimos 20 anos são obra de realizadores que começaram suas carreiras trabalhando com filmes, um meio culturalmente mais distinto: David Lynch (*Twin Peaks*) e Barry Levinson (*Homicide: Life on the Street* e *Oz*) como diretores, Aaron Sorkin (*Sports Night* e *West Wing*), Joss Whedon (*Buffy*, *Angel*, e *Firefly*), Alan Ball (*Six Feet Under*), e J. J. Abrams (*Alias* e *Lost*), como roteiristas. O apelo da televisão vem em parte de sua fama como um meio repleto de produtores e no qual escritores e realizadores têm mais controle sobre sua obra do que no modelo do cinema centrado na figura do diretor. Somado a isso, como a televisão dos *reality shows* apareceu como alternativa popular e financeiramente compensatória em comparação à programação roteirizada, os escritores dedicados à televisão passaram a procurar algo a oferecer de singular na ficção televisiva; a complexidade narrativa evidencia um dos limites dos *reality shows* na medida em que atesta a manipulação cuidadosamente controlada da trama e das personagens nas formas dramática e cômica e que os produtores consideram mais difícil de reproduzir<sup>5</sup>. Muitos desses escritores aceitam os grandes desafios e possibilidades criativas nos formatos seriados longos, já que o aprofundamento na caracterização das personagens, a continuidade do enredo e as variações a cada episódio não são possíveis num filme de duas horas de duração – note-se como o filme de Whedon, *Serenity*, responsável por ampliar a narrativa de *Firefly*, condensou a trama de uma temporada

5. Não sugiro que falte complexidade à *reality television*, mas, aparentemente, o arco típico da maioria dos *reality shows* se sustenta mais pelas personagens e seus relacionamentos (como em novelas, tradicionalmente) do que pelos eventos e tramas.

# D

inteira em duas horas, reduzindo a variedade do *storytelling*, o trabalho com as personagens e a manutenção do suspense. Enquanto a inovação na narração fílmica aparece como um modelo *raro* nos últimos anos, encontrada em filmes na linha quebra-cabeça como *Amnésia* e *Adaptação*, as regras de Hollywood ainda favorecem espetáculos e fórmulas apropriadas para um lançamento de sucesso; em contraste, muitos programas televisivos narrativamente complexos figuram entre os mais bem-sucedidos do meio, dando a entender que o mercado destinado à complexidade é mais valorizado na televisão do que no cinema.

Certamente as mudanças na indústria televisiva ajudaram a reforçar as estratégias para a complexidade. A lógica tradicional da indústria assumia que a inconstância do público a narrativas seriadas semanalmente e as pressões relacionadas a direitos favoreceram a manutenção de episódios de *sitcoms* convencionais e de dramas processuais intercambiáveis. Mas conforme o número de canais cresceu e a audiência de qualquer tipo de programa foi reduzida, as redes de televisão e seus canais acabaram por reconhecer que para um programa ser economicamente viável pode ser suficiente um público seguidor pequeno, porém dedicado. A audiência de *Buffy* e de *Veronica Mars*, no geral, não os transformaram em *hits*, mas atingiram as expectativas de redes mais novas como a United Paramount Network (UPN) e a WarnerBros (WB). E, ainda, a adesão em setores demográficos e culturais atraídos por essa programação encorajou redes televisivas a deixar que tais experimentos reunissem um público. Muitos programas complexos apelavam para um público reduzido composto por espectadores com maior grau de instrução e que normalmente evitariam a televisão, exceto por programas como *The West Wing*, *The Simpsons* e *The Sopranos* – não é preciso dizer que um público que assiste pouco à televisão é particularmente valorizado por anunciantes. Para os canais a cabo como a HBO, programas complexos como *The Wire*, *Oz* e *Deadwood* podem não ter o *status* de um *Sopranos*, mas seu prestígio ultrapassa a imagem do próprio canal como mais sofisticado do que a televisão tradicional e, dessa forma, valem um prêmio mensal (e revertem em vendas de DVD na sequência). Enquanto muitos programas complexos como *Firefly*, *Boomtown*, *Wonderfalls*, e a mais recente inovação, *My So-Called Life* nunca tiveram o tempo para firmar um público cativo, todos eles, tendo uma vida curta, surgiram em DVD na medida em que seus fãs dedicados adotaram a possibilidade de colecionar televisão nesse novo formato, um ramo que a indústria midiática anseia por capitalizar através da criação de programas com um nível máximo de *reassistência* (*rewatchability*).

As transformações tecnológicas aceleraram esse deslocamento de muitas maneiras. Durante os primeiros 30 anos, o meio televisivo era essencialmente

controlado por redes de televisão que ofereciam uma programação restrita, distribuída em horários limitados, e sem acesso a conteúdos. Na medida em que ele retorna abafado pelos direitos de uso, os programas passaram a ser exibidos fora de ordem, contribuindo para que as narrativas episódicas incluíssem uma apresentação em série quase aleatória. Desde a popularização da transmissão a cabo e do equipamento de videocassete no início dos anos 1980, a balança pendeu mais para o lado do controle do espectador – a proliferação de canais contribuiu para a repetição rotineira de programas de modo que os espectadores pudessem acompanhá-los através de reprises veiculadas cronologicamente ou ainda pudessem ver aqueles que perderam diversas vezes durante a semana. As tecnologias que permitem variação no tempo da exibição, como os videocassetes e gravadores de vídeo digitais, possibilitam aos espectadores escolherem quando querem assistir a um programa. E, um dado mais importante no sentido da construção da narrativa, eles podem rever episódios ou partes deles para analisar momentos complexos. Enquanto séries selecionadas foram vendidas em fitas de vídeo durante anos, o tamanho compacto e a qualidade visual dos DVDs levaram a uma explosão de um novo modelo de como assistir televisão, em que os fãs, acompanhando uma temporada por vez de um determinado programa (como as tentativas muitas vezes relatadas de assistir uma temporada inteira da série *24 horas* para recuperar seu enquadramento temporal diegético) são encorajados a ver múltiplas vezes o que antes era uma forma de entretenimento essencialmente efêmera.

As transformações tecnológicas distantes da tela da televisão também impactaram a narrativa televisiva. A ubiquidade da internet permitiu que os fãs adotassem uma *inteligência coletiva* na busca por informações, interpretações e discussões de narrativas complexas que convidam à participação e ao engajamento – e em programas como *Babylon 5* e *Veronica Mars*, os próprios criadores participam das discussões e usam fóruns como forma de obter *feedback* sobre a compreensão e a fruição deles<sup>6</sup>. Outras tecnologias digitais, como os videogames, os blogs, sites de RPG e sites de fãs abriram espaços para que espectadores ampliem sua participação nesses ricos mundos ficcionais para além do fluxo unilateral da televisão tradicional. São estendidos os metaversos das elaborações narrativas complexas como a de Sunnydale de *Buffy* ou a Springfield de *Simpsons* até atingir âmbitos completamente interativos e participativos. Os consumidores e as práticas de criação da cultura de fã, entendidos pelos estudos culturais como um fenômeno subcultural nos anos 1990, ficaram mais largamente distribuídos e mais afeitos à participação com a disseminação da internet, fazendo do comportamento ativo do público uma prática cada vez mais predominante. Ainda que nenhuma dessas novas tecnologias tenha

6. Ver Jenkins (1995 a: 54), para um exemplo inicial dessa prática tecnológica; Jenkins recupera a citação de um fã na internet, “Você imagina o *Twin Peaks* exibido antes dos videocassetes ou sem a internet? Seria um inferno!”

provocado diretamente o surgimento da complexidade narrativa, o incentivo e as possibilidades que elas abriram tanto para a indústria midiática quanto para espectadores acabaram por permitir o sucesso de muitos destes programas.

O argumento de que os caminhos da programação televisiva são um reflexo direto do gosto do público e das práticas instituídas trata-se de uma simplificação. Não há dúvidas de que muitas das inovações envolvendo a complexidade narrativa foram barradas por terem sido ativamente abraçadas pelos espectadores. Utilizando as novas tecnologias para gravar programas em casa, os DVDs, e a participação online, os espectadores assumiram um papel ativo no consumo de uma televisão narrativamente complexa, contribuindo para que ela prospere no seio da indústria midiática. Como sugiro a seguir, este formato de programação demanda um processo ativo e atento de entendimento com o objetivo de decodificar tanto histórias complexas quanto os modelos de *storytelling* oferecidos pela televisão contemporânea. O público tende a aderir a programas complexos de uma forma muito mais apaixonada e comprometida do que à maior parte da programação da televisão convencional. Usam estes programas como base para uma cultura de fã fortalecida e podem dar uma resposta ativa à indústria televisiva (especialmente quando seu programa ameaça ser cancelado). O surgimento da complexidade narrativa também cresceu na crítica amadora de televisão ao passo em que sites como *televisionwithoutpity.com* oferecem comentários interessantes e bem-humorados sobre os episódios da programação semanal<sup>7</sup>. Steven Johnson argumenta que essa forma de complexidade proporciona aos espectadores uma *ginástica cognitiva* que contribui para a habilidade de resolver problemas e para a capacidade de observação – seja este argumento substanciado empiricamente ou não, é certo que este ramo do *storytelling* televisivo encoraja o público a ser mais engajado ativamente e oferece um espectro mais amplo de recompensas e de fruição que a maior parte da programação televisiva. Seria difícil atribuir a qualquer um dos processos de desenvolvimento industrial, criativo, tecnológico e participativo a causa direta pela emergência da complexidade narrativa, juntos eles preparam o terreno para seu desenvolvimento e popularização.

Mas o que é exatamente a complexidade narrativa? Em seu nível mais básico, é uma redefinição de formas episódicas sob a influência da narração em série – não é necessariamente uma fusão completa dos formatos episódicos e seriados, mas um equilíbrio volátil. Recusando a necessidade de fechamento da trama em cada episódio, que caracteriza o formato episódico convencional, a complexidade narrativa privilegia estórias com continuidade e passando por diversos gêneros. Somado a isso, a complexidade narrativa desvincula o formato seriado das concepções genéricas identificadas nas novelas – muitos

7. Este site trata tanto dos *reality shows* quanto dos dramas roteirizados (não as *sitcoms*). Entre os dramas, a maioria poderia ser entendida como narrativamente complexa; e o grupo de programas que o site decidiu não abordar é o dos mais convencionais.



programas complexos (embora certamente não sejam todos) contam histórias de maneira seriada ao mesmo tempo em que rejeitam ou desconsideram o estilo melodramático. Desconsideram ainda a atenção dada pelas novelas mais aos relacionamentos do que à trama, o que também distancia os programas contemporâneos das conotações culturais do referido gênero novelístico<sup>8</sup>. A narração nas novelas certamente pode ser complexa e requer um alto nível de postura ativa do público para engrenar na rede de relações e histórias prévias evocadas em cada virada da trama. Em contrapartida, na programação narrativamente complexa, o desenvolvimento da trama tem posição muito mais central, possibilitando emergir um relacionamento e um drama associado às personagens a partir do desenrolar do enredo e, dessa forma, atribui ênfase de maneira reversa às novelas.

Historicamente, a mudança em direção à complexidade data do final dos anos 1970 e início dos anos 1980, quando novelas exibidas em horário nobre, como *Dallas* e *Dynasty* (bem como as paródias antecedentes *Soap* e *Mary Hartman, Mary Hartman*) eram inovações com popularidade e eram programas com maior aprovação da crítica (apesar dos índices de audiência inicialmente precários). Como *Hill ST. Blues*, *St. Elsewhere*, *Cheers* importavam o *storytelling* seriado para programas policiais, dramas médicos e *sitcoms* respectivamente<sup>9</sup>. Diferente das novelas, essas séries veiculadas no horário nobre não adotavam uniformemente a prática de adiar o desfecho narrativo, já que normalmente tais programas apresentavam tramas episódicas combinadas a arcos narrativos multiepisódicos e dramas contínuos de relacionamento. Estes primeiros programas tendiam a atrelar histórias episódicas e seriadas a regras genéricas típicas – histórias de relacionamento atravessavam episódios, como nas novelas, mas nos casos policial e médico normalmente a ligação se fazia dentro de um episódio ou de forma seriada, dividido em duas partes. Assim, diferente das novelas, episódios isolados eram mais diferenciados em sua identidade e representavam mais do que apenas um passo numa jornada narrativa mais ampla. Divisões parecidas a essas entre relacionamentos seriados e tramas episódicas seguiram até programas do final dos anos 1980 como *Moonlighting*, *thirtysomething*, e *Star Trek: The Next Generation*, todos tendo incorporado recursos narrativos que viriam a se tornar mais comuns nos anos 1990.

Os programas, a partir dos anos 1990 em diante, basearam-se nas inovações dos anos 1980 expandindo o papel dos arcos históricos entre episódios e temporadas. As primeiras tentativas de realização desse arco narrativo longo em meados dos anos 1980, notadamente, *Wiseguy* e *Crime Story*, não cativaram o público e nem foram imitados até o momento do sucesso de *Twin Peaks* no início dos anos 1990. Esse *hit cult*, cuja influência foi mais duradoura do que a

8. Ver Allen (1985). A fruição do gênero associada às novelas e à complexidade narrativa é um assunto complicado para além do alcance deste artigo. Rapidamente, Warhol delinea uma fruição narrativa tradicionalmente feminina, que acredito ser incorporada em gêneros mais masculinos em estruturas narrativas na programação complexa. Assim há uma fruição mais variada para os espectadores do que as novelas convencionais e/ou os dramas processuais.

9. Thompson (1996) realiza um estudo das inovações da programação televisiva de nossa era.

série em si, detonou uma leva de programas que adotaram as mesmas estratégias de criação e que ao mesmo tempo deixavam de lado seus excessos estilísticos e estranhezas temáticas. Como um cruzamento bem-sucedido entre um caso de mistério, uma novela e um filme de arte, *Twin Peaks* proporcionou aos espectadores e aos executivos da televisão um vislumbrar das práticas narrativas que as séries iriam desbancar. *Twin Peaks* era, em última análise, um fracasso de audiência, mas os comentários positivos e elogios recebidos abriram as portas para outros programas que no início da década de 1990 tomaram a liberdade criativa na forma de narrar, mais notadamente *Seinfeld* e *The X-Files*. Ambos acrescentam aspectos essenciais ao repertório da complexidade narrativa com maior sucesso de audiência.

*The X-Files* exemplifica o que é provavelmente a marca central da complexidade narrativa: uma interação entre as demandas da narração episódica e seriada. Dramas complexos como *The X-Files*, *Buffy the Vampire Slayer*, *Angel* e *The Sopranos* frequentemente oscilam entre a narração com arco alongado e episódios isolados. Como Sconce aponta, qualquer dos episódios de *X-Files* pode se concentrar na *mitologia* de longo prazo, uma trama conspiratória contínua, altamente elaborada com solução indefinidamente adiada ou pode oferecer histórias autônomas trazendo um *monstro-da-semana* que geralmente existe fora do espectro mitológico. Embora *The X-Files* apresente uma gama de inovações narrativas influentes, o eventual declínio criativo do programa e de sua crítica sublinha uma das principais tensões inerentes à complexidade narrativa: equilibrar as exigências competitivas e de fruição da produção episódica e da seriada. De acordo com os espectadores e os críticos, o programa foi acometido de uma disjunção muito grande entre a mitologia demasiadamente complexa e insatisfatoriamente distendida e a independência e desapego dos episódios do tipo *monstro-da-semana*, que poderiam contradizer o conhecimento acumulado sobre a conspiração. Por exemplo, o episódio largamente estudado (e bem paródico) *Jose Chung's From Outer Space* satiriza as conspirações desenvolvidas no programa ao passo que os eventos que apresenta parecem minar algumas das revelações da mitologia relacionada à presença de alienígenas na Terra. Independente do gosto dos espectadores em desvendar os mistérios por trás da busca incessante do Agente Mulder, este episódio (como muitos outros) deixa os fãs sem saber direito como encaixar consistentemente os eventos dentro do mundo criado. Os espectadores ficaram então divididos entre aqueles fanáticos por conspiração, que entendiam os episódios do tipo *monstro-da-semana*, muitas vezes reflexivos e com tom divergente, como desvio em relação aos sérios mistérios mitológicos, e aqueles fãs que aprenderam a gostar da coerência dos episódios isolados à luz do arco contraditório e cada

vez mais inescrutável – pessoalmente, eu estava no último acampamento antes de abandonar completamente o programa.

*Buffy* e *Angel* são programas claramente mais aptos a gerenciar a demanda dúbia por fruição episódica e seriada. Os dois (juntos e cada um deles) apresentam uma mitologia rica, contínua, associada a uma batalha entre as forças do bem e do mal. Seus enredos se concentram em arcos narrativos abarcando a temporada e incluem um vilão em particular, ou *big bad*, no linguajar de *Buffy*. Numa mesma temporada, quase todos os episódios fazem avançar o arco da história ao mesmo tempo em que oferecem coerência ao episódio e também pequenas resoluções de conflito. Mesmo os episódios mais experimentais ou mais instantâneos equilibram-se nas demandas episódicas e seriadas; por exemplo, o episódio *Hush*, de *Buffy*, apresenta literalmente os monstros-da-semana, conhecidos como *The Gentlemen*, que roubam as vozes da cidade de Sunnydale, resultando numa narração impressionante feita quase em silêncio. Apesar de possuir vilões únicos e um modo muito incomum de narrar, sem palavras, ainda assim *Hush* faz avançar vários dos arcos narrativos à medida que as personagens revelam segredos essenciais e estreitam seus relacionamentos; muitos outros episódios de *Buffy* e de *Angel* apresentam elementos episódicos exclusivos perpassados por arcos narrativos. Tais programas também entrelaçam os arcos narrativos com melodramas de relacionamento e com o desenvolvimento de personagens – como um exemplo de onde isso está melhor realizado, *Buffy* usa o *momentum* de adiantamento da trama para estimular reações emocionais nas personagens e permite que esses relacionamentos levem a história adiante. Como exemplificamos, *Hush* consegue ao mesmo tempo dar fechamento ao monstro-da-semana, levar adiante o relacionamento entre *Buffy* e *Riley* e acrescentar novos meandros ao arco narrativo da temporada envolvendo a *Iniciativa*.

No entanto, a complexidade narrativa não pode ser definida simplesmente como uma serialidade de episódios em horário nobre; levando em conta o modelo maior da complexidade, muitos programas atuam contra as regras da série e ao mesmo tempo adotam estratégias narrativas que vão contra a convenção da construção de episódios. *Seinfeld*, por exemplo, estabelece um relacionamento misto entre a trama seriada – algumas temporadas apresentam situações com continuidade, como aquela sobre o programa piloto *Jerry* para a NBC, como o aguardado casamento de *George* ou como o novo emprego de *Elaine*. Esses arcos narrativos curtos funcionam especialmente para construir um pano de fundo para a inserção de piadas e de referências autoconscientes – *George* sugere uma ideia de história para um dos episódios da série que elabora com *Jerry* “sobre o nada”. Tal ideia está baseada na noite em que ambos aguardavam uma

# D

mesa num restaurante chinês, sendo que esta foi realmente a trama de outro episódio antecedente. Contudo, esses arcos narrativos e essas tramas contínuas demandam pouco conhecimento explícito levado de um episódio a outro, já que ações e eventos raramente continuam entre episódios – especialmente em virtude da falta de muitas ações ou eventos significativos num programa dedicado a fazer crônica a partir de minúcias e insignificâncias. Certamente a fruição do mundo ficcional do programa é aumentada quanto mais se nota as referências contínuas, como Art Vandelay ou Bob Sacamano, mas a compreensão da narrativa não implica no engajamento em arcos narrativos de longo prazo, como acontece no caso de *The X-Files* e *Buffy*. Ainda que *Seinfeld* ofereça uma riqueza em termos de complexidade narrativa, muito em função de sua recusa em adaptar-se a regras de encerramento episódios, de solução de conflitos e de organizar diferentes tramas, muitos de seus episódios relegam suas personagens a situações insustentáveis – Kramer é preso por ser cafetão, Jerry sai correndo em direção à floresta depois de se tornar um *lobisomem*, George fica preso no banheiro de um avião com um assassino em série. Esses momentos sem solução não funcionam como ganchos como nas séries dramáticas, mas sim como tiradas cômicas que não se destinam a serem referenciadas novamente.

*Seinfeld* e outras comédias narrativamente complexas como *The Simpsons*, *Malcolm in the Middle*, *Curb Your Enthusiasm*, e *Arrested Development* utilizam-se do formato televisivo de episódios para driblar a regra de retornar ao equilíbrio e de manter a continuidade das situações ao mesmo tempo em que adotam a continuidade seriada – algumas tramas de fato continuam enquanto outras não são mais recuperadas. *Arrested Development* é uma comédia explicitamente seriada que subverte ainda mais tal convenção, na medida em que a maioria dos episódios termina com a chamada “na próxima semana em *Arrested Development*” e mostra cenas que dão prosseguimento às histórias do episódio exibido. Contudo, os espectadores habituais logo percebem que os episódios seguintes não exibem as cenas anunciadas e tais cenas também não terão de fato acontecido no contexto da continuidade da história (embora na segunda temporada o programa mude essa regra e permita que uma parte desse material de chamada aconteça diegeticamente). Da mesma forma, *The Simpsons* geralmente adota um tom excessivo e até mesmo paródico em sua forma episódica, na medida em que rejeita a continuidade entre os episódios e retorna a um estado de equilíbrio indefinido no tempo presente, com Bart no quarto ano e uma estase generalizada da família desajustada (Mittell, 2004). Contudo, há exceções a essas regras, como no caso do casamento de Apu e dos cuidados com os óctuplos, o que sugere que ao menos dois anos se passaram no ciclo de vida de Springfield – ainda que ninguém tenha envelhecido. *The Simpsons*, normalmente

fazendo piadas sobre a necessidade de voltar a um estado de equilíbrio, oferece uma expectativa ambígua com relação a que transformações serão zeradas após cada episódio – como, por exemplo, a perda frequente de emprego, a destruição da propriedade e o dano a relacionamentos que serão revitalizados no episódio da semana seguinte. E ainda aquelas que passaram de um a outro de forma seriada – como a relação entre as famílias de Apu, de Skinner e de Crabapple e a morte de Maude Flanders. Assim, essas comédias complexas incorporam seletivamente as normas da ficção seriada costurando alguns eventos em seu pano de fundo e, ao mesmo tempo, ambigualmente descartando outros no lugar mais comum das histórias episódicas esquecidas. Espectadores devem deixar essa diferença de lado entendendo-a como uma inconsistência ou devem assumi-la como uns traços sofisticados da complexidade narrativa – registros da atividade dos fãs na internet sugerem que essa última hipótese é mais comum uma vez que o público aceita a alteração das regras como um dos aspectos sofisticados da fruição proporcionada por essas comédias complexas.

*Seinfeld* caracteriza outra faceta da complexidade narrativa, proporcionando um modelo mais autoconsciente de narração em comparação ao comum na narração televisiva convencional (Smith, 1995). O programa revela na mecânica de sua trama histórias costuradas para cada personagem apresentadas num determinado episódio através de uma coincidência improvável, referências paródicas com a mídia e uma estrutura circular. Nas narrativas televisivas convencionais que incluem uma trama A e B, essas duas histórias podem apresentar paralelos temáticos ou podem proporcionar um contraponto uma a outra, mas raramente elas interagem no nível da ação. A complexidade, especialmente no caso das comédias, opera contra tais regras na medida em que altera a relação entre as diversas tramas criando histórias que se entrelaçam e normalmente colidem e coincidem. *Seinfeld* normalmente começa suas quatro tramas separadamente, deixando por conta da imaginação do espectador experiente como as histórias vão colidir a partir do desenrolar inesperado durante a diegese<sup>10</sup>. Esse entrelaçamento de trama foi adotado e ampliado em *Curb your Enthusiasm* e em *Arrested Development*, ampliando as coincidências e colisões entre episódios de uma maneira que transforma a narrativa seriada em piadas internas bem elaboradas – só sabendo do encontro entre Larry e Michael, o homem cego da primeira temporada de *Curb*, faz sentido seu retorno na quarta temporada. Da mesma forma, *Arrested* amplia o número de tramas coincidentes por episódio incluindo normalmente seis ou mais linhas de ação tangenciando uma a outra e resultando em coincidências improváveis, reviravoltas e repercussões irônicas, algumas das quais podem não ser evidentes até em episódios ou temporadas subsequentes.

10. Johnson (2005) debate em profundidade a trama com múltiplos fios narrativos.

Esse modelo de narrativa cômica é normalmente muito curiosa em seus próprios termos e, ao mesmo tempo, sugerem uma fruição para o público que usualmente não está disponível na narrativa televisiva tradicional. Os espectadores dessas comédias complexas como *Seinfeld* e *Arrested Development* não se concentram no mundo diegético proporcionado pelas *sitcoms*, mas descobrem nos mecanismos criativos e na habilidade dos produtores em garantir essas estruturas complexas uma maneira de acompanhar que Sconce denomina *metarreflexiva*, mas que demanda uma consideração mais detalhada. Esse tipo de fruição indica uma noção contundente articulada por Neil Harris quando trata de P.T. Barnum: Harris sugere que as façanhas e truques de Barnum convidavam os espectadores a assumir uma *estética operacional* em que a fruição estava menos relacionada ao *o que vai acontecer* e mais a *o que o motivou a fazer isso?* (Harris, 1981; Gunning, 1995; Trahair, 2004) Ao assistir a *Seinfeld* esperamos que os objetivos triviais de cada personagem sejam frustrados no desvendar da farsa, mas assistimos também para ver como os escritores conseguirão acionar os procedimentos narrativos necessários para reunir as quatro linhas de ação na máquina de narrativas cômicas bem calibrada proposta por Rube Goldberg. Há um certo nível de autoconsciência nesse modelo de trama, ele está não apenas na reflexividade explícita que estes programas articulam (como o programa-dentro-do-programa de *Seinfeld* ou como o flerte com o conhecimento das técnicas televisivas em *Arrested Development* na inserção de produtos, uso de dublês e narração com voz *over*) mas também a consciência de que os espectadores acompanham programas complexos em parte para saber *como vão fazer*. Essa estética operacional está demonstrada na dissecação feita por fãs em fóruns na internet das técnicas utilizadas nas comédias e dramas complexos para guiar, manipular, iludir e desviar a atenção dos espectadores dando a entender que a principal fruição é desvendar como operam os procedimentos narrativos<sup>11</sup>. Vemos esses programas não apenas para sermos inseridos num mundo narrativo realístico (embora isso possa mesmo acontecer), mas também para ver as engrenagens funcionando, nos maravilhando com a artimanha necessária para realizar tais pirotécnicas narrativas.

A estética operacional é elevada dentro dos programas narrativamente complexos, em sequências específicas ou em episódios que podemos considerar próximos a efeitos especiais. Análises dos efeitos especiais no cinema enfatizam como esses momentos de admiração e deslumbramento nos tiram da diegese e nos convidam a ficar maravilhados com a técnica necessária para compor imagens de viagens interplanetárias, dinossauros realistas ou ainda voos elaborados passando sobre o topo das árvores. Esses espetáculos frequentemente são realizados em oposição à narração, remontando às atrações cinematográficas

11. Estes debates podem ser encontrados em diversos dramas como *Alias*, *24 Horas*, e *Lost* no site [televisionwithoutpity.com](http://televisionwithoutpity.com), *The Simpsons* em [snpp.com](http://snpp.com). E sobre *Arrested Development* em [the-op.com](http://the-op.com), embora haja certamente uma dezena de outras discussões na internet sobre esses programas.

que precederam os filmes narrativos. Elas desconsideram o formato da narrativa clássica no cinema que faz sucesso de bilheteria hoje (Ndalianis, 2004). Esses efeitos especiais aparecem sim na televisão (embora possamos considerar que o modelo visual predominante na televisão é aquele que enfatiza os padrões de beleza excessivos como nos comerciais de cerveja e de *Baywatch*, mais do que as pirotecnias da tela grande). No entanto, os programas narrativamente complexos proporcionam um outro modelo de atração: o efeito especial narrativo. Esses momentos trazem a estética operacional para o primeiro plano, chamando atenção para a natureza construída da narração e demandando admiração direcionada a como os escritores conseguiram realizá-la; esses programas normalmente renunciam ao realismo em favor de uma qualidade barroca e com consciência formal pela qual assistimos ao processo de narração como uma máquina mais do que nos engajamos em sua diegese.

Conforme os programas se estabelecem em suas próprias normas complexas também nos admiramos observando até que ponto os criadores podem ampliar os limites da complexidade oferecendo variações barrocas de temas e normas; esses efeitos narrativos especiais podem ser o clímax dos programas, assim como quando todas as tramas divergentes de *Seinfeld* ou de *Arrested Development* colidem, ou ainda quando a reviravolta numa trama de *Lost* ou de *24 Horas* nos obriga a reconsiderar tudo o que vimos até então. Os espetáculos narrativos podem ser variações sobre um tema – *Six Feet Under* começa todos os seus episódios com uma *morte da semana*, mas na segunda temporada os criadores mudaram a apresentação dessas mortes de modo a desviar a atenção e oferecer articulações novas para manter os espectadores ligados mesmo depois de terem entendido as regras intrínsecas do programa. Um momento de demonstração narrativa que vale relatar está no episódio *Orientation*, de *Lost*: depois de descobrir o que estava escondido debaixo de um misterioso alçapão, duas personagens veem um filme de treinamento que relata as origens do lugar onde estão como sendo parte de um instituto de pesquisa. Depois de terminarem o filme enigmático e que incluía, com nova luz, muitos detalhes obscuros sobre eventos da primeira temporada, Locke diz satisfeito: “Vamos ter que assistir de novo!” espelhando a reação de milhares de espectadores dispostos a analisar o filme procurando pistas dos mistérios diegéticos e formais do programa. Não se trata da autoconsciência reflexiva encontrada nos desenhos de Tex Avery, que reconhecia sua própria construção e a técnica de alguns filmes modernistas de arte e demandava observar sua construção mantendo uma distância emocional; a reflexividade operacional nos convida a pensar no ambiente ficcional ao mesmo tempo em que apreciamos sua construção.

Outro nível de demonstração narrativa toma episódios inteiros. *Buffy* é provavelmente o programa mais resolvido em termos de episódios narrativamente espetaculares, tendo aqueles isolados e que utilizam como recursos narrativos parâmetros de narração cruamente limitantes (o silêncio de *Hush*), a mistura de gêneros (o episódio musical *Once More with Feeling*), mudanças de perspectiva (contar uma aventura a partir da visão privilegiada de Xander, normalmente um espectador, em *The Zeppo*), ou ainda destacar um narrador incomum (o pseudodocumentário de Andrew em *Storyteller*). Cada um desses episódios e outros similares em *Star Trek: The Next Generation* (*Frame of Mind*, *The Inner Light*), em *The X-Files* (*Monday*, *Triangle*), em *Angel* (*Smile Time*, *Spin the Bottle*), em *Seinfeld* (*The Betrayal*, *The Parking Lot*), em *Scrubs* (*His Story*, *My Screw Up*), e em *The Simpsons* (*Trilogy of Error*, *22 Short Films about Springfield*) podem causar emoções e risadas diegéticas. O tipo de fruição mais distinto nesses programas é admirar o desafio narrativo apresentado a partir da violação das regras de narração de uma maneira espetacular. Através da estética operacional essas narrativas complexas convidam os espectadores a se engajarem no programa assumindo o mesmo patamar de analistas formais, dissecando as técnicas utilizadas para transmitir demonstrações espetaculares da arte do *storytelling*; este modelo de acompanhamento formalmente consciente é altamente encorajado já que sua fruição está associada ao nível de consciência que transcende o foco tradicional na ação diegética típica de muitos espectadores.

Episódios isolados podem apresentar a estética operacional através da demonstração narrativa, mas também programas inteiros podem estar construídos em cima destas pirotecnias narrativas, na história que perpetua ou na sua estrutura inerente. A partir do que foi dito, *Alias* deixa um forte exemplo de complexidade narrativa, equilibrando histórias contínuas e episódicas de espionagem, incluindo arcos de dramas de relacionamento desenhados em ambas as políticas familiares e de espionagem. Seu momento mais arrojado de demonstração narrativa acontece quando na trama acontecem reviravoltas precisas e imprevistas que fazem o quadro regredir completamente, mudando a dinâmica profissional e interpessoal de quase todas as personagens. A primeira, e provavelmente, a mais efetiva dessas retomadas ocorre a meio caminho da segunda temporada no episódio exibido depois do *Super Bowl* denominado *Phase One*; no percurso desse episódio todo o quadro de espionagem foi reconfigurado, havendo mudança de *status* da personagem principal que passa de agente duplo a agente da CIA por completo. Ela persegue o mesmo vilão principal mas com alianças e motivações diferentes. Ademais, as relações entre as personagens se transforma, a amiga de Sidney, inocente espectadora Francie, é substituída



por uma agente nefasta. Sua paixão por Vaughn longamente cultivada finalmente é realizada – tudo em uma hora! Ao passo que muito da eficácia destas transformações está em renovar a premissa que estava à beira de tornar-se muito repetitiva, foi encontrado um importante modo de fruição a partir da maneira impressionante com que os produtores conseguiram reconfigurar o cenário de forma diegeticamente consistente (ao menos dentro das regras chocantes de espionagem tecnológica e mitológica do programa). Ela é narrativamente envolvente, emocionalmente honesta em relação às personagens e seus relacionamentos. Revisões de séries parecidas com essa foram realizadas nas temporadas seguintes de *Alias* e também em *Buffy* (com a introdução da irmã de Buffy, Dawn) e *Angel* (com os heróis dominando o escritório de advocacia de seu arqui-inimigo). Em todos esses três casos o público aproveita não somente as reviravoltas diegéticas mas também as técnicas de narração excepcionais necessárias para realizar tais maquinações – regozijamo-nos tanto pela história que está sendo contada quanto pela forma com que esse contar rompe com as regras da produção televisiva<sup>12</sup>.

Uma demonstração narrativa pode ser incluída também no centro do cenário desses programas – *24 Horas* é frequentemente apontado por sua narrativa em tempo real. Em termos narrativos, ele iguala o tempo da história e o tempo discursivo (sem contar os intervalos comerciais). O que é mais interessante é que esta pode ser a única série televisiva nomeada com base em sua técnica de relato, não em referência a seu mundo diegético (o número 24 não se refere a nada de importante no mundo ficcional) mas sim ao número de horas (e episódios) necessários para transmitir a história. Outros programas são também notáveis pelo discurso de seu relato (como a história é contada) mais do que pela história em si – *Boomtown* apresenta histórias policiais bem comuns, mas quando elas são contadas adotando perspectivas múltiplas e limitadas de um conjunto de personagens, os casos têm mais nuances e são mais complexos do que poderiam parecer em princípio. *Jack and Bobby* conta a história comum de irmãos adolescentes, mas com intervalos frequentes de *flash-forward* nos anos 2040, uma história do futuro emerge e, nela, um dos adolescentes se torna presidente dos Estados Unidos e os eventos e relacionamentos do futuro ressoam o drama familiar. *Reunion* apresenta um grupo de amigos de colégio e em cada episódio se propõe a retratar um ano em suas vidas dentro de um período de 20 anos<sup>13</sup>. Em todos esses programas o que é certamente mais impressionante e diferenciado não são as histórias que contam, mas as estratégias narrativas usadas no relato.

Programas narrativamente complexos também se utilizam de um grande número de recursos de *storytelling* que, ainda que não sejam exclusivos deste

12. Essas retomadas narrativas têm precedentes no cinema de arte, como nos trabalhos de Luis Buñuel e de David Lynch; contudo, o efeito tem um impacto muito diferente nas séries contínuas e com uma narrativa que dura vários anos em contraposição a um filme individualmente.

13. O plano de *Reunion* era concentrar cada temporada num grupo diferente de amigos abandonando a estabilidade de situação e de personagens típica das séries televisivas como um todo e adotar um modelo de temporada mais flexível como o dos *reality shows*, conforme novos competidores e locações vão e vêm, mas a base do modelo de apresentação continua consistente. O programa não obteve índices de audiência suficientes deixando o mistério que o sustentava sem solução por conta de cancelamento no meio de uma temporada.

# D

modelo, são usados com tal frequência e regularidade a ponto de se tornarem mais a regra do que a exceção. Analepses, ou alterações cronológicas, não são incomuns na televisão convencional. *Flashbacks* funcionais são usados para recontar histórias de pano de fundo importantes (enquanto um detetive narra a solução de um crime) ou para enquadrar toda a ação de um episódio no tempo passado (como a dramatização do encontro de Rob e Laura no *Dick van Dyke Show*). Da mesma forma, programas convencionais têm usado com frequência sequências fantasiosas ou oníricas de modo a explorar as possibilidades de outros cenários (como a recuperação feita por *Roseanne* de uma *sitcom* dos anos 1950) ou aprofundar a vida interna de uma personagem (o episódio experimental de *St. Elsewhere, Sweet Dreams*). Outro recurso encontrado nos episódios de programas convencionais como *All in the Family* e *Different Strokes* é recontar a mesma história usando perspectivas múltiplas, normalmente denominado efeito *Rashomon*, a partir do marco representado pelo filme de Kurosawa. A narração com voz *over* não é comum na maior parte da programação televisiva, mas programas convencionais como *Dragnet* e *The Wonder Years* o utilizam para dar um tom emocional e realizar mudanças de exposição. Todos esses recursos, que derivam do modelo *excessivamente óbvio* do formato da televisão convencional e que normalmente amplificam essa obviedade ao apontá-las explicitamente como variações da norma, seguidas de narração expositiva (“Eu me lembro bem”) ou cenários artificiais (como hipnotizar, depoimento em tribunal ou lembranças ao olhar um álbum de fotos) são usados para evidenciar como um programa está usando convenções não convencionais.

Nos programas narrativamente complexos de hoje estas variações nas estratégias de *storytelling* são mais comuns e assinaladas de maneira muito mais sutil ou adiadas; esses programas são construídos sem medo de causar uma confusão temporária no espectador. Sequências fantasiosas são abundantes sem serem claramente demarcadas ou sinalizadas, como em *Northern Exposure*, *Six Feet Under*, *The Sopranos*, e *Buffy*. Todos apresentam perspectivas sobre eventos que oscilam entre a subjetividade da personagem e a realidade diegética, jogando com as fronteiras ambíguas com o objetivo de conseguir profundidade de personagem, suspense e efeito cômico. A narração complexa normalmente rompe com a quarta parede, seja ela representada visualmente numa referência direta (*Malcolm in the Middle*, *The Bernie Mac Show*) ou de maneira mais ambígua com voz *over* obscurecendo a separação entre o diegético e não-diegético (*Scrubs*, *Arrested Development*), chamando a atenção para a própria quebra de regra que promove. Programas como *Lost*, *Jack and Bobby* e *Boomtown* apresentam analepses em todos os seus episódios sinalizando-as pouco, enquanto *Alias* e *The West Wing* frequentemente começam seus episódios com uma chamada a

partir do clímax da história e então voltam o relógio para explicar a situação confusa com que o episódio começou. Em todos esses programas, a falta de indicações e sinalizações explícitas sobre a forma de contar gera momentos de desorientação, implicando que os espectadores tenham que se engajar mais ativamente na compreensão da história e premiando espectadores comuns que conseguiram dominar as regras internas de cada programa narrado completamente. Tais estratégias podem ser similares à dimensão formal do cinema de arte, mas nesse caso elas se manifestam em contextos expressamente populares para uma audiência massiva – podemos ficar temporariamente confusos em alguns momentos de *Lost* ou de *Alias*, mas esses programas demandam de nós que confiemos que a recompensa virá eventualmente no instante da compreensão complexa, mas coerente, e não a ambiguidade e causalidade questionável de muitos filmes de arte (Bordwell, 1995).

O episódio *Noël* de *West Wing* exemplifica o uso complexo dessas estratégias discursivas: o episódio é marcado pela sessão de terapia de Josh Lyman dedicada a processar as reações de estresse pós-traumático após ele ter sido baleado. Isso permite usar a convenção de incluir repetidos *flashbacks* durante a narração de Josh. No entanto, os *flashbacks* são repentinos e nem sempre indicados numa ordenação clara, com conexões sonoras entre o tempo presente da terapia e o tempo passado dos eventos, contribuindo para um sentimento de desorientação que o programa usa para aumentar a tensão e a ansiedade. Somado a isso, vemos dramatizações frequentes de Josh enquanto corta sua mão no vidro, um acidente que ele diz ter acontecido, mas que sua terapeuta suspeita corretamente que é contada uma mentira para mascarar um ato mais violento; esses *flashbacks* inclusos não têm uma diferenciação clara de outros eventos do passado até o final do episódio, deixando para que o público decodifique as contradições e a cronologia confusa. O clímax do episódio inclui uma sequência de 5 minutos entrelaçando som e imagem descompassados retirados de cinco períodos de tempo diferentes (incluindo um que na verdade nunca aconteceu), editado com ritmo para proporcionar um arco emocional forte – um modelo de apresentação mais comum para o cinema de arte europeu do que para a televisão americana, mas que em última análise está a serviço de uma narrativa coerentemente contínua. Muito da fruição do episódio é seriada, pois quanto mais sabemos de Josh mais nos envolvemos com sua crise; o episódio se destaca como o retrato dramaticamente cativante de uma personagem (que reverteu para o ator Bradley Whitford um Emmy), mas só se aceitarmos suas regras diferentes de contar, uma competência que aqueles que assistem adquirem com o tempo. Programas narrativamente complexos flertam com a desorientação temporária e com a confusão, possibilitando que os espectadores articulem

14. Curiosamente, quando eu exibi esse episódio em sala de aula, um dos estudantes que nunca havia assistido ao programa o confundiu com um “episódio de recapitulação” presumindo que todos os *flashbacks* referiam-se a eventos que já haviam sido testemunhados em episódios anteriores. A única gravação já vista e que foi utilizada são alguns segundos de Josh sendo baleado.

15. Estes filmes quebra-cabeça certamente adotaram muitas técnicas dos experimentos narrativos do cinema de arte, mas, sem contar alguns poucos filmes de paranoia dos anos 1970 como *A Conversação*, tais técnicas e formatos foram raramente usados.

sua habilidade de compreensão através do acompanhamento de longo prazo e do engajamento ativo<sup>14</sup>.

Esta necessidade de adquirir competências para decodificar histórias e mundos diegéticos é particularmente relevante para uma parte da mídia no momento. Certamente os videogames pressupõem essa habilidade para que se entenda e interaja com uma gama de mundos ficcionais e de interfaces – quase todos os jogos contêm seus próprios módulos de treinamento diegético conforme os jogadores aprendem a dominar os controles e expectativas desse mundo virtual em particular. O cinema também acompanhou o surgimento de um ciclo de *filmes quebra-cabeça* que demandavam do público entender suas regras em particular para poder compreender sua narrativa; filmes como *O Sexto Sentido*, *Pulp Fiction*, *Amnésia*, *Os Suspeitos*, *Adaptação*, *Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças* e *Corra, Lola, Corra*, todos incorporaram uma estética do jogo, convidando o público a jogar junto com os criadores e desvendar os códigos interpretativos para que as estratégias narrativas complexas fizessem sentido<sup>15</sup>. Mas essencialmente, o objetivo desse tipo de filme não é resolver mistérios à frente de seu tempo; de outro modo, queremos ser competentes o suficiente para acompanhar suas estratégias narrativas e ainda ter prazer em ter sido manipulados de maneira bem-sucedida. Duvido que qualquer um que tenha previsto as reviravoltas destes filmes possa dizer que gostou de ter assistido mais do que o espectador entregue (mas ainda assim ativo) que se envolveu na viagem. Os filmes do tipo quebra-cabeça nos convidam a observar o engenho dos procedimentos narrativos, até mesmo exibindo-os num programa dedicado à demonstração do relato – pense no clímax de *O Sexto Sentido*, quando a reviravolta é revelada através de *flashbacks* mostrando como o filme enganou perfeitamente o espectador. Embora poucos programas televisivos tenham seguido totalmente o modelo do quebra-cabeça (alguns episódios isolados de *Seinfeld*, *The Simpsons*, *Scrubs* e *Lost* imitaram esses filmes, que são eles mesmos influenciados pelo programa televisivo antológico *The Twilight Zone*), o que parece ser um objetivo nos videogames, filmes quebra-cabeça e seriados televisivos complexos é o desejo de ser tanto ativamente engajado na história e manipulado de maneira bem-sucedida pelas maquinações no modo de relatar. Assim é que a estética operacional trabalha – queremos aproveitar os resultados da máquina ao mesmo tempo em que nos maravilhamos com seu modo de funcionamento.

Dessa forma, a televisão narrativamente complexa encoraja e às vezes até mesmo precisa de um novo modelo de engajamento do público. A cultura dos fãs demonstra engajamento intenso nos mundos ficcionais, conferindo a consistência das histórias de fundo, a coesão das personagens e a lógica interna de programas como *Star Trek* e *Dr. Who*; os programas contemporâneos se

concentram numa dissecação detalhada de questões complexas da trama e dos eventos além do mundo ficcional e das personagens. Assistimos a *Lost*, *Alias*, *Veronica Mars*, *The X-Files*, *Desperate Housewives* e *Twin Peaks* ao menos em parte para tentar decodificar os enigmas centrais de cada um – veja qualquer fórum de fãs na internet para encontrar esses detetives em ação. Mas como em toda ficção baseada em mistério, os espectadores querem ser surpreendidos e desbancados ao mesmo tempo em que satisfeitos com a lógica interna da história. No processamento de tais programas, os espectadores se pegam entregues a uma diegese convincente (assim como em todas as histórias eficazes) e também concentrados nos processos discursivos do contar necessários para que tais programas façam de um grande número de espectadores narratologistas amadores, observando os usos e violações das regras, recuperando cronologias e evidenciando inconsistências ou continuidades entre episódios e até entre séries. O público sempre foi ativo, embora a maioria dos trabalhos acadêmicos sobre esses processos se concentre nas negociações com o conteúdo televisivo, reconciliando com a política dos vídeos de Madonna ou com *The Cosby Show*. A programação narrativamente complexa convida o público a se engajar ativamente também no nível *formal*, evidenciando o quanto a televisão tradicional é convencional e explorando as possibilidades de um relato de longo prazo inovador e de estratégias discursivas criativas entre episódios.

Muito da abertura destes programas exige tal nível de envolvimento – é difícil imaginar como alguém pode assistir a *Lost* ou *Arrested Development* sem notar suas inovações formais ou considerar como o uso dos *flashbacks* e da narração reflexiva muda a perspectiva sobre a ação narrativa. Não se pode simplesmente assistir a esses programas como uma janela imediata dando num mundo ficcional realístico do qual se pode escapar; de outro modo, a televisão narrativamente complexa demanda que se preste atenção à moldura da janela, pedindo que se reflita sobre como o acesso patriarcal à diegese está sendo proporcionado e sobre como as lâminas de vidro distorcem a visão da ação que se desenrola. É interessante que esses programas possam ser bem populares entre um público massivo (*Lost*, *Seinfeld*, *The X-Files*) ou terem um apelo a um público mais restrito de espectadores de cultura dispostos a investir no trabalho de decodificação (*Arrested Development*, *Veronica Mars*, *Firefly*) – ainda que muitos desses programas *cult* certamente tenham narrativas exigentes e que possam parecer inacessíveis a um público massivo, a contundente popularidade de alguns programas complexos sugere que tal público pode se envolver e se divertir com relatos bem desafiadores e intrincados. Não digo isso para diminuir a importância da fruição tradicional do aprofundamento de personagens, solução clara da trama, consistência do mundo elaborado, excitação com a ação em curso e humor – a complexidade narrativa em

sua forma mais robusta inclui todos estes elementos além de acrescentar a fruição do engajamento formal. Certamente o fator principal para a fruição de *Lost* é a habilidade do programa em criar conexões emocionais sinceras em personagens que estão ilhados e que, até a escrita deste texto, não pode ser classificado como ficção científica, mistério paranormal, alegoria religiosa, tudo articulado numa estrutura narrativa elaborada, muito mais complexa do que qualquer coisa que se tenha visto antes na televisão americana.

Este estudo sobre a complexidade narrativa sugere que um novo paradigma do relato televisivo emergiu nas últimas duas décadas com a revisão conceitual dos formatos episódicos e seriados, um elevado nível de autoconsciência nos mecanismos de relatar e demandas por um espectador intenso em seu envolvimento e concentrado tanto na fruição diegética como no conhecimento formal. Explorando a estrutura formal deste modelo de relato podemos atentar para as relações com as preocupações maiores das indústrias midiática e tecnológica, das técnicas de criação e das práticas da vida cotidiana, tudo o que ressoa profundamente as transformações culturais contemporâneas ligadas ao surgimento das mídias digitais e de formas mais interativas de comunicação e entretenimento. Um ramo muito comum que se manifesta tanto nas narrativas televisivas quanto em muitos formatos digitais como os videogames e páginas da internet é a necessidade de compreensão dos procedimentos, um reconhecimento por parte dos consumidores de que qualquer modo de expressão acompanha protocolos específicos e que para engajar-se completamente em tais formatos deve-se dominar seus procedimentos de base. Isto se manifesta explicitamente nos videogames, onde o domínio dos procedimentos é um requisito para o sucesso, e no uso da internet, de modo que em pouco tempo aprendemos a aceitar a *linkar*, buscar e adicionar aos favoritos como procedimentos naturalizados. No caso da televisão, as narrativas complexas contemporâneas apresentam as habilidades da compreensão narrativa e da literacidade para a mídia que muitos espectadores desenvolveram, mas raramente usam além de uma forma rudimentar. Para entender este fenômeno, precisamos utilizar a narratologia formal de modo a traçar sua estrutura e suas fronteiras e, ao mesmo tempo, incorporar outros métodos para investigar como este modelo narrativo se cruza com os campos das indústrias criativas, das inovações tecnológicas, das práticas participatórias e da compreensão dos espectadores. Este modelo de análise, adaptado do paradigma da poética histórica, merece um lugar entre as múltiplas metodologias dos estudos de mídia – explorando os vínculos entre o desenvolvimento formal e os destaques nos contextos culturais em que todos os aspectos das mídias, desde a produção até a recepção, estão vinculados aos modos complexos pelos quais a televisão conta histórias complexas. ■

## REFERÊNCIAS

- ALLEN, Robert C. *Speaking of Soap Operas*. Chapel Hill: University of North Carolina Press, 1985.
- ANDERSON, Christopher. Reflection on *Magnum, P.I.* In.: *Television: The Critical View*. Ed. Horace Newcomb. 4th ed. New York: Oxford UP, 1987. 112–25.
- BORDWELL, David. Historical Poetics of Cinema. *The Cinematic Text: Methods and Approaches*. Ed. R. Barton Palmer. New York: AMS P, 1989. 369–98.
- . *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.
- DOLAN, Marc. The Peaks and Valleys of Serial Creativity: What Happened to/on *Twin Peaks*. In.: *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*. Ed. David Lavery. Detroit: Wayne State UP, 1995. 30–50.
- ELLIS, John. *Visible Fictions: Cinema, Television, Video*. London: Routledge & Kegan Paul, 1982.
- FEUER, Jane. Narrative Form in American Network Television. *High Theory/Low Culture*. Ed. Colin MacCabe. Manchester: Manchester UP, 1986. 101–14.
- GUNNING, Tom. Crazy Machines in the Garden of Forking Paths: Mischief Gags and the Origins of American Film Comedy. *Classical Hollywood Comedy*. Ed. Kristine Brunovska Karnick and Henry Jenkins. New York: Routledge, 1995. 87–105.
- HARRIS, Neil. *Humbug: The Art of P. T. Barnum*. Chicago: University of Chicago Press, 1981.
- Jenkins, Henry. Do You Enjoy Making the Rest of Us Feel Stupid? Alt.Tv.Twinpeaks, the Trickster Author, and Viewer Mastery. In.: *Fullof Secrets: Critical Approaches to “Twin Peaks.”* Ed. David Lavery. Detroit: Wayne State UP, 1995a. 51–69.
- . Historical Poetics and the Popular Cinema. In.: *Approaches to the Popular Cinema*. Ed. Joanne Hollows and Mark Jancovich. Manchester: Manchester UP, 1995b.
- JOHNSON, Steven. *Everything Bad Is Good for You: How Today’s Popular Culture Is Actually Making Us Smarter*. New York: Riverhead Books, 2005.
- KOZLOFF, Sarah. Narrative Theory and Television. In.: *Channels of Discourse, Reassembled*. Ed. Robert C. Allen. 2nd ed. Chapel Hill: University of North Carolina Press, 1992. 61–100.
- McGRATH, Charles. The Triumph of the Prime-Time Novel. In.: *Television: The Critical View*. Ed. Horace Newcomb. 6th ed. New York: Oxford UP, 2000. 242–252.
- MITTELL, Jason. *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*. New York: Routledge, 2004.
- NDALIANIS, Angela. *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

- NEWCOMB, Horace. *Magnum, Champagne of Television?*, In.: *Channels of Communications* (1985): 23–26.
- . *TV: The Most Popular Art*. Garden City, NY: Anchor P, 1974.
- SCHATZ, Thomas. *St. Elsewhere* and the Evolution of the Ensemble Series. In.: *Television: The Critical View*. Ed. Horace Newcomb. 4th ed. New York: Oxford UP, 1987. 85–100.
- SCONCE, Jeffrey. What If? Charting Television's New Textual Boundaries. In.: *Television after TV: Essays on a Medium in Transition*. Ed. Lynn Spigel and Jan Olsson. Durham, NC: Duke UP, 2004. 93–112.
- SMITH, Greg M. Plotting a TV Show about Nothing: Patterns of Narration in *Seinfeld*. In.: *Creative Screenwriting* 2.3 (1995): 82–90.
- THOMPSON, Kristin. *Storytelling in Film and Television*. Cambridge, MA: Harvard UP, 2003.
- THOMPSON, Robert J. *Television's Second Golden Age: From "Hill St. Blues" to "ER."* New York: Continuum, 1996.
- WARHOL, Robyn R. *Having a Good Cry: Effeminate Feelings and Pop-Culture Forms*. Columbus: Ohio State UP, 2003.

#### Endereços eletrônicos

- MITTELL, Jason. The Loss of Value (or the Value of *Lost*). In.: *Flow* 2.5 (2005): available at <http://idg.communication.utexas.edu/flow/?jot=view&id=786>.
- TRAHAIR, Lisa. The Narrative-Machine: Buster Keaton's Cinematic Comedy, Deleuze's Recursion Function and the Operational Aesthetic. In.: *Senses of Cinema* 33 (Oct.–Dec. 2004). <http://www.sensesofcinema.com/contents/04/33/contents.html>

TRADUZIDO DO INGLÊS POR ANDREA LIMBERTO

Artigo recebido em 8 de março e aceito em 2 de maio de 2012.