

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ

FABIO HENRIQUE FELTRIN

**O UNIVERSO DIEGÉTICO EM NARRATIVAS SERIADAS:
INTERRUPÇÕES CRONOLÓGICAS E “MULTICRONIAS” EM
*THIS IS US***

CURITIBA

2022

FABIO HENRIQUE FELTRIN

**O UNIVERSO DIEGÉTICO EM NARRATIVAS SERIADAS:
INTERRUPÇÕES CRONOLÓGICAS E “MULTICRONIAS” EM
*THIS IS US***

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná, na linha de pesquisa Estudos de Cinema e Audiovisual, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Comunicação e Linguagens.

Orientadora: Profa. Dra. Denise Azevedo Duarte Guimarães

CURITIBA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na fonte
Biblioteca "Sidnei Antonio Rangel Santos"
Universidade Tuiuti do Paraná

F328 Feltrin, Fabio Henrique.

O universo diegético em narrativas seriadas: interrupções cronológicas e "multicronias" em This is us / Fabio Henrique Feltrin; orientadora Prof.^a Dra. Denise Azevedo Duarte Guimarães.

207f.

Tese (Doutorado) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2022

1. Narrativa seriada. 2. Universo diegético. 3. Anacronia. 4. Multicronia. 5. This is us. I. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens / Doutorado em Comunicação e Linguagens. II. Título.

CDD – 791.456

Bibliotecária responsável: Heloisa Jacques da Silva – CRB 9/1212

Para as duas metades de mim:

Ao meu avô paterno, Sebastião Feltrin, cuja carreira docente me inspira e serve de exemplo para que eu possa me tornar um professor melhor a cada dia.

À minha avó materna, Maria dos Anjos Fernandes, por me ensinar que a alegria de viver e o trabalho digno ajudam a superar as adversidades da vida.

E para o meu “big three” que na verdade é um “big five”:

João Guilherme, Anna Luiza, Maria Eduarda, Gustavo e Theo. Cada vez que o sorriso de vocês me vem à memória, eu levanto a cabeça e sigo em frente, porque por vocês sempre vai valer a pena!

Agradeço à essa força invisível que chamo de DEUS, que me sustenta, protege, ouve e atende quando chamo pelo seu nome. Que essa presença nunca me falte!

A minha família (pai, mãe, irmãos e cunhada) agradeço por todo apoio, preces e energia positiva. Minha ausência foi necessária para que eu pudesse dar esse passo tão importante. Espero poder compensar todo o tempo que não pudemos estar juntos enquanto escrevia e estudava.

À minha professora, orientadora e amiga Dra. Denise Guimarães. Obrigado por não soltar da minha mão, por me ajudar a atravessar os caminhos tortuosos da pesquisa científica. Contigo eu aprendi a ser um aluno melhor, um professor melhor e uma pessoa melhor! Obrigado por fazer parte da minha história de vida!

Aos professores da Banca: Paulo Roberto Ferreira de Camargo, Maria Cristina Mendes, Denize Corrêa Araújo e Marcelo Carvalho da Silva. Grato pelo cuidado e pela generosidade na avaliação da tese. Eu dei o meu melhor!

Aos meus amigos do trabalho e da vida:

Angela e Suyanne, por segurarem a barra na gestão dos cursos Multicom e permitirem que estivesse ausente, mesmo que isso tenha custado um trabalho extra durante algumas semanas (ou talvez meses). Vocês me ajudaram a chegar até aqui e sou imensamente grato! Espero retribuir todo o carinho e apoio que recebi de vocês.

Pollyanna, Diogo, Fernanda Fabricio, Fernanda Bogoni, Karlan, Jeferson, Ivana, Evary, Vivan, Daniel, Francieli, Leticia, Eliane e Rafaella. Obrigado pelo carinho, pelas mensagens, pelo ombro, pelo sorvete, pelo pãozinho, pelo monitor, pelos almoços, pelo encorajamento, mas principalmente por me estenderem a mão. Vocês não têm ideia do quanto fizeram a diferença nesse tempo. Obrigado por tanto!

Por fim, agradeço ao João Paulo. Seu incentivo, cuidado, paciência, carinho e presença constante foram meu alicerce. Obrigado por me segurar todas as vezes em que eu ameacei cair. Essa vitória também é sua!

Gratidão!

“Não me preocupo em esquecer as coisas grandes. São as pequenas coisas. É o sábado normal de quando as crianças eram pequenas. Um dia em que nada grandioso aconteceu. Estávamos lá ... família normal, igual a outra família normal. Rindo, conversando e brincando de prender o rabo no burro. Isso é o que eu não estou preparada para esquecer!”

Rebecca Pearson

“A vida seria bem mais simples se a vivêssemos de trás para frente”

Kate Pearson

RESUMO

O seriado *This is Us*, criado por Dan Fogelman, caracteriza-se como *corpus* de estudo da tese na qual investigo as interrupções cronológicas por meio de analepses (*flashback*) e prolepses (*flashforward*) inseridas no universo diegético das narrativas seriadas. A questão-problema do estudo orbita em torno do fato de a narrativa seriada apresentar pontes temporais entre passado, presente e futuro de forma consecutiva e sequencial, dentro do universo diegético da trama e não mais de forma isolada, conforme apontamentos dos estudos já publicados. Diante do exposto, o tema que surge para nortear a tese é: a construção de narrativas seriadas, por meio de dinâmicas temporais encadeadas, inseridas no universo diegético. O estudo problematiza a existência, ou não, de teorias robustas e aplicáveis que justifiquem a utilização de prolepses e analepses associadas ao tempo presente, de forma consecutiva e encadeada. A hipótese baseia-se na premissa da inexistência de uma teoria sólida e consistente, capaz de explicar o fenômeno do encadeamento de pontes temporais considerando o tempo presente, o passado e o futuro. O objetivo geral visa identificar e/ou criar conceitos e pressupostos teóricos capazes de justificar e embasar a utilização de anacronias em caráter consecutivo e encadeado, dentro de uma mesma narrativa fílmica, para dar sentido à história e, assim, costurar a trama que se apresenta. Nesse contexto, busco atingir cinco objetivos específicos, a saber: o primeiro visa compreender o conceito de narrativa seriada, seus pressupostos teóricos, modelos e características; o segundo, pretende compreender o impacto da pandemia provocada pelo coronavírus no que tange ao consumo dos produtos audiovisuais seriados, principalmente pelos canais de streaming; o terceiro, apresenta a composição do universo diegético, a partir do conceito de diegese, dos elementos que a compõe e da importância da construção de personagens condizentes com a narrativa ficcional que se pretende criar; o quarto, visa compreender e identificar as dinâmicas temporais inseridas nas narrativas seriadas, principalmente por meio de anacronia; o quinto e último objetivo específico pretende analisar as cinco primeiras temporadas da série para verificar a presença de anacronias e a aplicabilidade do novo conceito “multicronia” na dinâmica temporal da narrativa. Para tanto, recorro a metodologia de análise fílmica, por meio de critérios estabelecidos previamente e que deverão guiar os processos do material decupado. Organizo a tese em três capítulos: no primeiro apresento os conceitos acerca da narrativa seriada e contextualizo o momento pandêmico relacionando-o ao modo de consumir séries televisivas. Autores como Arlindo Machado, Omar Calabrese e Umberto Eco são evocados para dar sustentação ao arcabouço teórico; no segundo, discorro sobre o conceito da diegese e seus elementos quando incluídos no universo diegético de uma narrativa fílmica, além de contextualizar o processo de construção de personagens relevantes para a história. Autores como Francis Vanoye, Gérard Genette, Renata Pallottini, entre outros colaboram para a base teórica dessa seção; o terceiro, versa sobre o conceito e a contextualização de anacronias, a partir do pensamento de Gérard Genette, Jacques Aumont e François Jost. O capítulo apresenta, ainda, a proposta de definição conceitual de multicronia, considerando o caminho teórico desenvolvido no estudo e incluindo outro ponto de vista, a partir dos pressupostos de Gilles Deleuze, relacionados a imagem-lembrança e imagem-sonho. Ainda no capítulo três é realizada a análise dos 88 episódios do seriado, onde aplico os conceitos referentes a anacronia e multicronia.

Palavras-chave: narrativa seriada; universo diegético; anacronia; multicronia; *this is us*.

ABSTRACT

The series *This is Us*, created by Dan Fogelman, is characterized as the corpus of the thesis in which I investigate chronological interruptions through analepses (flashback) and prolepsis (flashforward) inserted in the diegetic universe of serial narratives. The problem-question of the study revolves around the fact that the serial narrative presents temporal bridges between past, present and future in a consecutive and sequential way, within the diegetic universe of the plot and no longer in isolation, according to notes from studies already published. The theme that emerges to guide the thesis is: the construction of serial narratives, through chained temporal dynamics, inserted in the diegetic universe. The study problematizes the existence, or not, of robust and applicable theories that justify the use of prolepsis and analepses associated with the present time, in a consecutive and chained way. The hypothesis is based on the premise of the inexistence of a solid and consistent theory, capable of explaining the phenomenon of the chaining of temporal bridges considering the present time, the past and the future. The general objective is to identify and/or create concepts and theoretical assumptions capable of justifying and supporting the use of anachronies in a consecutive and linked character, within the same filmic narrative, to give meaning to the story and, thus, sew the plot that is presented. In this context, I seek to achieve five specific objectives, namely: the first aims to understand the concept of serial narrative, its theoretical assumptions, models and characteristics; The second seeks to understand the impact of the pandemic caused by the coronavirus on the consumption of serial audiovisual products, mainly through streaming channels; The third presents the composition of the diegetic universe, based on the concept of diegesis, the elements that compose it and the importance of building characters consistent with the fictional narrative that is intended to be created. The fourth aims to understand and identify the temporal dynamics inserted in serial narratives, mainly through anachronies. The fifth and final specific objective intends to analyze the first five seasons of the series to verify the presence of anachronies and the applicability of the new concept “multichrony” in the temporal dynamics of the narrative. To do so, I use the film analysis methodology, through criteria previously established and which should guide the processes of the cut material. I organize the thesis into three chapters: in the first I present the concepts about the serial narrative and contextualize the pandemic moment relating it to the way of consuming television series. Authors such as Arlindo Machado, Omar Calabrese and Umberto Eco are mentioned to support the theoretical framework; in the second, I discuss the concept of diegesis and its elements when included in the diegetic universe of a film narrative, in addition to contextualizing the process of building characters relevant to the story. Authors such as Francis Vanoye, Gérard Genette, Renata Pallottini, among others, contribute to the theoretical basis of this section; The third deals with the concept and contextualization of anachronies, based on the thinking of Gérard Genette, Jacques Aumont and François Jost. The chapter also presents the proposal for a conceptual definition of multichrony, considering the theoretical path developed in the study and including another point of view, based on the assumptions of Gilles Deleuze (2007), related to memory-image and dream-image. Also in chapter three, the analysis of the 88 episodes of the series is carried out, where I apply the concepts related to anachrony and multichrony.

Key words: serial narrative; diegetic universe; anachrony; multichrony; this is us.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – LES VAMPIRES E WHAT HAPENNEED TO MARY.....	027
FIGURA 2 – I LOVE LUCY E DOCTOR WHO.....	029
FIGURA 3 – USUÁRIOS DAS PLATAFORMAS DE <i>STREAMING</i>	035
FIGURA 4 – O QUE É BINGUE RACING.....	040
FIGURA 5 – PUBLICAÇÕES E INTERAÇÕES EM REDES SOCIAIS.....	046
FIGURA 6 – PUBLICAÇÕES DE FÃS.....	048
FIGURA 7 – RANDALL E BETH DANÇAM JUNTOS.....	062
FIGURA 8 – JACK DAMON E REBECCA CANTAM.....	062
FIGURA 9 – NICK E RANDALL FALAM SOBRE JACK.....	063
FIGURA 10 – AQUARIUS.....	064
FIGURA 11 – THE CAR.....	064
FIGURA 12 – JEEP E REBECCA.....	065
FIGURA 13 – A CASA.....	066
FIGURA 14 – RICK, O PEREGRINO.....	067
FIGURA 15 – A CANECA DE JACK.....	068
FIGURA 16 – RANDALL E LAURELL.....	069
FIGURA 17 – JACK E KEVIN.....	070
FIGURA 18 – RANDALL E DEJA.....	070
FIGURA 19 – RANDALL, TESS E TOBY.....	071
FIGURA 20 – ÚLTIMOS MOMENTOS COM REBECCA.....	072
FIGURA 21 – ENCONTROS.....	073
FIGURA 22 – JACK PEARSON.....	081

FIGURA 23 – PERSONALIDADE DE JACK PEARSON.....	082
FIGURA 24 – REBECCA PEARSON.....	082
FIGURA 25 – PERSONALIDADE DE REBECCA PEARSON.....	084
FIGURA 26 – KEVIN PEARSON.....	084
FIGURA 27 – PERSONALIDADE DE KEVIN PEARSON.....	085
FIGURA 28 – KATE PEARSON.....	086
FIGURA 29 – PERSONALIDADE DE KATE PEARSON.....	087
FIGURA 30 – RANDALL PEARSON.....	087
FIGURA 31 – PERSONALIDADE DE RANDALL PEARSON.....	089
FIGURA 32 – MIGUEL RIVAS.....	089
FIGURA 33 – PERSONALIDADE DE MIGUEL RIVAS.....	090
FIGURA 34 – ESQUEMA DO FUNCIONAMENTO DE ANALEPSE.....	099
FIGURA 35 – PADRAO 1.....	104
FIGURA 36 – OBJETOS DE CENA.....	106
FIGURA 37 – MENINA KATE.....	106
FIGURA 38 – KATE E TOBY.....	107
FIGURA 39 – CASA DE WILLIAM.....	107
FIGURA 40 – WILLIAM E REBECCA.....	108
FIGURA 41 – LIVRO DE POEMAS.....	108
FIGURA 42 – LIVRO DE POEMAS 2.....	109
FIGURA 43 – JACK E REBECCA.....	109
FIGURA 44 – RANDALL E BETH.....	110
FIGURA 45 – TESTE NEGATIVO.....	110
FIGURA 46 – JACK E RANDALL.....	111

FIGURA 47 – RANDALL E A GRAVATA.....	111
FIGURA 48 – BRIGA DE IRMÃOS.....	112
FIGURA 49 – CORRIDA DE IRMÃOS.....	112
FIGURA 50 – DIA DE AÇÃO DE GRAÇAS DIVERTIDO.....	113
FIGURA 51 – KEVIN, O PEREGRINO.....	113
FIGURA 52 – O COLAR.....	114
FIGURA 53 – SHOW DE TALENTOS.....	116
FIGURA 54 – A CASA DE PITTSBURG.....	117
FIGURA 55 – KATE E REBECCA.....	118
FIGURA 56 – JACK, RANDALL E DEJA.....	119
FIGURA 57 – O INCÊNDIO.....	120
FIGURA 58 – TOBY.....	122
FIGURA 59 – NICK.....	123
FIGURA 60 – FORMATURA.....	124
FIGURA 61 – CRISE DE PÂNICO DE RANDALL.....	126
FIGURA 62 – CRISE DE PÂNICO DE TESS E RANDALL.....	126
FIGURA 63 – CAROL, REBECCA E RANDALL.....	127
FIGURA 64 – RE(COMEÇO).....	128
FIGURA 65 – O PIANO.....	129
FIGURA 66 – O JOGO DE GOLFE.....	130
FIGURA 67 – NICK E OS PEARSON.....	131
FIGURA 68 – WILLIAM E JACK.....	133
FIGURA 69 – KEVIN E O DIRETOR.....	133
FIGURA 70 – KATE E MARC.....	134

FIGURA 71 - CADEIRAS PARA OS BEBÊS.....	135
FIGURA 72 – REINO IMAGINÁRIO.....	136
FIGURA 73 – REINO IMAGINÁRIO 2.....	136
FIGURA 74 – O CASAMENTO DE MENTIRA.....	137
FIGURA 75 – PACTO FAMILIAR.....	138
FIGURA 76 – ESQUEMA DO FUNCIONAMENTO DA PROLEPSE.....	140
FIGURA 77 – PADRÃO 2.....	147
FIGURA 78 – JORDAN E TESS.....	148
FIGURA 79 – ADOÇÃO.....	149
FIGURA 80 – KEVIN E TOBY NO FUTURO.....	150
FIGURA 81 – BODAS DE JACK E REBECCA.....	151
FIGURA 82 – RANDAL E TESS PARTE 2.....	152
FIGURA 83 – RANDALL, TESS E TOBY.....	153
FIGURA 84 – RANDALL, TESS E BETH.....	154
FIGURA 85 – BETH NA CASA DE REBECCA.....	155
FIGURA 86 – VISITAS PARA REBECCA.....	155
FIGURA 87 – REBECCA.....	156
FIGURA 88 – LUCY E JACK DAMON.....	157
FIGURA 89 – DIA DE AÇÃO DE GRAÇAS.....	158
FIGURA 90 – REBECCA É TRAZIDA DE VOLTA PARA CASA.....	159
FIGURA 91 – KEVIN E A CASA DO RASCUNHO.....	159
FIGURA 92 – JACK DAMON E A MÚSICA.....	160
FIGURA 93 – JACK DAMON E HAILEY.....	161
FIGURA 94 – KEVIN E OS GÊMEOS.....	162

FIGURA 95 – DEJA.....	163
FIGURA 96 – DEJA E ANNIE.....	164
FIGURA 97 – O CASAMENTO.....	165
FIGURA 98 – KATE E PHILLIP.....	166
FIGURA 99 – PADRÃO 3.....	176
FIGURA 100 – DUPLO PASSADO.....	177
FIGURA 101 – CADERNO DE POESIAS.....	178
FIGURA 102 – A PANELA ELÉTRICA.....	179
FIGURA 103 – R&B.....	180
FIGURA 104 – KATE E MARC 2.....	181
FIGURA 105 – SEQUÊNCIA DE ANALEPSE.....	182
FIGURA 106 – SEQUÊNCIA DE PROLEPSE.....	183
FIGURA 107 – SEQUÊNCIA DE MULTICRONIA.....	183
FIGURA 108 – ANACRONIAS E MULTICRONIAS.....	184
FIGURA 109 – PADRÃO 4.....	187
FIGURA 110 – MULTICRONIA EXEMPLO 1.....	188
FIGURA 111 – MULTICRONIA EXEMPLO 2.....	190
FIGURA 112 – MULTICRONIA EXEMPLO 3.....	192

LISTA DE QUADROS E TABELAS

QUADRO 1 – PERSONAGENS COADJUVANTES.....	091
TABELA 1 – ETAPAS DE ANÁLISE.....	021
TABELA 2 – CRITÉRIOS PARA DECUPAGEM.....	022
TABELA 3 – RESUMO DA DECUPAGEM.....	023
TABELA 4 – ELEMENTOS PARA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS.....	080
TABELA 5 – MENU DOS EPISÓDIOS DA TEMPORADA 1.....	105
TABELA 6 – MENU DOS EPISÓDIOS DA TEMPORADA 2.....	115
TABELA 7 – MENU DOS EPISÓDIOS DA TEMPORADA 3.....	121
TABELA 8 – MENU DOS EPISÓDIOS DA TEMPORADA 4.....	125
TABELA 9 – MENU DOS EPISÓDIOS DA TEMPORADA 5.....	132
TABELA 10 – MENU DE IDENTIFICAÇÃO DE PROLEPSES.....	148
TABELA 11 – ANACRONIAS X MULTICRONIAS.....	185

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	017
1. NARRATIVA SERIADA: CONTEXTO HISTÓRICO E PRESSUPOSTOS TEÓRICOS	026
1.1 BREVE HISTÓRICO E CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE A NARRATIVA SERIADA	026
1.2 O MOMENTO PANDÊMICO E O EFEITO “MARATONA”	034
1.2.1 O Efeito <i>Bingue-watching</i>	038
1.3 CONCEITO DE NARRATIVA SERIADA	043
1.4 TEORIAS DA NARRATIVA SERIADA	052
2. O UNIVERSO DIEGÉTICO	057
2.1 CONCEITO DE DIEGESE	057
2.2 OS ELEMENTOS DIEGÉTICOS E SUA PRESENÇA EM THIS IS US ...	060
2.2.1 O Universo Diegético em <i>This is Us</i>	062
2.3 CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS NO UNIVERSO DIEGÉTICO	075
2.3.1 Apresentação e Análise dos Personagens de <i>This is Us</i>	081
2.3.1.1 Jack Pearson	082
2.3.1.2 Rebecca Pearson	083
2.3.1.3 Kevin Pearson	085
2.3.1.4 Kate Pearson	087
2.3.1.5 Randall Pearson	088
2.3.1.6 Miguel Rivas	090
2.3.1.7 Outros Personagens do Seriado... ..	092
3. O EFEITO DAS DINÂMICAS TEMPORAIS NA NARRATIVA SERIADA E SUAS IMPLICAÇÕES	096
3.1 PROLEPSES E ANALEPSES EM NARRATIVAS SERIADAS	096
3.1.1 Analepses	099
3.1.1.1 Analepses Inseridas no Seriado <i>This is Us</i>	105
3.1.1.1.1 Primeira Temporada	106
3.1.1.1.2 Segunda Temporada	116
3.1.1.1.3 Terceira Temporada	122
3.1.1.1.4 Quarta Temporada	126

3.1.1.1.5	Quinta Temporada.....	133
3.1.2	Prolepses	140
3.1.2.1	Prolepses Inseridas no Seriado <i>This is Us</i>	148
3.1.2.1.1	Segunda Temporada.....	149
3.1.2.1.2	Terceira Temporada.....	153
3.1.2.1.3	Quarta Temporada	158
3.1.2.1.4	Quinta Temporada.....	164
3.2	MULTICRONIA: UMA NOVA ORDEM DE INTERRUPTÃO CRONOLOGICA NA NARRATIVA FÍLMICA.....	169
3.2.1	Imagem-lembrança e Imagem-sonho como Representações de Analepses e Prolepses	171
3.2.2	Premissas da Multicronia	183
3.2.2.1	Multicronias Inseridas no Universo Diegético de <i>This is Us</i>	187
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	195
	REFERÊNCIAS	204

INTRODUÇÃO

Com o avanço das tecnologias, principalmente no que tange a transmissão de dados, o acesso à internet, a evolução de smartphones e outros aparatos portáteis, além da chegada da televisão digital, foi estabelecida uma nova ordem no modo de assistir a um filme ou seriado. O controle remoto, o vídeo cassete, os canais por assinatura e, mais recentemente, os canais de *streaming* como Netflix e Amazon Prime Video trouxeram ao espectador uma gama quase infinita de possibilidades para prender a atenção em frente às telas fixas ou móveis. Nesse cenário, uma pandemia se instalou no início do ano de 2020 e o mundo todo passou por um processo de encarceramento à revelia, causada pelo coronavírus. Parques, shoppings, restaurantes e salas de cinema permaneceram fechados por quase vinte e quatro meses. Mas como seria possível o ser humano sobreviver sem um momento de descontração, lazer, encontro de amigos ou um bate-papo informal após o trabalho? Esse contexto trágico e avassalador se instaurou em pouco mais de três meses após a descoberta da força letal do vírus da COVID-19.

A partir desse retrato caótico as pessoas buscaram substituir tudo o que faziam fora de casa, agora, entre quatro paredes. Pesquisas apontaram um crescimento exponencial do consumo de *streaming*, principalmente por meio dos seriados e produtos audiovisuais voltados às crianças. E foi exatamente inserido nesse contexto que surgiu a inquietação que gerou esse estudo. Aliás, foi a partir do meu comportamento de consumo desenfreado de seriados, assistindo e maratonando os títulos mais comentados nas redes sociais que conheci a família Pearson, do seriado *This is Us*. A série conta a história de 5 integrantes de uma família que sofre com a perda precoce de seu patriarca, Jack Pearson. A partir disso, a história de cada um deles (a esposa viúva e os três filhos) é contada considerando a individualidade de cada personagem, seus medos, angústias e conquistas, sem renunciar a um enredo familiar onde as trajetórias se entrelaçam e as histórias se complementam.

Conforme os episódios eram assistidos, me prendia cada vez mais ao enredo. Cada gancho de tensão ao final de um capítulo fazia com que já emendasse o seguinte. Até o momento em que percebi que toda a narrativa da série tinha uma constância, uma cadência de “pontes temporais”. No início, as pontes temporais do passado (*flashbacks*) conectavam a história no seu tempo presente. Até que essas

pontes começaram a acontecer rumo ao futuro (*flashforward*) e, além de ajudarem a costurar a trama, deixavam mais latente a percepção de que havia muito a ser contado. Toda essa dinâmica temporal despertou o interesse em estudar o tempo, nesse caso não cronológico, inserido na narrativa fílmica a partir da série.

A tese busca investigar como as dinâmicas temporais acontecem e qual a sua relação com o enredo da trama e, conseqüentemente, com a diegese que se apresenta. Em uma primeira etapa descobri que o estudo do recurso de *flashback* (ganchos de passado) já possuía um vasto campo teórico pesquisado, analisado e aplicado em narrativas fílmicas de gêneros diversos, mas sempre como um fenômeno isolado. Em contrapartida o recurso de *flashforward* (ganchos de futuro) não tinha o mesmo campo de análise disponível, apresentando pouco material acadêmico de referência e, assim como o estudo do *flashback*, a bibliografia disponível também tratou do fenômeno em caráter isolado.

Mas havia uma questão que seguia sem uma resposta ou justificativa plausível: o fato de a narrativa da série apresentar dinâmicas temporais entre passado, presente e futuro de forma consecutiva, sequencial, dentro do universo diegético da trama e não mais de forma isolada, conforme apontamentos dos estudos já publicados. Com as pesquisas bibliográficas iniciais, ainda incipientes, o projeto tomou forma e culminou em um tema para a tese: a construção de narrativas seriadas por meio de dinâmicas temporais encadeadas, inseridas no seu universo diegético.

Diante do exposto esse estudo tem a intenção de gerar discussões relevantes ao tema relacionado às anacronias e suas implicações em narrativas seriadas, além de contribuir de forma contundente e substancial por meio de proposições conceituais que possam corroborar com o campo teórico do cinema e das produções audiovisuais seriadas.

Apresentado o tema da tese, é preciso compreender a questão-problema da pesquisa que norteará o estudo. Busco identificar quais são os pressupostos teóricos e conceituais que explicam e justificam a utilização de anacronias, por meio de analepses (*flashback*) e prolepses (*flashforward*), de forma consecutiva, encadeada ou ainda randômica, inseridas em um universo diegético de forma que possam explicar a trama que se apresenta na narrativa fílmica.

A partir desse ponto, a pergunta que fundamenta a problemática do estudo é justamente o encadeamento de anacronias na narrativa. A tese problematiza a

existência, ou não, de teorias robustas e aplicáveis que justifiquem a utilização de prolepses e analepses associadas ao tempo presente, de forma consecutiva e encadeada.

A primeira hipótese que norteia o estudo pressupõe que há uma definição conceitual para anacronias inseridas em narrativas fílmicas de forma individual e em caráter pontual. Já a segunda hipótese baseia-se na premissa da inexistência de uma teoria sólida e consistente, capaz de explicar a utilização do recurso conforme descrito anteriormente e que está aplicado na série. Considero, portanto, que o estado da arte sobre tais questões permanece precário, pois a especificidade do tratamento temporal, identificado no seriado analisado, ainda não foi contemplada em sua complexidade. Diante do exposto, elaborei o conceito de “multicronia” que constitui o cerne da tese e que, depois de ser teoricamente explicitado, será aplicado na análise fílmica.

Destarte, para que seja possível compreender o arcabouço teórico que será apresentado a partir dos capítulos da tese, uma análise fílmica será desenvolvida a partir do *corpus* da pesquisa: a série intitulada *This is Us*. Criada e roteirizada por Dan Fogelman¹, a série norte-americana foi lançada em 20 de setembro de 2016 pela NBC² e está disponível no Brasil pelo canal Star+ e pelo *streaming* da Amazon Prime. A série possui 6 temporadas totalizando 106 episódios. O último foi exibido no Brasil no dia 24 de maio deste ano. A história da família Pearson começa em 1979, no dia que os trigêmeos chegam em casa, vindos da maternidade. Depois da morte de um dos seus filhos durante o parto, o casal Rebecca (Mandy Moore) e Jack (Milo Ventimiglia) decide adotar um recém-nascido que acabara de ser resgatado pelos bombeiros e está na maternidade. Revelações sobre os pais, Jack e Rebecca, surgem nos momentos de amor, mas também de dor e moldam para sempre a vida de todos os personagens. O seriado relata situações cotidianas dos Pearson enquanto família e a vida de seus filhos depois de adultos: Randall (Sterling K. Brown), um economista lidando com suas origens e com a volta de seu pai biológico; Kevin (Justin Hartley), um ator de televisão buscando reconhecimento e fama, sempre almejando equilíbrio

¹ Dan Fogelman é um produtor e roteirista de televisão americano cujos roteiros incluem *Cars*, *Tangled e Crazy, Stupid, Love*.

² A *National Broadcasting Company* (Companhia Nacional de Radiodifusão) é uma rede de televisão e de rádio comercial americana que é a propriedade carro-chefe da *NBC Universal*, uma subsidiária da *Comcast* (também proprietária da *Universal Studios*).

emocional e Kate (Chrissy Metz), uma mulher tentando lidar com as questões da obesidade e lutando para superar traumas da infância.

A narrativa apresenta diversas pontes temporais que se passam na década de 70/80/90, quando do começo do casamento de Jack e Rebecca, que vivem uma vida comum em família, mostrando as fases e acontecimentos importantes no processo de criação dos filhos crianças/adolescentes. Ao mesmo tempo em que travam essas batalhas pessoais, os irmãos precisam reconstruir a relação familiar e buscar união após a revelação de diversas questões, incluindo a doença de Alzheimer da mãe.

O tempo da narrativa da série é o tempo da memória, não se trata de um tempo cronológico, histórico, com início, meio e fim. Passado, presente e futuro deixam de se apresentar de forma linear e seguem em forma de *looping*. Com um teor reflexivo, a série nos apresenta personagens com cargas dramáticas expressivas, fazendo com que o telespectador sinta empatia pelas histórias ou se sinta representado com o plano de fundo e o caráter de cada um dos personagens. O seriado obteve três indicações ao globo de ouro, ganhou o prêmio de melhor programa de tv do *American Film Institute*, foi indicado ao prêmio *People's Choice* e *Teen Choice* de melhor drama e concorreu ao Emmy em 2017 em sete categorias. A partir dessa breve apresentação da série passo a utilizar a sigla "TIU" como referência ao título do seriado (*This is Us*) a fim de tornar a leitura da tese mais fluida.

É preciso esclarecer os objetivos do estudo à luz das indagações apresentadas até o momento. Então, o objetivo geral da tese é identificar e/ou criar conceitos e pressupostos teóricos capazes de justificar e embasar a utilização de anacronias em caráter consecutivo e encadeado, dentro de uma mesma narrativa fílmica para dar sentido à história e, assim, costurar a trama que se apresenta.

Desencadeado pelo objetivo geral, o primeiro objetivo específico visa compreender o conceito de narrativa seriada, seus pressupostos teóricos e modelos de construção que possam justificar a narrativa construída no *corpus* desta pesquisa. O segundo objetivo específico visa compreender o impacto da pandemia provocada pelo coronavírus no que tange ao consumo desses produtos, principalmente pelos canais de *streaming*, uma vez que foi dentro do cenário pandêmico, um novo momento de fruição, que a proposta do tema e análise do *corpus* surgiu. O terceiro objetivo específico pretende analisar a composição do universo diegético, a partir do conceito de diegese, dos elementos que a compõe e da importância da construção de

personagens condizentes com a narrativa ficcional que se pretende criar. O quarto objetivo específico visa compreender e identificar as dinâmicas temporais inseridas nas narrativas seriadas, principalmente por meio de anacronias. Dessa forma, será possível refutar ou confirmar a hipótese apresentada anteriormente e, assim, apresentar uma proposta conceitual ao fenômeno identificado em TIU. O quinto e último objetivo específico pretende analisar as cinco primeiras temporadas da série para verificar a presença de anacronias e a aplicabilidade do novo conceito “multicronia” na dinâmica temporal da narrativa.

No que tange à metodologia da pesquisa utilizo a análise de conteúdo que, de acordo com Manuela Penafria, “do ponto de vista de sua estratégia, um filme pode ser entendido como uma composição estética se os seus efeitos forem da ordem da sensação ou como uma composição comunicacional, se os efeitos forem, sobretudo, de sentidos” (PENAFRIA, 2009, p.6). Em se tratando da análise proposta na tese, TIU apresenta as duas facetas, uma vez que o seriado pretende transmitir determinadas mensagens ou pontos de vista sobre um ou mais temas como o racismo, a obesidade, a ansiedade, entre outros. Mas também possui um caráter estético muito latente, capaz de produzir inúmeras sensações no espectador. Optei pela análise interna “centrada no filme em si enquanto obra individual e possuidora de singularidades que apenas a si dizem respeito” (ibidem, 2009, p. 6), sem que haja a necessidade de buscar resultados de recepção da mensagem, o que pode ser um gancho para a continuação deste estudo.

De acordo com a metodologia proposta por Penafria, esse será o momento de articular, de analisar e reconstruir o filme. Trata-se de “fazer uma reconstrução para perceber de que modo esses elementos foram associados num determinado filme” (ibidem, 2009, p.2).

Para que esse processo seja profícuo, é necessário debruçar-se sobre as obras audiovisuais e desconstruí-las, obtendo “um conjunto de elementos distintos do próprio filme” (VANOYE, 1994, p.15). Em seguida, é preciso desenvolver a análise, estudando as cenas de maneira narrativa, a partir dos conceitos teóricos, correlacionando esses componentes que se repetem, estabelecendo “elos entre esses elementos isolados” (ibidem, 1994, p.15) e, a partir disso, realizar uma construção de sentido por meio das informações absorvidas.

Para Jacques Aumont, quem elabora a análise de um filme precisa revê-lo além de “manipulá-lo, para selecionar seus fragmentos, operar comparações entre sequências de imagens não imediatamente consecutivas, confrontar o último plano com o primeiro” (AUMONT, 1995, p. 214).

Penafria também traz uma reflexão importante sobre o modo como proceder ao analisar um produto audiovisual quando diz que “a análise de filmes deverá ser realizada tendo em conta objetivos estabelecidos à priori e que se trata de uma atividade que exige uma observação rigorosa, atenta e detalhada”. (PENAFRIA, 2009, p.4).

Com base na proposta de Penafria, a análise fílmica pode ser realizada em quatro grandes etapas: a primeira incide no processo de decupagem do filme; a segunda, no ato de estabelecer e compreender as relações entre os elementos decupados; a terceira implica em “reconstruir” o filme, no sentido de criar articulações e desenvolver análises; o quarto, refere-se ao processo de avaliação, no sentido de elaborar críticas consistentes de modo a contribuir no processo de reflexão de análise fílmica.

A autora complementa o raciocínio afirmando que “o cinema não pode ser interpretado apenas em seu conteúdo (história contada, diálogos, etc.), mas deve ter em conta seus aspectos formais”. (PENAFRIA, 2009, p.3). A partir do contexto apresentado, proponho uma estrutura de análise fílmica, apresentado na tabela 1.

TABELA 1: ETAPAS DE ANÁLISE

Etapa 1	Decupagem do seriado
Etapa 2	Análise do conteúdo selecionado
Etapa 3	Avaliação e contribuições

FONTE: O AUTOR.

Em princípio, é preciso compreender que uma análise fílmica bem estruturada deve apresentar um objetivo bem definido e estar embasada de forma substancial. Para Aumont e Marie a decupagem é “um instrumento praticamente indispensável se pretendemos realizar uma análise ao filme na sua totalidade, e se nos interessamos pela narração e pela montagem” (AUMONT; MARIE, 2009, p.35).

Os autores complementam esse pensamento afirmando que “o objetivo da análise é apreciar melhor a obra ao compreendê-la melhor. Pode igualmente ser um

desejo de clarificação da linguagem cinematográfica, sempre com um pressuposto de valorização desta”. (AUMONT; MARIE, 2009, p. 11).

Em linha com esse pensamento, Penafria (2009) aponta que não há, de fato, uma modelo de metodologia para análise fílmica que seja universalmente aceito, porém, há que se pensar em elementos que deem credibilidade e relevância ao objeto analisado. Nesse sentido, compreendendo a importância do processo de decupagem para análise fílmica é preciso, segundo Casetti e Di Chio (2013), aplicar um ponto de vista ao existente, decidindo subdividir o objeto de um modo ou de outro. Em seguida, é preciso reconstruir o texto de modo próprio, mas sem perder a objetividade e o detalhamento onde “as fases se interpenetram, pois a ideia resultante é que devemos enfrentar, tanto com uma operação descritiva, já orientada para a interpretação, como com uma atividade interpretativa apoiada na descrição” (CASETTI; DI CHIO, 2013, p.23). Logo, é possível inferir que seja factível criar um modelo de análise fílmica baseado em um processo de decupagem decorrente de um movimento de descrição de cenas, que deverão ser posteriormente interpretadas e analisadas dentro do contexto da narrativa do filme ou série.

A etapa 1 (decupagem), foi realizada nos meses de novembro e dezembro de 2021 e janeiro de 2022, tendo como base um arquivo no programa *excel* onde foram estabelecidos doze critérios de decupagem, utilizados para selecionar, catalogar e descrever as cenas que apresentam momentos de *flashback* e/ou *flashforward*. A tabela 2 apresenta os critérios estabelecidos.

TABELA 2: CRITÉRIOS PARA DECUPAGEM

Temporada	indicação da temporada que está sob análise
Número do episódio	indica o número do episódio analisado
Duração	duração total do episódio
Título do episódio	indica o título do episódio analisado
Sinopse	descreve de forma breve o contexto do episódio
Tipo de ação	indica a presença de <i>flashback</i> ou <i>flashforward</i>
Localização de início	indica o minuto e o segundo em que a cena inicia
Localização de fim	indica o minuto e o segundo em que a cena termina
Tempo total da cena	Indica o total de tempo da cena captada
Análise da cena	Apresenta uma análise breve do que é apresentado na cena
Retorno ao tempo presente	Apresenta uma análise breve do que segue após a cena selecionada
Pontos de destaque	traz os pontos de contribuição da cena para análise posterior

FONTE: O AUTOR.

Os critérios apresentados foram primordiais para que fosse possível descrever a maior quantidade de detalhes das cenas e, ainda, identificar as correlações entre personagens, objetos cênicos, figurinos, enquadramentos ou situações que colaborassem para a análise de anacronias e multicronias identificadas durante o trabalho de decupagem. Por conta disso, além da seleção de *flashbacks* e *flashforwards*, a decupagem também traz a indicação do que é apresentado no momento do retorno ao tempo presente, imediatamente após as cenas de passado ou futuro, justamente para que seja possível identificar, na narrativa, as conexões que correlacionam todas as dimensões temporais utilizadas.

Foram decupados oitenta e oito episódios divididos em cinco temporadas, todas contendo dezoito episódios cada uma, exceto a quinta temporada, produzida durante a pandemia e que contou com dezesseis episódios. Foram registradas quatrocentas e noventa e oito cenas, entre *flashbacks* e *flashforwards*, contabilizando dezenove horas e quarenta minutos de sequências catalogadas de um universo de sessenta e seis horas totais, considerando as cinco temporadas. A tabela 3 resume essas informações:

TABELA 3: RESUMO DA DECUPAGEM

Temporada	episódios	FB ³	FF ⁴
1	18	107	0
2	18	81	7
3	18	72	7
4	18	110	18
5	16	92	4
Total	88	462	36

FONTE: O AUTOR.

A tabela acima demonstra que, das quatrocentas e noventa e oito cenas captadas, a grande maioria delas (462) são de *flashbacks*, o que reforça a importância da imagem-lembrança (partindo do pensamento adaptado de Deleuze) na construção da narrativa e, conseqüentemente, do universo diegético da série. Entretanto, não menos importantes são as outras 36 cenas de *flashforward* catalogadas, demonstrando que o efeito de projeção de futuro pode contribuir significativamente na

³ Abreviação de Flashback

⁴ Abreviação de Flashforward

criação da trama, além de aumentar a possibilidade de envolvimento do espectador com a série.

A etapa de análise das cenas foi realizada após a conclusão da abordagem do referencial teórico discutido. O conteúdo analisado foi inserido nas seções que trataram do tema relacionado ao objeto de estudo. Assim, será mais fácil relacionar os apontamentos teóricos aos conteúdos selecionados por meio da decupagem.

A tese está organizada em três capítulos. O primeiro apresenta os conceitos que cercam a narrativa seriada e seus pressupostos teóricos. Traz dados acerca da influência da pandemia no modo de consumir séries, além dos efeitos provocados pelo comportamento de maratona. Para tanto, autores como Machado (2000), Saccomori (2016), Calabrese (1987), Eco (1989) entre outros, são evocados para embasar e contextualizar a seção.

O segundo capítulo discorre sobre o conceito da diegese e seus elementos quando incluídos em um universo diegético na narrativa fílmica. Apresenta, ainda, uma contextualização da importância da criação de personagens sólidos e traz um panorama com parâmetros relevantes para a sua concepção e desenvolvimento dentro da diegese. Por fim, apresenta uma análise dos elementos diegéticos mais representativos em TIU e uma análise descritiva de seus personagens protagonistas. Autores como Vanoye (1994), Genette (1995), Pallottini (1989) entre outros colaboram para o arcabouço teórico desta seção.

O terceiro capítulo versa sobre o conceito e a contextualização de analepses e prolepses, a partir de Genette (1995), Aumont (1993), Jost (2014) entre outros e apresenta a proposta de definição conceitual de multicronia, considerando o caminho teórico desenvolvido até esse momento da tese e incluindo um outro ponto de vista, a partir dos pressupostos de Gilles Deleuze (2007), relacionados a imagem-lembrança e imagem-sonho. Ainda no capítulo três é realizada a análise dos 88 episódios do seriado que representa o corpus da pesquisa. As análises das cenas identificadas como analepses foram inseridas imediatamente após a discussão acerca do termo. O mesmo acontece com a seleção de cenas em prolepse e as sequências que caracterizam a multicronia. Desse modo, é possível identificar as características teóricas e sua aplicação na análise fílmica. As considerações finais trazem uma visão geral do estudo realizado, seus pontos de atenção e as contribuições para a área do estudo do cinema, especificamente em narrativas seriadas.

1. NARRATIVA SERIADA: CONTEXTO HISTÓRICO E PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

Este capítulo apresenta uma contextualização histórico-temporal das narrativas seriadas e seus pressupostos teóricos, como pilares de sustentação no processo de criação e execução de produções audiovisuais desse formato. Para tanto, apresento aqui três pontos para reflexão: o primeiro deles é um breve contexto histórico da narrativa seriada; o segundo, refere-se aos seus conceitos, com base na literatura disponível; o terceiro, traz apontamentos de seus pressupostos teóricos com a intenção de encontrar o que melhor representa a narrativa de TIU, objeto de pesquisa da tese.

1.1 BREVE HISTÓRICO E CONTEXTUALIZAÇÕES SOBRE A NARRATIVA SERIADA

Para iniciar a seção, ressalto que o objetivo, neste momento, não é realizar um levantamento histórico e bibliográfico aprofundado sobre as origens da narrativa seriada ou da narratologia⁵, mas sim, contextualizar o caminho de origens, pontuando algumas questões importantes, relevantes para o momento do estudo e o cenário atual relacionado às produções seriadas.

Em linhas gerais, é possível constatar que a forma seriada de narrativa é utilizada desde os modelos mais antigos de escrita na literatura, perpassando pela escrita de carta, pelos sermões e, inclusive, pelas histórias baseadas em mitos (o que salvou a vida de Sherazade em *As mil e uma noites*, por exemplo). Popularizou-se com o surgimento do folhetim, utilizado nos artigos publicados em jornais no século dezenove, e aplicada nas produções de telenovelas, com o advento do rádio. Para Marcelo Bulhões (2009), este modelo tinha como objetivo entregar ao leitor histórias de ficção, que pudessem demonstrar, por exemplo, a origem do universo. Para o autor, histórias bíblicas como a arca de Noé ou o mito do belo narciso serviam de repertório criativo para explicar o mundo ao redor, baseado em muitas imagens de referência.

⁵ estudo das narrativas de ficção e não-ficção (como a história e a reportagem), por meio de suas estruturas e elementos. É um campo de estudos útil para a dramaturgia e o roteiro de audiovisual (cinema, quadrinhos, jogos digitais e TV).

Ao adentrar na era dos folhetins, a fragmentação das histórias passou a ser construída de forma proposital, a fim de aumentar a venda e impulsionar o leitor para a compra de uma próxima edição. Por isso, a divisão da narrativa por meio de publicações sequenciadas era potencializada pelo fato de terminarem com uma situação factual de forte tensão, que servia de “gancho” para a próxima edição. Era necessário criar uma sensação de drama extremo, onde a história era interrompida no seu auge, conhecida pelo leitor como “a melhor parte”. Com isso, o final do episódio tinha a função de segurar o público por meio do que a história ainda não havia contado e, assim, conquistar a atenção do leitor. Esse processo criou o que Bulhões (2009) chamou de literatura industrial, que retrata a ligação entre o mercado literário da época, e conseqüentemente a sua sobrevivência, e a adequação do texto narrativo ficcional. Com isso, a narrativa seriada se populariza e o entretenimento torna-se um impulsionador do hábito da leitura, atingindo públicos diversos em diferentes níveis sociais. Os autores desse tipo de recurso narrativo se aproveitam do momento para tornarem conhecidas as suas histórias e, assim, darem relevância às suas carreiras de forma que escritores reconhecidos da literatura na época tornaram-se também grandes nomes na arte da escrita de histórias para os folhetins. Assim, surgiu um novo modelo para produção de narrativas ficcionais seriadas, denominados romances de folhetim, recurso que foi aprimorado com o avanço da tecnologia.

No cinema, a produção seriada surge no início do século XX. Por conta da precariedade das salas de projeção, as exibições muito longas geravam certo incômodo no espectador. A solução encontrada foi a exibição dos filmes de forma fracionada, sendo divididos e exibidos em partes. As produções eram construídas de forma aleatória, sem um roteiro estruturado, sem começo, meio e fim. Algumas dessas histórias não tinham uma previsão de continuidade, o que gerava uma série de imprevistos que não eram explicados, desde personagens que sumiam sem justificativa previa, até mesmo tramas interrompidas sem apresentar um desfecho minimamente aceitável ou compreensível (MACHADO, 2000).

Os curtametragens, que passaram a ser exibidos em formato seriado, podem ser considerados os precursores das narrativas seriadas, como é o caso de *Les Vampires* (1915) e *What Happened to Mary* (1912), ilustrados na figura 1. A partir dos anos quarenta a produção seriada se populariza, ainda por conta das matinês, com a exibição de produtos cinematográficos resultantes da indústria hollywoodiana.

FIGURA 1: LES VAMPIRES E WHAT HAPPENED TO MARY



FONTE: GOOGLE IMAGES, 2022.

Do mesmo modo que os folhetins, os seriados fílmicos eram percebidos como produtos de segunda mão, uma vez que o tempo de exibição era reduzido e, por consequência, o valor do ingresso era questionado. Por isso, os cinemas faziam pacotes (chamados atualmente de combos) onde o espectador comprava um ingresso para a matinê e tinha acesso tanto a exibição dos seriados quanto para a sessão de um filme, pagando somente um valor pelas duas sessões. Ben Singer (2004) explica que esses produtos, dos primórdios das produções seriadas para o cinema, possuíam episódios mais autônomos, desligados entre si, como se fossem histórias fechadas que utilizavam o mesmo grupo de personagens e ambientações. A narrativa sequencial passa a ser uma das marcas registradas de produtos seriados, seguida geralmente dos chamados ganchos de tensão (conhecidos por *cliffhangers*⁶ como cita Arlindo Machado) em que os recursos do suspense eram comumente utilizados para que o público fosse convencido a retornar nos próximos episódios.

A partir do contexto apresentado, os seriados para o cinema tornaram-se a primeira versão audiovisual do formato de ficção seriada, construindo desde o começo do século XIX as características do que logo seria revisitado e aprimorado na televisão. De acordo com Lilian Moreira (2007), foi o cinema que forneceu o modelo básico de serialização audiovisual utilizado até hoje.

Bulhões (2009) afirma que a popularização da narrativa seriada proporcionou um avanço no universo narrativo em várias frentes da produção seriada, influenciando, inclusive, na estrutura das telenovelas e das famigeradas *soap operas*. O autor utiliza o termo “bazar de atrações populares” para se referir ao aumento considerável de

⁶ É um recurso de roteiro utilizado em ficção, que se caracteriza pela exposição do personagem a uma situação limite, precária, tal como um dilema ou o confronto com uma revelação surpreendente. Geralmente, o *cliffhanger* é utilizado para prender a atenção da audiência e, em casos de séries ou seriados, fazê-la retornar ao filme, na expectativa de testemunhar a conclusão dos acontecimentos que o público espera ser chocante.

espectadores desse formato, gerando, conseqüentemente, um incremento também na quantidade de produtos audiovisuais ficcionais, conhecidos nos Estados Unidos como “enlatados americanos”.

Na produção seriada para a televisão é importante ressaltar que o espectador encontra-se em um ambiente doméstico, que pode ser customizado por ele e que sofrerá interferências muito diferentes de uma sala de cinema. Assim, a fragmentação pode tornar-se uma aliada da produção em série, uma vez que há mais chances de prender a atenção do espectador, principalmente em se tratando de episódios subsequentes. Nesse contexto, a televisão é que traz uma expressão industrial e uma forma significativa à serialização, antes praticada em outros meios de maneira menos substancial.

Na televisão, o modelo de serialização surge a partir do *Nickelodeon*⁷, no início do século XX, com a exibição de filmes curtos (entre quinze e vinte minutos) de temas e estilos variados. As primeiras exibições foram de filmes concebidos em escala industrial, muitos estavam danificados e as histórias perdiam o sentido (MACHADO 2000, p. 87). O que se apresentava, de fato, eram filmes divididos em pequenos blocos, sem que houvesse um padrão específico para sua exibição.

A partir da década de cinquenta, algo muda na forma de se fazer televisão e apresentar histórias ao espectador. O conceito de série ainda não estava consolidado, mas novas iniciativas surgiram, demonstrando “a eficácia de um gênero já não decalcado do teatro ou do rádio, mas que utiliza modos cinematográficos de produção” (ESQUENAZI, 2010, p.20).

Redes de televisão e estúdios de produção fecham grandes contratos, gerando um processo de “hollywoodização” da TV, termo citado por Douglas Gomery (2008) para sinalizar uma disseminação em grande escala de produtos com características de serialização. Em meados da década de cinquenta, os seriados fílmicos perdem força e espaço nos cinemas. Em compensação, já eram uma realidade na televisão, com produções de grande sucesso como *I Love Lucy* (1953) e *Doctor Who* (1963), como demonstra a figura 2.

⁷ Nome dado para as pequenas salas improvisadas que exibiam filmes curtos.

FIGURA 2: I LOVE LUCY E DOCTOR WHO



FONTE: GOOGLE IMAGES, 2022.

O processo de popularização transforma o modo de ver tv, o que irá influenciar também nas formas de produzir materiais audiovisuais, principalmente no formato de série. Nesse sentido, Umberto Eco (1984) chama de paleo-TV o momento da televisão anterior à multiplicação de canais televisivos, que começou no final da década de setenta. A paleotelevisão, na linha do que propõe Eco, se direciona ao grande público e na busca pela audiência. A neotelevisão se dá com o aumento de canais televisivos, a privatização e o surgimento de novas tecnologias. O propósito do conceito de neotelevisão é manter a atenção do espectador, ação que se tornou ainda mais difícil com o surgimento do controle remoto, que passou a oferecer a possibilidade de mudar de canal a qualquer momento. O autor acrescenta que, na paleotelevisão, havia pouco conteúdo para assistir e um horário para terminar de exibir programas. Já a neotelevisão, que engloba diversos canais, inicia uma proposta de grade de canais ininterrupta, como se fosse um *menu* audiovisual disponível ao espectador.

Com o passar dos anos, o gênero seriado ficcional ganha popularidade em todo o mundo dando visibilidade às séries estadunidenses, principalmente por conta do alto nível de qualidade das produções, além dos números de audiência bastante representativos. Com o incremento de títulos disponibilizados ao público, os canais precisavam buscar estratégias que pudessem gerar a fidelização desse espectador das produções seriadas. Para isso, utilizaram dois caminhos: um deles foi focar na qualidade das produções e no desenvolvimento de roteiros robustos; o outro, foi apostar na familiaridade e na aproximação emocional do público que pudesse gerar audiência.

É necessário relembrar que o fatiamento das produções audiovisuais, além de uma estratégia econômica, tornou-se também uma estratégia narrativa. Talvez, uma tentativa encontrada pelas emissoras de buscar relevância junto ao público, ganhar audiência e garantir o desempenho dos espaços publicitários, uma de suas principais fontes de renda. A partir da década de cinquenta esse modelo narrativo chega ao

Brasil, mas o perfil demográfico da população, principalmente relacionados ao grau de instrução e faixa de renda, fez com que os folhetins não atingissem o mesmo nível de sucesso como aconteceu nos Estados Unidos. Porém, o modelo deixou um grande legado relacionado a sua estrutura: o fatiamento da narrativa e os ganchos de tensão, já citados anteriormente (MACHADO, 2000). Nos primórdios é possível citar exemplos brasileiros de sucesso como *O Vigilante Rodoviário* (1961), *Malu Mulher* (1979), entre outros.

A cultura das mídias abriu caminho para a criação de novos cenários de possibilidades aos meios de comunicação, já no final do século XX (SANTAELLA, 2003). Os dispositivos móveis trazem uma nova forma de consumir produtos audiovisuais, provocando um hibridismo midiático, que possibilitou a customização do consumo em detrimento de um consumo de massa percebido até esse momento. A partir do pensamento de Lucia Santaella, Jason Mittel (2012) descreve uma segunda era, chamada de *Era Multicanal*, que se estabelece a partir da década de noventa, marcada pela segmentação, por conta da multiplicação do número de canais disponíveis, do surgimento da TV a cabo e do desenvolvimento das transmissões via satélite.

O resultado destes avanços gerou um aumento significativo de programas dentro da grade dos canais e, por consequência, o incremento da concorrência na busca pela audiência pelas emissoras. Desse cenário surgem os chamados produtos de nicho, desenvolvidos para públicos cada vez mais segmentados.

Não bastasse toda a onda de mudanças, o surgimento de uma nova tecnologia, no início da década de setenta, impactou a forma de consumir produtos televisivos: o vídeo cassete. No Brasil, o aparelho tornou-se um item mais presente nos lares no início da década de oitenta. Isso permitiu que o público pudesse gravar programas para assistir a qualquer momento, podendo inclusive revê-los. Em complemento, o controle remoto teve contribuição significativa no poder de escolha do espectador, a partir do efeito *zapping*, permitindo a mudança de canais de forma aleatória, comprometendo principalmente os intervalos comerciais, responsáveis por grande parte do faturamento das emissoras.

Na década de oitenta, o surgimento das primeiras emissoras de TV a cabo nos Estados Unidos, como a *HBO*⁸ e a *Showtime*⁹, desafia e ameaça a programação, até então, dominada pela tv aberta. Justamente por apresentarem uma qualidade de imagem superior, além de uma produção autoral da grande maioria dos seriados, agradando produtores e roteiristas por conta da liberdade e autonomia na criação e execução dos projetos (CARLOS, 2006). Surge, então, um novo desafio para a televisão aberta: criar soluções para poder competir com canais fechados, que produziam e investiam cada vez mais em seriados e viam sua audiência aumentar a passos largos, além de ter que considerar um alto nível de exigência do espectador, que passou a ter um catálogo infindável de possibilidades.

O surgimento da internet altera a relação entre o espectador e a televisão. Para a narrativa seriada, a rede *on line* passaria a ser um novo canal de comunicação com seus públicos, para que pudesse opinar, discutir sobre suas séries de preferência, mas acima de tudo, que pudesse ter acesso a um *menu* gigantesco por meio do *streaming*¹⁰. O ato de assistir televisão ou de navegar na rede se embricaram, fazendo com que o mercado abrisse espaço para uma efetiva participação do espectador/internauta. Surgem, então, os grupos de discussão *on line*, onde espectadores assistem seus conteúdos preferidos ao mesmo tempo em que emitem opiniões e trocam informações em rede, gerando extenso conteúdo opinativo (MURRAY, 2003).

O *boom* tecnológico iniciado na década de noventa trouxe um novo olhar para o modo de ver tv, principalmente por conta do início da transmissão da televisão digital. A partir do novo modelo de distribuição de conteúdo audiovisual surge a Netflix, que rapidamente se populariza em caráter mundial, tornando-se uma das referências na produção e distribuição de conteúdo digital. É possível pensar que, com o crescimento exponencial da produção de conteúdos a partir da internet, novas formas narrativas deverão surgir, inclusive apresentando novos modelos estéticos, justamente por conta das constantes (e rápidas) mudanças no perfil do público espectador. Há que se

⁸ HBO (abreviação de Home Box Office) é um canal de televisão por assinatura norte-americano, de propriedade da Warner Bros.

⁹ Rede de canais de televisão por assinatura. É uma marca utilizada por um número de canais e de plataformas de todo o mundo. No Brasil, foi responsável pela implantação do canal Telecine, em parceria com a Globosat.

¹⁰ *Streaming* é uma tecnologia que envia informações multimídia, através da transferência contínua de dados, utilizando redes de computadores, especialmente a Internet, o que possibilita o indivíduo a acessar conteúdo de diversos formatos em tempo real.

considerar, ainda, a potencialidade da interação cada vez mais inserida em produtos seriados e que, integradas às convergências midiáticas, pode gerar novas possibilidades de contar histórias.

Diante desse cenário, a televisão vive atualmente uma nova era de ouro, focada na produção de inúmeros conteúdos audiovisuais visando o entretenimento e a busca pela audiência. De acordo com os dados da *FX Networks Research*¹¹, considerando as TVs aberta e fechada nos Estados Unidos, registrou-se um incremento de 200% levando-se em conta os roteiros produzidos para a televisão até 2016. Em 2015 o CEO da FX, John Landgraf, ao discursar na *Television Critics Association*, introduziu no mercado o termo *Peak TV*, capaz de representar o avanço exponencial na produção televisiva, principalmente por meio dos produtos seriados. Porém, chama a atenção a possibilidade de o setor vivenciar um declínio ocasionado por seu próprio auge, considerando que a oferta poderá ser maior do que a capacidade de absorção do público (SHEFFIELD, 2015).

Com isso, a narrativa seriada tem conquistado espaço entre as produções ao redor do mundo, a exemplo da série *Sherlock* (2010) e *Vikings* (2013), produzidas na Inglaterra e no Canadá, respectivamente. Há, ainda, as séries que surgem por meio de adaptações, como *House of Cards* (2014), adaptada da versão britânica. Com efeito, a Netflix (assim como a Amazon Prime, GloboPlay, entre outras) cria uma forma de popularização dos seriados a partir de suas produções originais. Apesar das produções serem realizadas em âmbito local, sua distribuição torna-se global, por conta do *streaming* e a popularização do acesso. Um exemplo disso é a série *3%* (2011), produzida no Brasil pela Netflix e disponível em mais de 180 países ao redor do mundo com uma audiência significativa. Seja pelo alcance que os novos meios concederam às series televisivas, ou pela proliferação da sua produção mundial, os fatos apontam para o que se poderia chamar de “a era das séries”.

No entanto, é preciso pensar que, assim como o início da televisão (dadas as devidas proporções), a audiência continua sendo um dos fatores determinantes mais fortes para a continuidade dos seriados, podendo se estender por diversas temporadas. Colocar o espectador no centro desse processo é dizer que a audiência

¹¹ também conhecida como FX Networks e FX Productions, é uma empresa que consiste em uma rede de canais a cabo, mais uma produtora e uma subsidiária do segmento Disney General Entertainment Content da The Walt Disney Company. Originalmente parte da 21st Century Fox, a empresa foi adquirida pela The Walt Disney Company em 20 de março de 2019.

pode ser capaz de determinar o que deverá ser continuado ou interrompido, dentro do universo da produção audiovisual seriada. Atrair a atenção, aumentar o poder de escolha e lutar pela audiência passou a ser tão importante e necessário quanto a segmentação e a busca por patrocinadores, além do lucro financeiro certamente. A inovação, proveniente da diversidade de temáticas das séries atuais e das estruturas de produção, além do auxílio da tecnologia, também conseguiu captar a atenção do espectador do século XXI, corroborando com o novo contexto que se apresenta.

Todo este cenário de mudança, aliado à possibilidade de rever conteúdos a qualquer momento sem interrupção, trouxe uma nova possibilidade ao universo das produções seriadas: a chance de poder mesclar diversos gêneros, já na concepção do roteiro ficcional. É o caso de *Stranger Things* (2017), que mescla terror com ficção científica fixados num tempo passado ao invés de futuro. *Vikings* (2013), já citada anteriormente, trata da história de culturas consideradas periféricas. Outro exemplo é a série *Black Mirror* (2011) que traz a possibilidade do episódio unitário, sem que se tenha a obrigatoriedade da continuidade ou relação entre os episódios, mas exige um poder de interpretação em nível elevado por parte do espectador. Já em *The Affair* (2014) é possível perceber uma narrativa flutuante gerada por enredos ambíguos ao longo dos episódios.

Com efeito, a partir do contexto da *Peak TV* e os exemplos já apresentados, é possível perceber que há produtos audiovisuais que abrigam uma serialidade criativa interessante, principalmente no âmbito estético e no universo diegético que os compõem. O espectador, encantado pela diversidade das ofertas de seriados, traz novos desafios para o segmento, pois tem consumido os conteúdos cada vez mais rápido, sem intervalos, por meio das maratonas. Esse comportamento tem se tornado comum entre espectadores ao redor do mundo e passou a ser estudado até ser denominado de *binge-watching*, tema que será apresentado mais adiante.

1.2 O MOMENTO PANDÊMICO E O EFEITO MARATONA

No início do ano de dois mil e vinte a pandemia, desencadeada pelo coronavírus, obriga a população mundial a passar por um encarceramento doméstico obrigatório, que duraria quase dois anos. Presos em casa e bombardeados por tragédias e um número astronômico de mortos, os indivíduos buscaram na arte, de forma mais robusta nas produções audiovisuais, um modo de aliviar o stress do confinamento. O

isolamento trouxe novas rotinas familiares, direcionando adultos e crianças para as telas da tv e dispositivos móveis.

Segundo dados obtidos pelo Datafolha, nesse período pandêmico a audiência da televisão aberta teve crescimento médio de 17%, resultado da busca do espectador focada principalmente em notícia, entretenimento e nos conteúdos infantis, para citar os principais apontados pela pesquisa (MARQUES, 2020). No entanto, na contramão desse dado, uma pesquisa da Kantar IBOPE Media¹² apontou que 58% dos usuários de internet afirmaram ter visto mais vídeo e TV *on line* em *streaming* pago no mesmo período. Como consequência, o tempo destinado pelo usuário em frente à televisão também aumentou. A pesquisa apontou que o espectador passou a ficar 37 minutos a mais assistindo tv, chegando à marca de 1h49 minutos por indivíduo, acessando conteúdos nas mais diversas plataformas de *streaming*, além da tv aberta.

O distanciamento social fez com que as pessoas procurassem, dentro de casa, novas formas de distração e diversão. E foi por meio da tecnologia que as pessoas encurtaram distâncias, através das videochamadas por exemplo, e aprenderam novas formas de compartilhar momentos em família, mesmo que à distância, esclarece Arthur Bernardo Neto¹³, diretor de desenvolvimento de negócios para *media owners* da Kantar IBOPE Media. No cenário global de consumo de entretenimento durante a pandemia, o relatório da MPA (*Motion Pictures Association*) mostra que houve aumento de 26% na assinatura de plataformas, o que corresponde a 232 milhões de novas contas. O total de assinaturas globais chegou a 1,1 bilhão em 2020. Em relação ao Brasil, o país ocupa o segundo lugar no ranking de assinantes da Netflix em todo o mundo e atingiu a marca de 200 milhões de assinaturas no fim de 2020.

Assim como na televisão, foi observado o aumento imediato no consumo de produções audiovisuais por meio das plataformas de *streaming*. De acordo com a empresa de pesquisa Conviva (2020)¹⁴, os países da América registraram um aumento de 27% no número de assinantes desse tipo de serviço em março de 2020, quando comparado com o consumo de duas semanas antes. Nesse período, os

¹² KANTAR IBOPE. Inside TV: experiência, influência e as novas dimensões do vídeo. Kantar Ibope, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/36dUL8s>. Acesso em: 12 dez. 2021.

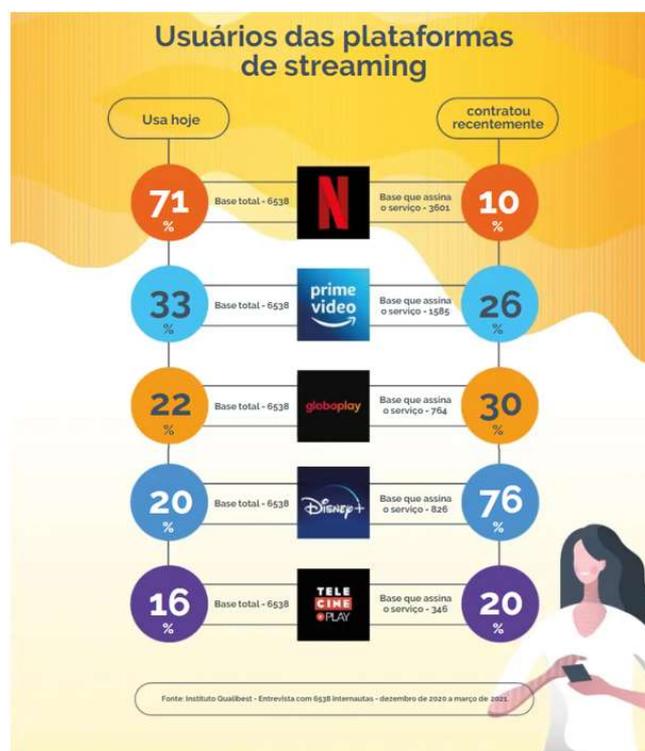
¹³ Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-money/2021/03/um-ano-depois-do-inicio-da-pandemia-plataformas-de-streaming-contabilizam-ganhos/> acesso em 05/03/2022.

¹⁴ Disponível em: CONVIVA. Streaming in the time of coronavírus. *Conviva*, [s. l.], 2020. <https://bit.ly/3qRk3mu> Acesso em: 5 jul. 2021.

horários de audiência também mudaram: houve um aumento de aproximadamente 40% de consumo audiovisual em horários diurnos, e o consumo ficou distribuído de maneira mais uniforme, já que os espectadores estavam em casa.

Neste mesmo contexto, uma pesquisa realizada pelo Instituto QualiBest¹⁵ comprova que o *streaming* ultrapassou a TV a cabo no Brasil durante o período da pandemia. Os dados coletados entre dezembro de 2020 a março de 2021 apontam que os catálogos de entretenimento *on demand* já ocupam 66% das rotinas dos entrevistados. Enquanto os canais fechados estão presentes em 40% dos domicílios. Nas classes A, B e C a predominância do *streaming* já é uma realidade. Mas, é na classe B que esse dado é mais contrastante, onde 75% dos entrevistados na pesquisa dizem pagar por *streaming*, enquanto apenas 44% assinam TV à cabo. A base total de assinantes está presente na Netflix, com 71%, mas o surgimento de novas plataformas como Disney+, Prime Vídeo e Globoplay também passaram a ser opções aos indivíduos, tornando o mercado ainda mais competitivo. A figura 3 retrata a mudança durante o período da pandemia por meio de um infográfico.

FIGURA 3: USUÁRIOS DAS PLATAFORMAS DE STREAMING NO BRASIL



FONTE: <https://portalpopline.com.br/streaming-ultrapassa-tv-a-cabo-no-brasil-durante-a-pandemia/>

¹⁵ Disponível em: <https://portalpopline.com.br/streaming-ultrapassa-tv-a-cabo-no-brasil-durante-a-pandemia/> acesso em 08/03/2022

Um ponto de atenção apontado pelo infográfico é o crescimento de assinantes na plataforma Disney+, destinada ao público infantil de forma prioritária, mas que também oferece conteúdo para as demais faixas etárias. É possível inferir que o confinamento, por restringir também o acesso a *playgrounds*, parques, além das escolas, fez com que os pais vissem no conteúdo audiovisual via *streaming* uma maneira de entreter as crianças e mantê-las dentro de casa.

Um contraponto curioso do momento pandêmico e do comportamento de consumo do indivíduo nesse cenário é o fato de revisitarmos séries, livros, músicas, filmes e outros elementos relacionados à cultura, dos quais já houve contato anteriormente. Sem perspectiva sobre o fim do isolamento ou retorno à normalidade, as pessoas diminuíram a busca por novidades e se voltaram também para livros, discos, filmes e séries que lhes traziam alguma familiaridade e sensação de acolhimento. Instalou-se, então, a chamada cultura do conforto, onde o público reencontrou-se com seu passado como uma forma de mitigar o presente durante a pandemia. Essa cultura do conforto não é um fenômeno criado pela (e na) pandemia, como muitos outros que também não eram, mas foi intensificada nesse período. É possível inferir, também, que produtos mais familiares tendem a nos trazer um pouco mais de conforto em situações como em uma pandemia. Revisitar conteúdos sempre foi uma realidade, inclusive na era *pré-streaming*. Um exemplo disso são os famigerados boxes de séries, que ainda continuam sendo procurados por espectadores fanáticos, mesmo com o advento da internet. A tendência à cultura do conforto tem uma raiz, com as pessoas tentando se proteger desse universo hiperestimulado das novidades digitais e da infinidade de possibilidades nas mais diversas plataformas.

O movimento da cultura do conforto pode ser observado nos últimos dois anos, dada a quantidade de telenovelas, séries, programas de tv que foram reprisados e disponibilizados aos espectadores. Outro fato que sustenta esse movimento refere-se à programação do futebol na tv brasileira, por exemplo. Por conta da suspensão dos campeonatos, as emissoras passaram a reexibir jogos, inclusive de copa do mundo, como foi o caso da reprise de Brasil e Itália (da copa de 1994), transmitida pela Rede Globo.

Assim, o cenário pandêmico trouxe, por um lado, o impulso além do esperado das plataformas *streaming*, de tal forma que o espectador encontrou na arte e cultura,

por meio de produções seriadas por exemplo, uma forma de diminuir o impacto do enclausuramento produzido pela pandemia; e por outro, ter buscado em suas raízes e lembranças os momentos que pudessem lhe devolver a sensação de liberdade, mesmo que fosse por meio do “vale a pena ver de novo”.

Importante frisar que essa contextualização, em relação ao período pandêmico, serve como plano de fundo para demonstrar um salto significativo no consumo de produções seriadas. De fato, não há nenhum efeito direto no modo de produção de séries. Porém, indiretamente, a pandemia trouxe oportunidades aos canais de *streaming* e aos produtores audiovisuais no sentido de haver uma demanda criada à revelia, mas que serviu de propulsor para o consumo desse tipo de produto audiovisual.

Mas o comportamento do espectador de séries não passaria ileso em meio a uma pandemia. Todo esse consumo desenfreado trouxe consigo algumas mudanças comportamentais como o efeito *binge-watching*, que será apresentado a seguir.

1.2.1 O Efeito *Bingue-watching*

Com as inovações tecnológicas em amplo crescimento, mais especificamente o *streaming* de vídeos, a popularização de algumas plataformas (como Netflix e Amazon Prime) gerou alguns termos associados ao fenômeno, que se tornaram cada vez mais comuns no cotidiano. Um deles é o *binge-watching*, que traduz o ato de assistir mais de um episódio de uma série ou filme de uma só vez (PITTMAN; SHEEHAN, 2015), sendo um hábito impulsionado pela facilidade de acesso ao conteúdo de *streaming* e potencializado por conta do momento pandêmico. Na língua portuguesa o termo pode ser traduzido, de forma extraoficial, como o ato de maratonar filmes e séries. De acordo com Karla Zaldívar (2019), aos poucos a indústria e o meio acadêmico estão modificando a utilização do termo para o *marathon-watching*, ou, em português, a realização de maratonas.

O termo *binge-watching* remonta às práticas dos *fandoms*¹⁶ de assistir a vários episódios da mesma série de televisão em uma única sessão. Mareike Jenner (2018)

¹⁶ *Fandom* é o diminutivo da expressão em inglês *fan kingdom*, que significa “reino dos fãs”, na tradução literal para o português. Um *fandom* é um grupo de pessoas que são fãs de determinada coisa em comum, como um seriado de televisão, uma música, artista, filme, livro etc. O termo se popularizou através da internet, principalmente pelas redes sociais, como o *Twitter* e o *Facebook*, por exemplo.

traz um ponto de vista interessante quando afirma que o aumento do efeito *binge-watching*, enquanto momento de lazer, está ligado à integração geral de conteúdo de qualidade serializado e culturas associadas de consumo intenso e repetido (JENNER, 2018; MCDONALD & SMITHROWSEY, 2016).

Nessa perspectiva, é possível inferir que, assim como o uso do termo *binge-watching* no inglês coloquial não busca indicar a compulsividade ou descontrole do indivíduo que assiste mais de um episódio de um seriado de uma vez, em português se tornou um termo sinônimo de maratonar séries ou filmes, no sentido de “zerar” o conteúdo e entender seu contexto, mais especificamente, seu desfecho.

Camila Saccomori, na tentativa de conceituar o termo, comparou o processo a uma “orgia televisiva”, uma vez que *binge* equivale a “farra” e *watching* significa “assistindo”, tendo a união das palavras um significado próximo a “assistir compulsivamente” (SACCOMORI, 2016, p.26).

A utilização do termo “maratona” como sinônimo de *binge-watching* é amplamente utilizada, principalmente no Brasil, onde a palavra de língua estrangeira ainda não se popularizou. As emissoras de TV a cabo ainda a utilizam para denominar a estratégia de preencher a grade com episódios seguidos de um mesmo programa. De fato, trata-se de um tipo de maratona se considerarmos que o espectador pode assistir episódios por horas à fio.

Em linhas gerais, o *binge-watching* pode ser considerado uma maratona midiática, ou seja, “um envolvimento rápido de leitores ou telespectadores com um mundo narrativo” (SACCOMORI, 2016, p.26). Assim, a realização de uma maratona não está relacionada, necessariamente, a determinado tipo de produto, mas à forma pela qual produtos de mídia narrativos e seriados podem ser consumidos.

Entretanto, percebe-se que o *binge-watching* está relacionado a uma experiência diferente da que é disponibilizada pela tv aberta, então, é possível entender que a ideia de excesso de episódios não se aplica efetivamente ao termo. Prova disso é o nível de autonomia e controle do consumidor em relação a programação. Assim, é o espectador que decide quando, como e quanto tempo ele deverá consumir do conteúdo disponível no *streaming*. O que se tem, de fato, é uma experiência mais imersiva em relação ao consumo realizado antes dessa prática tomar forma (JENNER, 2014).

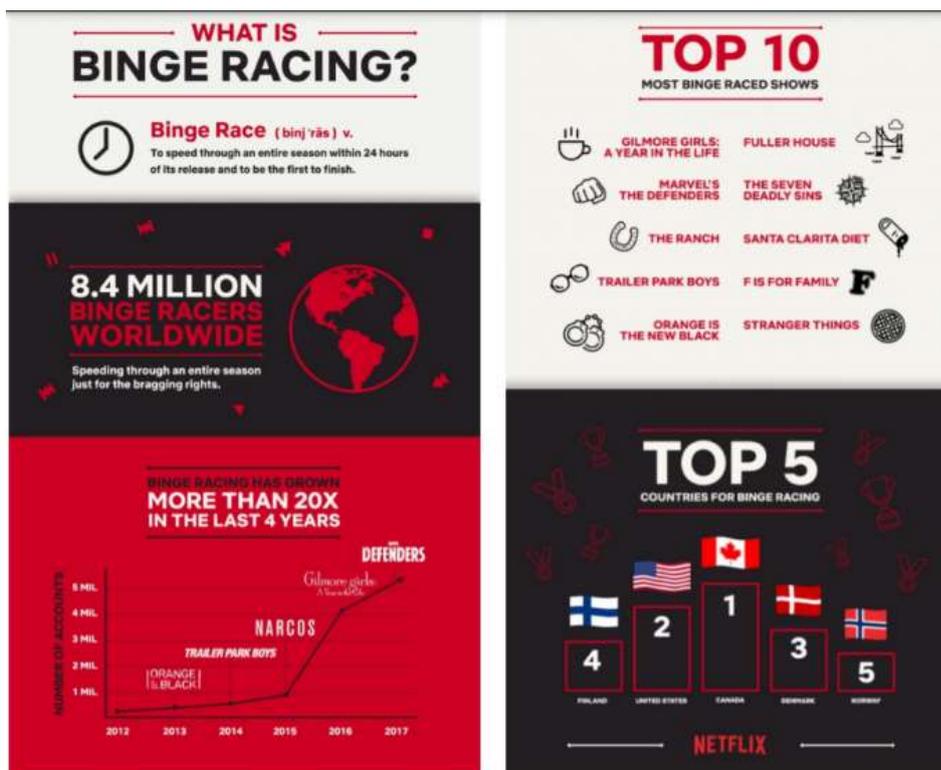
Em decorrência disso, outro comportamento é desencadeado quando o espectador demonstra o desejo de compartilhar suas experiências do ato de maratona, o que gera um movimento comum entre os *bingewatchers*, que utilizam diversos canais (sendo as redes sociais os mais utilizados) para expor opiniões, vivências e compartilhar as percepções desta imersão, gerando interação em ambientes virtuais majoritariamente (SACCOMORI, 2016).

Conforme o comportamento dos *bingewatchers* foi se popularizando, uma iniciativa da própria Netflix chamou atenção. Intencionalmente, começou a propagar o que chamou de “cultura do binge”, propondo desafios aos seus assinantes e incentivando o comportamento de maratona. Não obstante, reafirmou para o público que a plataforma é o meio ideal para este tipo de ação (McCORMICK, 2015).

O efeito foi tão potencializado durante a pandemia que já é possível perceber novas variantes do termo, como por exemplo o *bingeracers*, que pode ser traduzido como supermaratonistas. Esse espectador “*racer*” pode assistir uma série completa em até 24 horas do seu lançamento, por exemplo. No ano de 2017, o Brasil ocupou o décimo lugar entre os países com mais supermaratonistas no mundo. De acordo com dados da Netflix, de 2013 a 2016 o número de supermaratonistas cresceu 20 vezes (Netflix, 2017), conforme mostra a figura 4.

É perceptível a mudança no setor de produção audiovisual, principalmente no que tange ao desenvolvimento de produtos disponíveis para o público adepto às maratonas. Por conta disso, alguns formatos de narrativas e de *storytelling* não cabem mais nas plataformas de *VOD*, visto que a forma de escrita precisa ser atraente para cativar o espectador pelo maior espaço de tempo possível. Por isso, roteiros bem desenvolvidos e articulados são imprescindíveis na criação de seriados que possam gerar altos níveis de engajamento (REZENDE; GOMIDE, 2017).

FIGURA 4: O QUE É BINGUE RACING



FONTE: www.netflix.com

A partir do perfil do espectador é possível pensar que o seu envolvimento com o conteúdo da narrativa seriada dependerá do seu repertório e, por isso, poderá ocorrer em intensidades diferentes. Assim, é importante que se possa acompanhar não só a influência da narrativa, mas também as pausas realizadas entre uma maratona e outra, afinal, os fragmentos da história precisam ser organizados e fazer sentido ao espectador. Em algumas vezes, dada a quantidade de informação disponível durante uma maratona, é preciso que se tenha tempo para digeri-las e concatená-las. Por conta disso há, por parte dos distribuidores de conteúdos e canais de *streaming*, um incentivo para que espectadores troquem experiências e informações de modo a difundir o conteúdo, tornando-o mais próximo daqueles que o acompanham, gerando conversa, interação e, principalmente, engajamento e conteúdo orgânico nas redes sociais (JENKINS, 2009; SACCOMORI, 2016).

Ao inserir esse contexto no cenário pandêmico, é possível acessar dados de pesquisa, como os da Coresight Research (2020)¹⁷ e da Nielsen¹⁸ (2020), que demonstram um comportamento de escapismo da realidade para uma parcela considerável de espectadores. Com efeito, as plataformas de *streaming* tornaram-se grandes aliadas para essa fuga da realidade. É possível inferir que os conteúdos audiovisuais, incluindo as narrativas seriadas, tenham se tornado uma dessas formas de dispersão da realidade, em substituição aos espaços que não puderam mais ser acessados durante o período de isolamento causados pelo coronavírus.

Para Carlos Jáuregui, pesquisador e professor da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), o aumento é natural, dado que as pessoas estavam isoladas socialmente e com pouca variedade de entretenimento. “Este período tem descobrimentos. Algumas pessoas, que não acessavam os serviços por barreiras tecnológicas ou desconhecimento, tornaram-se usuárias. Podemos falar que a tendência é o *streaming* no consumo audiovisual”, aponta o professor, autor de estudos sobre o impacto cultural desses serviços¹⁹.

Mas todo esse contexto de maratona não se aplica a TIU desde seu lançamento na TV aberta americana, em setembro de 2016. Em princípio, a série foi exibida considerando as premissas de uma narrativa seriada de fato: um capítulo por semana, utilizando os ganchos de tensão como um dos elementos de sustentação da trama. Mesmo quando chegou ao Brasil, em agosto de 2017 pelo canal Fox Premium, a emissora ainda manteve o modelo de episódio semanal. Mas com a oferta das temporadas pela Amazon Prime e o início da pandemia, grande parte do espectador brasileiro teve acesso à série com pelo menos 3 temporadas disponíveis, tornando-se um pacote para exibição contínua. A partir disso, podemos considerar TIU como um produto passível de maratona e a possibilidade de enquadrá-la como um fenômeno de *bingue-whatching*. Ainda assim, no Brasil a série passou a ter os episódios da quarta à sexta temporada exibidos com um dia de diferença em relação à exibição nos Estados Unidos. Dado o sucesso do seriado é possível inferir que uma parcela considerável de espectadores brasileiros teve uma experiência híbrida, maratonando

¹⁷ Disponível em <https://coresight.com/research/livestreaming-e-commerce-takes-off-in-the-us/> ; acesso em 29/01/2022.

¹⁸ Disponível em <https://www.nielsen.com/us/en/insights/article/2020/streaming-video-aug-2020-milestone/> ; acesso em 29/01/2022.

¹⁹ Disponível em: <https://www.metropoles.com/entretenimento/audiencia-de-streaming-cresce-20-durante-pandemia-do-coronavirus> ; acesso em 29/01/2022

as três ou quatro temporadas iniciais, mas também aguardando os episódios semanais na plataforma streaming, até a exibição do décimo oitavo episódio da sexta temporada. Mas a questão central que se apresenta não é o fato de a série ter sido (ou não) pensada como produto de maratona, mas ter se tornado uma opção de maratona, por conta do momento pandêmico e do sucesso de crítica ao longo do lançamento das temporadas. Importante citar que TIU é uma das poucas séries que entrou para o seleto prêmio Grammy, com indicação em diversas categorias.

Por fim, a partir do exposto, é possível ter uma noção do contexto que recai sobre a narrativa seriada até a popularização do *streaming*. É interessante perceber dois pontos específicos: um deles trata da mudança dos formatos e dos elementos que compõe a narrativa seriada; o outro, refere-se à mudança de comportamento do espectador, inserido ou não no contexto pandêmico, em que pese o aumento do seu grau de exigência na qualidade dos materiais disponíveis e a quantidade de tempo destinada ao consumo deste mar de produções à sua disposição. A partir daqui é necessário acompanhar mais de perto quem sofrerá influência de quem ou, quem sabe, ainda possa surgir um novo fator determinante, capaz de mudar todo o cenário posto até este momento.

A partir dos dados apresentados e com base no contexto delineado nesta pesquisa é preciso apresentar o conceito da narrativa seriada para evidenciar suas implicações, como indicado na próxima seção do estudo.

1.3 CONCEITO DE NARRATIVA SERIADA

Considerando a seção anterior, é preciso compreender do que se trata, de fato, a narrativa seriada. Há uma certa proximidade no conceito de estudiosos do tema, que trazem alguma variante conceitual e formas diferentes de aplicar a teoria. Essa seção traz uma reflexão acerca das denominações da narrativa seriada sob a ótica de Arlindo Machado, Umberto Eco, Arlindo Machado, Francois Jost, Omar Calabrese, entre outros.

Umberto Eco, em seu artigo *A Inovação do Seriado*, lembra a presença das narrativas seriadas durante diferentes épocas da produção artística em que

(...) muita arte, portanto, foi e é serial; o conceito de originalidade absoluta, em relação a obras anteriores e às próprias regras do gênero, é um conceito

contemporâneo, nascido com o romantismo; a arte clássica era amplamente serial e as vanguardas históricas, de vários modos, deixaram em crise a ideia romântica de criação como estreia no absoluto (com as técnicas de colagem, os bigodes na Gioconda etc.) (ECO, 1989, p. 133).

Arlindo Machado (2000, p.83) chama de serialidade a “apresentação descontínua e fragmentada do sintagma televisual”, tendo em vista o modo que a narrativa é mostrada na forma de capítulos ou episódios, podendo ser divididos por intervalos comerciais, no caso da TV aberta, ou fracionado em episódios, que vão contando a história e desvendando a trama. Segundo o autor, há características marcantes na produção seriada como, por exemplo, a contextualização no início de cada episódio, comumente chamado de *previously*²⁰, que resume os acontecimentos de episódios anteriores, numa tentativa de não deixar que o espectador perca o “fio da meada” da trama. Além disso, outra característica recorrente na produção seriada é a presença dos ganchos de tensão (já apresentados aqui como *cliffhangers*), capazes de manter a atenção do espectador para os episódios subsequentes. Inúmeros exemplos de seriados premiados seguem essas duas premissas, como é o caso de *Lost* (2004), *Grey’s Anatomy* (2005), *Twin Peaks* (1990), *Hill Street Blue* (1981), entre outros. Em *TIU* os ganchos de tensão são apresentados em praticamente todos os episódios, geralmente no final, a fim de garantir o retorno do espectador ou para dar continuidade a trama. O *previously* também está presente em todos os episódios, o que reforça a discussão da seção anterior, sobre o fato de a série não ter sido pensada para maratonas, mas ter se tornado uma opção quando entrou nos canais de *streaming*.

Anna Maria Balogh e Arlindo Machado, a partir do pensamento de Lorenzo Vilches definem a narrativa seriada para televisão baseados no que chamam de alternância desigual, onde os elementos utilizados nos episódios já são conhecidos pelo espectador e que ele tem que ser capaz de reconhecê-los. Junta-se a esse contexto alguns elementos novos, em menor quantidade, capazes de complementar a estrutura da narrativa. Ainda para os autores, esse modelo possui uma estrutura narrativa que ao mesmo tempo é simples e bastante previsível (VILCHES, 1984; BALOGH, 2002; MACHADO, 2000). Em *TIU*, a alternância é muito presente, pois cada episódio traz uma temática específica, mas que não se desprende da trama, porém,

²⁰ Clipe que normalmente precede o início do episódio com o resumo dos fatos importantes para entendê-lo, permitindo que o telespectador que não tenha assistido aos episódios anteriores possa acompanhar a narrativa a partir dali.

em alguns momentos, traz novos elementos que dão subsídios para dar continuidade à narrativa nos episódios subsequentes.

Convém lembrar que não são só essas séries televisivas tradicionais, às quais os autores se referem, que podem ser enquadradas nesses modelos, mas também muitos filmes e outros tipos de narrativas não seriadas. Importante ressaltar que estes elementos citados por Lorenzo Vilches (1984) geralmente caracterizam-se como estereótipos ou padrões reforçados com frequência pelos personagens. Em TIU esse fenômeno é facilmente percebido quando observados os padrões dos personagens protagonistas. São apresentados a adicção de Jack e Kevin, a ansiedade e as questões raciais de Randall, além da repulsa do corpo e o trauma da obesidade por Kate.

Para Victoria O'Donnel (2007), em consonância com Arlindo Machado, as séries ou seriados são compostos de segmentos unidos por um formato em comum, que lhes conferem continuidade e progressão narrativa. Sua contribuição, nesta etapa de conceituação, refere-se ao fio invisível que perpassa todos os episódios e os une numa costura coesa. São os elementos que permanecem constantes de um episódio a outro, que evoluem continuamente, mas sempre mantendo um mínimo de suas características originais para garantir o seu grau de reconhecimento pelo espectador. Segundo a autora, os episódios

são repetidos semana após semana porque a programação televisiva, em sua maior parte, é episódica. Séries e seriados têm grupos de personagens recorrentes cujas qualidades essenciais e situações básicas permanecem as mesmas de episódio para episódio. (O'DONNELL, 2007, p.70).

Ao analisarmos esse ponto de vista, podemos considerar que, no caso da narrativa seriada, os eventos mudam porque o espectador quer ver o mesmo personagem utilizar suas estratégias já conhecidas para resolver questões envolvidas na trama. Geralmente há resoluções para um dilema ou problema em um único episódio, mas os conflitos nas relações interpessoais podem não se resolver. Este é, justamente, o contexto utilizado em TIU. O fio condutor da trama orbita em torno da família Pearson, porém, cada episódio traz uma problematização, um tema específico que envolve um personagem ou um grupo deles acerca de uma situação ou conflito que pode ser resolvido no episódio, ou que pode se estender ou gerar um novo conflito para os episódios seguintes.

A classificação elaborada por O'Donnell (2007) se aproxima da definição desenvolvida por Renata Pallottini ao afirmar que “o programa televisivo de ficção é a história, mais ou menos longa, mais ou menos fracionada, inventada por um ou mais autores, representada por atores, que transmite com linguagem e recursos de TV, para contar uma fábula, um enredo” (PALLOTTINI, 1998, p. 23).

Nesse caso, a contribuição de Pallottini está no fato de utilizar os aspectos formais como critério de distinção, o modo de construir a serialidade, a extensão da narrativa e o seu modo de produção e exibição e não somente os conteúdos que são veiculados. Assim, o seriado pode ser definido como um programa produzido para (e pela) TV, que apresenta uma sequência de episódios independentes entre si, mas com certa unidade relativa que o preserve.

Em TIU a característica indicada pela autora nos leva a identificação de dois elementos temporais utilizados com frequência: o *flashback* e o *flashforward*. Ambos dão uma cadência à trama e tornam-se, de certa forma, únicos e independentes, mas esses termos serão tratados nos capítulos mais adiante.

A unidade relativa de um episódio é que diferencia a produção seriada dos demais produtos audiovisuais. Para tanto, é preciso que cada episódio encerre seu sentido em si mesmo, sem que se perca o arco narrativo da trama, mantendo a unidade do seriado principalmente em relação aos elementos centrais da narrativa como personagens, cenário etc.

O espectador deve ser capaz de reconhecer a unidade do seriado pelo seu tema, pelo protagonista, pela época ou lugar em que a história se passa, ou “pelo propósito do autor, por um objetivo autoral, uma visão de mundo que ele pretende assumir” (PALLOTTINI, 1998, p. 30).

Esse propósito é o que guia a trama até o fim, permitindo o surgimento de subtramas ao longo do seriado. Em TIU, essa é uma questão recorrente também. Os episódios, apesar de reproduzirem um entrelaçamento da história, ao mesmo tempo, são histórias independentes, quase factuais, que são trazidas e resolvidas no mesmo episódio, mas que utilizam os ganchos de tensão para encaminhar o espectador ao próximo capítulo.

Outro ponto importante na caracterização e conceituação da narrativa seriada está no fato do espectador criar certa proximidade, não só com a série em si, mas também com seus atores, com os lugares e situações que se apresentam ao longo

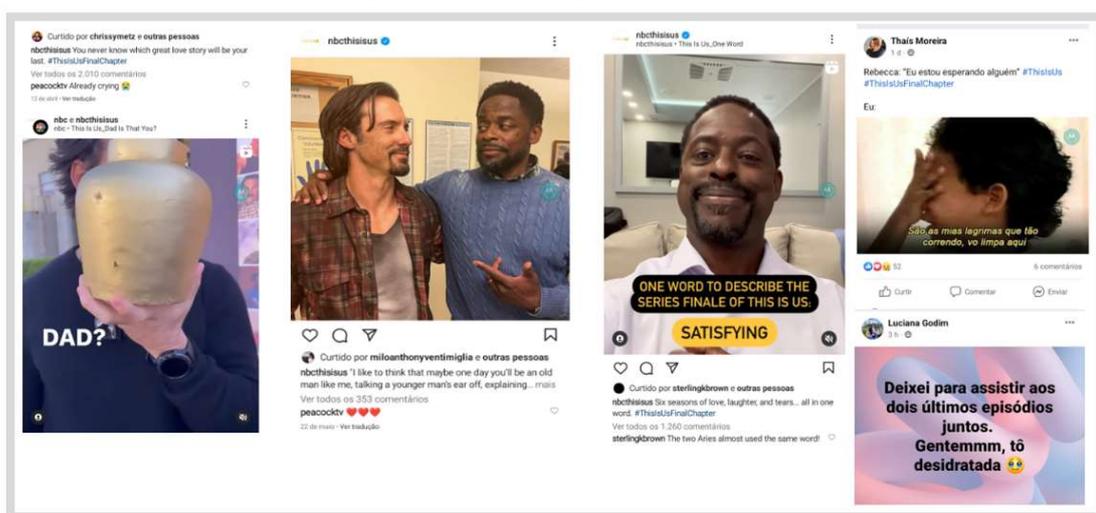
dos capítulos. Para François Jost (2012), é importante pensar na legitimidade que as séries (norte-americanas principalmente) construíram junto aos espectadores com o passar dos anos. A partir dessa relação,

a seriefilia substituiu a cinefilia e, mesmo se diferenciando dela, adquiriu alguns de seus traços: o conhecimento preciso das intrigas, das temporadas, dos atores, de suas carreiras, dos autores, de suas trajetórias e dos acasos da realização de seus projetos, datas de exibição etc. (JOST, 2012, p. 4-5).

Para o estudioso francês, o sucesso das séries pode ser explicado pela sua capacidade de oferecer uma compreensão simbólica por meio da trama. Assim, “é preciso vê-las como sintomas de nossas aspirações e por aquilo que elas dizem de nós” (JOST, 2012, p. 62).

Esse fenômeno pode ser percebido, por exemplo, quando é notada a representatividade de TIU nas redes sociais. São várias *fanpages* e perfis criados para discutir o andamento da série, de especular possibilidades e tentar decifrar os acontecimentos futuros. Isso inclui a participação dos atores inclusive, por meio de vídeos gravados e postados nas redes, memes criados e posts que dão ao espectador esse caráter de proximidade, como mostra a figura 5.

FIGURA 5: PUBLICAÇÕES E INTERAÇÕES EM REDES SOCIAIS



FONTE: INSTAGRAM / FACEBOOK / @NBCTHIS IS US.

O contexto da narrativa seriada e suas vertentes nos remetem ao pensamento de Omar Calabrese, que define a narrativa seriada como uma dinâmica originada da relação entre elementos invariantes e variáveis, definida por ele como uma estética da repetição em que

chamam-se repetições, de facto, não só as continuações das aventuras de um personagem, mas também os recursos semelhantes da história, como os temas ou os cenários-tipo. Tanto os decalques, como os westerns da série B, como as citações ou as reaparições de fragmentos standard, como a 'velha cidade texana', ou a 'astronave em orbita terrestre' (CALABRESE, 1987, p.44).

O autor propõe o conceito de estética da repetição como uma espécie de resposta aos que consideram que a obra de arte só pode ser manifestada como tal quando for única, o que, sob sua ótica, é uma percepção ultrapassada e preconceituosa, que nos impede de reconhecer uma nova estética, intitulada por ele como a estética da repetição, que pode traduzir um pouco da essência de uma narrativa seriada, por exemplo. O autor cria a metáfora das obras replicantes que surgem a partir de um original, mas que com alguma característica aperfeiçoada tornam-se autônomas. Para Calabrese (1987), os produtos ficcionais contemporâneos seguem a tendência de serem criados a partir da lógica da repetição em três aspectos: de produção, de estrutura narrativa e de consumo. A seguir apresento brevemente estes três pilares, aplicados no contexto de TIU.

A primeira instância de repetição relaciona-se à produção que padroniza os seus processos a partir de um modelo pré-existente de produto, ou seja, supõe a produção e a difusão de réplicas a partir de uma matriz, em que o novo produto audiovisual é criado por meio da reutilização de modos narrativos e de produção. Isto permitiria tanto uma economia financeira quanto uma economia intelectual. Assim, o produtor reduz os seus custos ao padronizar os elementos narrativos e cênicos, e poderá ter garantia do interesse de uma audiência que já viu e aprovou o modelo a partir do qual a obra foi produzida. O padrão indicado por Calabrese se aplica pouco em TIU, uma vez que a produção e montagem da série baseiam-se, em grande parte dos episódios, em cenas de *flashbacks*, tempo presente e *flashforwards*, o que dificulta o padrão de repetição. Porém, é possível afirmar que existe um certo padrão de produção em TIU. Grande parte dos episódios possui uma sequência de montagem que se repete. Geralmente o episódio começa com uma passagem de *flashback* e a trama vai se apresentado numa alternância entre tempo presente, tempo passado e, de forma mais pontual, no tempo futuro.

A segunda instância de repetição remete à estrutura narrativa do produto que se relaciona à rerepresentação de elementos recorrentes como histórias, personagens, cenários etc., conforme os parâmetros postos pela produção. O autor apresenta como exemplos a continuação de filmes e os decalques dos *westerns* americanos, como

sallons ou cidades típicas do gênero. Esses produtos podem ser compreendidos por meio de duas óticas: como continuação dos já existentes ou como novos, porém mantêm alguns elementos idênticos que remetem a produtos do passado ou atuais. Há exemplos de produções como *Jeannie é um gênio* (1955), *Friends* (1994) e *Grey's Anatomy* (2005), que utilizam esse parâmetro. Em TIU há, de fato, o entrelaçamento das histórias, geralmente focadas nos três irmãos Pearson e em elementos diegéticos como o carro da família, a cabana, além de comportamentos que trazem questões da vida dos personagens. Esses elementos também serão apresentados mais adiante, quando for abordado o universo diegético.

A terceira instância refere-se ao consumo, que Calabrese divide em três tópicos específicos: hábito, culto e cadência. O primeiro, refere-se ao comportamento semelhante ao das crianças para ouvir sempre a mesma história; no segundo, o espectador passa a se sentir parte, a se identificar com a produção de alguma forma; o terceiro, trata do comportamento repetitivo e sua adaptação às condições de percepção. Essa instância se orienta pela condição de satisfação garantida pela oferta de um produto igual que satisfaça o consumidor. É como se fosse possível criar algum laço de identificação com o espectador “pois fortalece o sujeito, fazendo-o encontrar o que já sabe e o que está acostumado” (CALABRESE, 1987, p.51). Os laços e a satisfação citadas pelo autor estão refletidos no engajamento dos fãs nas redes sociais, por meio dos comentários e das reflexões geradas por eles, geralmente postadas em canais do *youtube*, *fanpages* ou perfis do *instagram*, conforme demonstrado pela figura 6.

FIGURA 6: PUBLICAÇÕES DE FÃS



FONTE: FACEBOOK, 2022, @THISISUSFANS.

A utilização dessa triangulação pode torna-se essencial na obtenção do sucesso diante do grande número de oferta de bens culturais ou de entretenimento. Afinal, os três tipos – industrial, texto e consumo – nos quais a estética da repetição se apresenta, abrem espaço para que ocorram variações a serem oferecidas ao espectador, dentro das narrativas seriadas. Elas podem ser observadas na estratégia de reorganização nos esquemas de produção, nos modos como é composta a narrativa e na forma como se apresenta para o consumo, quando relacionada a outros produtos de uma mesma franquia.

Porém, a grande crítica que pairou sobre as produções seriadas foi a forma baseada em modelos estruturais que eram acusados de contar a mesma história repetidamente, mas de maneira camuflada, o que a tornava ainda pior que a produção em série da indústria, pois não escondia o fato de produzir modelos repetitivos. Umberto Eco é um dos autores que aborda essa questão, tentando, em um primeiro momento, defender a originalidade presente na repetição. Porém, num segundo momento, considera a possibilidade de outros parâmetros serem mais relevantes do que o caráter de originalidade para valorar a produção seriada (ECO, 1989).

O autor defende ainda que, de todo modo, a série não se opõe, necessariamente, à inovação e que a estrutura não a torna banal e limitada. Em seu ponto de vista, a arte moderna produziu obras originais usando elementos pré-fabricados em série e que, na arquitetura e na poesia tradicional, a existência de esquemas predeterminados para serem seguidos não impediu a inovação ou a invenção (ECO, 1989). Com efeito, pode ser justamente o fato de a série repetir o que já conhecemos que, de algum modo, nos chame a atenção e nos console, quando temos a sensação de poder prever o desenrolar narrativo, pois

na série, o leitor acredita que desfruta da novidade da história enquanto, de fato, distrai-se seguindo um esquema narrativo constante e fica satisfeito ao encontrar um personagem conhecido, com seus tiques, suas frases feitas, suas técnicas para solucionar problemas... A série neste sentido responde à necessidade infantil, mas nem por isso doentia, de ouvir sempre a mesma história, de consolar-se com o retorno do idêntico, superficialmente mascarado. (ECO, 1989, p.123).

François Jost, em contraponto a esse argumento, compreende que a importância das narrativas seriadas, sob a ótica das práticas culturais, tem menos a ver com sua anatomia e mais com as relações que estabelecem com seus espectadores. Em seus estudos, busca entender o sucesso das séries norte-americanas e considera que o ritmo dos episódios, regras de roteiro e procedimentos visuais arquitetados em

detalhes, por si só, não explicam a paixão que estas despertam em seus fãs. A paixão estaria mais ligada às relações simbólicas desenvolvidas ao ponto que o espectador encontra nos personagens conflitos semelhantes aos seus (JOST, 2012).

No entanto, Eco (1989) ressalta que os processos de serialização sempre estiveram presentes na tradição da produção artística e que, diante das produções massivas contemporâneas, é preciso estar atento a um tipo de obra que, à primeira vista, não se assemelha a qualquer outra coisa. As séries (ou seriados) são produtos feitos para durarem mais tempo que uma novela ou minissérie, sendo divididas em episódios e temporadas com intervalos de exibição, apresentando um esquema narrativo constante e certo número de personagens principais e secundários.

Importante refletir sobre os conceitos acerca da narrativa seriada aqui apresentados, para que seja possível seguir adiante. Então, destaco três pontos relevantes que podem servir de guia para as próximas etapas do estudo.

O primeiro deles versa sobre a questão da fragmentação. Um ponto que é comum nas teorias visitadas é o fato de apresentarem a divisão em episódios como ponto comum, capaz de sustentar a trama ao longo dos capítulos, principalmente por meio dos ganchos de tensão. Essa fragmentação pode gerar episódios pontuais (que se resolvem dentro deles mesmos) ou sequenciais (cuja trama depende de dois ou mais episódios para serem concluídas).

O segundo, traz a questão da alternância desigual ou a presença de segmentos, que devem estar unidos por um fio condutor da trama. Nesse sentido, o conceito de narrativa seriada demonstra que é possível presenciar episódios distintos entre si, mas que possuem alguma ligação seja pela história, pelos personagens ou algo do gênero, capaz de fazer o espectador perceber a conexão entre as partes e entender a trama de forma única.

O terceiro e último ponto demonstra a importância da triangulação da estética da repetição, trazida por Calabrese, que aponta não só as questões de produção e desenvolvimento da narrativa, mas também a importância da conexão com o espectador, para que ele se torne parte do processo do seriado e exerça uma função de evangelizador da série, principalmente dentro do ambiente virtual das redes sociais.

A seguir, a partir das conceituações discutidas até o momento, serão apresentadas as teorias que cercam a narrativa seriada, suas características e modos de aplicação em produções audiovisuais.

1.4 TEORIAS DA NARRATIVA SERIADA

Seguindo a linha de raciocínio criada até esse momento da tese, considerando que já está compreendido o contexto e a conceitualização da narrativa seriada, nessa sessão trato de apresentar as teorias derivadas dos conceitos do termo. Há múltiplas vertentes teóricas, a maioria delas converge e apresenta pequenos pontos de diferenciação, como veremos a seguir.

Machado (2000) apresenta três formas de estrutura seriada: as produções compostas por capítulos, as que utilizam episódios seriados e as construídas através de episódios unitários. A primeira caracteriza-se por uma narrativa única praticamente linear, podendo apresentar histórias paralelas e utilizar amplamente o recurso da repetição. Este formato é muito utilizado na produção de novelas, por exemplo. O autor a define como uma construção teleológica, pois “se resume fundamentalmente num (ou mais) conflito(s) básico(s), que estabelece logo de início um desequilíbrio estrutural, e toda evolução posterior dos acontecimentos consiste num empenho em restabelecer o equilíbrio perdido (...)” (MACHADO, 2000, p.84-85).

O segundo modelo indicado pelo autor utiliza episódios seriados, que estreou na televisão americana em 1951, com o programa *I Love Lucy* (CBS, 1953- 1960). A comédia, além de ser o primeiro seriado televisivo, também iniciou o subgênero *sitcom*. O modelo é produzido em pequenos episódios de aproximadamente 30 minutos em média, que se beneficiou e ganhou projeção com a inserção da técnica do videoteipe na produção televisiva, ainda na década de cinquenta, o que adicionou a tecnologia de edição e armazenamento eletrônico do material para deixar as gravações mais dinâmicas e com menos limitações técnicas. Machado reconhece este formato como “uma história completa e autônoma, com começo, meio e fim, repetindo apenas os mesmos personagens principais e a mesma situação narrativa” (MACHADO, 2000, p.84). Nesse caso, há um material piloto que serve como base. A partir dele os episódios se reproduzem de modos diversos ao longo da duração do

programa. É o que acontece, basicamente, em seriados como *Sex and the city* (1998), por exemplo.

O terceiro tipo de serialização indicada por Machado pode ser exemplificado através da série *The Outer Limits* (no Brasil, chamado de Quinta Dimensão; primeira versão lançada em 1963-1964), um seriado de ficção científica em que a única ligação entre seus episódios era a presença de criaturas alienígenas. Esse tipo de seriado, pelas definições do autor, parte da ideia de que todos os episódios possuem apenas um

espírito geral em comum, mantendo apenas a temática para unir a obra como um todo. Nesse formato, não apenas a história de cada episódio é uma narrativa independente como também não precisam ter os mesmos personagens, atores, cenários e, às vezes, até os roteiristas e diretores. (MACHADO, 2000, p.84).

Esse modelo dispensa uma ordem específica de apresentação dos episódios: é possível que o espectador assista de forma randômica e aleatória, que a narrativa seja prejudicada e sem criar qualquer confusão ou má interpretação por parte do espectador, como ocorre em *Black Mirror* (2011), por exemplo. Apesar desse modelo ser encontrado facilmente no cinema e na literatura, foi a televisão que lhe deu maior consistência, principalmente em decorrência da longa duração dos programas e da presença de tramas paralelas.

Foi por meio do seriado *Hill Street Blue*, exibido entre 1981 e 1989, que a televisão conheceu a estrutura de narrativas múltiplas e entrelaçadas. A partir daqui, foi possível produzir seriados e programas com universos diegéticos mais densos, tanto por meio de tramas mais curtas, resolvidas em um único episódio, quanto tramas mais longas, podendo se estender por anos dentro de uma programação. Um grande exemplo desse modelo de narrativa é a série dinamarquesa *Riget* (1994). A história se passa em um hospital de Copenhague chamado “Riget” (“O Reino”), que se transforma em um palco de estranhos acontecimentos.

Em contrapartida, quando nos deparamos com a linha teórica de Umberto Eco (1989), o autor define cinco formas distintas em que se pode inserir a narrativa seriada: a série, a saga, a retomada, o decalque e o dialogismo intertextual. Os dois primeiros nos fornecem informações importantes para entendermos o desenvolvimento do formato televisivo seriado que aqui será analisado. O tipo de repetição que caracteriza a série pode ser encontrado em diferentes gêneros televisivos, como comédias e aventuras policiais, percebida principalmente pela estrutura narrativa construída em

torno de uma situação fixa, representada por personagens fixos, e por algumas subtramas que vão sendo substituídas ao longo do desenvolvimento da trama, exatamente o modelo utilizado em TIU.

A esse tipo de estrutura Eco (1989) denomina “estrutura iterativa”, responsável pela ilusão de novidade que o leitor tem ao apreciar a história, ao mesmo tempo em que encontra prazer ao reconhecer elementos conhecidos, personagens, falas, soluções narrativas recorrentes. É possível encontrar diversos exemplos de seriados construídos nesse modelo estrutural, como é o caso de *Supernatural* (2005) ou *Law and Order* (2005). Nesses seriados, a narrativa é composta por uma estrutura fixa, que se repete a cada episódio. Em *Supernatural*, o episódio sempre começa com a apresentação de uma situação nova, o caso que deverá ser resolvido ao longo do episódio e termina com a solução. Em TIU essa lógica não é constante, uma vez que há episódios em que a situação não se resolve nele mesmo, tendo continuidade no episódio seguinte.

Em alguns casos é possível identificar a existência de arcos narrativos maiores que unem todos os episódios do seriado, conferindo unidade à temporada. Esses arcos narrativos são compostos por situações que são trabalhadas ao longo da temporada, cada episódio contribuindo um pouco para o desenvolvimento da narrativa, revelando mais detalhes e informações para o espectador, porém é dada maior ênfase ao “caso do dia”, ficando o arco narrativo maior em segundo plano. É comum, em casos de seriados que obedecem a essa estrutura narrativa, a ausência da necessidade de sequência entre seus episódios, minimizando o prejuízo para o espectador que assiste ao seriado de forma esporádica.

Outro tipo de repetição descrito por Eco (1989) é a saga. Nestes casos, os episódios são mais ligados um ao outro, por haver um desenvolvimento histórico entre eles. Com isso, a cronologia dos fatos ganha maior importância e, conseqüentemente, a sequência dos episódios também, visto que há uma história narrada continuamente ao longo da exibição do seriado, apresentando ou não, um “caso do dia”, como acontece em *Heroes* (2006). Um dos exemplos de saga que o autor aponta são as histórias sobre a vida de um personagem, de uma família, povo ou até mesmo um grupo de indivíduos que apresentam alguma situação em comum.

Na saga, os personagens mudam, evoluem ou declinam com o passar dos anos, além de apresentar mais ramificações narrativas, pois há mais espaço e tempo para

o desenvolvimento de subtramas. Cada episódio apresenta um problema novo que é resolvido ao seu final, mas a ênfase é dada no desencadear de um arco narrativo maior que une toda a série. Dessa forma, o episódio tem uma unidade narrativa, porém ela é relativa, pois seu sentido total só pode ser compreendido ao ter contato com toda a temporada ou com toda a série. Os seriados que seguem o modelo narrativo semelhante ao da saga empregam com muita frequência os mecanismos de reiteração de conteúdos elucidados anteriormente: *flashback*, diálogos entre os personagens ou *previously* (neste caso, ambos estão presentes em TIU).

Esses recursos narrativos são utilizados a fim de permitir ao telespectador que perdeu alguns episódios, ou que acaba de ter contato com a série, uma oportunidade de acompanhar a trama a partir do episódio que tenha assistido. Apesar da diferenciação elaborada por Eco (1989), o que há atualmente é uma sofisticação do formato seriado, que atenuou os limites entre esses dois modelos. Acerca do desenvolvimento do formato seriado, Jason Mittell (2006) em seu artigo *Narrative Complexity in Contemporary American Television* afirma que, a partir da década de noventa, surgem na televisão norte-americana cada vez mais exemplos de seriados com uma maior complexidade narrativa, caracterizada pela mistura dos aspectos típicos da série com os da saga.

Segundo Mittell (2006), a ficção seriada televisiva norte-americana pode ser classificada em “convencional” ou “complexa” e essa classificação não diz respeito a um juízo de valor. Ou seja, as ficções seriadas televisivas complexas não são uma evolução ou uma melhora na qualidade das convencionais, uma vez que a qualidade de uma narrativa pode ser medida por diferentes padrões de análise ou vieses. Apesar de considerar que questões avaliativas e qualitativas nos estudos de produtos televisivos são importantes, o autor se detém ao estudo dos motivos que levaram a mudança de estratégia narrativa e das implicações culturais resultantes dessa transformação, tanto no âmbito da produção quanto no da recepção. Já as narrativas convencionais são aquelas que se restringem a seguir um modelo fixo, seja ele episódico ou serial. Já as narrativas complexas são aquelas que, misturando características dos dois modelos, resultam em um modelo híbrido.

Segundo o autor, a série *Arquivo X* (1993) talvez seja a que melhor represente a narratividade complexa, por oferecer um misto balanceado entre o serial – o plano maior – e o episódico – o caso do dia. Em cada episódio dessa série, podem ser

encontrados tanto a discussão sobre a mitologia do seriado (um enredo de conspiração altamente elaborado que posterga infinitamente sua resolução e conclusão) quanto oferecer subtramas concluídas ao final do episódio, destacadas dessa mitologia. O seriado *Buffy* (1997) é considerado complexo por este motivo: o equilíbrio entre as formas episódica e serial. Importante ressaltar que, mesmo nos episódios que se afastam do tema central da série, há elementos que contribuem para o desenvolvimento do arco maior. Seguindo essa lógica de raciocínio é possível citar outros exemplos desse modelo, como *House* (2004) e *Fringe* (2008), que em suas primeiras temporadas se restringiam a estrutura do caso do dia, mas que a partir de certo ponto começaram a desenvolver arcos narrativos maiores, que se encadeavam a cada episódio.

A partir das teorias apresentadas até o momento, é possível perceber uma constância no que se refere ao contínuo (ou não) da trama no decorrer da série. Tanto Machado, quanto Eco e Mittel reforçam a questão da linearidade, no sentido de dar (ou não) continuação à trama, aos personagens ou às situações. Trazem ainda à tona a questão de se apresentar uma estrutura fixa ou arco narrativo, ambos com foco na forma de condução da trama e a relação entre personagem e espectador. O que se disponibiliza, acerca das teorias da narrativa seriada, são apontamentos e formas de construção da narrativa que foram sendo repetidas ao longo do tempo, mas que, com o crescimento de plataformas no formato *streaming*, podem trazer alguma variação de forma em um curto espaço de tempo.

2. O UNIVERSO DIEGÉTICO

Nesse capítulo busco discutir questões relacionadas a diegese e sua influência na construção de narrativas seriadas. São apresentados o conceito do termo, o processo de construção de personagens, os elementos diegéticos e suas características. Por fim, serão conhecidos os elementos diegéticos inseridos em TIU, *corpus* empírico deste estudo.

2.1 O CONCEITO DE DIEGESE

A definição do termo e do contexto em que se insere a diegese é fundamental para que a análise de um material fílmico seja realizada de forma clara, uma vez que é por meio dela que será possível construir e entender os propósitos da narrativa ficcional. Não pretendo tratar aqui das características conceituais mais profundas e tampouco das definições e diferenciações embasadas no âmbito dos estudos linguísticos. O interesse do estudo, e do termo por ora apresentado, terá como plano de fundo o universo diegético na narrativa fílmica seriada especificamente.

O termo diegese, originário do grego (*diègèsis*), é utilizado na linguagem cinematográfica para se referir a tudo aquilo que é apresentado na realidade do filme, por meio da verdade do universo ficcional da história vivenciada pelos personagens. Trata-se de um conjunto de elementos que compõem o filme, tais como o tempo, o espaço, os signos sonoros, as paisagens, os acontecimentos, a caracterização de personagens, as trilhas sonoras, efeitos especiais, entre outros elementos narrativos que, em seu estado literal, fortalecem a veracidade fictícia da obra. Esse emaranhado de elementos possibilita ao telespectador ser transportado de sua realidade para a da narrativa, criando um processo de convencimento de que tudo o que é assistido poderia ser uma cena real, criando o efeito de verossimilhança.

Importante ressaltar que a diegese de um longametragem ou de uma série, por exemplo, é regida por suas próprias normas de funcionamento interno, de acordo com o enredo e independentemente do mundo que está fora da obra. A diegese também pode ser considerada a realidade própria da narrativa, à parte da realidade externa de quem assiste. O tempo diegético e o espaço diegético refletem o tempo e o espaço

que decorrem ou existem dentro da trama, com suas particularidades, limites e coerências determinadas pelo autor. No cinema e em outros produtos audiovisuais é possível considerar que algo é diegético quando ocorre dentro da ação narrativa ficcional do próprio filme ou série.

No que tange às questões etimológicas, o termo diegese tem sido utilizado para designar o conjunto de ações que formam uma história narrada, considerando princípios relacionados ao tempo e espaço na narrativa fílmica. Francis Vanoye define o termo como sendo muito próximo ao conceito de história, mas com alcance mais amplo. Para o autor, a diegese “designa a história e seus circuitos, a história e seu universo fictício que pressupõe (ou pós-supõe) que lhe é associado” (VANOYE, 1994, p.40).

Corroborando com o pensamento de Vanoye, para Gérard Genette (1995) a diegese é um conjunto de informações que não estão diretamente presentes na obra, mas que, por meio de uma ambientação, de sensações, de estigmas e elementos dramáticos acabam por fazer parte dela. Nesse contexto, à luz de Genette, apresenta-se como universo diegético tudo aquilo que se passa “na realidade”, ou seja, aquilo que corresponde ao “todo” de onde o filme, ou qualquer outra forma narrativa, acaba por ser um fragmento. A diegese não é o discurso em si mesmo, não é o fato narrado elementarmente, mas atravessa obras e gêneros, onde uma mesma diegese pode estar presente em livros e em filmes, por exemplo, já que diz respeito a uma ambientação, a um modo de pensar.

O termo foi amplamente estudado por Étienne Souriau (1953) que faz referência ao espaço exterior à obra cinematográfica, mas que, por alguma forma de evidência, se mantém ligado a ela. Desse modo, a diegese corresponde a elementos que são exteriores à obra, mas que são permanentemente evocados nela. Elementos virtuais, mas que pesam, que influenciam na estrutura dramática da obra ou que lhe dão conteúdo.

Nesses termos, a diegese pode ser reconhecida como uma ligação com o mundo da vida real, com o tempo histórico funcionando como opositor ao tempo narrativo. Porém, ela não é o tempo histórico real, mas sim um tempo histórico referencial, ou melhor, uma temporalização, que torna a história não uma materialidade externa, mas o significado do que é narrado, do conteúdo narrativo. A diegese é, em suma, o universo fictício que envolve a história. Para Souriau, diegese significa

(...) tudo que pertence dentro da inteligibilidade da história contada, ao mundo suposto ou proposto pela ficção fílmica. Ex: a) Duas sequências projetadas consecutivamente podem representar duas cenas separadas na diegese por um longo intervalo. b) Dois cenários justapostos no estúdio podem representar edifícios supostamente distantes por centenas de metros no espaço diegético. c) Às vezes, dois atores podem encarnar sucessivamente o mesmo personagem diegético. (SOURIAU, 1953, p.7).

Então, quando transportada para o universo do cinema, a diegese é composta pelos elementos inseridos no universo ficcional de uma forma em que os personagens ali estão vendo, ouvindo e vivenciando o seu mundo caracterizado pelo espaço, tempo, sons, clima, cheiros, objetos e personagens caracterizados em detalhes.

Jacques Aumont considera que a diegese é “um mundo fictício que tem leis próprias mais ou menos parecidas com as leis do mundo natural ou, pelo menos, com a concepção variável que dele se tem” (AUMONT, 1993, p. 248). O autor complementa afirmando que o termo implica em tudo aquilo que está dentro do universo criado para o filme. Para o autor

a diegese é, portanto, em primeiro lugar, a história compreendida como pseudomundo, como universo fictício, cujos elementos se combinam para formar uma globalidade. [...] Por isso, é possível falar de universo diegético, que compreende tanto a série de ações, seu suposto contexto (seja ele geográfico, histórico ou social), quanto o ambiente de sentimentos e de motivações nos quais elas surgem (AUMONT, 1993, p.114).

David Bordwell, voltando-se para o cinema, busca distinguir o conceito do termo por uma ótica parecida, porém peculiar em alguns aspectos. Para o autor, teorias diegéticas “concebem narração como consistindo tanto literária quanto analogicamente numa atividade verbal: um contar” (BORDWELL, 1985, p. 03).

Transpondo esse ponto ao *corpus* da pesquisa, TIU nada mais é do que um contar de histórias paralelas que, por meio de *flashbacks* e *flashforwards*, relatam cotidianos da vida com seus conflitos e situações peculiares, que refletem o universo da família Pearson, formando um universo diegético bastante intrínseco em alguns sentidos.

Assim, diante dos pontos de vista aqui apresentados, entendo que a diegese pode ser considerada como um universo fictício, criado de forma proposital a fim de transportar o espectador da realidade, sem descontextualizá-la, afinal, a diegese precisa convencer esse espectador de que tudo que ele está assistindo poderia ser uma cena da vida real e, conseqüentemente, uma representação da realidade. Como cita Vanoye (1994, p.41) a diegese refere-se “à materialidade do filme”, portanto, não

está dada, pois deve ser construída pela imaginação a partir dos dados fornecidos pelo narrador.

Tendo como referência os elementos diegéticos identificados em TIU, utilizo a definição trazida por Aumont, no sentido de analisar e contextualizar tais elementos a partir do pseudomundo apresentado na trama e o modo como eles se combinam, a fim de apresentar a história ao espectador.

2.2 OS ELEMENTOS DIEGÉTICOS E SUA PRESENÇA EM *THIS IS US* (TIU)

A partir do contexto apresentado sobre o termo, compreendo que a diegese é constituída por tudo o que acontece na narrativa e o conjunto de elementos que a compõem e que, em seu estado literal, fortalecem a verossimilhança da obra. Em linhas gerais, os elementos de um filme podem ser diegéticos ou não diegéticos. Por exemplo, uma tomada de cena que retrata algo que não está acontecendo no mundo do filme, nem é vista, imaginada ou pensada por um personagem, é uma inserção não diegética. Assim como títulos, legendas e narração em *off* (com algumas exceções) também são considerados não diegéticos. Em contraponto, quando o personagem é visto ouvindo uma música no rádio ou manipulando algum objeto que esteja no plano de cena, temos elementos diegéticos.

A realidade manipulada por cineastas, por intermédio da diegese, funciona como meio de diálogo com o espectador, a partir do uso de elementos diversos, sendo ela “realista” ou não. É possível aplicar esse conceito ao pensar no público de um filme de ficção científica, como é o caso de *Jurassic Park* (1993) ou *Guerra nas estrelas* (1977).

Vanoye (2014) complementa essa visão quando comenta que, apesar do filme manter sua intenção comunicativa, a interpretação é coagida também de acordo com o repertório cultural e as experiências sociais do indivíduo interpretante. Isso pode significar que

de fato, as impressões, emoções e intuições, nascem da relação do espectador com o filme. A origem de algumas delas pode evidentemente dizer mais do espectador que do filme (porque o espectador tende a projetar no filme suas próprias preocupações). O filme, porém, permanece a base na qual suas projeções se apoiam. (VANOYE, 2014, p.13).

Christian Metz explica que a diegese pode ser composta “não só pelo enredo em si, mas também o tempo e o espaço implicados pelo e no enredo, portanto, os personagens, as paisagens, acontecimentos e outros elementos narrativos, desde que tomados no seu estado denotado” (METZ, 1972, p.118).

Entretanto, um dos elementos, dentro do universo diegético, precisa ser tratado neste momento com alguma atenção. Ao trazer especificamente a posição do narrador, dependendo do enredo e da forma como a trama é apresentada, terá um papel crucial para a costura da trama e a inserção do espectador no universo ficcional. Assim, de acordo com Genette (1995), o narrador intradiegético (que também pode ser chamado apenas de narrador diegético) pode ser caracterizado de formas distintas, a saber: homodiegético, quando o personagem é participante na história que narra; heterodiegético, se não for participante numa história narrada; autodiegético, quando tratar da narração do próprio protagonista da história. Em outro plano da narrativa, podem ser considerados como textos metadieгéticos, aqueles que remetem para um plano subordinado da narração (quando um narrador introduz uma personagem que se assume ela própria também como narrador de uma história secundária). Em complemento, existe, ainda, o narrador extradiegético tido como narrador externo, que regula registros visuais e sonoros e se manifesta através de códigos cinematográficos e distintos canais de expressão e não através de um discurso verbal ou capaz de ser percebido pelos personagens na narrativa ficcional.

Há contradições e opiniões teóricas divergentes acerca da divisão proposta por Genette. Ao analisar esse contraponto, é possível inferir que, se a diegese for o conjunto de sentidos que atribuímos a uma história onde entram personagens e seus valores, num dado espaço e num dado tempo, então nada pode estar fora da diegese, nenhuma instância da diegese pode existir fora dela própria.

Após compreender o conceito e a importância do universo diegético inserido na narrativa ficcional apresentado, a seguir, uma análise de alguns elementos inseridos na trama de TIU, no intuito de exemplificar as definições discutidas até o momento.

2.2.1 O Universo Diegético em *This is Us*

Para que se possa compreender a dimensão de todos os elementos que compõem a trama de TIU e sua importância no enredo, é preciso apresentar, *à priori*, os elementos inseridos no universo diegético do seriado. Para tanto, descrevo nesta etapa 3 elementos principais: a música, os objetos de cena e o tempo.

O primeiro deles, a música, se apresenta como elemento diegético importante para conectar os personagens e situações que acontecem em tempos distintos. Em linhas gerais, a sonoridade de um filme pode apresentar intenções diversas: provocar tensão, trazer a sensação de tristeza, de felicidade ou até mesmo despertar o medo. Além disso, pode aumentar o impacto de determinados elementos na cena ou causar interferência na história apresentada. Especificamente nesse estudo, trago o conceito de trilha sonora diegética, construído por Leyslie Martins²¹, onde os sons são percebidos tanto pelo espectador quanto pelos personagens, pelo universo da cena no geral. Nas produções cinematográficas é comum observarmos esta ação, principalmente em filmes musicais. É possível perceber esse fenômeno com clareza, por exemplo, em *Rocketman* (2019), *O Som do Silêncio* (2019), *A Star is Born* (2018), entre outros.

Em TIU, a música tem como função principal realizar conexões temporais, onde uma determinada música conecta fatos e situações vividas pelos personagens em tempos distintos. Um exemplo disso é a presença da música *All my life* (de K-Ci & Jojo). No episódio quatorze da temporada cinco, Randall e Beth enfrentam dificuldades financeiras, agravadas por conta da pandemia, levando Beth a encerrar as atividades da sua escola de dança na Filadélfia.

Diante do fato, Deja (sua filha adotiva) diz a Randall que Beth não precisa de ninguém para conversar, mas sim, de alguém que possa abraçá-la. Paralelamente a esta cena, um *flashback* mostra Randall e Beth nos tempos de faculdade, quando ele descobre a frustração de Beth por não poder seguir com a carreira de bailarina. Na sequência (no tempo presente) Randall coloca a música já citada para tocar no seu celular e chama Beth para dançar, sem dizer nenhuma palavra. Simultaneamente, a cena do casal dançando no quarto do alojamento da faculdade é exibida (em formato

²¹ mestra em Comunicação em Audiovisual, especialista em Metodologia em Música e produtora musical. Entrevista realizada pelo site Cinéfilos da ECA – USP. Disponível em: <http://jornalismojunior.com.br/a-trilha-sonora-e-a-diegese-como-elementos-narrativos-no-cinema/>

de *flashback*) ao som da mesma música de K-Ci & Jojo, conforme demonstrado pela figura 7.

FIGURA 7: RANDALL E BETH DANÇAM JUNTOS



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 5, EPISÓDIO 14 (AMAZON PRIME).

Em outra cena, no episódio um da temporada quatro, Jack Damon, filho de Kate e Toby canta em um festival (cena exibida em *flashforward*). Por meio de *flashback*, no mesmo episódio, Jack e Rebecca voltam ao bar onde se conheceram e Jack pede que Rebecca cante a mesma música que ela cantava no dia do primeiro encontro. Aqui fica claro, por meio da música, que o neto de Rebecca herdou dela a veia artística para cantar, como mostra a figura 8.

FIGURA 8: JACK DAMON E REBECCA CANTAM



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 4, EPISÓDIO 1 (AMAZON PRIME).

No episódio nove da temporada quatro, Nick relembra a música *So long, Marriane* (de Leonard Cohen) que ele apresentou a Jack pela primeira vez, enquanto Randall conta a história da música que seu pai adorava ouvir, sem saber que é a mesma que Jack e seu irmão ouviam juntos. Aqui, também por meio de *flashback*, é possível perceber a importância da música para os irmãos Pearson e para os filhos de Jack. A partir desse ponto começa a ser construída, por meio da música, a ponte emocional entre Nick e os filhos de seu irmão, como mostra a figura 9.

FIGURA 9: NICK E RANDALL FALAM SOBRE JACK



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 4, EPISÓDIO 9 (AMAZON PRIME).

A partir dos exemplos apresentados percebe-se que a música é um elemento diegético importante na série. É possível afirmar que a música tem dupla função: conectar as histórias e seus personagens em tempos distintos (presente e passado ou presente e futuro) e transportar o espectador para a cena, despertando emoções e inserindo o espectador no contexto da trama. No caso da cena entre Randall e Beth, é importante dizer que se trata de um grande sucesso dos anos noventa, o que facilita a criação da conexão com o espectador que já conhece a música.

O segundo elemento diegético de TIU refere-se aos objetos de cena. A construção desse universo, geralmente, deve observar elementos próprios do contexto narrativo, para não cair em descrédito perante o espectador. Se no filme que assistimos, por exemplo, os fatos da narrativa se desenvolvem nos anos sessenta, o espaço narrativo e o tempo narrativo devem remeter ao mesmo período. Nesse caso, os elementos materiais tais como figurino, ambientação, cenografia etc. devem, necessariamente, guardar coerência e sincronia com os costumes da época. É o caso, por exemplo, do filme *Aquarius* (2016), onde o personagem principal, interpretado por Sonia Braga, se alterna entre os tempos da Recife do século XXI e a Recife dos anos oitenta. Nesse caso, as cenas que remetem ao passado precisam apresentar elementos de cena condizentes à época. Assim, existe uma possibilidade maior de conduzir o espectador para a época desejada com mais facilidade e veracidade, como retratado na figura 10.

FIGURA10: AQUARIUS



FONTE:PAPODECINEMA.COM.BR

No caso de TIU, esses elementos de cena são tão primordiais que podem, inclusive, colaborar na construção de alguns personagens, ou então, contribuir na construção e na conexão de situações atemporais, neste caso, realizadas por meio de *flashbacks*. A seguir apresento alguns elementos de cena presentes na série que traduzem as situações descritas anteriormente.

O primeiro elemento que destaco é o *Jeep Wagoneer* comprado por Jack. No episódio quinze da temporada dois, Jack e Rebecca buscam um carro maior, de segunda mão, para a família. Ao chegarem na loja, as crianças se encantam pelo *Jeep* zero quilômetro que está em exposição. Jack decide conversar com o vendedor e compra o carro para a surpresa de todos. O veículo passa a “acompanhar” a vida dos Pearson. Cenas de viagens e de situações do cotidiano relacionadas ao carro são exibidas com frequência. Há, inclusive, um episódio dedicado a ele intitulado “*The Car*” na segunda temporada (episódio 15). A figura 11 retrata alguns dos momentos da família que envolve o automóvel.

FIGURA 11: THE CAR



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 2, EPISÓDIO 15 (AMAZON PRIME).

Duas situações pontuais são importantes de serem citadas aqui. Uma delas é quando Randall começa a aprender a dirigir. Jack e Kevin estão com ele no carro e, por conta da ansiedade de Randall, ele quase provoca um acidente. A outra acontece no mesmo episódio, logo após a morte de Jack. Rebecca sempre tinha medo de passar com o carro sobre uma ponte. Com a morte de Jack ela não tem outra escolha a não ser dirigir e enfrentar o medo em relação ao obstáculo. A sequência de imagens na figura 12 demonstra essas passagens.

FIGURA 12: JEEP E REBECCA



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 2, EPISÓDIO 15 (AMAZON PRIME).

Por conta das diversas situações em que o carro esteve presente, tornou-se um símbolo da família Pearson. Considerando o universo diegético e a presença do elemento (*Jeep Wagoneer*) na cena é possível inferir que o espectador possa relacionar o carro como um elo emocional importante da família, mesmo não sendo revelado o que foi feito com o carro, nem no tempo presente e nem no futuro.

Outro elemento bastante significativo no contexto diegético da série é o desenho da casa dos sonhos feito por Jack. No episódio quatorze da temporada quatro, a família Pearson se reúne na cabana e decide fazer uma cápsula do tempo. Nela, cada membro da família deve colocar um objeto que considera importante para ser lembrado depois de dez anos. Tempos depois, os três irmãos se reúnem na cabana e enquanto montam um quebra-cabeça, percebem que uma peça está faltando. Em seguida Randall se lembra que enterrou a peça do quebra-cabeça na cápsula do tempo e os três buscam o local para desenterrá-la. Quando encontram a cápsula percebem que Rebecca guardou o desenho de uma casa, feito por Jack. Segundo ela, era a casa que ele gostaria de construir para a família. Um *flashforward* mostra a

casa construída, mas não há nenhuma informação concreta sobre isso até o momento, gerando um gancho de tensão significativo no espectador. A figura 13 apresenta algumas das cenas dessa passagem.

FIGURA 13: A CASA



FONTE: GOOGLE IMAGES

Posteriormente o espectador entende que a casa foi construída por Kevin, a pedido de Rebecca. As cenas de futuro mostram que será lá que Rebecca viverá seus últimos dias. Na parede da casa, o desenho feito por Jack aparece emoldurado. Esse elemento serve como uma ponte temporal que liga o passado com o presente e o futuro. Nesse ponto da série há várias costuras que são realizadas com o elemento “casa”. Ela apresenta ao espectador a possível morte de Rebecca, a união da família Pearson no futuro, o sonho de Jack sendo realizado e algumas lacunas, que são deixadas possivelmente de propósito, para envolver e emocionar os espectadores da série.

Por fim, outro elemento carregado de significados na série é o chapéu de Rick, o Peregrino, uma tradição do Dia de Ação de Graças da família Pearson. Por conta de um pneu furado no feriado do ano de 1988, os Pearson precisaram se hospedar numa pousada à beira da estrada. As crianças, chateadas por conta de um feriado malsucedido, estão tristes e Jack tenta animá-las. Ele sai em busca de uma capa e um chapéu e volta fantasiado para o quarto fingindo-se de Rick, o Peregrino, fazendo bagunça, contando histórias, arrancando as risadas mais divertidas e verdadeiras das crianças. Trouxe um filme, montou um piquenique interno usando o aquecedor para esquentar as salsichas do cachorro-quente. Ao final, Randall diz que aquele foi o

melhor Dia de Ação de Graças que ele já teve. A partir daí, o chapéu de Rick, o Peregrino passa a ser uma tradição em todos os feriados da família Pearson.

No tempo presente, em uma das comemorações, Randall, Kevin e Miguel discutem para saber quem usará o chapéu naquele ano. Miguel pede permissão aos filhos de Jack para usá-lo, mas eles não autorizam, alegando que se trata de uma tradição de família e um legado deixado pelo pai falecido. A figura 14 mostra uma sequência de cenas desse momento.

FIGURA 14: RICK, O PEREGRINO



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 4, EPISÓDIO 9 (AMAZON PRIME).

Como acontece em praticamente todos os capítulos da série, uma reviravolta na história faz com que Kevin passe o chapéu para Miguel, como se, a partir daquele momento, simbolicamente, Miguel tivesse conseguido a permissão de Jack para fazer parte da tradição do dia de Ação de Graças.

Durante os episódios, outros objetos de cena ganham destaque e dão sentido à trama tanto em momentos de tempo passado, por meio dos *flashbacks*, quanto em momentos do presente, como é o caso da caneca com a foto de Jack, quebrada por Marc quando esteve na cabana com Kate (Figura 15); o moletom dos *Steelers*²² que Kate queria ter usado no dia do seu casamento; as pinturas e desenhos das crianças pendurados nas paredes da cabana, entre outros.

²² Steelers é o nome de um time de futebol americano

FIGURA 15: A CANECA DE JACK



FONTE: GOOGLE IMAGES

Ao compreender a importância dos objetos de cena na dimensão diegética da trama, fica evidente que os itens servem como uma costura da história e compõem o pseudomundo da trama, como dito por Aumont na seção anterior. Em alguns momentos, tendem a desenvolver quase que um papel simbólico como personagem. Isto faz com que o espectador compreenda o contexto da trama, absorva seus significados e, principalmente, os sentimentos e sensações acerca da cena exibida.

O último elemento que certamente embasa uma grande parte desse estudo é o tempo. A trama de TIU utiliza o tempo como fio condutor da história. Todos os episódios decupados apresentam cenas de *flashback*. Em alguns momentos, a partir do décimo quarto episódio da segunda temporada é possível perceber também cenas que contêm *flashforward*, dando indícios de acontecimentos futuros. Mas a questão aqui não é apenas o fator tempo por si só, mas sim, a influência do tempo no desenvolvimento da trama e dos acontecimentos inseridos nela. Em linhas gerais, há uma certa constância, quase uma regra, na utilização do tempo (seja presente, passado ou futuro), onde um acontecimento, um tema central ou um fato, quando alinhado às questões temporais, torna-se recorrente em momentos distintos.

Há que se destacar a importância dos momentos de *flashback*, presentes na série. Todo o contexto da história é contado a partir destas cenas do passado, que descrevem alguma situação envolvendo um dos personagens. Em seguida o tempo presente mostra uma situação igual, ou pelo menos muito semelhante à que já foi mostrada anteriormente. Ao longo dos episódios a alternância dos tempos cria a tecitura da trama e o espectador é capaz de fazer as conexões entre os personagens, o assunto tratado e a condução das situações no decorrer da história. Para exemplificar esse fenômeno, apresento aqui três episódios marcantes que comprovam a função do tempo na tecitura da trama e na composição de elementos diegéticos.

O primeiro deles trata-se do episódio seis da temporada cinco em que Randall vai em busca da verdadeira história de sua mãe biológica. Ao mesmo tempo em que conhece sua trajetória, contada por Han (último companheiro de sua mãe antes da morte), Randall inicia um processo de cura, realizando o mesmo ritual que sua mãe, mergulhando no lago que fica em sua propriedade, em St. Louis. As cenas de *flashback* mostram a dor de Laurell por ter abandonado Randall e William, enquanto Randall mergulha no lago tentando se conectar com a mãe, o que de fato acontece perto do fim do episódio, como mostra a figura 16.

FIGURA 16: RANDALL E LAURELL



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 5, EPISÓDIO 6 (AMAZON PRIME).

Outra passagem importante está no episódio três da temporada cinco em que o pai de Jack o ensina a realizar exercícios físicos. Esse é um dos únicos momentos em que se vê uma relação mais próxima e afetiva entre Jack e seu pai. Simultaneamente, ainda em forma de *flashback*, Jack ensina Kevin a fazer exercícios, como seu pai fez com ele. Nesse caso, Jack quer incentivar Kevin a fazer parte do time de futebol da escola. Importante ressaltar que na segunda sequência de *flashback* entre Kevin e o pai, Jack percebe que está reproduzindo alguns comportamentos de seu pai, os quais reprova. Depois de refletir, Jack conversa com o filho e pede desculpas pelo seu tratamento com ele. No tempo presente, Kevin faz exercícios em excesso, tentando não cair na tentação do álcool e dos analgésicos, assim como seu pai também fazia. Esta sequência pode ser vista na figura 17.

FIGURA 17: JACK E KEVIN



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 5, EPISÓDIO 3 (AMAZON PRIME).

Outra passagem que reflete claramente a questão temporal na diegese da série é a relação de Randall com a corrida, reflexo de uma lição deixada pelo seu pai adotivo, Jack. No episódio quinze da temporada quatro, Jack ajuda Randall a controlar a ansiedade. Uma forma de fazer isso é por meio do cansaço físico através da corrida. A contragosto, Randall começa a correr com o pai, mas não vê muito sentido na atividade. Mesmo assim, Jack incentiva o filho a dar vazão à sua ansiedade. No tempo presente Randall faz corridas com frequência. Após a chegada de Deja, Randall replica o mesmo comportamento de seu pai adotivo e mostra à sua filha adotiva como diminuir o stress e a ansiedade. A sequência está retratada na figura 18.

FIGURA 18: RANDALL E DEJA



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 4, EPISÓDIO 15 (AMAZON PRIME).

As cenas de *flashforward*, que ocorrem a partir da segunda temporada, surgem como complemento da trama onde o espectador, além de entender o presente por meio de acontecimentos do passado (por conta dos *flashbacks*), começa a enxergar o futuro dos personagens e passa a desenhar possibilidades. As cenas não são muito contundentes e funcionam como “spoilers” do futuro da família Pearson. Ressalto aqui três momentos de *flashforward* que nos dão um vislumbre do futuro (ou pelo menos do que ele poderá ser), tendo como base os episódios das cinco temporadas decupados.

O primeiro deles refere-se ao episódio um da temporada três em que Randall e Tess estão no futuro indo visitar alguém, que parece ser Rebecca. Randall liga para Toby, que atende o telefone e está sozinho num quarto, sem a presença de Kate (Figura 19). Randall pergunta se ele já está indo até o local combinado, mas Toby reluta. Randall diz que "ela" (referindo-se a Rebecca) quer que ele vá. Essa passagem coloca o espectador para pensar em algumas possibilidades. A primeira delas recai sobre a pessoa que estão visitando. Há grandes chances de ser Rebecca, mas não há nenhuma confirmação. Outro ponto importante é o fato de Toby estar sozinho e bastante abatido. Ao que parece ela já não está mais com Kate e os filhos.

FIGURA 19: RANDALL, TESS E TOBY



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 3, EPISÓDIO 1 (AMAZON PRIME).

Essa sequência é complementada no episódio nove, onde Beth se junta a Randall e Tess para a visita, que agora é revelada que se trata, de fato, de Rebecca. Como dito anteriormente, as passagens relacionadas ao futuro (*flashforward*) aparentam ter dois objetivos claros. De um lado, apresentar situações de futuro para que o espectador acompanhe o desfecho da trama; de outro, parecem querer “plantar” algumas dúvidas no sentido de prender a atenção e não entregar a trama tão facilmente para quem assiste ao seriado. Prova disso é que, nas passagens apresentadas, algumas perguntas seguem sem respostas: Randall e Beth se separam? Kate e Toby não estão mais juntos? Rebecca está no seu leito de morte?

O segundo recorte refere-se ao último episódio da terceira temporada. Possivelmente esta seja a projeção de mais impacto entre todos os episódios. Beth, Randall e Toby se reúnem na casa onde Rebecca está para que possam visitá-la. Quando Randall entra no quarto se depara com Nick. E a câmera fecha na cama onde está Rebecca, bastante debilitada em seu leito de morte, como demonstrado na figura 20.

FIGURA 20: ÚLTIMOS MOMENTOS COM REBECCA



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 3, EPISÓDIO 18 (AMAZON PRIME)

Esta projeção de futuro decide parte da trama, onde o espectador não duvida mais da inevitável morte de Rebecca no final da última temporada. Não por acaso, o título do episódio é “ELA”, fazendo uma alusão a matriarca da família. Outra confirmação importante é que Randall e Beth continuam casados no futuro, pois há uma cena que mostra a mão de Beth com aliança.

Porém, o ponto de atenção aqui, ao que parece, é a reação do espectador ao olhar pela primeira vez a projeção de Rebecca no futuro. Porém, algumas questões, como dito anteriormente, seguem sem respostas: por que Beth levou o “jogo da mula”? Por que Toby chega com o “giz para calçada”? Por que Miguel não está no quarto?

A terceira e última passagem, para que se possa ter uma breve noção do universo diegético da série no quesito tempo, está no episódio quatorze da quarta temporada, aonde Kevin chega até a casa construída ao lado da cabana e cumprimenta Beth. No episódio dezoito da quarta temporada, Kevin vai até o quarto onde está Rebecca. Lá ele cumprimenta Randall e Nick e é revelado ao espectador que tanto Kevin quanto Nick estão usando aliança, indicando que ambos se casaram.

Na sequência, o filho de Kevin, que já havia aparecido anteriormente, entra no quarto e outra revelação é feita, quando a outra filha de Kevin aparece, indicando que

ele teve filhos gêmeos com Madison, que acabou de contar sobre sua gravidez, no tempo presente. Paralelamente, o filho de Kate e Toby, Jack Damon, tem sua primeira filha com Lucy e a chama de “Hope”, cena apresentada por meio de *flashforward*. A figura 21 mostra algumas das cenas retratadas neste momento de análise.

FIGURA 21: ENCONTROS



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 4, EPISÓDIO 18 (AMAZON PRIME).

Assim como nos dois exemplos anteriores as questões que ficam sem resposta são: Com quem Kevin e Nicky se casaram? Como será a morte de Rebecca? Por que Kate e os filhos ainda não apareceram na casa de Kevin junto com os demais?

A partir do que foi apresentado até aqui, é possível entender e refletir sobre a importância da dimensão diegética na narrativa fílmica, não só por meio dos elementos apresentados, mas de tantos outros passíveis de discussão. Essa análise demonstra que o espectador precisa sentir-se parte da trama, é necessário que ele seja envolvido, seja por meio de elementos sonoros, objetos de cena, paralelismos temporais ou qualquer outro elemento capaz de construir o universo diegético (ou o pseudomundo de Aumont) de uma obra audiovisual.

A intenção foi apresentar elementos diegéticos relacionados ao *corpus* da pesquisa, demonstrando algumas aplicações com base no contexto teórico também apresentado anteriormente. Assim, é possível compreender dois pontos relevantes. O primeiro deles versa sobre a importância do elemento diegético estar intimamente relacionado às questões que envolvem a trama. Ou seja, esses elementos também “falam”, “atuam” e tem um papel significativo no contexto da narrativa. Vanoye faz alusão a “parte da narrativa não especificamente fílmica. São o que a sinopse, o roteiro

e o filme têm em comum: um conteúdo independente, do meio que ele se encarrega” (VANOYE, 1994, p. 41).

Compreendidos os conceitos e a aplicação dos elementos diegéticos e sua relação com TIU, é preciso compreender as formas de construção de personagens e como esse processo reflete a criação dos personagens de TIU, o que será explicado a seguir.

2.3 CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS NO UNIVERSO DIEGÉTICO

Considerando que foi possível entender o contexto que envolve uma narrativa seriada, bem como as definições e implicações da diegese e seus elementos, esta seção é dedicada à construção de personagens como um elemento do universo diegético. Serão apresentadas questões relevantes do processo de construção de personagens e como se aplica em TIU, objeto de pesquisa do estudo.

Ao citar personagens criados para o cinema e a televisão, é possível inferir, considerando os conceitos apresentados até o momento, que eles não possuem um passado além do que é mostrado dentro da narrativa ficcional. Então, pode ser factível um romance entre um médico e uma mulher detida pela polícia (como acontece em *Lost*), podemos crer que há sentimentos em pessoas que não costumam demonstrá-los e que agem de modo mais rude (como é o caso de Cristina Young em *Grey's Anatomy*), ou ainda, pode não haver rancor quando um personagem se casa com a viúva de seu melhor amigo (como é o caso de Miguel em *TIU*).

No cinema, como afirma Paulo Gomes (2009), os recursos narrativos permitem que os personagens tenham uma desenvoltura no tempo, no espaço e uma mobilidade semelhantes às dos personagens de um romance, por exemplo. O mesmo pensamento se aplica ao personagem cinematográfico, pelo fato dele refletir com precisão os detalhes mais preciosos do tempo em que a história foi filmada.

Antonio Candido (2009) define o personagem como um ser fictício, residindo nessa definição o paradoxo da criação literária por se colocar o problema da verossimilhança, já que o personagem, mesmo sendo produto da criação do autor, estabelece traços com o dado da realidade para garantir o sentimento de verdade ao espectador. Concomitantemente, Candido aponta que mesmo tendo relação com a

exterioridade, o personagem não se coloca como uma cópia fiel da realidade, mas passa pelo crivo do autor/roteirista, fazendo com que se integre à narrativa por sua relação com os outros elementos da trama, ganhando pleno significado dentro da coerência interna da obra. Nas palavras de Candido

a verdade da personagem não depende apenas, nem sobretudo, da relação de sua origem com a vida, com modelos propostos pela observação interior ou exterior, direta ou indireta, presente ou passada. Depende, antes do mais, da função que exerce na estrutura do romance, de modo a concluirmos que é mais um problema de organização interna que de equivalência à realidade exterior. (CANDIDO, 2009, p.75)

Para que a narrativa ficcional possa ser coerente, os personagens também são adaptados às necessidades particulares da história que se deseja contar. Assim, é possível entender o personagem, conforme a definição de Beth Brait, quando diz que se trata de um “(...) ente composto pelo poeta a partir de uma seleção do que a realidade lhe oferece, cuja natureza e unidade só podem ser conseguidas a partir dos recursos utilizados para a criação” (BRAIT, 2006, p.31). Nesse contexto, considerando a inserção de um personagem na narrativa, Gomes afirma que um personagem “por mais fortes que sejam suas raízes na realidade ou em ficções preexistentes, só começa a viver quando encarnada numa pessoa, num ator” (GOMES, 2009, p.114).

É relevante observar a dificuldade na representação do personagem ao considerar, como aponta Candido (2009), que a nossa apreensão do ser humano se estabelece em um trabalho entre continuidade e descontinuidade, pois ao mesmo tempo em que os traços físicos têm certa tendência a serem mais contínuos à nossa percepção, os dados de referência espiritual, psicológica, tendem sempre a descontinuidade, já que não conseguimos apreendê-los de forma precisa. Para muitos pesquisadores do campo do audiovisual, os personagens são os principais responsáveis pela unidade e clareza das narrativas clássicas tanto do cinema quanto da televisão (THOMPSON, 2003).

Seymour Chatman (1978), na contramão de concepção de Gomes, que insere o personagem no campo na trama a partir de uma abordagem mais funcionalista e dependente da narrativa, pensa o personagem como uma entidade autônoma. Para o autor o personagem é concebido a partir de um paradigma de traços que atua como uma gama de qualidades possíveis de serem alternadas na sua formação. Um traço é entendido como “uma qualidade pessoal relativamente estável ou permanente” (CHATMAN, 1978, p.126). Tais traços, considerados como adjetivos que carimbam

as qualidades, dependem do público para serem reconhecidos, o que faz com que a abordagem, que toca a psicologia, dependa das conexões entre o mundo real e o ficcional, tornando-se menos dependentes dos elementos que envolvem a trama.

No caso de TIU, essa é uma característica bastante marcante, como será apresentado mais a frente, quando serão conhecidos os personagens, suas características e contextos. Por ora, é importante dizer que o ponto de vista de Chatman se confirma na série, pois os personagens, de forma muito particular, apresentam traços psicológicos marcantes como transtorno de ansiedade, obesidade, alcoolismo entre outros.

Segundo René Gardies (2008), o personagem é componente fundador do mundo diegético. Na perspectiva semiológica e narratológica, o personagem cinematográfico é um ser de imagens e sons e que “faz então parte do sistema complexo que é o texto fílmico; mais precisamente, é um signo que funciona no seio do sistema textual” (GARDIES, 2008, p. 80). O autor complementa explicando que há outro modo de caracterização e de análise, construído por diferenciação dos demais personagens do sistema, onde o “personagem caracteriza-se então por um pacote de traços diferenciais” (GARDIES, 2008, p. 80-81). Esse tipo de análise leva em consideração a complexidade da criação coletiva do personagem cinematográfico, ampliando sua concepção para a de uma figura actorial, sendo o personagem parte dessa figura. A figura actorial

não resulta de uma simples adição de traços heterogêneos, mas antes de um confronto entre condicionalismos de naturezas diferentes. Entre o argumento, o realizador e o ator, mas também o sonoplasta, o operador ou o desenhador de guarda-roupa (para me limitar aos 'decisores' mais habituais), instaura-se um verdadeiro trabalho de negociações que, lentamente, faz emergir a figura fílmica da personagem. Neste sentido, deve-se conceber sempre a personagem como o resultado de um conjunto complexo de transações. (...) Pelo menos quatro (...) componentes de base entram no 'fabrico' da figura actorial: o actante, o papel, o personagem e o ator-intérprete, cada qual participando de maneira específica na elaboração da figura, e isto numa interação constante. É exatamente sobre esta última que se pode fazer uma análise narratológica. (GARDIES, 2008, p. 81)

A figura actorial, o personagem com todas as suas instâncias constitutivas, montada de maneira fragmentada, é de difícil desconstrução, já que é justamente a interação entre as partes que o constitui. Por isso, a análise se dá sobre essa interação, e não sobre as partes separadamente, apesar da divisão didática na explicação. No cinema, além dos personagens contarem com recursos de som e imagem em sua concepção, também são criadas através de recursos narrativos que

dão maior ou menor profundidade às questões de caracterização física, psíquica, social, funcional ou ideológica.

Mas é importante perceber que, a partir do momento em que um personagem é exibido na tela, a caracterização física se dá por meio de uma apresentação naturalista, mais próxima do mundo factual. O que levaria muitas páginas de descrição para se tornar imaginável na literatura, basta uma cena para tornar-se visível no cinema. A descrição física e de expressões através da imagem, concomitante com inúmeras descrições de outras ordens, através de diálogos, montagem, som e símbolos, faz com que o cinema se torne fonte mais rica e complexa de caracterização do que o romance, por exemplo. Candido compartilha desse pensamento quando diz que

(no terreno) da definição psicológica, o filme moderno pode assegurar ao consumidor de personagens uma liberdade bem maior do que a concedida pelo romance tradicional. A nitidez espiritual das personagens deste último impõe-se tanto quanto a presença física nos filmes; ao passo que em muitas obras cinematográficas (...) as personagens escapam às operações ordenadoras da ficção e permanecem ricas de uma indeterminação psicológica que as aproxima singularmente do mistério em que banham as criaturas da realidade. (CANDIDO *et al*, 2009, p. 111-112)

Luis Carlos Maciel (2003) coloca justamente essa questão do modo com que a consciência do personagem vê as coisas como o principal fator de caracterização dele mesmo. É o que ele chama de atenção do personagem. Para o autor

o que o personagem mais observa, o que mais presta atenção, quais os itens da realidade aos quais atribui mais importância, com o que ele constrói *seu* universo? A atenção é o verdadeiro poder que constitui a chamada realidade objetiva, pois a atenção é intencional por natureza. (MACIEL, 2003, p. 77)

A primeira diferenciação entre modos de construção de personagem se dá ao verificar se o personagem é o fundamento ou a trama é o fundamento da história. Se a trama for o ponto de partida, começa-se pelo desenvolvimento da história, de maneira que a construção do personagem se adapte a ela. Mas se o personagem é o fundamento da história, a sua construção deve ser complexa o bastante para que ele próprio, em um processo de livre criação do roteirista, gere a trama.

A partir desta contextualização e caracterização, Maciel reduz as listas funcionais de personagens a apenas quatro funções dramáticas convencionais: agentes (protagonista e antagonista), ajudantes (confidente e “escada” do protagonista e do antagonista), comentadores (cuja finalidade é repercutir os atos dos

outros personagens ou simplesmente adiar o desdobramento da narrativa) e os emblemas (personagens secundários que servem apenas com função social, são como os figurantes nas obras audiovisuais) (MACIEL, 2003).

Fortemente influenciado pelas narrativas de personagens, Maciel determina três dimensões que devem ser construídas para o personagem: física, social e psicológica. Apesar dos personagens serem construídos com as três dimensões, sempre uma será mais bem explorada. “A dimensão psicológica domina a maior parte da produção atual (...), na qual prevalece o realismo psicológico, que é o estilo vigente nas artes cênicas ocidentais desde o século XIX” (MACIEL, 2003, p. 76), o que também foi apontado por Chatman anteriormente.

No que tange ao processo de construção de personagens, Syd Field (1979) afirma que o autor precisa conhecer a sua, podendo separar os componentes da vida dele em duas categorias: a interior é a que forma o personagem e na qual se define a sua biografia; e a exterior, que revela o personagem, define a sua necessidade dramática e os conflitos que ele experimenta para alcançá-la, além da interação com outros personagens e consigo mesmo. Em complemento, o autor afirma que é preciso classificar a vida de um personagem a partir de três componentes básicos: profissional, pessoal e privado, a fim de torná-lo verossímil.

A individualidade do personagem é fato primordial no processo de construção, uma vez que “personagem é um ponto de vista, é a maneira de olharmos o mundo. É um contexto.” (FIELD, 1979, p. 27). Ou seja, é necessário definir a personalidade e o comportamento do personagem para poder revelá-lo. A criação de um personagem deve ser considerada uma das estratégias na elaboração de um roteiro, podendo ocorrer de duas formas distintas: “Uma é ter uma ideia e depois criar os personagens que caibam nessa ideia, [...] outra é criando um personagem; desse personagem emergirão uma necessidade, uma ação e uma história.” (FIELD, 1979, p.34). Nesse caso, é preciso considerar a dificuldade de construir personagens relevantes para a trama, pois, dependendo da temática da história, há uma possibilidade de cairmos nas armadilhas dos estereótipos e dicotomias comuns como a luta entre o bem e o mal, o bom e o mau, o herói e o vilão.

Por fim, apresento um último viés (mas não menos importante) acerca do processo de construção de personagem no contexto da narrativa, sob a ótica de Pallottini (1989). A autora, a partir de conceitos criados por Aristóteles, defende que

os personagens de uma narrativa precisam ser convenientes, verossímeis (no sentido de que precisam fazer sentido no universo narrativo), coerentes, necessários e bons. Bons não quanto ao seu caráter, mas bem construídos, ou habilmente pensados para um fim na história (PALLOTTINI, 1989). O personagem deve se apresentar verdadeiro para o público, pois

de pouco nos valerá que o autor ajunte detalhe sobre detalhe a respeito do seu personagem se, ao final, esse personagem não se configurou como um ser viável, crível, passível de se assenhorar da nossa imaginação e da nossa sede de verdade. (PALLOTTINI, 1989, p.63).

Um personagem deve ser composto de características físicas, sociais e psicológicas, já apontados por Maciel. A primeira impressão que o espectador vai ter dele será a partir de seus atributos físicos. A autora defende que essas particularidades podem ou não ser muito detalhadas, dependendo do personagem. Há alguns casos em que um aspecto visível do caráter, como uma cicatriz ou a forma de andar, fazem parte da essência do personagem. Mas mesmo aqueles que não têm um sinal ou marca, devem ser caracterizados no roteiro (PALLOTTINI, 1989).

Também é importante definir como o personagem reagirá em seu meio social. Qual sua profissão (se houver), classe social, convicções políticas, ligações amorosas e amizades, preconceitos, valores entre outros. Dessa forma é possível estabelecer como os personagens vão se comportar em grupo (PALLOTTINI, 1989). Também é preciso definir hábitos e práticas cotidianas, como a forma que se alimentam, se brincam ou não. Por último, é preciso apontar seus traços psicológicos e de personalidade. Estas características compõem seu modo de ser, ou seja, afetividades, emoções e sentimentos. Na criação dos personagens, esses conjuntos de características se misturam e coexistem, como explica a autora, quando diz que

[...] os campos se interpenetram, e o que é psicológico leva ao social, o que é físico leva ao psicológico etc. Pouco importa. O importante é que se compreenda ser o total da construção de um personagem um processo de estruturação de um ser humano fictício, mais ou menos cheios de detalhes, conforme a natureza do texto, mas sempre coerente, capaz de convencer e de cobrar uma espécie de existência própria. (PALLOTTINI, 1989, p.65).

Essas informações são importantes para construir um personagem, porém, a criação só se completa quando ele ganha vida, quando realiza ações que mudam o curso dos acontecimentos da história.

Isto posto, sigo para a descrição dos personagens de TIU. Para tanto, é preciso evidenciar quais serão os fatores e características determinantes para a apresentação. Tomando como base as informações descritas até o momento, apresento a tabela 4 que demonstra quais serão os elementos necessários para a caracterização dos personagens, de acordo com os autores mencionados.

TABELA 4: ELEMENTOS PARA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS

Autor	Elementos para construção de personagens
Gomes / Candido	Ressaltam a importância de evidenciar traços físicos e referências psicológicas
Chatman / Gardies	Necessidade de estabelecer traços e compor a figura actorial, por meio de traços físicos, psíquicos, sociais, funcionais e ideológicos
Maciel	Utiliza o termo 'atenção do personagem' e apresenta 4 modelos: - Agente: caracterizado protagonista / antagonista - Ajudante: que serve de 'escada' e pode ser comparado ao coadjuvante - Comentadores: personagens que ajudam a dar amplitude a outros personagens - Emblemas: considerados personagens secundários, figurantes Indica, ainda, 3 dimensões: física, social e psicológica
Field	Categoria interior: define a biografia do personagem Categoria exterior: define seu papel dramático Define 3 componentes: profissional / pessoal / privado
Pallottini	Indica 3 dimensões: -Física: relacionado aos atributos do personagem - Social: relacionados a profissão, classe social, convicções políticas, ligações amorosas e preconceitos - Psicológica: modo de ser, afetividades, sentimentos

FONTE: O AUTOR.

Para facilitar o entendimento e o universo que compõe cada personagem em TIU, serão considerados os elementos indicados por Maciel (2003) e Pallottini (1989). Após a descrição de cada um dos personagens protagonistas, é apresentado um mapa mental da personalidade de cada um deles, capaz de resumir e ilustrar suas características mais relevantes. A seguir apresento uma análise dos principais personagens que fazem parte do universo da série.

2.3.1 Apresentação e Análise dos Personagens de *This is Us*

Nessa seção serão apresentados os personagens da trama. Para que se possa entender as características e sua importância na narrativa, apresento em detalhes os personagens protagonistas, com maior relevância no contexto da história do seriado.

2.3.1.1 Jack Pearson

FIGURA 22: JACK PEARSON



FONTE: GOOGLE IMAGES.

Interpretado pelo ator Milo Ventimiglia, Jack é o marido de Rebecca, pai de Kevin, Kate e Randall e um dos protagonistas da série (o agente citado por Maciel na seção anterior). Sua infância foi marcada pela pobreza e pela presença de um pai machista e violento, que batia na mãe e que não era muito próximo dos filhos. Por conta dos vários traumas familiares e pela sua passagem pela guerra do Vietnã, Jack sonha em construir uma família ao lado de Rebecca.

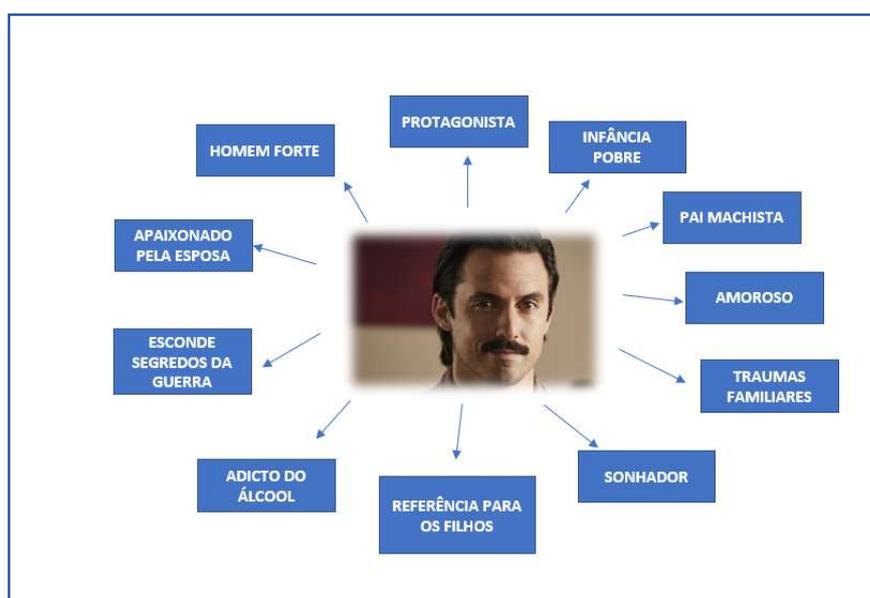
Com a chegada dos filhos, tenta ser tudo aquilo que seu pai não foi. Sua paixão por Rebecca e pelas três crianças é sua marca registrada, principalmente em relação à filha Kate, com quem é bastante condescendente. Sua morte repentina, por conta de um incêndio na casa dos Pearson, é um dos temas centrais da trama. Mesmo assim, há uma presença constante do personagem na série, capaz de imprimir a marca de um pai amoroso, apaixonado e indispensável na história de sua esposa e filhos.

Nas questões que envolvem seus atributos físicos, é interessante salientar que ao aparecer em vários momentos da vida, sua caracterização mais marcante é o rosto, representado pela barba. Isso ajuda o espectador a compreender melhor em que fase a trama se encontra. Há várias nuances do personagem ao longo dos episódios: Jack solteiro que conhece Rebecca no bar (que está sem barba); Jack pai dos trigêmeos recém-nascidos (com rosto coberto pela barba); Jack pai de crianças (com bigode); Jack pai de adolescentes (de cavanhaque); por fim, Jack projetado num futuro imaginário (com barba e cabelos brancos).

Seu porte físico em todos estes momentos demonstra confiança, robustez e certa insegurança por conta do seu passado. Mesmo não tendo se realizado profissionalmente (seu sonho sempre foi abrir a própria empresa), fez carreira em uma

construtora, cujo emprego foi conseguido por seu melhor amigo, Miguel. Isso possibilitou que os Pearson pudessem ter uma boa vida (com as finanças bastante controladas). Do ponto de vista psicológico, a guerra do Vietnã lhe deixou grandes marcas, que sempre foram escondidas de sua família, causando certo distanciamento entre eles em alguns momentos. Isso não impediu que Jack fosse o pilar de sustentação da família, principalmente de Rebecca. Em contraponto, sua dependência do álcool sempre esteve presente, fragilizando sua relação familiar e bloqueando algumas sensações como felicidade e relaxamento. A seguir, a figura 23 descreve o mapa mental da personalidade do personagem.

FIGURA 23: PERSONALIDADE DE JACK PEARSON



FONTE: O AUTOR.

2.3.1.2 Rebecca Pearson

FIGURA 24: REBECCA PEARSON



FONTE: GOOGLE IMAGES.

Interpretada pela atriz Mandy Moore, Rebecca é filha única de uma família americana mais abastada. Foi criada de uma forma bastante protegida, mimada e sonhava em ser uma cantora famosa. Com um pai superprotetor e uma mãe controladora, teve dificuldades no acolhimento de Jack junto aos familiares. Revelou-se uma mãe corajosa, uma esposa apaixonada e uma viúva capaz de tudo para proteger seus filhos.

Seu relacionamento com a filha Kate é o mais frágil e vai amadurecendo ao longo da trama. Além disso, apresenta uma superproteção à Kevin e um comportamento condescendente em relação à Randall, seu filho afrodescendente adotivo. Com o tempo descobre ser portadora do mal de Alzheimer, tendo que lutar com as mazelas da doença. Rebecca é um dos personagens-chave da trama (considerada protagonista, como Jack), como um fio condutor que nos leva ao final da história dos Pearson.

Seus atributos físicos se mantêm muito parecidos em diferentes épocas da trama. Há alguma diferenciação no cabelo e na maquiagem, além do figurino despojado, que se torna mais casual com o passar dos anos e logo depois da morte de Jack.

A maquiagem também é um ponto de destaque nas cenas que remetem ao futuro (*flashforward*) que refletem uma mãe doente, em seus últimos momentos de vida. Uma de suas maiores preocupações (que beira o preconceito) é com o peso de sua filha Kate, motivo chave do desentendimento entre as duas.

Rebecca demonstra uma admiração e amor profundo por Jack, mas também traz à tona alguns comportamentos herdados da mãe, quando se trata da criação dos filhos sendo, em alguns momentos, manipuladora e grosseira.

Após a morte do marido, a tristeza e sofrimento passam a dominar o semblante de Rebecca, mesmo tendo reconstruído sua vida ao lado de Miguel, melhor amigo de Jack. Seu modo de ser alterna amorosidade, firmeza e medo, principalmente depois que descobre sobre sua doença.

A figura 25 apresenta o mapa mental da personalidade de Rebecca.

FIGURA 25: PERSONALIDADE DE REBECCA PEARSON



FORTE: O AUTOR.

2.3.1.3 Kevin Pearson

FIGURA 26: KEVIN PEARSON



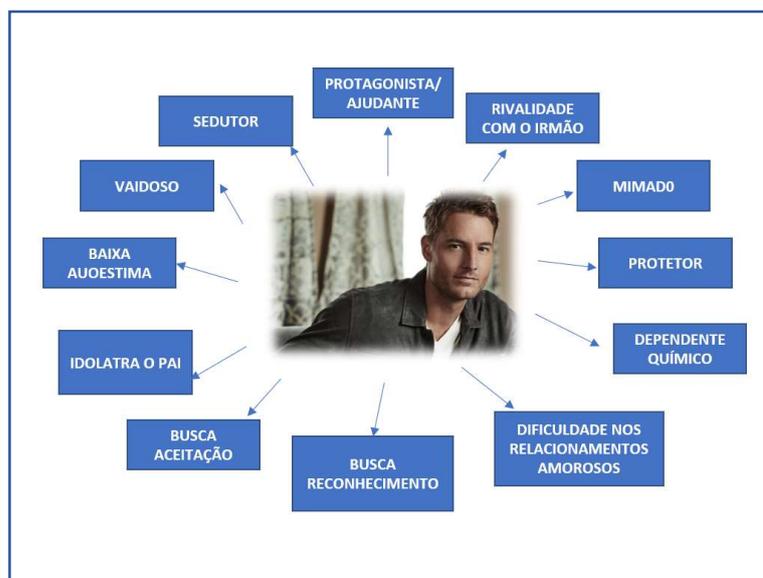
FORTE: GOOGLE IMAGES.

Interpretado pelo ator Justin Hartley, Kevin foi o primeiro dos trigêmeos a nascer. Sua infância foi marcada pela rivalidade com o irmão adotivo (Randall) e pelo sentimento de proteção da irmã (Kate). Sempre buscou chamar atenção dos pais quando criança. Na adolescência, a decepção no futebol e as frustrações com o início da carreira (além da perda precoce do pai) o levaram ao alcoolismo e dependência química. No amor, após a separação de sua namorada desde a infância e esposa, Shophie, a vida amorosa de Kevin coleciona decepções e relações conturbadas.

Ao longo do tempo, busca seu lugar no mundo, por meio do reconhecimento no ramo artístico, procura pelo amor verdadeiro e pelo relacionamento familiar saudável, principalmente em se tratando de Randall e Rebecca. Ao enquadrar o personagem na

classificação de Maciel (2003), Kevin oscila entre o agente (protagonista) e o ajudante (servindo de escada para situações paralelas que envolvem os demais membros da família). Seus atributos físicos são marcantes e claramente declarados como um de seus pontos de destaque enquanto personagem, não só pelo fato de ter se tornado um ator famoso, mas também pelo porte musculoso e pelo fetiche que causa nas mulheres, que o torna bastante sedutor. Vaidoso ao extremo, seu comportamento narcisista esconde um grave problema de baixa autoestima e dependência emocional. É o típico personagem que esconde suas fragilidades atrás de um comportamento autossuficiente. Com uma carreira de sucesso e uma vida financeira bastante privilegiada, Kevin reflete o tipo de personagem que “dá certo no final”. Seu modo de ser é representado tipicamente pelo indivíduo que consegue tudo o que quer e não gosta de ser contrariado. É do tipo que está sempre bem vestido, ostentando roupas de grife e carros de alto valor. Em termos afetivos, possui um laço mais forte com a mãe, principalmente após a morte do pai. Sonha em tornar-se pai e se cobra por não conseguir, sob seu ponto de vista, corresponder às expectativas do pai falecido, idolatrado por ele. A figura 27 descreve o mapa mental da personalidade do personagem.

FIGURA 27: PERSONALIDADE DE KEVIN PEARSON



FONTE: O AUTOR.

2.3.1.4 Kate Pearson

FIGURA 28: KATE PEARSON



FONTE: GOOGLE IMAGES.

Interpretada pela atriz Chrissy Metz, Kate foi a segunda dos trigêmeos a nascer. Desde criança, a obesidade é uma questão presente diariamente em sua trajetória. A luta pela perda de peso, a baixa autoestima e a pressão de Rebecca foram determinantes para que a garota se tornasse uma adulta cheia de traumas. A morte do pai (uma referência e um apoio emocional importante) fez com que Kate se enclausurasse em si mesma.

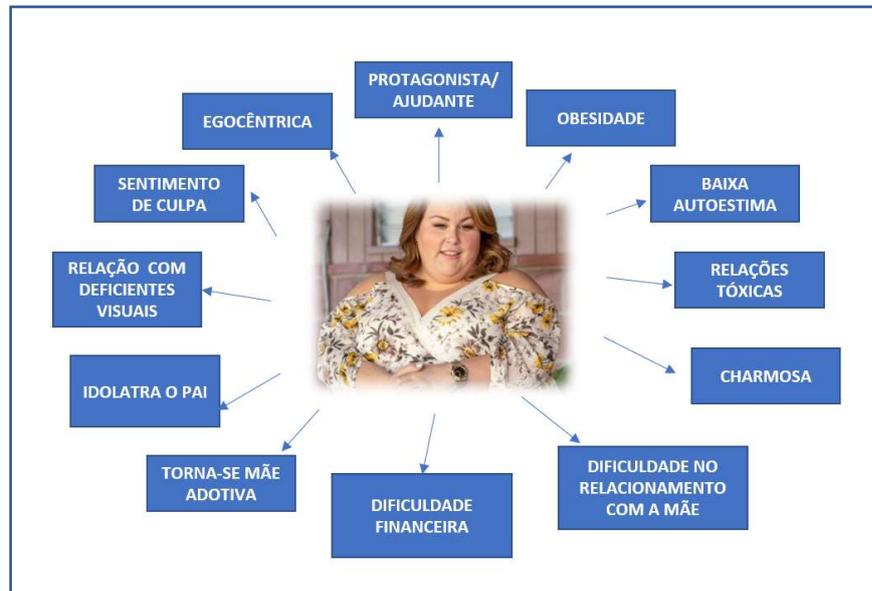
Uma relação tóxica e abusiva, além de um aborto, fez parte de sua adolescência. Na vida adulta ela conhece Toby, com quem se casa e tenta formar sua própria família. Ao longo do tempo, algumas feridas de Kate vão sendo curadas, mas outras acabam surgindo. A personagem tem uma importância peculiar na trama, uma vez que não aparece nas cenas de futuro, diferente do resto da família. Isto faz com que o espectador crie alguns cenários de futuro que poderão, ou não, ser confirmados provavelmente ao final da última temporada.

Assim como Kevin, Kate oscila entre o protagonismo, caracterizado por Maciel (2003) como agente, e o papel de ajudante, descrito pelo autor como o personagem que ajuda a alavancar outros dentro da trama. Em termos de aspectos físicos, a obesidade faz com que o figurino seja repleto de roupas largas e esvoaçantes, sem perder o charme e o toque feminino, potencializado pela maquiagem e cabelo sempre impecáveis.

Kate é a única entre os irmãos que não cursou a faculdade e, por isso, não tem uma profissão. Esta questão é resolvida ao longo das temporadas e ela se torna professora de música de crianças com deficiência visual. A estabilidade financeira é um problema recorrente em sua relação conjugal. Além de dar à luz um menino com deficiência visual (batizado com o nome do avô falecido), Kate segue o passo dos pais

e adota uma menina. Fragilizada por conta do peso, tem sempre a sensação de que está sendo cobrada por alguma coisa, o que acaba afastando as pessoas ao seu redor. O sentimento de culpa pela morte do pai (pelo fato de ter voltado à casa incendiada para buscar o cachorro da filha), a faz sentir sempre em dívida com sua mãe e irmãos. A figura 29 apresenta o mapa mental da personalidade de Kate.

FIGURA 29: PERSONALIDADE DE KATE PEARSON



FONTE: O AUTOR.

2.3.1.5 Randall Pearson

FIGURA 30: RANDALL PEARSON



FONTE: GOOGLE IMAGES.

Interpretado pelo ator Sterling K. Brown, Randall é o irmão adotivo de Kate e Kevin. Depois do terceiro filho não ter sobrevivido ao parto, Jack encontra Randall no berçário, tendo sido entregue ao hospital por um bombeiro que o encontrou na porta do prédio da corporação. Após convencer Rebecca, o casal leva os três filhos para casa.

A vida de Randall é cercada de questões relacionadas às crises de ansiedade intensas, crise de identidade (pelo fato de ser criado por uma família branca) e pela vontade de descobrir e entender o lugar de onde veio. Ao longo da trama Randall encontra seu pai biológico, já em fase terminal de câncer e tem grandes revelações acerca de sua mãe biológica que, apesar de já falecida, escondeu segredos que seu próprio pai biológico desconhecia.

Sua relação afetiva com Kevin é bastante frágil e destacada ao longo dos episódios. Em contrapartida, a família que construiu com Beth e suas filhas, Tess e Annie, são um ponto de partida para sua identificação no mundo. A chegada de Deja, sua filha adotiva, traz novo sentido para sua vida. Ao longo do tempo Randall busca a realização pessoal tendo como referência a história de vida dos seus pais biológicos.

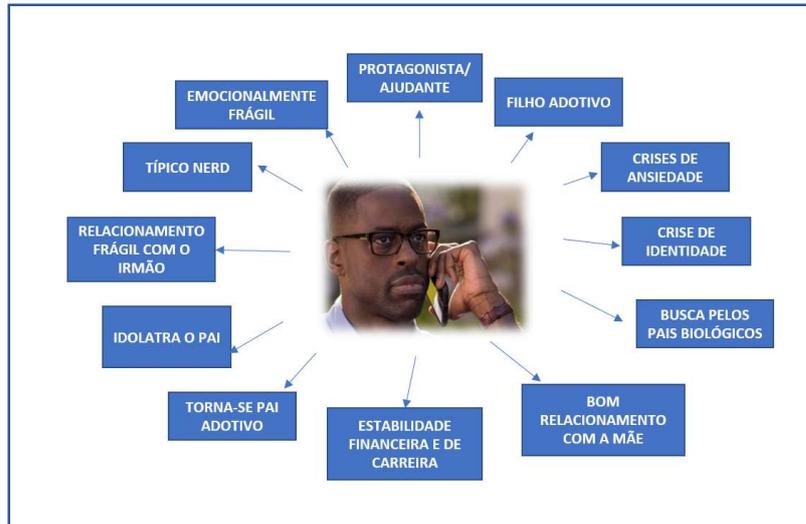
Assim como Kevin e Kate, o personagem de Randall oscila, ora como protagonista, ora como agente, colaborando na construção da história de alguns personagens coadjuvantes, como é o caso de Beth. Em relação aos aspectos físicos, a afrodescendência é uma característica marcante, principalmente por ter sido adotado por uma família totalmente caucasiana.

Além disso, seu corpo atlético e o gosto pela corrida determinam um personagem com uma presença marcante e certo ar jovial. Na infância e adolescência foi considerado como a figura tipicamente “nerd”, ao contrário do irmão Kevin. Isso lhe rendeu uma carreira sólida e uma ótima condição financeira. Ao longo das temporadas há uma reviravolta e ele decide seguir carreira política.

A busca por suas origens tem papel marcante na série, rendendo alguns episódios exclusivamente voltados ao personagem que, aos poucos, consegue criar uma identidade com base em seus antepassados.

Muito apegado a Rebecca, tem um sentimento de dever com a mãe, no sentido de cuidar dela, o que causa alguns conflitos com o irmão, Kevin. A partir da figura 31 é possível visualizar alguns pontos relevantes do personagem, no mapa mental de sua personalidade.

FIGURA 31: PERSONALIDADE DE RANDALL PEARSON



FONTE: O AUTOR.

2.3.1.6 Miguel Rivas

FIGURA 32: MIGUEL RIVAS



FONTE: GOOGLE IMAGES.

Interpretado pelo ator Jon Huertas, Miguel é o melhor amigo de Jack. Eles se conheceram antes mesmo de Jack se casar com Rebecca. Ao longo dos anos trabalharam juntos e Miguel sempre esteve por perto da família Pearson. Depois da morte de Jack, foi ele quem cuidou da família, especialmente de Rebecca. Treze anos depois da morte de Jack, ele e Rebecca decidem se casar. A história deles ainda não foi contada no seriado, o que acontece somente na temporada seis.

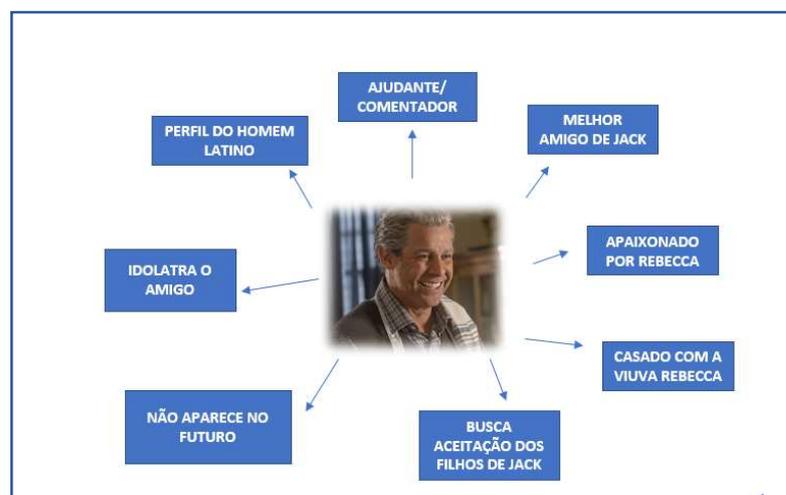
Entretanto, Miguel enfrenta alguns problemas de relacionamento com os filhos de Jack. Extremamente apaixonado por Rebecca, fica apreensivo ao saber de sua doença de Alzheimer. Nas cenas de futuro ele não aparece, o que deixa o espectador

sem saber o que pode ter acontecido com o personagem em um futuro próximo. Em relação aos aspectos físicos, ele representa muito bem o perfil do homem latino. Não apresenta nenhum atributo relevante nesse sentido.

Porém, construiu uma relação de muito companheirismo com Rebecca e tornou-se muito mais próximo dos filhos dela com Jack do que com seus próprios. Aliás, um ponto importante é a relação delicada que Rebecca tem com os filhos de Miguel, que não aceitaram a união dos dois. Ele está sempre buscando conquistar seu lugar dentro da família Pearson, o que o deixa bastante incomodado e, até certo ponto, constrangido. Há uma relação de cordialidade entre ele e os filhos de Jack e, em alguns momentos pontuais, esse sentimento se torna mais profundo, beirando o amor entre membros da mesma família.

Porém, a memória e a devoção (dele inclusive) por Jack limita a existência de uma relação mais profunda e mais próxima com os três irmãos. Considerando a classificação indicada por Maciel (2003), Miguel não pode ser considerado um protagonista, de fato, mas oscila entre o papel de ajudante (pela sua proximidade com Rebecca, o que o torna um coadjuvante um pouco mais presente do que o que é caracterizado pelo termo) e o comentador, que ajuda a dar amplitude a outros personagens, neste caso, especificamente para Jack e Rebecca. A figura 33 apresenta um pouco mais do personagem, por meio do seu mapa mental de personalidade:

FIGURA 33: PERSONALIDADE DE MIGUEL RIVAS



FONTE: O AUTOR.

2.3.1.7 Outros Personagens do Seriado

A seguir, apresento os demais personagens da trama. Importante ressaltar que não são personagens menos importantes. Porém, entendo que a narrativa tem o foco nas questões da família Pearson e os personagens a seguir foram incorporados a partir da história dos 5 membros que a compõe. À luz do que nos trouxe Maciel (2003), estes personagens podem ser classificados como ajudantes, comentadores ou emblemáticos. Em alguns casos, podem, inclusive alternar estes papéis dependendo do contexto do episódio. O Quadro 1 apresenta um resumo do perfil desses coadjuvantes, trazendo algumas características próprias e seu contexto inserido na trama da série.

QUADRO 1: PERSONAGENS COADJUVANTES

	Beth Pearson	Esposa de Randall. Eles se conheceram na faculdade. Beth foi o primeiro e único grande amor de Randall. Mulher forte, de personalidade, ajuda Randall a lidar principalmente com as questões emocionais. Ao longo dos episódios demonstra alguma fragilidade no relacionamento com sua mãe. Sua paixão pela dança trilha alguns caminhos importantes na trama em relação à sua carreira.
	Tess Pearson	Filha mais velha de Randall. Tess se assume lésbica aos 13 anos. Beth e Randall tem certa dificuldade de lidar com a situação.
	Annie Pearson	Filha mais nova de Randall. Aparece pouco na trama, mas é uma menina doce e bastante próxima a Randall.
	Deja	Filha adotiva de Randall e Beth. Com uma história de vida bastante conturbada, traz outro sentido para a família de Randall. Sua chegada é repleta de conflitos, mas aos poucos ela se adapta a família e encontra seu grande amor, Malik.
	William	Pai biológico de Randall. Após ser encontrado pelo filho, revela que está com câncer terminal. Passa a viver com a família de Randall até sua morte. Beth e as meninas se aproximam dele e o acolhem.
	Toby Damon	Esposo de Kate. Se conheceram em um programa de emagrecimento. É casado com Kate há quatro anos com quem tem dois filhos: Jack (que tem deficiência visual) e Hailey (que é adotiva). Toby sofre com o desemprego ao longo da série e tem histórico grave de depressão. Tudo indica que ele e Kate se divorciam até o final da última temporada.

	Jack Damon	Filho de Kate e Toby. É fruto de uma inseminação artificial e de um processo muito doloroso de um nascimento prematuro. Possui cegueira irreversível e aparece como adulto apenas em flashes de futuro. No presente é um bebê com necessidades especiais.
	Hailey Rose Damon	Filha adotiva de Kate e Toby. Hailey é adotada ao nascer, num momento em que Kate e Toby estão reconstruindo os laços do casamento. Ela aparece nas cenas futuras ainda de modo tímido e não tem uma história muito bem definida até o final da quinta temporada.
	Madison Simons	Madison é inserida na série como amiga de Kate. Com o decorrer dos episódios elas se tornam melhores amigas. Após uma noite de amor com Kevin ela engravida de gêmeos. Eles tentam uma vida juntos, mas a quinta temporada acaba sem que o casamento deles seja realizado. Madison traz na bagagem problemas sérios de relacionamento com a família e um histórico de bulimia.
	Nick Pearson	O irmão mais novo de Jack é apresentado na segunda temporada. Kevin o reencontra muitos anos depois e eles criam um laço afetivo. Depois de um episódio que Nick e Jack viveram juntos durante a guerra do Vietnã eles perdem o contato. Mas Nick é um personagem importante, principalmente por ser muito presente nas cenas de futuro e ser muito próximo de Kevin.
	Sophie	Sophie foi o primeiro amor de Kevin. Eles se conheceram na adolescência, namoraram, casaram e foram tentar a vida juntos em Nova Iorque. Mas se separaram tempos depois e seguiram cada um a sua vida. O que ninguém esperava era que eles se reencontrariam anos depois e teriam uma nova chance, mas não seguem juntos por conta do vício de Kevin em álcool e analgésicos. As cenas de futuro ainda não revelaram quem está com Kevin. Há grandes chances de Sophie e Kevin terminarem juntos.
	Nicholas e Francis	São os filhos gêmeos de Kevin e Madison. Ambos aparecem o futuro, ao que tudo indica, no dia da morte de Rebecca.
	Malik	Namorado de Deja. Eles têm uma relação bastante saudável, apesar dos receios de Beth e Randall, pelo fato dele ter tido uma filha aos 15 anos. Malik ainda não apareceu nas cenas futuras, mas Deja já demonstrou estar grávida, de acordo com os <i>flashforwards</i> apresentados até o momento. Ele e Randall também são bastante próximos.
	Cassidy Sharp	Ex-combatente da guerra da Síria, Cassidy conhece Nick e Kevin num grupo de apoio à ex-soldados de guerra. Ela se envolve com Kevin e está com o casamento em ruínas, que acaba em divórcio. Apesar de ficar sumida da série por um tempo, volta na sexta temporada e pode ser a esposa de Kevin, que ainda não foi revelada nas cenas de futuro.

FONTE: O AUTOR.

Um personagem bem construído é fundamental para o funcionamento de uma história e de sua narrativa. É preciso saber criar personagens marcantes que consigam provocar no espectador as emoções desejadas, sejam elas de atração ou de repulsa, amor ou ódio, preocupação ou indiferença. No caso de TIU, essa ponte entre espectador e personagem é construída e reforçada a todo momento. Como aponta Pallottini “o conjunto de personagens é uma verdadeira constelação, onde as estrelas de maior brilho supõem a existência de pequenos e quase apagados astros menores” (PALLOTTINI, 1989, P. 62).

Talvez o passo mais importante para a criação de um personagem seja o de saber qual é a sua necessidade dramática. O que esse personagem faz na história? Todo personagem precisa de um objetivo, caso contrário será apenas um corpo sem alma. Esse objetivo dramático não deve ser construído apenas para os personagens principais, mas também para os coadjuvantes. No caso de TIU, considerando a classificação feita por Maciel (2003), a presença dos coadjuvantes é condição para o desenrolar da trama. Aliás, sem eles talvez os protagonistas não teriam o poder de cena e a importância na trama que apresentam.

Além disso, a motivação do personagem precisa ser convincente. A regra tradicional é a de que o personagem precisa agir, correr atrás do seu desejo e não ficar estático observando o que acontece ao seu redor. Geralmente, o personagem enfrenta no fim o seu maior medo, o obstáculo supremo. Pallotini reforça essa questão quando diz que

de pouco nos valerá que o autor ajunte detalhe sobre detalhe a respeito do seu personagem se, ao final, esse personagem não se configurou como um ser viável, crível, passível de se assenhorar da nossa imaginação e da nossa sede de verdade. (PALLOTTINI, 1989, p.63).

Neste caso, o “*big three*” (apelido dado por Jack aos três filhos) pode dar ao espectador algumas dessas características indicadas pelo autor, em determinados momentos da trama.

Esse comportamento do personagem não precisa sempre ser algo relacionado a um fator externo necessariamente. Pode ser um forte conflito interior, o que geralmente produz obras mais densas e menos comerciais. Nesse sentido, Randall, Kate e Kevin são confrontados com seus medos internos e situações mal resolvidas que vão desde os problemas com álcool e drogas até a autoaceitação.

É preciso pensar, ainda, sobre a necessidade de retratar um personagem pelas suas contradições, escolhas e relações. Cada ação escolhida, cada resposta dada pelo personagem é o que o definirá perante o espectador, que formará sua opinião em relação ao personagem de acordo com as escolhas que ele fizer. As escolhas feitas pelo personagem não são ações vazias, elas devem também provocar mudanças em sua personalidade ao longo da história. A narrativa pode tornar-se mais eficiente quando o personagem que começou a história é transformado pelas suas ações, refletindo o que é conhecido como arco dos personagens. Pallottini reforça esse ponto de vista ao afirmar que “desenhar com nitidez a imagem desse condutor da ação que é o personagem, equivale a criar um dos dois sustentáculos do drama: o outro é a história, o enredo, a fábula” (PALLOTTINI, 1989, p.76)

Essa transformação de personagens ao longo da trama se reflete em TIU quando Randall muda sua carreira profissional, o que acontece com Beth também, quando Kate e Toby decidem adotar um bebê recém-nascido e quando Kevin decide assumir os gêmeos junto a Madison, quando ela anuncia a gravidez, além de vários outros casos. Em princípio, as reviravoltas trazem outros ganchos para a série e servem para que o espectador se prenda à história e seja surpreendido por ela.

Para finalizar este momento de apresentação e composição dos personagens é importante destacar algumas características que são comuns entre os personagens. O primeiro ponto é o fato de todos eles terem desenvolvido certa idolatria por Jack, após a sua morte. Isso é uma constância em todos os personagens. A iniciativa da adoção para Rebecca, Randall e Kate também demonstra uma característica importante na construção destes três personagens especificamente.

Por fim, todo o contexto sobre a construção dos personagens por ora apresentados reflete a importância de construir personagens sólidos, consistentes, capazes de suportar a trama em sua totalidade. Para Gomes (1970) aparentemente a fórmula mais corrente do cinema é a objetiva, aquela em que o narrador se retrai ao máximo para deixar o campo livre aos personagens e suas ações, para que o espectador se transporte para este universo diegético que se apresenta (neste caso em forma de seriado), não só sob o ponto de vista físico, mas também pelas questões psicológicas, de crenças e comportamentos capazes de criar alguma sensação, reação ou conexão com o espectador.

3. O EFEITO DAS DINÂMICAS TEMPORAIS NA NARRATIVA SERIADA E SUAS IMPLICAÇÕES

Nesse capítulo abordo a influência do tempo na construção de narrativas audiovisuais, principalmente as seriadas. O objetivo é entender o conceito e as aplicações de prolepses e analepses e as implicações no desenvolvimento da trama. Em seguida apresento uma proposta de um novo conceito definido como “multicronia”, que constitui o cerne da tese, capaz de contribuir na análise fílmica de produções seriadas, tendo em vista a utilização de passagens no tempo (*flashback* e *flashforward*) que acontecem de forma sequencial e que ajudam o espectador a compreender a história que está assistindo.

3.1 PROLEPSES E ANALEPSES EM NARRATIVAS SERIADAS

Para abrir as discussões sobre rupturas no tempo diegético é preciso, *à priori*, compreender o conceito de anacronia. O termo é utilizado para identificar alterações entre a ordem dos eventos da história e a ordem em que são apresentados na narrativa, por isso é amplamente utilizado quando se trata do discurso cinematográfico. Etimologicamente, é uma palavra de origem grega que provém de *ana* (contra) e *chronos* (tempo). No decorrer de uma trama, seja ela em filmes, obras literárias ou em outros meios (como é o caso das narrativas seriadas), quando ocorre uma pausa para entrar em cena um fato já ocorrido ou um fato que representa alguma situação do tempo futuro, há uma interrupção cronológica. A anacronia, a partir do pensamento de Benedito Nunes (1995), não é uma forma de discurso nova. Pode ser encontrada já nos poemas homéricos, em especial a *Ilíada*. O começo da obra acontece *in medias res*²³, ou seja, a narrativa não se inicia pelo começo da trama, havendo assim uma volta ao passado com o propósito de se explicar algo. Para Genette esse “voltar atrás explicativo se virá a transformar num dos *topoi* formais do gênero épico” (GENETTE, 1995, p. 34). A afirmação do autor dá sustentação à

²³ Expressão latina que significa "no meio das coisas". Técnica narrativa literária que consiste em relatar os acontecimentos da história, não pelo seu início (*ab ovo* ou *ab initio*), mas pelo momento crucial e pelo meio da ação, como forma de cativar a atenção do leitor. Para além disso, esta técnica permite suprimir incidentes desagradáveis e atenuar os intervalos entre os acontecimentos que, muitas vezes, perturbam a continuidade da ação.

colocação de Flavio de Campos (2007) sobre esse tipo de gênero, quando há uma recordação de um momento passado do ponto de vista do “eu” do narrador.

Segundo Ana Cristina Lopes e Carlos Reis “anacronia designa todo o tipo de alteração da ordem dos eventos da história, quando da sua apresentação pelo discurso” (LOPES; REIS,1988, p.229). Dessa maneira, um cineasta possui ferramentas que possibilitam o desenvolvimento de um discurso cuja duração da história pode ser maior do que o tempo de duração do filme. A anacronia propicia alterações cronológicas ao longo do discurso e, por conta disso, percebi que a expressão, através da multiplicidade de planos, romperia com a estrutura denominada unipontual, caracterizada por uma sequência narrativa temporal linear. Naturalmente, esse recurso exige esforço por parte dos cineastas devido aos desafios que se erguem à expressividade, através da simultaneidade de ações na montagem.

Nesse sentido, Genette (1995) traz uma reflexão acerca do termo, em que afirma ser cada vez mais comum uma narrativa construída numa sucessão não linear dos fatos, de modo que a disposição dos elementos temporais do discurso narrativo não seja exatamente igual à disposição cronológica desses mesmos elementos na história, ou seja, a ordem da narrativa em relação à história pode divergir, gerando o princípio da anacronia.

Ao buscar embasamento em Genette (1995), percebo que o autor distingue a distância de uma anacronia da sua amplitude. Distância refere-se ao espaço de tempo entre o agora, para a frente ou para trás, até ao início da anacronia. Amplitude refere-se à duração do evento anacrônico em si, ou seja, no caso do cinema, a quantidade de tempo de cena. Com base no exposto, Genette (1995) afirma que é possível contar uma história sem especificar o lugar onde acontece, e se esse lugar está mais ou menos afastado do lugar onde é contada. Em contrapartida é quase impossível não situar a história no tempo em relação ao ato narrativo. Assim, denomina-se anacronia essa mesma alteração cronológica entre a ordem dos eventos da história contada e a ordem em que são apresentados no discurso.

A utilização de anacronias ocupa diversas funções ao ser inserida na narrativa fílmica, podendo servir para caracterização retrospectiva de personagens, para reinserção de fatos que não foram devidamente descritos no tempo da narrativa ou, ainda, para gerar expectativa do público ao fornecer informações de algo não previsível, além de poder antecipar ocorrências.

A estrutura narrativa linear de um filme e o seu enredo podem tornar-se bastante restritos, ao passo que a não-linearidade liberta o texto. Entretanto, no cinema, por ser mais imediato, o espectador acredita ser mais fácil concentrar-se numa progressão linear de relações de causa e efeito que levam a um clímax, seguindo um protagonista central.

Mas o fato é que a utilização de anacronias pode ser percebida há mais de cem anos. Griffith usou uma narrativa não linear em *Intolerance* (1916), que conta e entrelaça quatro histórias diferentes, passadas em épocas históricas e culturas distintas, unidas pelo tema central de intolerância, discriminação, perseguição e injustiça impostas pelos vários sistemas políticos, sociais e religiosos. Griffith salta entre as várias narrativas ao longo do filme, guiando o espectador através de títulos e anotações durante a primeira hora e meia de filme. À medida que avança, as transições tornam-se mais rápidas e frequentes até à conclusão simultânea das quatro histórias no clímax. *Cidadão Kane* (1941) utiliza também uma estrutura anacrônica. Começa com a morte de Kane e desenvolve-se através das entrevistas e pesquisas de um repórter sobre a vida do personagem falecido. Durante as entrevistas são apresentadas cenas dramatizadas do passado de Kane onde, através delas, é construída a história da sua vida, assim como o significado das suas últimas palavras no seu leito de morte.

Em tempos mais atuais cito *Pulp Fiction* (1994), *Corra, Lola, Corra* (1998), *Amnésia* (2000), *Irreversível* (2002) e *As Horas* (2003) como filmes construídos em torno de suas variações temporais. Nos três casos, os protagonistas estão envolvidos em inúmeras situações de anacronias, o que pode gerar certa confusão no espectador ou tornar os filmes “queridos” pela sua genialidade.

Irreversível, por exemplo, como o próprio nome sugere, é contado inteiramente do fim ao começo. Trata-se da história de um homem à procura do acusado de ter estuprado sua esposa. O personagem pode ser acompanhado da prisão, a um assassinato que comete, o estupro da mulher na França e, por fim, à vida calma e feliz do casal, antes de saber o que viria a acontecer.

Nos seriados, há também uma presença significativa de anacronias. É possível citar algumas produções marcantes como *Lost* (2004) já mencionado algumas vezes nesse estudo, além de *Dark* (2017), *The Hand Maid's Tale* (2017) e o icônico *Mad Men* (2007).

Em TIU, estas alterações cronológicas são constantes e podem ser consideradas, praticamente, a marca registrada da narrativa do seriado. Absolutamente todos os oitenta e oito episódios das cinco temporadas analisadas nesta tese trazem alterações cronológicas em forma de *flashback* e/ou *flashforward*, termos que serão abordados na sequência.

3.1.1 Analepses

O recuo da narrativa para um momento anterior ao que se passa no presente é chamado de analepse. Este recurso temporal consiste em voltar no tempo dos fatos inseridos na narrativa para encontrar no passado as causas de certos acontecimentos ou os motivos das ações de determinados personagens, invertendo, portanto, a direção da narrativa. No universo do cinema há alguns exemplos clássicos como o filme de Alfred Hitchcock intitulado *Marnie, Confissões de uma ladra* (1964) e *Que belo é viver!* (1946) de Frank Capra, que utilizam o recurso. A ordem dos planos de um filme ou seriado é modificável a um ponto indefinível, o que permite a estruturação de uma narrativa cuja cadência de acontecimentos não siga a ordem cronológica da história. Ao “fazer suceder a uma sequência outra sequência que relata acontecimentos anteriores”, a analepse torna-se um recurso narrativo que possibilita a organização de eventos não cronológicos (AUMONT, 2003, p.131).

Por meio da analepse é possível, por exemplo, suspender a ação num momento decisivo e, desse modo, criar expectativa para o que vem depois, ou ainda adensar a história, revelando progressivamente novas informações que vão complementando o enredo e a caracterização dos personagens. As analepses podem ter algum tipo de variação, quando analisadas separadamente, interferindo e completando o percurso da história, como Nunes explica ao afirmar que

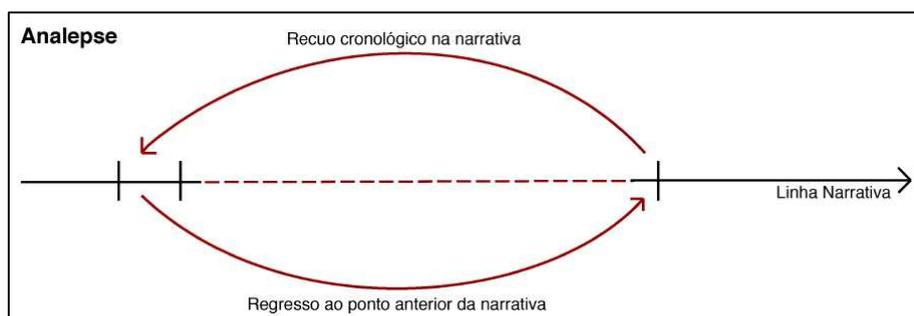
as antecipações e retrospectões diferem entre si quanto ao seu alcance (o período de tempo que ocupam a partir do momento em que começam) e a sua amplitude (a duração do evento que introduzem, alcançando ou não o evento principal), podendo interferir ou deixar de interferir, pelo aporte de um novo conteúdo, com a “narrativa primeira”, cujas lacunas servem, também, para completar. (NUNES, 1995, p. 32)

Genette descreve a analepse como “[...] toda a ulterior evocação de um acontecimento anterior ao ponto da história em que se está” (GENETTE, 1995, p. 38), ou seja, o acesso a qualquer fato narrativo anterior ao ponto presente.

No cinema, a analepse é também conhecida como *flashback*, caracterizada pela “exibição (em inglês, *flash*) de incidente que ocorreu antes (em inglês, *back*) do que está sendo narrado” (CAMPOS, 2007, p. 226). Essa chamada do recurso pode ser realizada através do personagem ou do narrador para exprimir alguma lembrança ou motivação, conectando o presente com o passado.

Quando feita pelo narrador, se caracteriza como um *flashback* épico, utilizado para trazer informação da narrativa ao espectador. Quando feita por um personagem é um *flashback* lírico, tendo a função de expressão de subjetividade (GENETTE, 1979). Em TIU o modo lírico aparece com mais frequência. A figura 33 demonstra o processo de analepse na narrativa fílmica, a partir de Genette.

FIGURA 34: ESQUEMA DO FUNCIONAMENTO DA ANALEPSE



FONTE: GENETTE, 1979, p.84.

Segundo a classificação de Andre Gaudreault e Francois Jost (2009), o *flashback* pode ser externo, interno ou misto. O primeiro, mais comum em filmes, é definido como a recontagem de um fato precedente ao começo da narrativa. Se uma obra se inicia no ano de 2017 e o narrador deseja retornar a um incidente em 2015, esse acontecimento ocorre antes do início do filme, se caracterizando assim, como um *flashback* externo. Entretanto, para a analepse ser considerada interna, ela deve nunca ter sido mostrada durante a película. Esse tipo ainda pode ter diferentes amplitudes quanto sua duração (GAUDREULT; JOST, 2009).

Crepúsculo dos Deuses (1950) é mostrado, em quase toda sua totalidade, por meio de *flashback*, através da narração de um homem morto, visto na sequência de abertura, que conta a história de sua morte. Já em *Cidadão Kane* (1941), os fatos

anteriores, narrados pelas pessoas próximas de Kane, vão sendo mostrados pouco a pouco, montando um quebra-cabeça para explicar o que significa a palavra *rosebud*, dita pelo personagem antes de morrer.

Em contrapartida, o *flashback* interno é caracterizado por retomar algum fato precedente que já foi apresentado de alguma maneira durante a narrativa. Esta ação dá margem para regressos visuais, como em *Liliom* (1934), quando o personagem principal tenta cometer um crime portando uma faca e no caminho aparece um outro homem pedindo para amolá-la, sendo rejeitado pelo protagonista, que falha no assassinato e morre. No paraíso, acontece a mesma cena e isso espanta o personagem principal que descobre que o afiador de facas na verdade era o seu anjo da guarda tentando evitar o crime e salvá-lo da morte (GAUDREAU; JOST, 2009).

Já o *flashback* misto, como o nome já sugere, é a união do interno com o externo. *Rashomon* (1950), por exemplo, apropria-se dos dois tipos em sua narrativa: reapresentando algumas cenas, ao mesmo tempo em que elas se dão em um momento a priori do início do filme (GAUDREAU; JOST, 2009).

A primeira utilização do *flashback* em filmes é incerta, por conta da perda de registros de várias películas que acabaram se desgastando com o tempo. Porém, vários estudiosos creditam Griffith como precursor da inserção dos recursos temporais em uma narrativa fílmica, em razão da afirmação feita pelo próprio diretor, que dizia ter inventado o *switchback*. Apesar de parecer um sinônimo para *flashback*, o termo também pode estar relacionado com a edição alternada e paralela que Griffith costumava utilizar, criando assim um impasse entre historiadores. Já para outros estudiosos, o uso de repetições de sequências vistas por duas perspectivas diferentes, como observadas em *Life of an American Fireman* (1903), foi o primeiro passo para o desenvolvimento da técnica. As vinhetas de títulos, muito utilizadas para a compreensão de ações que são mais bem explicadas quando postas de forma verbal que apenas visual nos filmes mudos, foram elementos importantes para a inserção dos *flashbacks* na narrativa cinematográfica. O uso desses intertítulos expunha e esclarecia ao espectador o regresso temporal feito na película, sem quebrar a imersão que os diretores da época almejavam para a audiência.

Neste sentido, o *flashback*, na narrativa cinematográfica, tornou-se um recurso bastante utilizado pelos cineastas para que o espectador pudesse “viajar no tempo” e revisitar o passado. “O que é chamado *flashback*, no cinema, geralmente combina um

retrocesso no tempo em nível verbal a uma representação visual dos acontecimentos relatados por um narrador” (GAUDREAU; JOST, 2009, p. 140).

Acerca da utilização de analepses, Nunes diz que “a narrativa pode desenvolver-se na ordem inversa à cronológica, deixando em aberto sequências posteriormente completadas num movimento para trás” (NUNES, 1988, p. 32). A técnica da analepse pode exercer várias funções, porém, as duas mais frequentes são: a) complementar lacuna ou omissão: para que seja possível ao espectador compreender o suposto caráter de uma personagem ou determinada situação em cena. Esse recurso é bastante utilizado para evocar lembranças e depoimentos de personagens situados cronologicamente antes do momento “presente”; b) criar suspensão: embora as analepses possam servir como elemento de compreensão à narrativa, elas também servem como efeito de prorrogação da conclusão dos eventos (NUNES, 1988).

Dessa forma, cria-se uma certa aura de mistério e, enquanto isso, o espectador passa a conhecer um pouco mais do contexto vigente e tende a permanecer na história até que se conclua determinada ação. Por exemplo, ao invés de mostrar as origens do drama e em seguida sua conclusão vinte ou trinta anos depois, o filme começará nesse segundo período, voltando atrás para expor o passado e então retomar o presente para o desfecho do drama. Assim, a obra se fecha em si mesma conforme uma simetria estrutural, muito satisfatória do ponto de vista estético, e simultaneamente uma simetria temporal que lhe confere uma unidade centrada no presente, que é o tempo participável por excelência (MARTIN, 1990, p. 226).

Entretanto, conforme afirma Doc Comparato o uso incorreto do *flashback* pode

acarretar perda de interesse e tornar a história confusa. Portanto, para se recorrer a ele, terá de estar em perfeita interligação com a história e ser absolutamente necessário na ação dramática. Se não for assim o melhor é não ser utilizado, pois pode entorpecer o desenrolar dos acontecimentos (COMPARATO, 2000, p. 150).

Historicamente, com o advento do cinema com som, o uso do *flashback* passou a ser mais recorrente, visto que agora havia um complemento para a compreensão dos fatos narrados na tela. Muitas das histórias com analepses em filmes mudos foram refeitas, apropriando-se da sonoridade para aumentar a imersão ou criando-se uma complexidade que não poderia ser transmitida apenas através de imagens. *Flashbacks* na era do cinema falado também foram bastante empregados em narrativas de crime e principalmente de julgamento e testemunhas, por recorrer às memórias dos personagens para se resolver o caso.

Cidadão Kane (1941) é considerado por muitos estudiosos fílmicos o maior divisor de águas em relação ao bom emprego de técnicas cinematográficas, dentre elas o *flashback*, como já citado anteriormente. Por meio de analepses, as reconstituições da vida do empresário são narradas na tela, dando informações não só para o investigador, quanto para o público que se vê instigado pela narrativa.

Outro bom exemplo de utilização de analepse está no filme *Forrest Gump* (1994). A narrativa é construída, durante boa parte do filme, por meio de *flashbacks*. O protagonista, Tom Hanks, conta trechos do passado para vários transeuntes. Em alguns momentos o *flashback* tem a duração tão longa que leva o espectador a “esquecer” o tempo presente da narrativa, isto é, o momento em que Forrest Gump está sentado no banco público de uma praça narrando a própria história para os mais diversos ouvintes. Em relação aos seriados, o uso do *flashback* é requerido constantemente por conta do enredo mais prolongado, sendo necessária a lembrança de eventos já passados, principalmente em seriados mais extensos com uma gama substancial de temporadas e/ou episódios, como é o caso de TIU.

Uma das primeiras utilizações desta narrativa não linear em seriados televisuais se deu com a estreia de *Os Intocáveis* (1959), que conta a história de um agente do governo americano que combate o crime organizado durante o período de vigor da Lei Seca nos Estados Unidos. O seriado se estruturou, em alguns episódios, baseado no estilo mais clássico de regresso temporal utilizado na época. No começo dos episódios sempre aparece alguém explicando ao agente como aconteceu algum assassinato ou outro tipo de crime, regressando a esse momento e, ao fim, voltando para a narrativa presente (CARLOS, 2006).

Após o fim de *Os Intocáveis*, houve um declínio na produção de séries que utilizavam o recurso anacrônico como forma de construir uma narrativa diferenciada, recorrendo apenas em casos extremamente especiais. Porém, a partir da década de oitenta, os canais de televisão pagos começaram a investir massivamente em histórias seriadas, dando mais liberdade criativa aos roteiristas, que puderam explorar narrativas mais complexas, assim, precisando de técnicas audiovisuais de construção mais avançadas (CARLOS, 2006). Além disso, por conta da inovação tecnológica iminente, as emissoras de televisão aberta precisavam se adaptar a essas novas possibilidades narrativas, enriquecendo ainda mais este campo. Buscando outros propósitos além da explicação de algum fato passado, os *flashbacks* agora também

poderiam ser utilizados como um fator psicológico, explorando o desenvolvimento de personagens e os que levaram a ter a índole que lhe é condizente na narrativa presente do seriado, como explica Meghan Demaria ao questionar

então por que somos tão obcecados com o panorama passado como guia de história? Eu argumentaria que nossa propensão para flashbacks vem do desejo humano de ver o bem nas pessoas (...) nós não queremos acreditar que alguém é mau apenas por ser mau. Nós, instintivamente, assumimos que há uma explicação. Até o mais sinistro vilão possui histórias de sua origem, no fim das contas. E quando elas são bem executadas, flashbacks podem ser mais chocantes do que o desenvolvimento da história nos dias presentes. (DEMARIA, 2017).²⁴

No caso do seriado *Lost* (2004), por exemplo, os *flashbacks* foram muito utilizados no início da série, para contar a história dos passageiros do avião que caiu em uma ilha misteriosa. Em *Buffy – Caçadora de vampiros* (1997) o constante uso da analepse se dá a fim de construir para o público o passado de alguns personagens, explicando as motivações que os encaminharam a seguir os valores expressos durante o tempo presente. *Once upon a time* (2011) é um exemplo de seriado que também utiliza do princípio para o desenvolvimento e apresentação dos personagens. A história da série se passa em uma cidade onde todas as figuras dos contos de fadas estão presas, não podendo cruzar a fronteira de estados e em todos os episódios se descobre um pouco mais sobre seus passados e como eles foram parar no local onde vivem.

Em TIU, o *flashback* é utilizado como um elemento integrador, não sendo apenas uma volta ao passado, e sim um minidrama dentro do episódio. Tem seu próprio incidente instigante, com progressões e pontos de virada. Não é uma lembrança do passado, muito menos uma memória, é uma ação dramática. No episódio quatro da primeira temporada, por exemplo, no tempo passado (*flashback*) Rebecca e Jack levam os filhos para a piscina comunitária durante as férias escolares. A menina Kate sofre *bullying* das amigas da escola por ser obesa e usar biquíni, Kevin está se sentindo invisível perante os pais e Randall faz amizades com meninos negros.

Em contrapartida, no tempo presente, Kate adulta conhece a ex-mulher do seu namorado e fica hesitante em relação ao seu físico. Kevin faz teste para uma peça de

²⁴ Disponível em: <https://www.refinery29.com/2017/02/139374/flashbacks-tv-shows-popular-trope>

Acesso em: 18 jan. 2022.

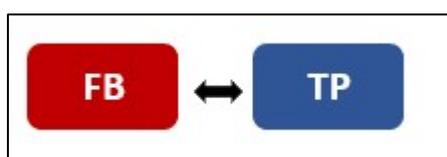
teatro, mas não se sente seguro, uma vez que a atriz de cena o trata como se fosse insignificante e Randall passa por situações cotidianas de racismo. Três histórias, três ações.

Muitos seriados fazem uso de *flashback*, mas no caso de TIU a técnica narrativa é usada para contar uma história que está acontecendo agora, apesar de ser no passado. A série passeia pelo tempo. É possível perceber os protagonistas vivendo em diferentes fases da vida, misturados e embricados num mesmo episódio. Trata-se, portanto, de uma narrativa que utiliza o tempo da memória, em razão de um tempo cronológico.

3.1.1.1 Analepses inseridas no seriado *This is Us*

A partir da metodologia de pesquisa apresentada na introdução da tese e considerando a discussão teórica sobre analepse contida na seção anterior, passo a explicar e analisar os conteúdos referentes à utilização de *flashback* em cinco temporadas da série. Para efeito de análise, foi preciso criar padrões que pudessem categorizar o conteúdo decupado. A figura 35 apresenta o primeiro padrão de análise para o desenvolvimento desta etapa.

FIGURA 35: PADRÃO 1



FONTE: O AUTOR.

Neste modelo, presente e passado se alternam, mas não de forma encadeada, tecendo a narrativa dos episódios. Esse padrão traz características de começo, meio e fim. Geralmente o episódio começa com o tempo presente (TP) e se alterna com inserções de *flashbacks* (FB), mas há registros de episódios que começam com FB e se alternam com o TP. As análises serão baseadas nas teorias apresentadas até o momento acerca do universo diegético, apresentação de personagens, conceito de analepse, entre outras características que poderão ser destacadas de acordo com as cenas decupadas.

3.1.1.1.1 Primeira temporada

A temporada de estreia da série foi exibida no ano de 2016 e é composta por dezoito episódios, conforme mostra a tabela 5.

TABELA 5: MENU DOS EPISÓDIOS DA TEMPORADA 1

EPISÓDIO	TÍTULO	DURAÇÃO
1	Piloto	44 min.
2	O Grande Trio	44 min.
3	Kyle	44 min.
4	A Piscina	43 min.
5	A Estratégia	42 min.
6	A Vida Profissional	44 min.
7	A Menor Máquina de Lavar Roupa do Mundo	43 min.
8	Rick, O Peregrino	44 min.
9	A Viagem	44 min.
10	O Último Natal	43 min.
11	O Certo a Se Fazer	42 min.
12	O Grande Dia	45 min.
13	Três Frases	43 min.
14	Eu Escolho o Casamento	43 min.
15	Filho de Jack Pearson	43 min.
16	Memphis	44 min.
17	E Agora?	43 min.
18	<i>Moonshadow</i>	43 min.

FONTE: O AUTOR.

A partir da decupagem foram selecionadas cento e sete cenas, todas em formato de analepse. A seguir apresento a análise das passagens de maior relevância em relação ao material selecionado.

O primeiro ponto que destaco na primeira temporada é a presença de pontes temporais, no sentido de que há um entrelaçamento da história onde a temática da cena se repete em tempos distintos, mas inserida na narrativa da série.

O primeiro exemplo está no episódio dois em que, durante o café da manhã, Rebecca pede a Kate que coma fruta ao invés de cereais, já fazendo alusão ao sobrepeso da menina ainda em estágio inicial. A cena acontece por meio de analepse. Na sequência, no tempo presente, Kate aparece na academia fazendo exercícios e aparenta estar extremamente incomodada. Nesse caso, é possível categorizar a sequência como padrão 1 em que há uma alternância de presente e passado capazes de costurar a narrativa ao longo do episódio.

As cenas em *flashback* apresentam uma tonalidade sépia, remetendo a uma lembrança, uma memória, apesar de não estar ligada diretamente a um personagem.

Há um movimento de câmera em close que identifica objetos que auxiliam na caracterização da década de oitenta, como mostra a figura 36.

FIGURA 36: OBJETOS DE CENA



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 1, EPISÓDIO 2 (AMAZON PRIME).

Há uma sequência de cortes secos acompanhando a pequena Kate até a mesa para tomar seu café. É utilizado o close no rosto da menina, para demonstrar seu descontentamento em relação ao cardápio imposto pela mãe. São utilizados planos americanos para dar destaque aos personagens, que ainda estão em um momento de apresentação ao espectador. A figura 37 traz alguns frames de exemplo.

FIGURA 37: MENINA KATE



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 1, EPISÓDIO 2 (AMAZON PRIME).

É preciso ressaltar tanto a questão do figurino (típico dos anos oitenta), com muita estampa e cores diversas, quanto a questão de cenário, com móveis e adereços

da época capazes de situar o espectador, demonstrando que se trata de um tempo passado.

Na sequência, no tempo presente, as cenas são compostas por cores mais frias, criando um contraponto ao tom sépia dos *takes* anteriores. A primeira cena é feita em close, mostrando Kate já adulta, as demais são realizadas em plano americano e plano geral alternados. Kate e Toby conversam e ele tenta animá-la, demonstrando seu interesse pela nova amiga. A ponte temporal é apresentada colocando Kate como tema central das cenas. A figura 38 traz alguns exemplos.

FIGURA 38: KATE E TOBY



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 1, EPISÓDIO 2 (AMAZON PRIME).

A segunda ponte temporal acontece no episódio três, em forma de *flashback*, quando Rebecca visita William (pai biológico de Randall) para falar sobre o menino adotado. Ao entrar no apartamento a câmera capta alguns objetos em close, indicando abuso de drogas e desleixo no cuidado com a casa, além de um trompete e de uma máquina de escrever, dando indícios de que são materiais utilizados por William (figura 39).

FIGURA 39: CASA DE WILLIAM



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 1, EPISÓDIO 3 (AMAZON PRIME).

Em seguida os dois conversam rapidamente sobre como aconteceu a adoção de Randall. William pergunta a Rebecca se poderá visitar o filho e ela diz que não, visivelmente emocionada. A cena segue alternando o plano americano entre os dois atores (figura 40).

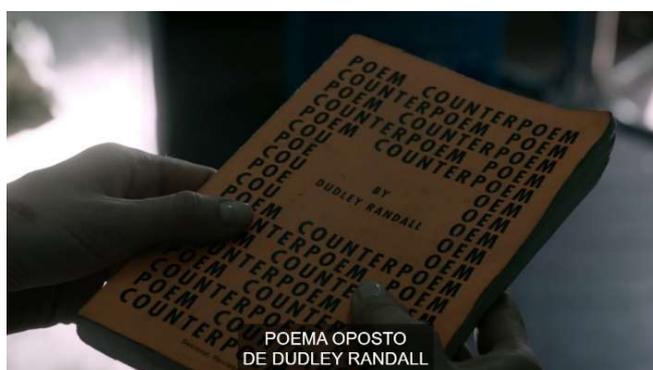
FIGURA 40: WILLIAM E REBECCA



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 1, EPISÓDIO 3 (AMAZON PRIME).

No final dessa sequência Rebecca pergunta quem é o autor dos poemas que ele lia para mãe de Randall. William responde que se trata de Dudley Randall e entrega um livro à Rebecca, com um pedido que ele seja dado ao filho um dia. A imagem do livro é feita em close (figura 41). Em toda a sequência há um tom sombrio, com uma luz mais baixa, o que reforça a sensação de tristeza e angústia relacionados ao momento vivido pelos dois personagens.

FIGURA 41: LIVRO DE POEMAS



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 1, EPISÓDIO 3 (AMAZON PRIME).

No tempo presente, a primeira cena é um close de alguns livros empilhados, dentre eles o de Dudley Randall (figura 42), o mesmo dado à Rebecca quando da visita a William. Trata-se da casa de Randall, já adulto, onde ele aparece montando um quebra-cabeças. Aqui acontece a ponte temporal, por meio de um objeto de cena, o livro, que une passado e presente, representando o padrão 1 proposto no estudo.

FIGURA 42: LIVRO DE POEMAS 2



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 1, EPISÓDIO 3 (AMAZON PRIME).

O terceiro exemplo está no episódio cinco em que Jack e Rebecca estão em um bar assistindo ao *superbowl* na companhia de Shelly e Miguel. Após os amigos falarem da dificuldade em criar duas crianças, Rebecca diz a Jack para lembrá-la a não ter filhos. Uma cena seguinte, em close, mostra Jack se sentindo desapontado e os dois discutem (figura 43). Toda essa sequência acontece em *flashback*.

FIGURA 43: JACK E REBECCA



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 1, EPISÓDIO 5 (AMAZON PRIME).

No tempo presente Randall e Beth seguem para um hotel para passar a noite juntos, sem as crianças. Enquanto Randall está empolgado na suíte, Beth está quieta e preocupada (figura 44). Até que chega o momento em que ela revela a Randall que

está com a menstruação atrasada, mas não tem coragem de ir até a farmácia para comprar o exame de gravidez.

FIGURA 44: RANDALL E BETH



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 1, EPISÓDIO 5 (AMAZON PRIME).

Neste caso, a ponte temporal não se dá especificamente por conta de um personagem ou objeto de cena específico, mas sim, por um tema em comum: ter ou não filhos. Enquanto Rebecca demonstra pouco interesse, Randall e Beth tentam realizar o sonho de ter um terceiro filho, o que não se concretiza com o teste negativo (figura 45).

FIGURA 45: TESTE NEGATIVO



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 1, EPISÓDIO 5 (AMAZON PRIME).

O quarto exemplo está no episódio seis. Por meio de analepses, Jack ensina Randall a dar um nó em sua gravata, para o seu primeiro dia de aula na nova escola. A cena é gravada em plano americano, com a imagem refletida no espelho e o tom sépia reaparece (figura 46).

FIGURA 46: JACK E RANDALL



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 1, EPISÓDIO 6 (AMAZON PRIME).

No tempo presente, a cena de Randall dando nó na gravata é praticamente uma releitura da cena anterior em *flashback*. Diante do espelho o filho de Jack dá o nó em sua própria gravata, agora, sem a presença do pai (figura 47).

FIGURA 47: RANDALL E A GRAVATA



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 1, EPISÓDIO 6 (AMAZON PRIME).

O enquadramento da cena é o mesmo da anterior, mas com o plano mais aberto. A cor da imagem já não reflete mais o tom sépia, mas sim, cores mais frias, com uma luminosidade mais baixa, dando um certo ar de monotonia e tristeza, afinal, Randall já não tem mais a companhia do pai adotivo. Neste caso temos novamente o objeto de cena fazendo a ponte temporal entre passado e presente, configurando o padrão 1 de análise proposto neste estudo.

No episódio sete Kevin e Randall discutem de madrugada (figura 48). A cena acontece em *flashback* e mostra que os dois irmãos têm dificuldade no seu relacionamento. A discussão só acaba com a interrupção de Rebecca, ordenando que os dois voltem para a cama. Os planos são abertos e colocam os dois personagens no centro da cena.

FIGURA 48: BRIGA DE IRMÃOS



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 1, EPISÓDIO 7 (AMAZON PRIME).

No tempo presente Randall e Kevin se encontram durante uma corrida matinal. Logo os dois começam a competir para medir quem corre mais rápido (figura 49). Ao contrário da cena anterior os planos são mais abertos e a luz do sol favorece a iluminação da cena, dando um contraponto com o cenário de penumbra do quarto, como visto anteriormente.

FIGURA 49: CORRIDA DE IRMÃOS



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 1, EPISÓDIO 7 (AMAZON PRIME).

Neste caso a ponte temporal se dá pelo comportamento dos irmãos, reforçando que há um certo grau de competitividade entre os dois, situação que se agrava nas temporadas seguintes. Aqui é possível perceber mais uma indicação do padrão 1 de análise.

O sexto exemplo pode ser encontrado no episódio oito. Numa sequência de cenas em *flashback*, a família Pearson precisa ficar em um hotel de beira de estrada, por conta de um problema mecânico no carro. Para deixar a noite de Ação de Graças

mais alegre, Jack usa uma fantasia (figura 50) e consegue transformar a noite da família. A partir daí o chapéu do peregrino Rick se torna uma tradição dos Pearson.

FIGURA 50: DIA DE AÇÃO DE GRAÇAS DIVERTIDO



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 1, EPISÓDIO 8 (AMAZON PRIME).

No tempo presente, a família está reunida para mais um dia de Ação de Graças, mas desta vez, sem a presença de Jack, já falecido. Kevin é escolhido para usar o chapéu do pai (Figura 51).

FIGURA 51: KEVIN, O PEREGRINO



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 1, EPISÓDIO 8 (AMAZON PRIME).

Novamente a ponte temporal é feita por meio de um objeto de cena, neste caso, o chapéu de Rick, o peregrino. Importante destacar que esse contexto do Dia de Ação de Graças se repete nas temporadas seguintes, pelo menos até a quinta temporada aqui em análise. Mais uma vez o padrão 1 aparece fazendo a ligação entre cenas do passado e do tempo presente.

Além da utilização de pontes temporais por meio analepses, a primeira temporada traz algumas questões importantes de serem mencionadas. Uma delas é a presença de um gancho de tensão bastante relevante e primordial para a trama, que acontece no final do episódio 2, quando Rebecca chega à casa de Randall usando o colar que ganhou de Jack, mas para a surpresa do espectador, ela está acompanhada de Miguel e não do marido, como mostra a figura 52. Este gancho de tensão só foi possível (e potencializado) por conta das analepses inseridas na trama, onde a narrativa e os movimentos de cena guiam o espectador para este momento de tensão.

FIGURA 52: O COLAR



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 1, EPISÓDIO 2 (AMAZON PRIME).

Outro ponto de destaque nesta temporada está no episódio doze, que apresenta duas sequências de analepses bastante extensas: a primeira com onze minutos e a segunda com quatorze minutos. Isso demonstra uma das funções da analepse no sentido de explicar situações que não cabem no contexto da história no tempo presente, mas que o espectador precisa saber para realizar as conexões da trama e de seus personagens.

Por fim, o episódio 18 (último da primeira temporada) acontece inteiramente em analepse. Durante os 44 minutos apresentados há uma costura importante da história, contando desde o momento em que Jack e Rebecca se conhecem até o momento da separação solicitada por ela. Importante frisar que o episódio mostra vários momentos de passado, como se fossem diferentes camadas (ou vários lençóis de passado

citados por Deleuze). Esse jogo de imagens que se alterna entre um passado distante, um passado não tão distante e o presente demonstram a importância da utilização de analepses no sentido de clarear fatos importantes da trama, além de serem utilizados como ganchos para os episódios posteriores. Por se tratar de um episódio de fechamento de temporada, as analepses são responsáveis por apresentar traços psicológicos marcantes dos personagens protagonistas (como citado por Palottini no capítulo anterior), além de inserirem fatos não descritos até o momento atual da trama e que podem se tornar ponte de partida para episódios futuros ou, como é o caso aqui, para a próxima temporada.

3.1.1.1.2 Segunda temporada

Exibida em 2017, a segunda temporada da série é composta por dezoito episódios, conforme mostra a tabela 6.

TABELA 6: MENU DOS EPISÓDIOS DA TEMPORADA 2

EPISÓDIO	TÍTULO	DURAÇÃO
1	Conselho de Pai	45 min.
2	Uma Coisa Muito Esplêndida	46 min.
3	Deja Vu	45 min.
4	Continua Lá	46 min.
5	Irmãos	46 min.
6	Os anos 20	46 min.
7	O Homem Mais Decepcionado	46 min.
8	O Número Um	46 min.
9	O Número Dois	45 min.
10	O número três	46 min.
11	A Quinta Roda	45 min.
12	Clooney	45 min.
13	Esse será o Dia	46 min.
14	Domingo de SuperBowl	48 min.
15	O Carro	45 min.
16	Vegas, Meu Bem	46 min.
17	A Grande Incrível Bela Vida	45 min.
18	O Casamento	45 min.

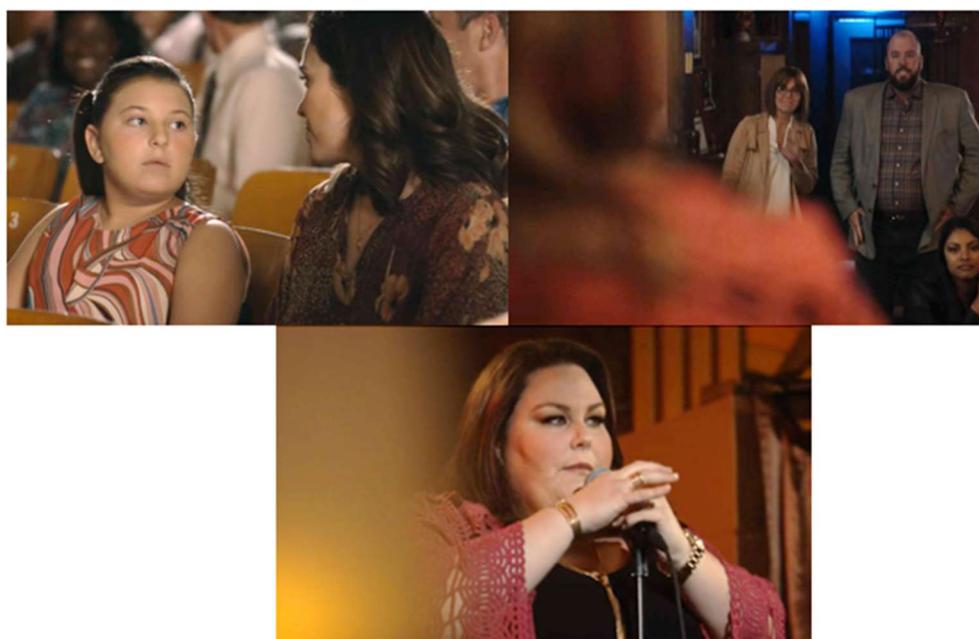
FONTES: O AUTOR.

A segunda temporada apresenta uma seleção de 80 sequências em formato de analepse. Em linhas gerais, os episódios giram em torno dos conflitos pessoais de cada um dos membros da família Pearson e a causa da morte de Jack é revelada. As

passagens mais relevantes e que utilizam os preceitos de analepse são analisadas a seguir.

No episódio dois, com cenas apresentadas em forma de *flashback*, Kate enfrenta seus medos e limitações para cantar na escola. O fato de sua mãe ser cantora agrava ainda mais os bloqueios da menina e ela decide não se apresentar no show de talentos. No tempo presente Kate canta em um bar enquanto Toby convida Rebecca para assistir ao show sem que Kate tenha conhecimento, com mostra a figura 53.

FIGURA 53: SHOW DE TALENTOS



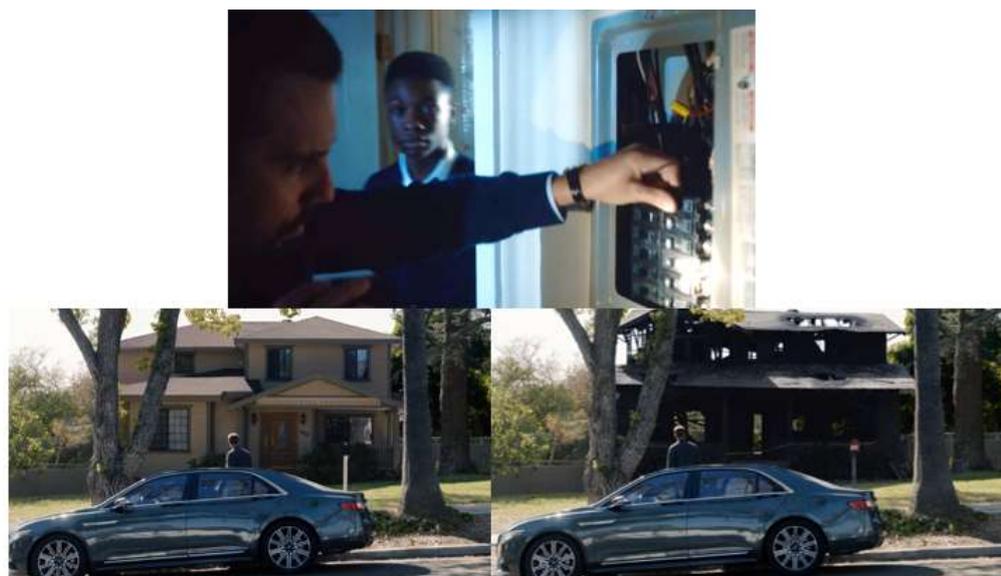
FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 2, EPISÓDIO 2 (AMAZON PRIME).

Com cenas alternadas entre passado e presente, ficam claras as diferenças existentes entre mãe e filha. Nesse contexto, a utilização de analepses serve como um fio condutor capaz de mostrar ao espectador as origens da relação entre personagens, aqui representados por Kate e Rebecca. Os closes em Kate (tanto criança quanto adulta) ajudam o espectador a montar o perfil psicológico da personagem. A diferença de figurino contribui para que o espectador consiga se situar entre as pontes temporais.

O episódio oito é focado na caracterização da história de Kevin. As cenas em formato de analepse são utilizadas para situar o espectador em relação a trajetória do filho mais velho dos Pearson. Kevin volta a Pittsburg para ser homenageado na escola em que estudou. As cenas em *flashback* funcionam como uma ponte entre o passado

e o presente para contar parte da história de um dos gêmeos. Assim que chega na cidade, resolve ir até a antiga casa da família e, por meio de analepses, é mostrado que há um fusível queimado, identificando problemas na estrutura da casa, como mostra a figura 54.

FIGURA 54: A CASA DE PITTSBURG



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 2, EPISÓDIO 8 (AMAZON PRIME).

Importante ressaltar dois *frames* da figura 54, relacionadas à casa dos Pearson. Um dos objetos de cena (a casa) torna-se bastante emblemático, uma vez que aparece em dois momentos diferentes, mas no mesmo enquadramento. Ao visitar sua antiga casa, Kevin a encontra (no tempo presente) totalmente reformada e habitada por outra família. Na sequência ela aparece toda queimada, sendo mostrada pelo mesmo ângulo da imagem que se passa no presente, mas por meio de efeitos visuais.

Nesse contexto, temos o mesmo objeto de cena apresentados em tempos distintos, mas que demonstram ao espectador elementos suficientes para que se confirme o incêndio que causou a morte de Jack. Essa passagem pode caracterizar o que Ana Maria Balogh e Arlindo Machado chamaram de alternância desigual, citado no capítulo um da tese, quando elementos inseridos na trama já são de conhecimento do espectador, como é o caso da casa dos Pearson. Importante ressaltar que a sequência que mostra a casa em dois momentos não se caracteriza como analepse, uma vez que não caracteriza-se como uma recordação ou um retorno ao passado. Prova disso é que o modelo do carro e o figurino de Kevin permanecem inalterados.

O episódio nove é dedicado à história de Kate, focada na relação conturbada com sua mãe (fato já retratado na temporada anterior). As cenas em analepse são utilizadas no sentido de traçarem um paralelo dos conflitos entre mãe e filha, que atravessam o tempo e estão longe de serem resolvidos. A figura 55 demonstra uma das várias tentativas de entendimento entre as duas ao longo do tempo.

FIGURA 55: KATE E REBECCA



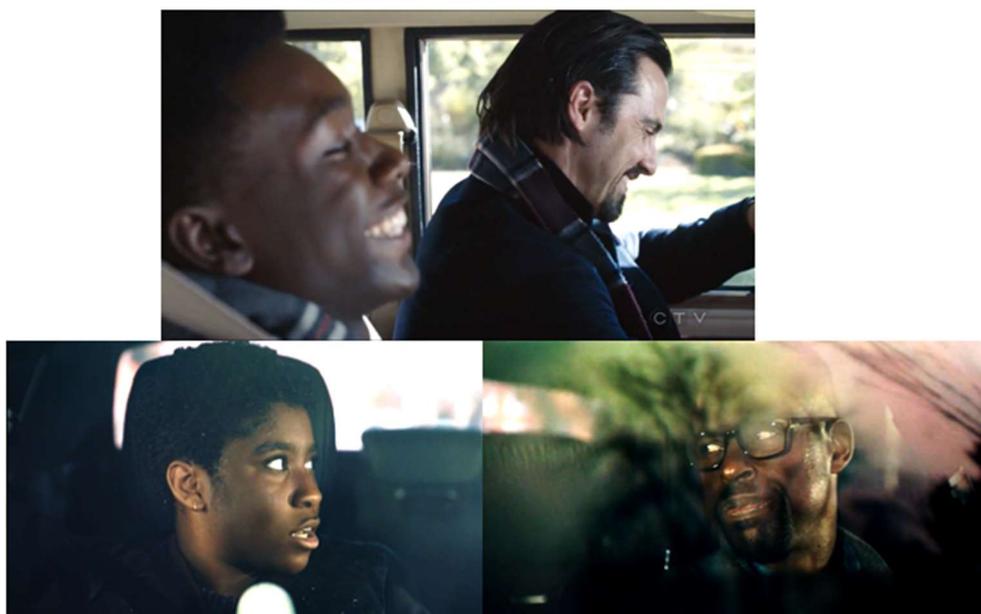
FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 2, EPISÓDIO 9 (AMAZON PRIME).

Nesse caso, uma das intenções de uso de analepse seja gerar alguma expectativa de um avanço na relação entre os personagens. De fato, é o que acontece com Kate e Rebecca que, ao longo das temporadas, vão estreitando seu relacionamento ao ponto de a mãe nomear a filha como sua cuidadora oficial, quando atinge uma idade mais avançada.

Ressalto nesse episódio o jogo de câmera, tanto no tempo presente quanto no tempo passado, em que ambos colocam mãe e filha no centro da cena. Na primeira, em poltronas separadas, indicando certo distanciamento; na segunda, sentadas no mesmo sofá e o toque no rosto denota a aproximação entre as duas.

O episódio dez é dedicado a Randall e destaca sua relação com o pai adotivo. A analepse é utilizada para estabelecer um parâmetro entre a história de Randall e Jack e entre Randall e Deja, como mostra a figura 56. Separadas pelo tempo, ambas apresentam situações comuns como o sentimento de pertencimento à família e a busca pelas suas origens.

FIGURA 56: JACK, RANDALL E DEJA



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 2, EPISÓDIO 10 (AMAZON PRIME).

As cenas se passam dentro do automóvel da família, tanto no momento presente quanto no passado. Fica evidente a tentativa de Jack de se aproximar do filho e, no caso de Randall, de se aproximar de Deja. Nesse contexto, a analepse funciona como um difusor de expectativas (como afirma Genette), ou seja, as pontes temporais servem para demonstrar acontecimentos que se repetem com o tempo e podem indicar ao espectador algumas possibilidades para o desenrolar da trama.

O episódio catorze demonstra, de forma clara, o processo da morte de Jack. Enquanto as cenas do incêndio, a ida de Jack para o hospital e a declaração da sua morte são apresentadas por meio de analepses, no tempo presente os personagens contam como lidam com essa data todos os anos. Ao voltar para dentro da casa em chamas para buscar o cachorro de Kate, Jack também traz alguns objetos da família. É por meio desses objetos que a ponte temporal é construída, como mostra a figura 57.

FIGURA 57: O INCÊNDIO



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 2, EPISÓDIO 14 (AMAZON PRIME).

No exemplo acima, Jack retira alguns pertences da casa em chamas. Um deles é uma fita VHS com imagens de Kate cantando. Todos os anos, no dia da morte do pai, ela assiste as imagens gravadas. De forma semelhante, o restante da família constrói seu ritual a partir das memórias do pai. É possível inferir que a utilização de analepse neste contexto possa apresentar alguma intenção do diretor de intensificar uma ação dramática, o que faz sentido neste caso, em se tratando da revelação do motivo da morte de um dos protagonistas.

A análise de segunda temporada traz algumas outras reflexões importantes relacionadas ao uso de analepses. A primeira delas recai sobre os episódios sequenciais dedicados aos três irmãos. Nesse caso, os *flashbacks* funcionam como facilitadores na construção da personalidade dos protagonistas. Aos poucos o espectador consegue identificar características psicológicas e comportamentais que ajudam na identificação do papel de cada um deles na trama. Num segundo momento, os *flashbacks* (principalmente os relacionados à morte de Jack) imprimem uma carga

dramática intensa, que podem ser capazes de prender o espectador por alguns episódios ou temporadas a mais. Prova disso é o episódio quinze, que acontece totalmente por meio de analepses, responsáveis pela costura da trama e pela continuidade da história, após um clímax relevante provocado pela revelação do momento da morte do patriarca.

3.1.1.1.3 Terceira temporada

Exibida em 2018, a terceira temporada da série é composta por dezoito episódios, conforme mostra a tabela 7.

TABELA 7: MENU DOS EPISÓDIOS DA TEMPORADA 3

EPISÓDIO	TÍTULO	DURAÇÃO
1	Nove Contos	45 min.
2	Uma História da Filadelfia	45 min.
3	Katies	47 min.
4	Vietnã	46 min.
5	Toby	46 min.
6	Kamsahamnida	45 min.
7	As Vezes	45 min.
8	Seis Dias de Ação de Graças	46 min.
9	O Começo é o Fim é o Começo	46 min.
10	As Últimas Quatro Semanas	46 min.
11	Songbird Road - parte 1	46 min.
12	Songbird Road - parte 1	46 min.
13	A Menina da ilha	46 min.
14	Os Formandos	46 min.
15	A Sala de Espera	46 min.
16	Não Esconda o Sol	46 min.
17	R&B	46 min.
18	Ela	46 min.

FONTE: O AUTOR

A terceira temporada apresenta uma seleção de 72 sequências em forma de analepses. Os episódios apresentam, em sua maioria, histórias paralelas e secundárias relacionadas aos personagens coadjuvantes e sua relação com os protagonistas. Entre as histórias apresentadas estão a guerra do Vietnã com a participação de Jack e seu irmão Nick, a vida de William no prédio que Randall começa a cuidar depois da morte do pai biológico, a infância de Beth e sua relação com a dança, a depressão de Toby desde criança, além da infância frágil e turbulenta dos

irmãos Pearson (Jack e Nick) por conta do pai alcoólatra e da história de Jack e Rebecca no início do namoro, que também é abordada com mais detalhes.

O episódio cinco traz um fator importante para análise. Em forma de analepse a depressão de Toby é contada com alguns detalhes. Após a separação de seus pais, o filho adolescente entra em depressão profunda e o pai de Toby pede que ele procure ajuda, como mostra a figura 58.

FIGURA 58: TOBY



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 3, EPISÓDIO 5 (AMAZON PRIME).

Na sequência, no tempo presente, Toby procura uma farmácia para comprar seus antidepressivos sem receita, logo após saber da gravidez de Kate. Nesse caso, é possível considerar o uso da analepse como uma tentativa de identificar características psicológicas e comportamentais do personagem e, além disso, ressaltar uma questão social retratada pela depressão de Toby.

No episódio onze os irmãos Pearson chegam ao trailer de Nick para conhecê-lo. Por meio de analepse é apresentada a última conversa entre Jack e seu irmão quando se encontram pela última vez, na década de noventa. Durante o encontro, Nick entrega as fotos do Vietnã para o irmão, como mostra a figura 59.

FIGURA 59: NICK



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 3, EPISÓDIO 11 (AMAZON PRIME).

Na sequência, no tempo presente, os irmãos ouvem o tio contar sua versão da história da guerra do Vietnã. Kevin conta sobre a morte de seu pai. Visivelmente abalado, Nick continua a beber e pede que os três saiam do trailer. Um tempo depois, Kevin decide voltar e tentar uma nova aproximação junto ao tio. Quando chegam encontram Nick sentado com uma arma sobre a mesa. O episódio termina com o tio dizendo que não houve tempo de contar a verdade sobre a morte de uma criança durante o tempo em que estiveram na guerra.

Este conjunto de cenas apresenta dois aspectos relevantes para análise. O primeiro deles está relacionado aos enquadramentos muito parecidos tanto nos momentos de *flashback* quanto no tempo presente. O mesmo acontece com os tons de cores utilizado nas cenas, em que predomina o tom sépia, mais amarelado. Isso faz com que o reconhecimento do que é tempo passado e presente seja mais difícil de ser percebido, uma vez que essa passagem também é feita por cortes secos, dentro do processo de montagem. Neste sentido é possível pensar que há uma intenção do diretor de embricar os tempos e as cenas, fazendo com que o momento vivido entre Jack e Nick fosse revivido entre o tio e seus sobrinhos anos depois. Os objetos de cena, neste caso, colaboram para esta sensação de *déjà vu*, em que o espectador pode ter a impressão de viajar no tempo e estar assistindo a uma cena em replay com personagens distintos.

O episódio quatorze apresenta outra sequência interessante de analepses. Neste caso específico a ponte temporal acontece por meio de um evento em comum: a formatura. Através de *flashbacks* os irmãos Pearson se preparam para a formatura do ensino médio, mas Kate decide não ir à cerimônia. No tempo presente, Rebecca e Toby preparam uma festa de formatura da graduação para Kate, como mostra a figura 60.

FIGURA 60: FORMATURA



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 3, EPISÓDIO 14 (AMAZON PRIME).

A sequência de cenas demonstra a mudança de personalidade de Kate e uma reviravolta da sua trajetória dentro da trama. De certa forma, a utilização de analepses contribui para que o espectador possa perceber essas mudanças e fazer com que o personagem seja desconstruído e reconstruído ao longo das temporadas. Este fenômeno também se repete com Randall, Kevin e a própria Rebecca. Especialmente no caso de Kate, a ordem cronológica é interrompida para dar sentido aos acontecimentos do tempo presente e garantir que haja continuidade da história com o passar dos anos.

A terceira temporada parece apresentar uma certa estagnação da história. Talvez pelo clímax da segunda temporada por conta da revelação da morte de Jack, estes dezoito episódios podem demonstrar uma intenção de abrir o leque de histórias paralelas que possam gerar um *continuum* de episódios e esticar a série. Em

contrapartida é uma temporada com grande quantidade de cenas que utilizam a prolepse, tema que será analisado mais adiante.

3.1.1.1.4 Quarta temporada

Exibida em 2019, a quarta temporada da série é composta por dezoito episódios, conforme mostra a tabela 8.

TABELA 8: MENU DOS EPISÓDIOS DA TEMPORADA 4

EPISÓDIO	TÍTULO	DURAÇÃO
1	Estranhos	52 min.
2	A Piscina: Parte Dois	46 min.
3	Descontrolado	46 min.
4	Cara ou Coroa	46 min.
5	Amor como nos Livros	46 min.
6	O Clube	46 min.
7	O Jantar e o Encontro	46 min.
8	Desculpas	46 min.
9	Adeus, Marriane	46 min.
10	Luz e Sombras	45 min.
11	Uma Semana Infernal - parte 1	46 min.
12	Uma Semana Infernal - parte 2	46 min.
13	Uma Semana Infernal - parte 3	44 min.
14	A Cabana	46 min.
15	Nuvens	45 min.
16	Nova lorque, Nova lorque, Nova lorque	46 min.
17	Depois do Incêndio	46 min.
18	Estranhos – Parte 2	46 min.

FONTE: O AUTOR

A quarta temporada apresenta uma seleção de 110 cenas em formato de analepse. Novos personagens são introduzidos na trama como Malik e Cassidy. As fragilidades dos 3 irmãos começam a ficar mais aparentes: Kate em relação ao peso, Kevin e a bebida e Randall com as crises de pânico. Além disso, os primeiros sintomas da doença de Alzheimer de Rebecca aparecem.

No episódio três Randall recebe uma advertência na escola e tem uma crise de pânico. A sequência de cenas em analepse mostra Kevin indo socorrê-lo. Um dos destaques deste momento é o figurino dos personagens. A figura 61 mostra Randall que está com seu uniforme impecável, camisa para dentro da calça e cinto afivelado, demonstrando traços de uma pessoa metódica e extremamente organizada. Kevin, ao contrário, está de bermuda e camiseta mais despojada, demonstrando certa leveza,

descomprometimento e desleixo. Nesta sequência, Kevin tenta acalmar o irmão e assina a sua advertência, dizendo que eles não precisam contar o ocorrido aos seus pais

FIGURA 61: CRISE DE PÂNICO DE RANDALL



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 4, EPISÓDIO 3 (AMAZON PRIME).

No tempo presente, esta cena já se repetiu e Randall não hesitou em chamar o irmão novamente. Mas neste contexto há uma ponte temporal com a filha de Randall, Tess, que também passa pela mesma crise do pai. Beth e Randall conversam sobre a filha e Beth lembra que William havia dito que também tinha esses ataques de ansiedade. Porém, ao contrário do que foi analisado até o momento, o pânico de Tess não é mostrado já na sequência das cenas de Randall, ao contrário, ela só será mostrada no episódio cinco, como mostra a figura 62.

FIGURA 62: CRISE DE PÂNICO DE TESS E RANDALL



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 4, EPISÓDIO 5 (AMAZON PRIME).

Importante ressaltar que ao retratar o ataque de pânico de Tess, Randall revive os seus momentos de crise. Esta passagem é ilustrada por meio de analepses, inclusive por imagens já mencionadas nos parágrafos anteriores. Neste sentido, a interrupção cronológica tem o intuito de lembrar o espectador de fatos já acontecidos e ajudá-lo a realizar as conexões necessárias para o entendimento da trama, o que também converge com o padrão 1 de análise já apresentado no início. Em tempo, temos aqui um segundo exemplo da alternância desigual, citada nos capítulos anteriores, pois o espectador já foi impactado pelas cenas inseridas por meio de analepses.

No episódio quatro Carol e Rebecca, mães de Beth e Randall respectivamente, se encontram no refeitório da universidade dos filhos, deixando-os constrangidos. Quando ficam a sós, comentam sobre as dificuldades de criarem os filhos sendo viúvas. Rebecca percebe que Carol é uma pessoa difícil de lidar, como mostra a figura 63.

FIGURA 63: CAROL, REBECCA E RANDALL



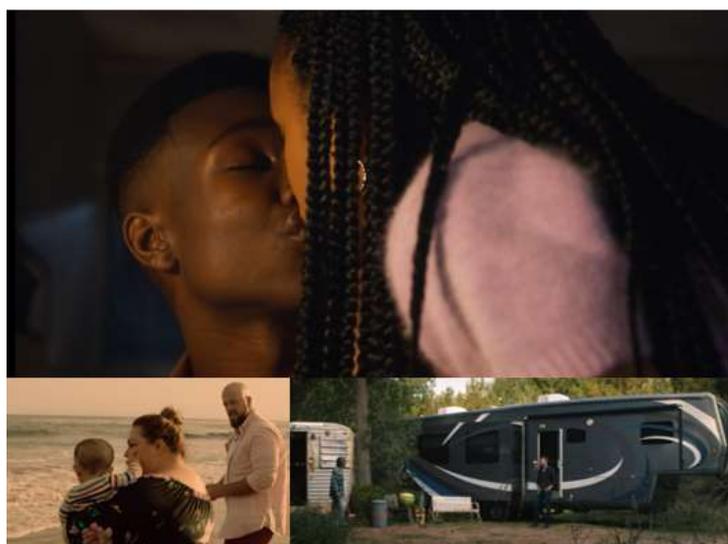
FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 4, EPISÓDIO 4 (AMAZON PRIME).

No tempo presente, a desconfiança de Rebecca se confirma quando as dificuldades de relacionamento entre Randall e sua sogra vêm à tona. Por conta de um problema no prédio da escola de dança de Beth, o evento de inauguração está ameaçado e Carol insiste para que Beth o cancele. Contrariado, Randall diz a sogra que não vai desistir tão fácil do sonho da esposa e que fará de tudo para que o evento aconteça. Essa sequência mostra uma mudança no comportamento de Randall e Beth, agora mais empoderados e menos suscetíveis ao controle de Carol, diferente

do que eles viveram no tempo da faculdade, oprimidos pelo excesso de controle da mãe de Beth. Neste caso, as analepses podem funcionar como propulsores do processo de mudança do casal protagonista, colaborando para que o espectador perceba claramente uma mudança de postura e de comportamento dos personagens citados.

Este mesmo episódio termina com uma sequência de cenas em analepse e do tempo presente que são um tanto simbólicas. Aliás, esta é uma marca da série principalmente nos fechamentos dos episódios. Ao que parece, a trama deixa um legado, um ensinamento, um pensamento ao espectador. Neste exemplo acontece, em forma de *flashback*, o primeiro beijo entre Randall e Beth, o que pode representar o início de sua história de amor, como mostra a figura 64.

FIGURA 64: RE(COMEÇO)



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 4, EPISÓDIO 4 (AMAZON PRIME).

No tempo presente, Kate e Toby levam o filho Jack para conhecer a praia depois de tantas discussões que abalaram a relação do casal. Neste sentido, a cena faz parecer que o casal está começando uma nova história, assim como Randall e Beth. Há também uma sequência em que Kevin compra um trailer e o leva até o local onde está seu tio Nick. Ao ser questionado, o sobrinho diz não se tratar de um presente, mas de sua nova morada a partir de agora, o que pode significar um começo para a relação de Kevin e Nick, assim como para Randall, Beth, Kate e Toby.

No episódio cinco há uma ponte temporal vinculada a um elemento diegético importante no seriado: o piano. Cenas em *flashback* mostram Rebecca tocando piano

para homenagear Kevin e Sophie que acabaram de se casar, como demonstra a figura 65.

FIGURA 65: O PIANO



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 4, EPISÓDIO 5 (AMAZON PRIME).

No tempo presente, Rebecca entrega o piano da família para Kate, com o objetivo de incentivar o neto Jack, com deficiência visual, a usar a música como instrumento para potencializar seu desenvolvimento. O que o futuro reserva para a trama é o fato de que Kate irá construir sua carreira como professora de música para deficientes visuais e que Jack Damon será um cantor e instrumentista de sucesso. Neste caso, de forma isolada, a sequência de analepses utilizadas não consegue dar toda essa dimensão dos acontecimentos ao espectador, sendo responsável apenas por criar um apelo mais dramático para o episódio e, quem sabe, criar alguma expectativa em um espectador um pouco mais curioso e atento.

O episódio seis demonstra que a utilização de analepses não é necessariamente um acesso a uma lembrança de um narrador ou personagem. No caso de TIU elas servem como complementos capazes de costurar a trama da série, funcionando praticamente como histórias paralelas de presente e passado que convergem e, em algum momento, criam o sentido da trama, ligando os pontos e fazendo as conexões entre personagem e enredo. Um exemplo disso é uma sequência de *flashback* que mostra Randall e Jack jogando golfe juntos. Apesar de já ser um conjunto de cenas em analepse, há outras sequências que mostram Jack jogando golfe com o pai de Rebecca em um passado ainda mais distante, como mostra a figura 66.

FIGURA 66: O JOGO DE GOLFE



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 4, EPISÓDIO 6 (AMAZON PRIME).

No tempo presente, Randall precisa conquistar a confiança de outros parlamentares e aceita jogar golfe com eles, mesmo sabendo que não tem muita habilidade nesta modalidade, mas acaba conquistando a confiança e atingindo seu objetivo.

Um ponto importante a se destacar nessa sequência é o teor da conversa entre Jack e Randall ainda criança. Em determinado ponto da história Randall afirma que tem dificuldade em se sentir parte da família por ser negro. Jack responde dizendo que, quando olha pra ele “vê apenas seu filho e não uma cor”. Em seguida Randall, desapontado, responde ao pai dizendo “então, pai, você não me vê”. Ao analisarmos as cenas do tempo presente percebemos que os personagens que estão junto a Randall, já adultos são negros. Neste sentido, conforme visto nos capítulos anteriores, é possível inferir que a analepse tem a função de inserir fatos não descritos anteriormente, uma vez que esta questão racial discutida entre pai e filho volta à tona no tempo presente, quando Randall busca saber do paradeiro da mãe biológica para conhecer suas origens.

O episódio nove é focado na aproximação entre Nick e a família Pearson. Uma sequência de analepses mostra Jack e Nick sem uma boa lembrança do Dia de Ação

de Graças desde criança até a adolescência, por conta do pai violento. Os irmãos passam o feriado trancados no porão, para evitar o encontro com o pai bêbado, como demonstrado na figura 67.

FIGURA 67: NICK E OS PEARSON



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 4, EPISÓDIO 9 (AMAZON PRIME).

No tempo presente, a família Pearson se junta para mais um dia de Ação de Graças com muitas surpresas e reviravoltas. Porém, um elemento diegético volta à cena neste episódio (pois já foi citado como um elemento importante no capítulo anterior). O chapéu do peregrino Rick aparece na cabeça de Nick demonstrando, simbolicamente, certa aceitação da família, acolhendo-o como um membro dos Pearson de fato. As cenas de *flashback* podem ter a intensão de demonstrar ao espectador uma mudança de comportamento relacionada ao personagem Nick que, quando está com seu irmão Jack no porão da casa (ainda criança), diz que “odeia o dia de Ação de Graças”. No tempo presente, ao fazer um discurso na casa de Randall, Nick lembra do irmão e diz que agora o Dia de Ação de Graças passa a ter um novo sentido para ele.

A quarta temporada utiliza intensamente o recurso de analepse, muito mais que a terceira. De fato, as cenas em *flashback* resolvem alguns nós deixados na trama nas temporadas anteriores. Além disso, há uma cadência na história contada em *flashback*, diferente das sequências anteriores, que apresentavam cenas isoladas, que explicavam pequenas situações inseridas no enredo. Assim, é possível compreender que, além de costurar partes da trama a analepse também pode ser utilizada para construir histórias paralelas que, apesar de terem um nível de importância menor que o enredo central, são capazes de dar sequência à trama, esclarecer fatos e direcionar os personagens.

Nessa temporada foi possível identificar várias funções da analepse que vão desde a caracterização de alguns personagens até a inserção de fatos não descritos anteriormente, mas que se fizeram necessários para dar sentido à história que está sendo contada. De um modo mais sutil, também podem ter gerado alguma expectativa no espectador mais atento aos detalhes, podendo pressupor alguns acontecimentos futuros que poderão ser confirmados, ou não, em temporadas posteriores.

3.1.1.1.5 Quinta temporada

Exibida em 2020, a quarta temporada da série é composta por dezesseis episódios, conforme mostra a tabela 9.

TABELA 9: MENU DOS EPISÓDIOS DA TEMPORADA 5

EPISÓDIO	TÍTULO	DURAÇÃO
1	Quarentena – parte 1	46 min.
2	Quarentena – parte 2	45 min.
3	Mudanças	45 min.
4	Honestamente	45 min.
5	Uma Longa Estrada para Casa	45 min.
6	Mãe Biológica	46 min.
7	Lá	46 min.
8	No Quarto	45 min.
9	O Passeio	44 min.
10	Deixa Comigo!	44 min.
11	Um Passo Pequeno	44 min.
12	Ambas Podem Ser Verdade	44 min.
13	Amor Fraternal	44 min.
14	A Música e o Espelho	44 min.
15	Jerry 2.0	44 min.
16	Os Adirondacks	44 min.

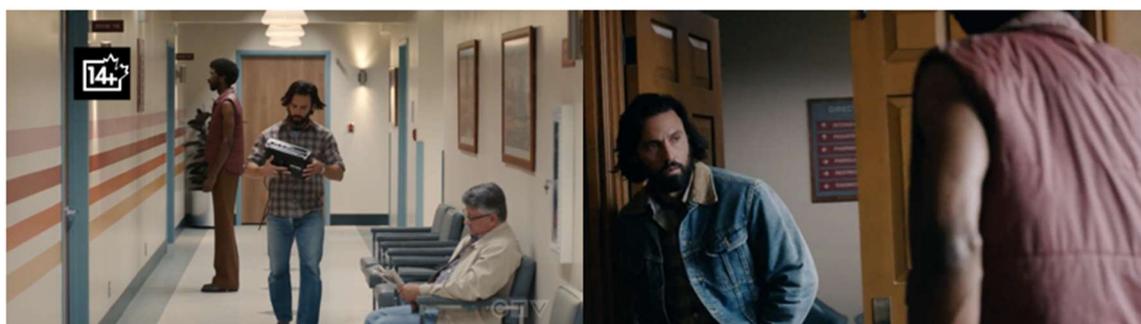
FONTE: O AUTOR

A quarta temporada apresenta uma seleção de 92 cenas em formato de analepses. Essa temporada foi afetada pelo momento pandêmico causado pelo corona vírus (já discutido no capítulo anterior), motivo pelo qual apresenta dezesseis episódios ao invés de dezoito como as anteriores. Além disso, a pandemia também afetou o rumo da história da série, sendo inserida no contexto da trama já no primeiro episódio sem ter afetado sua continuidade, ligando o final da temporada anterior a essa sem perder o fio condutor dos acontecimentos.

Os episódios um e dois apresentam duas cenas complementares, em forma de analepses. São dois momentos em que Jack e William (pai biológico de Randall) se

cruzam na maternidade sem se conhecerem, como mostra a figura 68. Importante destacar que neste momento da trama o foco está na história de Laurell e William e no momento em que Randall é deixado na maternidade. Em alguns momentos parecidos com este a analepse tem uma função específica de conectar a história no tempo passado, não só para dar sentido a ela, mas mostrar ao espectador acontecimentos não narrados e que, de certo modo, poderiam ter mudado o curso da história. Nesse exemplo Jack e William jamais souberam que esse encontro inusitado aconteceu, mas o espectador pôde ter acesso ao fato pela sequência de cenas em forma de *flashback*.

FIGURA 68: WILLIAM E JACK



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 5, EPISÓDIO 1 E 2 (AMAZON PRIME).

O episódio quatro apresenta uma sequência importante de analepses que demonstram um traço psicológico importante de Kevin: instabilidade emocional e a dificuldade de lidar com a rejeição. No passado, o garoto é repreendido por seu treinador de futebol. No tempo presente, Kevin tenta ocupar um lugar de destaque no cinema, mas é duramente criticado por seu diretor que questiona seu talento como ator. A figura 69 mostra duas imagens que ilustram essa passagem no episódio.

FIGURA 69: KEVIN E O DIRETOR



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 5, EPISÓDIO 4 (AMAZON PRIME).

Nesse caso a analepse colabora na formação do personagem e na descrição de suas características, o que Palottini apontou no capítulo anterior como um ponto importante na construção de personagens consistentes dentro de uma história. Aliás, isso não acontece somente com Kevin, os outros dois personagens irmãos, Kate e Randall, também apresentam situações parecidas como essa, no sentido de terem suas personalidades reveladas por meio de *flashbacks* que se conectam com acontecimentos do tempo presente.

O episódio cinco traz uma revelação importante sobre Kate, o que explica parte de seus comportamentos, atitudes e traços psicológicos, assim como apontado no item anterior em relação a Kevin. Após algum tempo de namoro com Marc ela engravida e quando vai contar a novidade Marc a trata mal. A partir do rompimento do relacionamento ela decide terminar o namoro. No tempo presente Kate conta a Toby sobre o aborto realizado na adolescência e decide procurar Marc para se livrar dos fantasmas do passado que a assombram. A figura 70 ilustra essas duas passagens.

FIGURA 70: KATE E MARC



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 5, EPISÓDIO 5 (AMAZON PRIME).

Por meio de analepses os acontecimentos do passado são retomados no tempo presente para serem “resolvidos” no decorrer da trama. A partir desse ponto, por exemplo, é possível perceber uma mudança de comportamento em Kate, que se torna mais segura e feliz em seu relacionamento com Toby.

Retomando as construções de pontes temporais no decorrer da história de TIU, no episódio nove Jack e Rebecca se preparam para sair da maternidade com os filhos. Jack tem dificuldade para colocar as cadeirinhas no carro. No tempo presente Kevin também se prepara para sair da maternidade com Madison e os gêmeos e passa pela mesma dificuldade que o pai, há anos atrás, como mostra a figura 71.

FIGURA 71: CADEIRAS PARA OS BEBÊS



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 5, EPISÓDIO 9 (AMAZON PRIME).

Essas passagens podem sinalizar ao espectador uma repetição de acontecimentos ao longo do tempo relacionados, neste caso, ao pai e ao filho. É possível inferir que a ordem cronológica foi rompida justamente para sinalizar uma repetição de comportamento entre personagens distintos.

No episódio treze é vez de Randall apresentar um pouco mais sobre seus traços psicológicos e os caminhos que o fizeram chegar ao tempo presente. Um ponto importante tratado neste momento é justamente o sentimento de pertencimento de Randall em relação à sua família adotiva.

Enquanto no tempo passado, por meio de analepses, Randall cria um reino imaginário para projetar uma família afrodescendente, no tempo presente ele e o irmão Kevin discutem sobre o quanto os pais preferiam e davam mais atenção a um ou ao outro. A sequência da cena em *flashback* desenha de forma clara as projeções de Randall, que sonhava em conhecer os pais biológicos, mas que ao mesmo tempo amava de forma incondicional seus pais adotivos.

Em seu reino imaginário Randall projetava as figuras de seus pais biológicos comparando-os ao homem careca que fazia a previsão do tempo na televisão e a bibliotecária da escola, ambos afrodescendentes. Ao mesmo tempo afirma que essa imagem não durava muito, pois não conseguia de desprender da imagem da família que o acolheu, tamanho o amor que sente pelos Pearson. A figura 72 ilustra essas duas passagens.

FIGURA 72: REINO IMAGINÁRIO



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 5, EPISÓDIO 13 (AMAZON PRIME).

Entretanto, após descobrir a verdadeira história envolvendo William e Laurel, Randall (já adulto) consegue projetar seu reino imaginário com as figuras correlatas aos seus pais biológicos, como mostra a figura 73.

FIGURA 73: REINO IMAGINÁRIO 2



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 5, EPISÓDIO 13 (AMAZON PRIME).

Esse episódio retrata de forma pujante a questão racial. Nas cenas finais Kevin diz não conseguir compreender claramente os sentimentos de Randall e os motivos que o levaram a construir o reino imaginário. Ele se desculpa com o irmão por ter deixado o ciúme afastá-los enquanto crianças e diz que “sente muito orgulho do irmão inteligente e talentoso que tem”. E seguida, refaz a frase para o irmão e diz que “sente muito orgulho do irmão negro, inteligente e talentoso que tem”. Nesse ponto temos uma função específica na utilização de analepses: tratar uma questão social. Em tempo, esta é uma possibilidade factível acerca da utilização de *flashbacks*, como citado nas seções anteriores. Além de conectar a história, as pontes temporais nesse

caso podem trazer discussões de interesse social e provocar alguma reflexão no espectador.

O episódio dezesseis pode ser considerado emblemático por motivos diversos. O primeiro deles por conta de ser o último da temporada e deixar algumas pontas soltas, indicando continuidade para uma nova temporada. O segundo, pelo fato de traçar um paralelo entre o casamento de Jack e Rebecca e o de Kevin e Madison. Durante o episódio todo duas histórias paralelas são contadas. De um lado, no passado, os três filhos percebem muitas discussões entre os pais e colocam em dúvida o amor entre eles. Do outro, Kevin e Madison estão prestes a darem um grande passo, mas ambos não têm tanta certeza se de fato querem fazer isso.

As sequências em analepses retratam a força da família Pearson, representada por um casamento “de mentira” organizado pelos três filhos do casal, como mostra a figura 74. No tempo presente, uma grande cerimônia (desta vez real) está para acontecer, mas o gancho de tensão ao final deixa a entender que o casamento entre Kevin e Madison não se concretizou, mas que uma cerimônia de casamento para Kate está acontecendo.

FIGURA 74: O CASAMENTO DE MENTIRA



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 5, EPISÓDIO 16 (AMAZON PRIME)

Nas cenas finais, há uma ponte temporal bastante simbólica, que liga o passado ao presente. No casamento organizado pelos filhos ainda pequenos, a família Pearson faz um gesto de sobreposição de mãos, unindo os cinco membros da

família. No tempo presente, após o cancelamento do casamento de Kevin e Madison, Rebecca e os filhos estão reunidos e Randall diz que “é sempre mais escuro antes do amanhecer, mas penduramos as nossas tragédias e continuamos lutando”. Em seguida, a cena da sobreposição das mãos (já apresentada em analepse) é repetida no tempo presente, como mostra a figura 75. Ao final desta sequência, Rebecca pede para Kevin construir a casa dos sonhos projetada por Jack e diz que deseja passar os últimos anos de sua vida nela.

FIGURA 75: PACTO FAMILIAR



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 5, EPISÓDIO 13 (AMAZON PRIME).

Nesse episódio as cenas em analepse parecem exercer uma função de “fechamento de ciclo” como se os personagens já começassem a se despedir e a história fosse se encaminhando para o final.

Após a análise das cinco temporadas, a partir dos conceitos e das formas de utilização de analepses já apresentadas anteriormente, alguns pontos são importantes de serem destacados.

O primeiro deles refere-se a alternância desigual já conceituada na seção anterior e que foi citada na análise em momentos específicos. Este fenômeno serve para situar o espectador acerca dos tempos das cenas ou para conectar acontecimentos ou ações dos personagens que necessitem da atenção de quem acompanha a história.

O segundo ponto é a utilização de analepse na apresentação ou destaque de elementos diegéticos da trama, como é o caso das músicas (*All my life* e *So long, Marianne*), do colar de Rebecca, do carro da família, entre outros.

Um terceiro ponto refere-se à apresentação de traços psicológicos e comportamentais dos personagens. Por meio de analepses é possível que o

espectador tenha condições de construir o personagem através de suas ações, falas e gestos ao longo das cenas. Quando isso é apresentado utilizando sequências de *flashback*, há a possibilidade desta construção fazer mais sentido, permitindo que o espectador seja capaz de identificar de forma mais clara algumas características marcantes dos personagens da trama.

Por fim, a analepse possibilita a inserção de fatos não descritos no tempo presente, mas que podem contribuir com uma melhor compreensão do enredo que se apresenta, sem que seja necessário entrar em um nível detalhado dos acontecimentos. Há que se considerar, ainda, a possibilidade de as cenas em analepse criarem certo grau de expectativa no espectador, seja por uma história ainda não desvendada ou por um final surpreendente e inesperado da trama.

Todos esses fatores podem ser potencializados também pela utilização de prolepses, conceito que será apresentado e analisado a seguir.

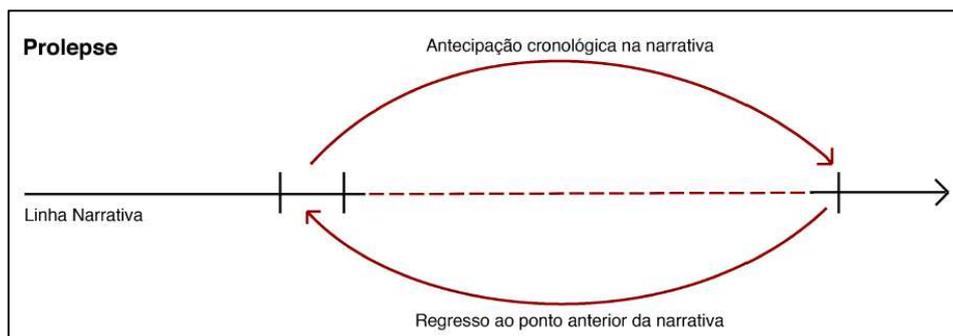
3.1.2 Prolepses

A prolepse consiste na alteração da ordem dos acontecimentos de forma a antecipar ocorrências futuras cuja explicação ainda não foi apresentada. Trata-se de uma modalidade de anacronia menos frequente, conhecida também por *flashforward*. Apesar da sua ocorrência muito escassa, pode ser um recurso interessante para mesclar o presente com o futuro quando inseridos em uma narrativa fílmica. Sua natureza pode variar, mas na maioria das vezes se apresenta como forma de despertar a curiosidade no público (por que estamos vendo o futuro do personagem? Como ele chegou nessa situação? O que essa cena representa?). Em *Matrix Reloaded* (2003), por exemplo, à medida que o plano para a intrusão num edifício é descrito, é misturado com o próprio acontecimento. Já em *A Bela da Tarde* (1967), o marido traído pela “bela” do título termina os seus dias paralisado numa cadeira de rodas, e essa “dica” já é dada bem no início do filme numa cena em que, caminhando nas ruas da cidade, o personagem acidentalmente tropeça num paraplégico que vinha guiando calmamente a sua cadeira (BRITO, 1995, p. 189).

Em suma, a prolepse pode ser entendida como a exibição (“*flash*”) de incidente que vai ou pode ocorrer adiante (“*forward*”) do que está sendo narrado. Do mesmo

modo como acontece na analepse, quando o recurso da prolepse é utilizado na própria narrativa, tendo a função de instigar o espectador, é chamado de épico. Quando feito por um personagem, relatando sua subjetividade dos fatos que ainda ocorrerão, é caracterizado como lírico. Genette conceitua prolepse como “[...] toda manobra narrativa consistindo em contar ou evocar de antemão um acontecimento ulterior” (GENETTE, 1979, p. 38). A figura 76 retrata o conceito de prolepse a partir de Genette.

FIGURA 76: ESQUEMA DO FUNCIONAMENTO DA PROLEPSE



FONTE: GENETTE, 1979, p.87.

Um exemplo típico da utilização do recurso de *flashforward* é o filme *Um Mundo Perfeito* (1993). A trama se inicia com uma breve cena em que o protagonista, estrelado por Kevin Costner, está deitado no gramado. Cédulas de dinheiro voam em câmera lenta ao redor dele que aparenta estar satisfeito com aquela situação. A cena se fecha e a história começa. Durante algum tempo, não há como saber se aquela breve cena inicial é um *flashforward* ou se faz parte da cronologia presente. Somente com o desenrolar da história é que o público encontra elementos compreensíveis que indicam que a cena inicial era prenúncio de um evento prestes a ocorrer. No final do filme o protagonista, em meio a um turbulento conflito, caminha para a mesma direção da cena inicial e assim se confirmam as suspeitas. No entanto, o protagonista, diferentemente do que se induz a imaginar, não se dá bem no final. Ele leva um tiro e cai no gramado, a mochila se abre e o dinheiro é levado pelo vento. Nesse sentido, a utilização da prolepse proporciona duas surpresas: a primeira, quando finalmente descobre-se que a cena inicial se tratava de *flashforward*; a segunda, quando se espera que o resultado da situação da narrativa seja a aparente felicidade e satisfação da protagonista que, nos momentos finais do filme, está em crise e corre risco de vida. Ao fazer a associação com a cena inicial, supõe-se que a conflituosa situação se

reverterá em favor da protagonista e que, assim, haverá final feliz para o personagem. Em suma, o autor “prega uma peça” no espectador quando revela o trágico final.

De acordo com o exemplo citado acima, pode-se verificar que a prolepse (ou *flashforward*) parte de uma indicação que o cineasta introduz no filme para antecipar algo que acontecerá minutos ou horas depois. Geralmente, a prolepse passa despercebida ao primeiro olhar, mas, ao rever o filme, é possível detectar elementos até então imperceptíveis, posicionados ao longo da história. Joao Batista Brito (1995) classifica a prolepse em três tipos, a saber: roteiro, trilha sonora e imagem visual. O autor nos apresenta trechos do filme *Um Lugar ao Sol* (1951), para ilustrar essa divisão. Logo que George e Alice se conhecem e começam seu caso, ela lhe faz ver que, sendo ele um Eastman, existe necessariamente uma situação de desigualdade entre os dois. Esta instância da fala remete o espectador à cena futura do crime, cometida dentro de um barco (BRITO, 1995).

Em seguida, o autor apresenta um exemplo de prolepse de trilha sonora. No momento em que os dois protagonistas conversam pelo telefone é possível ouvir o som de sirene de polícia. Esse elemento, por ser muito sutil, pode passar despercebido, mas trata-se de uma antecipação do final trágico que está por vir (BRITO, 1995).

Por fim, é apresentado um exemplo de prolepse visual quando o casal protagonista deixa o prédio do cartório onde tinha tentado se casar. Os dois saem de quadro, mas a câmera permanece por alguns segundos e mostra a sala de tribunal de júri. O público mais atento perceberá o que o diretor quis sutilmente sugerir, ao concentrar alguns segundos de atenção ao elemento apresentado (sala de tribunal de júri) (BRITO, 1995).

Em contraponto ao exposto até o momento, é preciso registrar que o cinema clássico narrativo não conseguiu se apropriar adequadamente da prolepse. Os diretores da época tinham como objetivo criar tensão no público por meio da causalidade, pela ordem sequencial dos fatos, chegando até o momento final, onde o problema narrativo é reparado, voltando ao equilíbrio. Além disso, esse tipo de cinema utilizava-se da montagem invisível, com o propósito de trazer o espectador para a realidade do filme, como se fosse o seu próprio mundo real.

Já em relação ao recurso proléptico e sua utilização em narrativas seriadas, a expansão veio depois que séries de ficção científica, como *Stargate SG-1* (1997),

começaram a se popularizar. Por se apropriar de conceitos científicos ligados ao tempo, torna-se mais fácil construir uma história não linear. Por exemplo, a concepção de realidades paralelas pode ser expressa por meio de várias repetições e idas temporais, seguindo a premissa de *Rashomon* (1950), com diferentes perspectivas de narrativas, dessa vez utilizando do progresso no tempo a fim de mostrar ao espectador as distintas maneiras que a narrativa pode se dar.

Séries de fantasia também podem embaralhar a sequência da história por possuírem, em sua narrativa, conteúdos relacionados a magia como previsão do futuro, tendo como exemplo *Charmed* (1998), seriado onde uma das três irmãs bruxas possui o poder de premonição. Um exemplo muito peculiar da aplicação do *flashforward* em uma série pode ser visto também em *As visões de Raven* (2003) que, apesar de apresentar o elemento da vidência, trata-se de uma obra do gênero comédia. A protagonista consegue prever o futuro a partir de flashes muito curtos que geralmente mostram a personagem em situações vexatórias. Sabendo dessas premonições, ela tenta evitar o futuro desastroso que foi visualizado. Porém, em todo episódio, o *flashforward* acontece da forma menos previsível possível, havendo uma quebra de expectativa pois, apesar da consciência prévia do que irá ocorrer, não há como frear o destino que foi imposto na narrativa. Nesse caso, o uso contínuo do recurso não confunde e nem cansa o espectador por ser posto, segundo a classificação de Machado (2000), em um seriado com episódios unitários, diferentes uns dos outros.

Lost (2004) é conhecida por muitos pesquisadores da área como a série que disseminou mais fortemente a ideia dos recursos anacrônicos no meio televisual como precursor na construção da narrativa baseada, do começo ao fim, por meio de *flashbacks*. Presos em uma ilha depois da queda de um avião, os personagens tentam descobrir uma maneira de sair do local misterioso, onde acontecem várias ocorrências adversas e perigosas. A série, desde a primeira temporada, se apropria da analepse para mostrar a história de fundo dos personagens e como eles foram parar ali todos juntos. Essas histórias passadas possuem elementos importantes, não só para o desenvolvimento dos personagens, como também para a construção do mistério da ilha.

Lost, contudo, também foi um dos primeiros seriados americanos não-ficção científica a recorrer a prolepses na narrativa, também ligados ao mistério. O sucesso

e poder de influência que o seriado ofereceu aos seus sucessores se deu pelo uso inventivo nos padrões, onde a narrativa foi construída totalmente por sua forma, no caso anacrônica, como se os regressos e progressos no tempo fossem a parte mais importante para a construção da trama.

Essa experimentação proposital com a cronologia utilizando mais de uma linha do tempo, chamou a atenção de muitos críticos e espectadores pela maneira efetiva de criar tensão acerca do quebra-cabeça elaborado pelos mistérios em *Lost* (ETTENHOFER, 2018). Porém, depois de seu auge, entre a terceira e quarta temporada, esse modo de estruturação começou a atrapalhar a série, fazendo com que surgissem diversas inconsistências narrativas explicadas por cima de outras inconsistências, deixando a audiência confusa.

Apesar de *Lost* ter perdido a adoração inicial por parte de muitos, é inegável o legado que a série deixou quanto ao uso das técnicas anacrônicas como auxílio narrativo, influenciando diversos diretores e roteiristas. A série *FlashForward* (2009), para citar outro exemplo, utilizou primariamente da prolepse para construir sua narrativa, contando a história de pessoas que tiveram visões seis meses na frente da narrativa principal durante um blecaute mundial, onde toda a população do planeta desmaiou por dois minutos. Nesse período do apagão, diversos desastres aconteceram e um agente do FBI começa a investigar as causas do mistério, reunindo e conectando os *flashforwards* das pessoas.

Especificamente em TIU o recurso da prolepse parece ser aplicado de forma clara e pontual: dar ao espectador pequenas degustações dos momentos finais da série e, acima de tudo, criar interrogações que agucem a curiosidade de quem a assiste, no sentido de “amarrar a trama” para que seja necessário aguardar o desfecho dos acontecimentos ao longo dos episódios/temporadas, a fim de fazerem sentido as cenas de futuro mostradas por este recurso dentro do universo diegético da série.

Há que se ressaltar que a quantidade de inserções de *flashforward* é consideravelmente menor do que as inserções de *flashback*, o que reforça, possivelmente, a intenção do autor (e do roteiro) de fazer o espectador questionar o que está por vir.

Por ora, é importante destacar, para encerrar esta discussão teórica acerca dos recursos anacrônicos, que existe uma distinção, segundo Bordwell (1985), entre a forma na qual as analepses e prolepses são apresentadas cinematograficamente.

Quando há uma comunicação entre personagens no tempo presente comentando sobre algo no futuro ou no passado, seja por conversa ou vídeos, é chamado de anacronia de relato. Por sua vez, quando os saltos temporais são apresentados diretamente na tela, como se estivessem acontecendo no presente, considera-se uma anacronia de encenação. Os *flashbacks* estão relacionados a esse tipo, visto há uma personificação, em forma de técnica, da ação na história diante dos olhos do espectador.

Associada às anacronias, diferentemente da forma de texto, a montagem de intercalação de planos entre prolepses ou analepses e o tempo presente pode ser utilizada de forma mais frequente, visto que as imagens estão muito mais nítidas aos olhos do espectador. Esta é uma questão importante em TIU. Em todos os episódios há presença de recursos de analepse e, pontualmente em alguns episódios há a presença significativa de prolepse. Soma-se a isso o fato desses dois recursos serem utilizados de modo a concatenar a trama, entrelaçar acontecimentos e encaminhar o espectador a tirar suas conclusões. Por exemplo: uma briga entre Randall e Beth no presente remete (por meio de analepse) a uma briga por motivos parecidos no passado; e por meio de prolepse o futuro é apresentado ao espectador de modo que ele fique na dúvida se o casal permanecerá casado neste devir temporal. A partir desta relação presente-passado-futuro a trama da série vai se desenvolvendo e envolvendo o espectador.

Para Marcel Martin (2005) uma narrativa cinematográfica pode ter diferentes tipos de construção temporal, sendo elencado para este trabalho o tempo desordenado, que se baseia nas técnicas anacrônicas fílmicas. Segundo o autor, são quatro os motivos principais para que um diretor se aproprie do tempo em passado ou em futuro. Primeiramente, os recursos temporais podem ser utilizados por motivos estéticos, quando sua função se dá apenas pela forma. Ao invés de contar uma história linearmente, há a quebra da ordenação de fatos, começando a obra em um segundo período, e, em seguida, é evocado o passado que explicará a situação atual para logo voltar ao presente em que se iniciou o filme, criando uma simetria estrutural satisfatória estética e uma simetria do tempo centrada no presente (MARTIN, 2005, p. 276). No caso de *flashforwards*, a obra se inicia no primeiro período, havendo o progresso do tempo distante do presente, antes dos eventos de causalidade se darem de maneira natural e linear para, em seguida, voltarem ao presente.

As anacronias também podem ser utilizadas para fins dramáticos, quando a dramaticidade da obra é construída através da expectativa do espectador. Esse tipo de motivo é responsável por dar uma maior significação ao tom da narrativa, ou seja, o sentimento que o diretor almeja causar no público. Com a volta ao passado ou a ida ao futuro, depois da apresentação do presente, a atmosfera do filme ou seriado pode mudar, quando analisada do ponto de vista do espectador, que fica consciente acerca do desfecho da narrativa e espera o que causou o estado presente de um personagem ou de uma situação, podendo reagir emocionalmente enquanto a história é contada. Para um *flashforward*, a expectativa se dá em relação a como se desenvolverá a narrativa até o momento futuro explicitado na prolepse, um caso típico e recorrente em TIU.

Já o uso dos recursos anacrônicos por motivos psicológicos está muito atrelado ao conceito de tempo psicológico. Focado, geralmente, no subconsciente de um personagem específico, esse tempo construído pode ser organizado seguindo a ordem imaginativa do personagem. É comum o *flashback* ser utilizado como forma de materialização da memória, a fim de expor fatos que levaram o personagem a chegar em uma determinada ação ou se comportar de maneira distinta à que se apresenta na trama até determinado momento. A partir desse motivo, é possível criar diferentes efeitos psicológicos ou efeitos de caráter filosófico para a narrativa. Em *Rashomon* (1950), por meio de analepses, um assassinato é visto de quatro perspectivas distintas, seguindo o imaginário de quatro pessoas ligadas ao crime. Cada um dos personagens conta a sua própria visão sobre o incidente, baseada em suas próprias recordações, e todas elas se contradizem em algum ponto, mostrando que cada consciente é individual e possui sua interpretação pessoal, bem como o seu tempo, levando em conta também a moral e valores particulares que o personagem carrega. O *flashforward* psicológico pode se caracterizar, dentre outras formas, quando o personagem pensa de um modo avançado, como se a sua consciência estivesse no futuro, imaginando ações e consequências posteriores, enquanto o mundo físico está no presente. Em TIU estes motivos psicológicos são evidentes no decorrer da série e contribuem para que o espectador “flutue” pelas diferentes sensações/percepções acerca do núcleo duro da série. Não é difícil amar ou odiar Kevin, ter pena ou raiva de Randall ou ser complacente ou repudiar as atitudes de Kate ao longo dos episódios.

Esse “mar de sensações” geralmente é potencializado quando da utilização dos recursos de *analepse* ou *prolepse* ao longo da trama.

Por fim, tem-se o motivo social, quando as anacronias se dão como forma de significação a um contexto de caráter social no mundo real. O exemplo mais característico é em *The Crime of Monsieur Lange* (1936). No filme, um homem que está sendo procurado pela polícia, por ter assassinado o chefe de uma grande corporação, chega a um bar com sua companheira e é reconhecido pelas pessoas do estabelecimento. A mulher então decide falar a verdade sobre o crime e, a partir desse momento, por meio de *flashback*, a história começa a ser contada no passado, a fim de explicar o ocorrido no assassinato.

Portanto, ao analisar o conceito de anacronia e suas ramificações, é possível construir um panorama amplo de possibilidades no desenvolvimento do universo diegético de uma narrativa seriada, que pode ser apresentada de forma não linear. Isto posto, percebo que o cerne da questão não é, essencialmente, porque a ordem dos eventos da narrativa se altera, mas sim, o que se pretende provocar no espectador utilizando este recurso. Por isso, é imprescindível que esta interrupção cronológica faça sentido para quem a assiste. Partindo desse pensamento, o ponto de vista de Genette (1995) é crucial para o entendimento da inserção anacrônica na narrativa: o espectador nem sempre precisa ter clareza do lugar (em termos espaciais) para que se tenha entendimento da narrativa que se apresenta, mas ele não sobreviverá (no sentido de compreender a trama) se não estiver devidamente especificado no tempo do discurso narrativo. Por fim, os motivos que justificam a utilização de anacronias podem ser entendidos como uma tentativa de envolver o espectador e assegurar que ele dará continuidade aos próximos episódios.

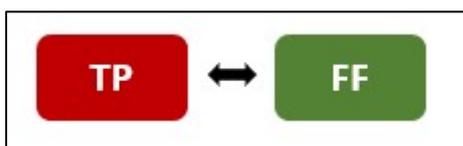
A partir deste ponto, ficam evidentes os contextos de aplicação das interrupções cronológicas realizadas por meio de prolepses ou analepses inseridos na narrativa seriada. Mas trago para este momento do estudo o questionamento apresentado na introdução desta tese: como é possível conceituar a aplicação do recurso anacrônico do *flashback* e *flashforward*, quando aplicados de forma sequencial, encadeada e em conjunto com o tempo presente, numa sequência de cenas capazes de explicar (ou resumir) ao espectador toda a problemática trazida para dentro do episódio de uma série? Não foi possível encontrar um termo, diante das obras e bibliografias disponíveis, capaz de explicar tal ação. Então, a partir desta inquietação, uma seção

mais adiante trata de apresentar uma proposta de conceituação acerca do fenômeno exposto.

3.1.2.1 Prolepses inseridas no seriado *This is Us*

A partir da metodologia de pesquisa apresentada na introdução da tese e considerando a discussão teórica sobre prolepse contida na seção anterior, passo a explicar e analisar os conteúdos referentes à utilização de *flashforward* em cinco temporadas da série. Para efeito de análise, foi preciso criar um segundo padrão (diferente do estabelecido para analepse) que pudesse categorizar o conteúdo decupado. A figura 77 apresenta o padrão para o desenvolvimento desta etapa.

FIGURA 77: PADRÃO 2



FONTE: O AUTOR.

Nesse modelo, presente e futuro se alternam, mas não de forma encadeada, tecendo a narrativa ao longo dos episódios. Esse padrão não traz característica de começo, meio e fim, pois as cenas de *flashforward* (FF) são bem pontuais. Geralmente o episódio começa com o tempo presente (TP) e se alterna com inserções de anacronias em forma prolepses. As interrupções cronológicas nesse formato sinalizam contextos isolados de futuro, que aos poucos vão sendo explicados conforme os capítulos são apresentados. As análises serão baseadas nas teorias discutidas até o momento acerca do universo diegético, apresentação de personagens, conceito de prolepse, entre outras características que poderão ser ressaltadas de acordo com as cenas decupadas.

Diferente da análise de analepses, as sequências em prolepses não estão presentes em todos os episódios. A partir da decupagem das temporadas foi possível catalogar 36 sequências de cenas em formato de *flashforward*. A tabela 10 identifica esses momentos inseridos nos episódios até a quinta temporada.

TABELA 10: MENU DE IDENTIFICAÇÃO DE PROLEPSES

TEMPORADA	EPISÓDIO	TÍTULO	No. DE CENAS	DURAÇÃO
1	-	Não há inserção de prolepses	-	-
2	14	Domingo de Superbowl	2	48 min.
	18	O Casamento	5	45 min.
3	1	Nove Contos	1	45 min.
	9	O Começo é o Fim é o Começo	1	46 min.
	18	Ela	5	46 min.
4	1	Estranhos	7	52 min.
	9	Adeus, Marianne	3	46 min.
	14	A Cabana	1	46 min.
	15	Nuvens	1	45 min.
	18	Estranhos – Parte II	6	47 min.
5	9	O Passeio	3	44 min.
	16	Os Adirondacks	1	44 min.

FONTE: O AUTOR.

3.1.2.1.1 Segunda Temporada

A primeira exibição de cenas em prolepse acontece somente no décimo quarto episódio da segunda temporada. Não por acaso, é neste capítulo que a morte de Jack é anunciada na série. A primeira sequência vem antes do anúncio do seu falecimento. Tess aparece no futuro, trabalhando como assistente social, encaminhando uma criança para adoção, como mostra a figura 78.

FIGURA 78: JORDAN E TESS



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 2, EPISÓDIO 14 (AMAZON PRIME).

Ressalto dois pontos importantes relacionados a prolepse: o primeiro deles é o fato de o espectador não saber (e não ter condições para isso no decorrer da cena) que a assistente social é, na verdade, a filha mais velha de Randall, o que demonstra uma das funções do *flashforward* de antecipar acontecimentos futuros ainda não revelados no tempo presente; o segundo, é um contraponto ao pensamento de Genette (apresentado na seção anterior) a respeito de especificar o tempo do discurso

narrativo para que o espectador compreenda que se trata de uma cena no tempo futuro. Isso não acontece nessa cena especificamente. Não há indícios para a identificação de personagens, local ou tempo. Porém, o mesmo episódio traz outra sequência que explica todo o contexto, contribuindo para que o espectador perceba que se trata de uma cena de um futuro um tanto distante, confirmando o padrão 2 apresentado no início da seção. Tess encontra-se com Randall, visivelmente mais velho e os dois assistem ao encontro de Jordan com seus pais adotivos, como mostra a figura 79.

FIGURA 79: ADOÇÃO



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 2, EPISÓDIO 14 (AMAZON PRIME).

No tempo presente Randall e Tess (ainda adolescente) conversam sobre sua relação e Randall diz que quer muito ver a filha adulta e bem-sucedida. Em seguida Tess diz ao pai que gosta muito de “adoção” o que confirma a cena do futuro que a apresenta como assistente social. Nessa cena a lógica do pensamento de Genette se confirma, uma vez que o discurso narrativo é especificado no tempo futuro.

Outro ponto curioso é a caracterização do personagem Jordan, que está prestes a ser adotado. Sua afrodescendência pode ter sido um elemento proposital no roteiro da série, no sentido de conectar sua situação à história de vida de Randall e Deja, ambos afrodescendentes que também passaram pelo processo de adoção.

O episódio dezoito da segunda temporada apresenta cinco sequências em prolepse. A primeira que destaco é uma passagem em que Kevin e Zoe aparecem em um voo noturno (figura 80). Pela ordem do episódio é possível que o espectador acredite que a cena acontece logo depois do casamento de Kate (um dos temas centrais do episódio). Na verdade, trata-se de uma cena em prolepse em que o casal segue rumo ao Vietnã, para buscarem a verdadeira história de Jack durante a guerra.

FIGURA 80: KEVIN E TOBY NO FUTURO



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 2, EPISÓDIO 18 (AMAZON PRIME).

Na sequência da cena de Kevin, Toby aparece na cama, sendo amparado por Kate. A cena em prolepse sugere que a depressão do personagem tenha piorado em algum momento após o casamento dos dois, mas não é possível identificar o tempo exato.

No tempo presente acontece o casamento de Kate. As cenas de futuro aparecem com uma locução em off de Randall discursando para os noivos. Durante sua fala ele diz que levou “37 anos para entender que não se pode controlar o futuro, pois ninguém sabe aonde estaremos, nem mesmo daqui há um ano”. Sua fala, incluída no discurso da narrativa, pode ser um indício do estado de saúde de Rebecca por conta da doença de Alzheimer.

Estes dois exemplos aplicam o princípio da prolepse no sentido de tentar despertar a curiosidade do espectador e encaminhá-lo para uma próxima temporada, funcionando como um gancho de tensão. Importante frisar que existe a possibilidade de cenas em *flashforward* passarem despercebidas, como citado na seção anterior. Essa sequência de cenas pode representar um exemplo desse contexto, visto que os indícios de futuro são bastante discretos e a montagem do episódio parece não ajudar o espectador a percebê-los.

Uma outra sequência de cenas do futuro acontece logo no início deste episódio. No entanto, contradizendo todas as confirmações e cenas que mostraram a morte de Jack, ele também aparece na história. Trata-se de uma comemoração dos 40 anos de matrimônio entre Jack e Rebecca. Curiosamente (ou propositalmente) o título do episódio é “casamento”, que pode ser um indício tanto do casamento de Kate e Toby quanto da comemoração das bodas de Jack e Rebecca. As cenas mostram o casal Pearson no altar durante uma cerimônia (Figura 81).

FIGURA 81: BODAS DE JACK E REBECCA



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 2, EPISÓDIO 18 (AMAZON PRIME).

Nas cenas de futuro a família Pearson está reunida e em festa. Rebecca canta “*Moonshadow*” em homenagem ao marido Jack visivelmente emocionado, relembrando o dia em que se conheceram. Duas dessas cenas merecem destaque: a primeira refere-se à Jack dançando com as netas, filhas de Randall. Essa é a única cena capaz de reproduzir um contato entre eles, visto que as netas nem chegaram a conhecer o avô; a segunda, retrata uma dança entre Kate e Jack que traduz a forte ligação entre pai e filha.

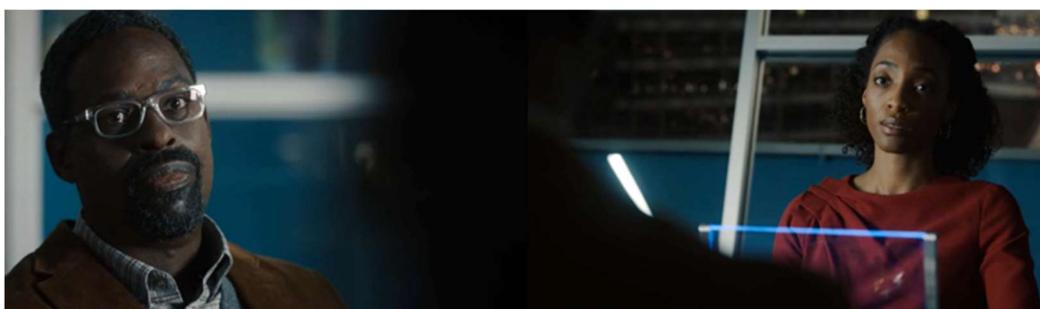
Ao longo do episódio não é possível encontrar nenhuma ponte temporal capaz de ligar esse futuro improvável ao tempo presente. Entretanto, durante uma conversa com Rebecca, Kate revela que tem sonhado todas as noites há duas semanas. Ao contar sobre o sonho, Kate diz que está na cabana em uma cerimônia que não é a de seu casamento, mas a renovação dos votos de seus pais. Ao final da conversa ela ressalta que vê seu pai “mais velho e grisalho (...) e estão todos felizes juntos, do jeito que era pra ser”, corroborando com a descrição exibida na cena já apresentada em forma de prolepse.

Apesar de inusitado, é possível identificar características que definem a utilização de prolepse neste cenário. Primeiro por se tratar de uma projeção de Kate, mesmo que revestida de sonho e não de uma memória efetivamente; segundo, por despertar a curiosidade no espectador em pensar no “como teria sido” (ousou dizer que pode ser uma intenção de presentear o espectador que, de certa forma, sempre torceu

para que a família Pearson permanecesse unida, incluindo Jack). Por fim, conforme abordado na seção anterior, é possível que a prolepse tenha sido utilizada por motivos psicológicos, dada a pressão e cobrança de Kate em relação ao seu casamento com Toby.

Por fim, na cena final do episódio exibida em prolepse, Randall e Tess conversam. Randall diz que “chegou a hora de visitá-la”, Tess diz que não está preparada para isso e o episódio termina (figura 82).

FIGURA 82: RANDALL E TESS – PARTE 2



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 2, EPISÓDIO 18 (AMAZON PRIME).

Essa cena utiliza o *flashforward* para criar um gancho de tensão expressivo. Em princípio, considerando os acontecimentos e o rumo da história de Rebecca, é possível pensar que pai e filha estejam falando de uma morte iminente da matriarca dos Pearson, que caracteriza uma antecipação de acontecimentos futuros ainda não revelados, o que demonstra uma das características da utilização do recurso de prolepse e podem caracterizar o padrão 2 criado para essa análise.

3.1.2.1.2 Terceira Temporada

O primeiro episódio da temporada três apresenta uma cena em *flashforward* que pode ser considerada uma sequência da última passagem da temporada anterior. Randall e Tess estão no tempo futuro indo visitar alguém. Randall liga para Toby, que atende o telefone e está sozinho num quarto, sem a presença de Kate. Randall pergunta se ele já está indo, mas Toby reluta. Randall diz que "ela" quer que ele vá (figura 83).

FIGURA 83: RANDALL, TESS E TOBY

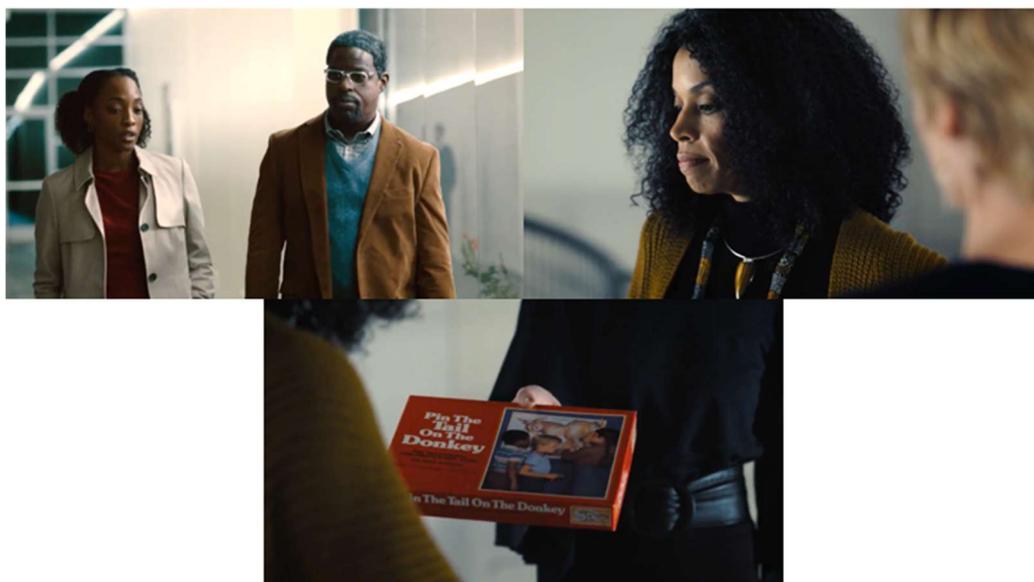


FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 3, EPISÓDIO 1 (AMAZON PRIME).

Por tratar-se de um complemento da cena anterior, o impacto junto ao espectador pode ser menor. No entanto, há um objeto de cena nesse contexto que dá indícios do rumo da história. A cena em que Toby aparece no quarto, aparentemente em um processo depressivo e sem a presença de Kate, mostra um quadro com o título “*aviation meet*” que também aparece em outra cena já relatada nessa análise e pode ser verificada na figura 80. Esse pode ser um indício de que Kate e Toby não estejam mais casados, o que nos remete a outro *flashforward* já mencionado nesse estudo, quando o casamento de Kevin e Madison não se concretiza, mas nas cenas finais Kate aparece vestida de noiva (passagem que será analisada mais adiante). Essas questões levantadas na análise até este ponto demonstram que as cenas em forma de prolepse parecem “descrever” uma história linear, mas projetada em um tempo futuro. Ao que parece, o roteiro e a direção de cena direcionam o pensamento do espectador no sentido de conectar os acontecimentos e montar o desfecho da trama, mesmo estando na terceira temporada.

No episódio nove é exibido mais uma parte do quebra-cabeça do futuro. Dando sequência às duas cenas anteriores já mencionadas, Tess, Randall e Beth aparecem no futuro indo fazer a visita. A cena não deixa claro se Randall e Beth ainda continuam casados (Figura 84).

FIGURA 84: RANDALL, TESS E BETH



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 3, EPISÓDIO 9 (AMAZON PRIME).

A confirmação da pessoa que será visitada vem de uma fala de Beth, quando diz a sua secretária que todos estão indo visitar a mãe de Randall. Nessa sequência de cenas há outro objeto de cena repleto de significado: o jogo de colocar o rabo no burro. Em algumas cenas de *flashback* o jogo já apareceu em momentos de descontração da família Pearson. O que não fica claro para o espectador é o motivo pelo qual Beth o está levando para o encontro com Rebecca. Nesse caso, mesmo sendo desvendada a identidade do personagem a ser visitado, o motivo ainda é desconhecido, garantindo o gancho de tensão na utilização da prolepse.

O episódio dezoito, último da terceira temporada, apresenta 5 cenas em prolepse, sendo uma no início e as demais ao final do capítulo. Intitulado de “ELA”, esse episódio apresenta, enfim, o estado de Rebecca no final da vida. O episódio começa com Beth, em uma cena em prolepse, parada na cozinha (que supostamente deva ser a casa de Rebecca), olhando fixamente para o jogo já mencionado no capítulo anterior (figura 85).

FIGURA 85: BETH NA CASA DE REBECCA



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 3, EPISÓDIO 18 (AMAZON PRIME).

No tempo presente, Beth e Randall passam por uma crise no casamento, o que corrobora para uma possibilidade de eles não estarem mais juntos no futuro. Apesar de ser uma cena mais simples, é importante para fechar o enredo que vem sendo construído no tempo futuro desde os episódios anteriores.

Neste episódio de fechamento de temporada algumas respostas começam a aparecer por meio de prolepses. A primeira é a confirmação de que Randall e Beth seguirão juntos e casados. Ao chegarem na casa de Rebecca, Tess e Randall encontram Beth. Ela e o marido se abraçam e uma cena em close mostra que ela está usando sua aliança de casamento (figura 86).

FIGURA 86: VISITAS PARA REBECCA



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 3, EPISÓDIO 18 (AMAZON PRIME).

Outro ponto de dúvida gerado nos episódios anteriores se encerra com a chegada de Toby. Visivelmente abalado ele vai até à casa de Rebecca e é recebido por Randall, que agradece a ele por ter vindo. Em seguida, Toby avisa que já entrou

em contato com Jack, seu filho mais velho, mas não menciona o nome de Kate. Apesar do episódio resolver um dos ganchos de tensão, acaba criando outro quando não revela o motivo pelo qual a filha de Rebecca ainda não apareceu nas cenas de futuro.

No final dessa sequência, ainda por meio de *flashforward*, dois personagens aparecem nas cenas pela primeira vez. Um deles já é conhecido na história (Nick), porém, uma criança surge e chama Randall de tio. Em seguida, Randall confirma que se trata do filho de Kevin (figura 87).

FIGURA 87: REBECCA



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 3, EPISÓDIO 18 (AMAZON PRIME).

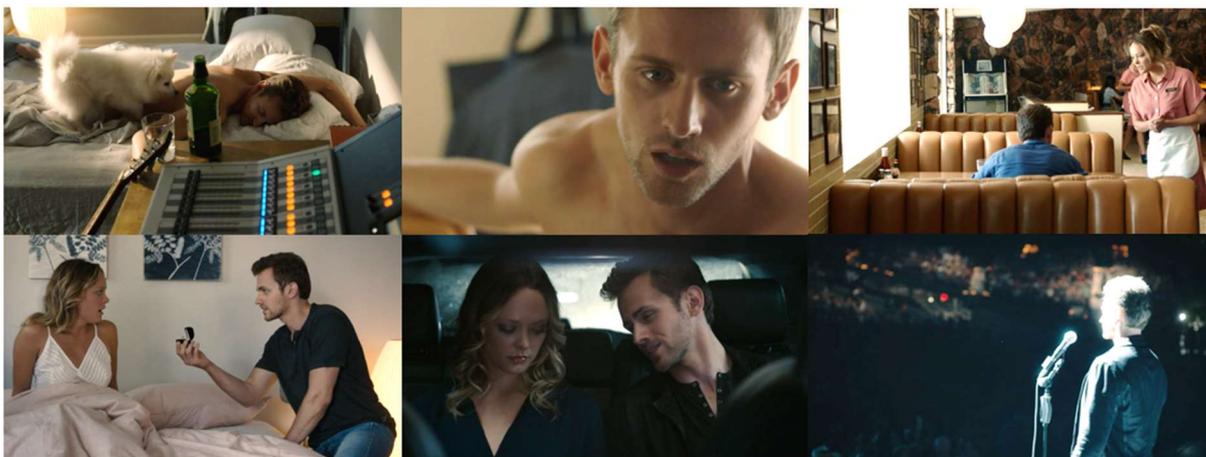
A terceira temporada apresenta uma função específica para as prolepses utilizadas: dar sentido ao arco narrativo no tempo futuro e resolver os ganchos de tensão criados nessa e nas temporadas anteriores. Apesar de ainda deixar algumas questões abertas já é possível compreender que Rebecca deverá morrer na temporada final. A situação de Beth e Randall é desvendada, mas ainda não há um direcionamento sobre a relação de Kate e Toby. De uma forma geral, a prolepse é utilizada na trama para inserir fatos não descritos anteriormente e, mesmo tendo resolvido e explicado algumas questões, outra ainda são capazes de gerar certa expectativa no espectador. Ainda assim o padrão 2 é confirmado nessa sequência, uma vez que as cenas futuras são apresentadas não de forma encadeada, mas alternando cenas de presente e futuro.

3.1.2.1.3 Quarta Temporada

O episódio um da quarta temporada apresenta sete sequências em prolepse, sendo a maior (em número de cenas) das cinco temporadas. Entretanto, há uma diferença importante em relação ao conteúdo analisado até este momento: essa sequência apresenta começo, meio e fim e conta o futuro de Jack Damon, filho de Kate e Toby.

Por meio de prolepses Jack Damon é apresentado na série. Aos poucos sua cegueira é revelada quando ele quebra um prato e tem dificuldade em recolher os pedaços no chão (figura 88). Em seguida ele conhece Lucy em uma lanchonete e, algum tempo depois, a pede em casamento. Antes de fazer um show para uma multidão, Lucy revela a Jack que está grávida dele.

FIGURA 88: LUCY E JACK DAMON



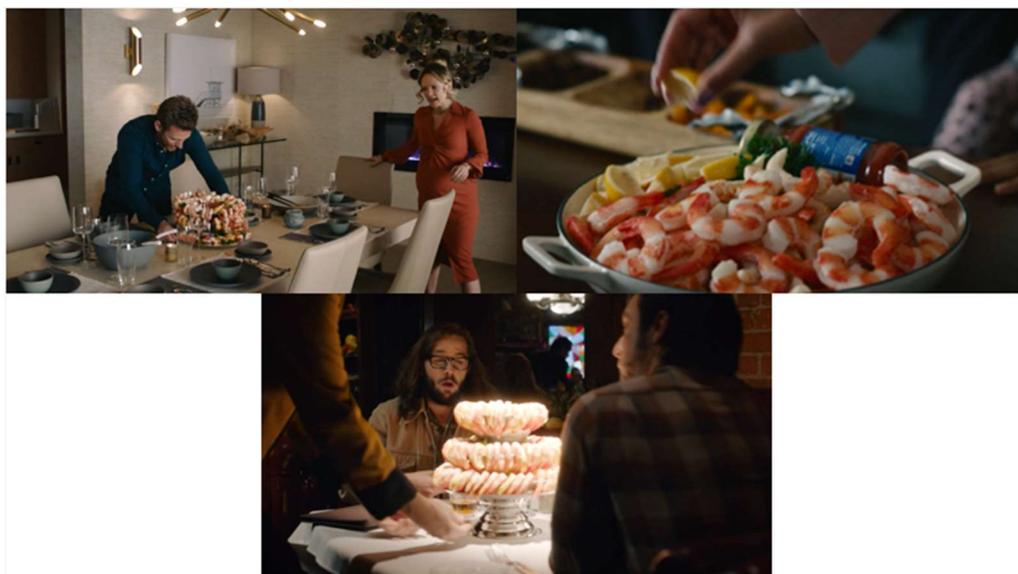
FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 4, EPISÓDIO 1 (AMAZON PRIME).

Essa sequência de cenas não é consecutiva, mas intercalada com passagens do tempo presente a exemplo de quando o médico pediatra confirma a cegueira de Jack para Kate e Toby. Há também momentos intercalados de *flashback* entre Jack Pearson e Rebecca quando se conheceram em Pittsburg. Um ponto importante de análise nessa etapa é o fato de avó e neto serem muito próximos da música. De um lado, Rebecca com seu sonho frustrado em ser uma cantora de sucesso; do outro, anos depois seu neto canta para uma multidão de fãs. De certa forma, essa sequência de prolepses pode ser capaz de tirar o foco da trama ao redor da morte de Rebecca,

abrindo uma outra gama de possibilidades para acontecimentos futuros junto a outros personagens mesmo sendo coadjuvantes.

O episódio nove ainda traz uma cena em prolepse que complementa a história de Jack Damon. No Dia de Ação de Graças ele e a esposa Lucy preparam-se para comer camarão no almoço (Figura 89).

FIGURA 89: DIA DE AÇÃO DE GRAÇAS



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 4, EPISÓDIO 9 (AMAZON PRIME).

O que acontece de forma não sequencial são cenas do tempo presente e do tempo passado que fazem alusão ao Dia de Ação de Graças. Porém, a ponte temporal é realizada por meio de um prato em comum: o camarão. Além da cena em que Jack e Lucy preparam o almoço, no tempo presente Beth também prepara um prato de camarão para os Pearson em sua casa. No mesmo episódio, em forma de *flashback*, Jack e Nick ganham dinheiro de apostas e vão a um restaurante comer camarão também no dia de Ação de Graças. Nesse contexto as cenas em prolepse funcionam como um fechamento da história de Jack Damon mas, ao mesmo tempo, criam uma conexão com a história da família Pearson, como se estivesse inserindo Jack Damon e Lucy no ceio familiar.

Ainda no episódio nove, por meio de *flashforward*, uma sequência mostra Rebecca perdida na cidade, sendo amparada por policiais que a levam de volta à cabana da família. Lá ela é recepcionada por Kevin, Kate e Miguel visivelmente preocupados com seu estado de saúde (figura 90). No tempo presente Rebecca diz

estar preocupada com os lapsos de memória e diz que gostaria de procurar um médico.

FIGURA 90: REBECCA É TRAZIDA DE VOLTA PARA CASA



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 4, EPISÓDIO 9 (AMAZON PRIME).

Ao analisar todo o conteúdo da série é possível pontuar uma questão importante dessa sequência. Apesar de ser categorizada como prolepse neste momento e neste contexto do episódio, nos capítulos mais adiante essa mesma cena será retratada como momento presente. De certa forma, essa ação pode indicar a passagem do tempo, onde uma cena que antes era projetada como futuro, com o passar dos episódios (e do tempo) ela de fato acontece em um tempo caracterizado como presente.

O episódio quatorze retoma, por meio de prolepses, a movimentação na casa de Kevin e Rebecca nos seus últimos momentos. Dessa vez é Kevin quem aparece na casa trazendo o jantar (figura 91).

FIGURA 91: KEVIN E A CASA DO RASCUNHO



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 4, EPISÓDIO 14 (AMAZON PRIME).

Nas cenas apresentadas a prolepse não só antecipa acontecimentos futuros, mas explica algumas situações que ainda não estavam claras no contexto da história. Somente agora é que foi comprovado que Kevin realmente construiu a casa projetada

por seu pai a pedido de sua mãe. Reforço que no momento das análises de analepses essa cena em que Rebecca pede que o filho construa a casa já foi relatada.

No episódio quinze a história de Jack Damon é retomada para explicar como foi conviver com a cegueira na infância e adolescência. Há uma *timelapse* de cenas do futuro que mostram essa passagem do tempo e sua relação com a música (figura 92).

FIGURA 92: JACK DAMON E A MÚSICA



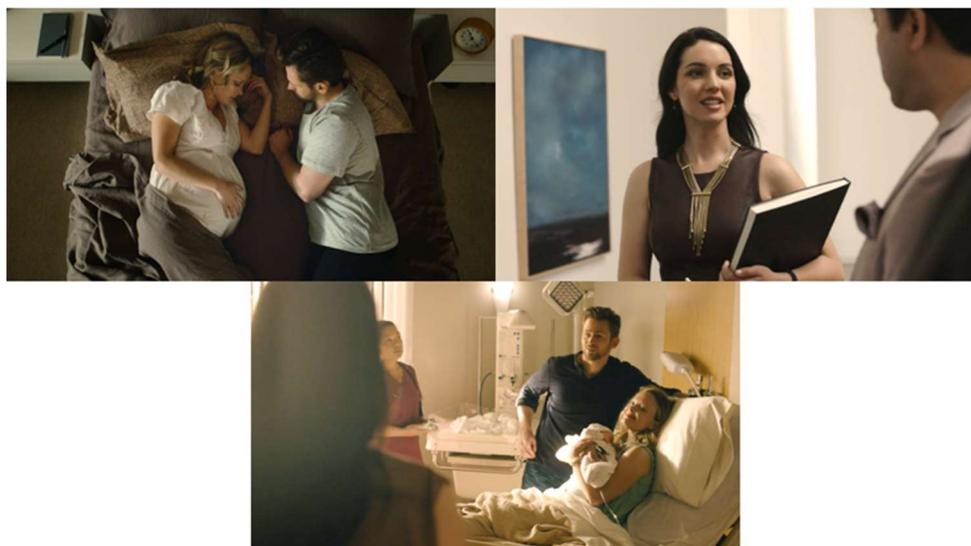
FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 4, EPISÓDIO 15 (AMAZON PRIME).

Nesse caso a prolepse funciona como um tempo projetado em várias camadas e que é apresentado ao espectador para dar a sensação de passagem temporal. Não há uma intensão aparente de gerar alguma expectativa ou antecipar algum acontecimento futuro, mas é possível inferir que há uma intenção do autor/diretor em utilizar a prolepse para abordar um motivo social, aqui representado pela socialização de um indivíduo com dificuldade visual. Em complemento, um elemento da cena pode passar despercebido, mas tem uma conexão forte com a história. Na primeira imagem da figura, Kate está com Jack brincando com instrumentos musicais e na mesa aparece o nome de uma banda: Jack Damon & The Bugs. É importante lembrar que “bug” é o apelido que Rebecca deu à Kate desde sua infância.

O episódio dezoito é o segundo com maior sequência de prolepses, totalizando seis cenas, mas para facilitar o entendimento das análises divido em duas partes. A primeira é a utilização de prolepses para explicar o nascimento da filha de Jack e Lucy.

Após sentir as primeiras contrações o casal segue para o hospital. Com o nascimento do bebê um novo personagem é apresentado na trama (figura 93).

FIGURA 93: JACK DAMON E HAILEY



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 4, EPISÓDIO 18 (AMAZON PRIME).

Após aparecer trabalhando em uma galeria de artes, um novo personagem segue para o hospital para conhecer a filha de Jack e Lucy. Somente quando chega no quarto a identidade desse novo personagem é revelada. Trata-se de Hailey, irmã adotiva de Jack e filha de Kate e Toby. O anúncio é realizado pelo próprio Jack, que avisa a enfermeira sobre a chegada da irmã no quarto de hospital.

Apesar de curta, essa sequência de prolepse explica uma parte do tempo presente exibido no mesmo episódio, onde Kate e Toby decidem adotar um bebê. Neste sentido a prolepse não só antecipa acontecimentos futuros, como também cria conexões com o tempo presente, exemplificando novamente o padrão 2 de análise proposto para essa seção.

Nesse mesmo episódio, as cenas de futuro, que se passam na casa de Kevin e retratam os últimos dias de Rebecca, são retomadas por meio de *flashforward*. A sequência mostra a entrada de Kevin no quarto de Rebecca, onde já estão Randall e Nick. Nesse momento há um movimento de câmera em close na mão de Nick, mostrando que ele está usando uma aliança de casamento, mas a identidade de sua esposa não é revelada (figura 94).

FIGURA 94: KEVIN E OS GÊMEOS



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 4, EPISÓDIO 18 (AMAZON PRIME).

Nesta mesma sequência o movimento de câmera se repete para mostrar que Kevin também usa uma aliança de casamento. No tempo presente, Madison conta que está grávida de Kevin e que está esperando gêmeos. Na sequência, por meio de prolepse, os filhos de Kevin entram no quarto onde ele está e o abraçam.

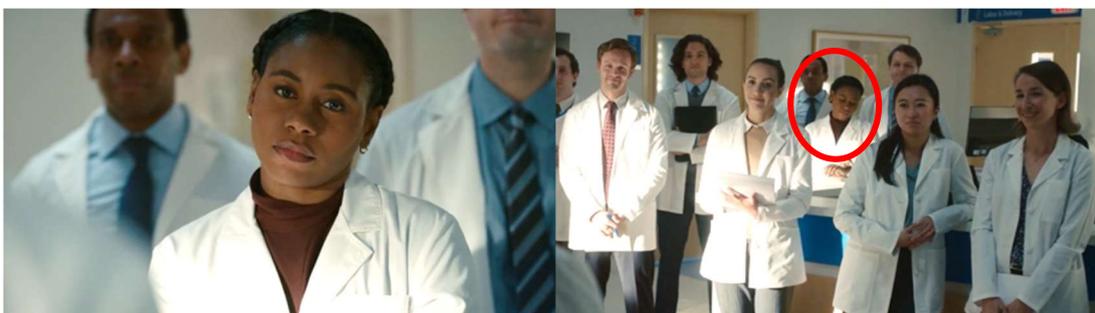
As duas partes do último episódio da quarta temporada apresentam situações antagônicas relacionadas à utilização de prolepses. A primeira parte procura explicar fatos pendentes ao longo da temporada (como é o caso da irmã adotiva de Jack Damon). A segunda parte busca provocar uma expectativa no espectador e, ao invés de dar respostas, apresenta novas perguntas. Ficam “no ar” questões importantes como: com quem Nick e Kevin se casaram? Por que Madison e Kate não aparecem nas cenas de futuro? Onde está Miguel?

Nesse sentido, é possível compreender que o uso de prolepse pode trazer respostas e costurar a trama, mas pode despertar a curiosidade, traçar novos caminhos para a história e encaminhar o espectador para um novo episódio ou temporada, como é o caso nesse momento de análise.

3.1.2.1.4 Quinta Temporada

A última temporada analisada na tese apresenta apenas duas sequências em prolepse. A primeira acontece no episódio nove quando é mostrada a cena de estudantes em um hospital. Ao que parece, um grupo de estudantes (talvez do curso de medicina) estão ouvindo uma professora dar instruções. Há um movimento de câmera em close que foca em uma aluna específica. Não há menção de nome ou qualquer indicação específica que identifiquem o personagem. Mas os traços e o biotipo apontam para Deja (figura 95).

FIGURA 95: DEJA

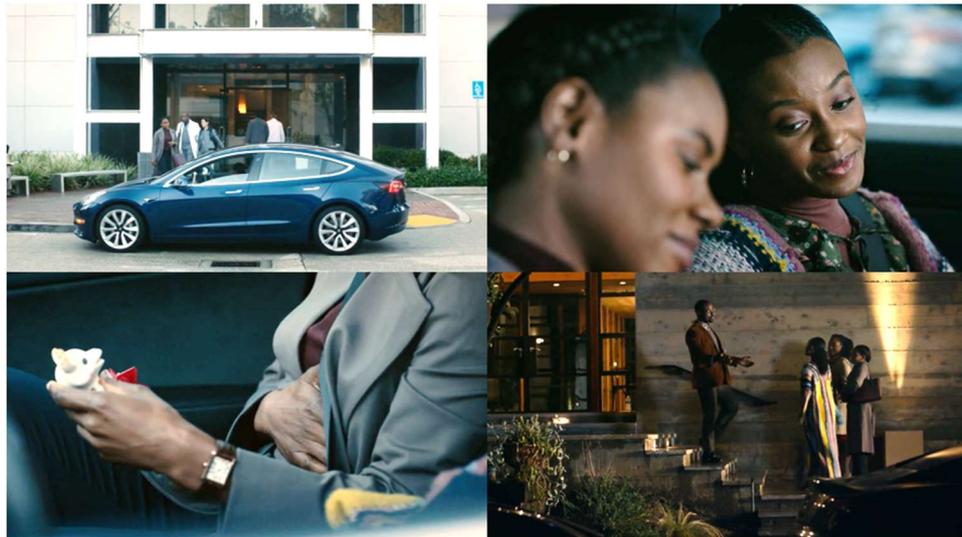


FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 5, EPISÓDIO 9 (AMAZON PRIME).

Como apresentado algumas vezes nesta etapa de estudo, a cenas em prolepse nem sempre são claras o suficiente para dar uma localização temporal precisa ao espectador. Neste caso especificamente o *flashforward* será complementado com outras cenas que darão sequência a essa. Porém, a falta de identificação pode gerar algum incômodo ou expectativa desnecessários no espectador.

Ainda nesse episódio a estudante de medicina se encontra com outro personagem e, durante o diálogo, é possível compreender que de fato se trata de Deja conversando com Annie (a outra filha de Randall) e um fato inédito é revelado durante o diálogo. Annie traz um presente para Deja e diz que ela não conseguirá esconder sua gravidez por muito tempo. Deja diz que ainda não é hora de contar e toca levemente sua barriga. Em seguida as irmãs seguem até a casa de Kevin e são recepcionadas pela outra irmã e por Randall (figura 96). Esse ponto apresenta novamente o padrão dois, uma vez que cenas de futuro e presente se alternam de forma não consecutiva.

FIGURA 96: DEJA E ANNIE



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 5, EPISÓDIO 9 (AMAZON PRIME).

Nesse contexto é apresentada a sequência que dá sentido ao *flashforward* anterior. É preciso ressaltar que entre esses dois momentos são exibidas cenas do tempo presente e cenas em *flashback* que contribuem para essa costura da trama e ajudam a construir o arco narrativo da série. De fato, há uma história paralela sendo contada em formato de prolepse que pode aumentar a carga dramática da história.

Por fim, a última cena de *flashforward* está no episódio dezesseis, que encerra a quinta temporada da série. Esse último capítulo é dedicado ao casamento de Kevin e Madison. Diferente das cenas analisadas até o momento, a prolepse inserida aqui não faz nenhuma ponte com as anteriores. Ao contrário, ela acontece nos momentos finais, sendo a última cena mostrada na temporada. Ao que tudo indica, Kevin está ensaiando seu discurso de seu casamento com Madison, porém, há duas passagens que mostram dois objetos de cena que dão indícios de que não é exatamente o casamento dos dois que está sendo apresentado ao espectador. A primeira é uma cena com enquadramento em close, focando em um pedaço de papel com um logotipo identificado como “Big Three Homes”; a segunda, mostra um artigo de uma revista com a foto de Randall, que pode indicar sua ascensão na carreira política (figura 97).

FIGURA 97: O CASAMENTO



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 5, EPISÓDIO 16 (AMAZON PRIME).

Há uma ponte temporal que liga os fatos narrados em *flashforward*. A “Big Three Homes” era o projeto de vida de Jack, que sonhava em ter sua própria construtora e daria a ela o nome com o apelido carinhoso dos filhos. O artigo com a foto de Randall traz o título “*Rising Star*” (estrela em ascensão), que pode ser um indicativo de sua carreira política e a confirmação de um objetivo pessoal de se eleger senador.

Outro indício de futuro é o surgimento de Nick pelo corredor do hotel. Sua aparência denota muito mais idade do que a que realmente tinha, quando da data do casamento de Kevin e Madison (o que pode ser reconhecido com certa facilidade uma vez que o personagem apareceu frequentemente nas cenas de tempo presente).

Até esse momento, a sequência cria certa confusão no andamento da história e é possível que os fatos apresentados não sejam percebidos pelo espectador, gerando dúvidas sobre o curso da trama. Porém, a sequência final elucida e redireciona a história, encaminhando-a para a sexta temporada. Kevin encontra Phillip (professor de música que trabalha na mesma escola de Kate) no corredor do Hotel e os dois conversam (figura 98).

FIGURA 98: KATE E PHILLIP



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 5, EPISÓDIO 18 (AMAZON PRIME).

Esta cena produz o gancho de tensão e antecipa acontecimentos futuros que deverão ser revelados na próxima temporada. Durante o diálogo, Kevin pergunta a Phillip se ele pode incluir piadas direcionadas aos ingleses²⁵ em seu discurso para os noivos. Phillip responde que sim, uma vez que a partir daquele dia eles se tornarão cunhados.

Importante ressaltar que a última sequência de prolepse apresenta algumas características relevantes e que justificam a utilização da técnica. A criação do gancho de tensão, que cria expectativa e pode assegurar a presença do público para a temporada seguinte, é uma delas. Além disso, a antecipação de acontecimentos futuros parece muito bem “costurada” aos acontecimentos do tempo presente. A composição das cenas é embricada ao ponto de o espectador poder ficar em dúvida se está assistindo ao tempo presente ou futuro. Ademais, a presença sutil de objetos de cena, que dão pistas dos acontecimentos, podem ser um diferencial nessa sequência. Em consonância à discussão teórica apresentada na seção anterior, é possível utilizar essa sequência como exemplo de que é possível uma cena em prolepse passar despercebida sob a ótica do espectador.

²⁵ Phillip é um cidadão inglês que reside nos Estados Unidos.

Para finalizar a etapa de análise de prolepses destaco alguns pontos importantes que contribuem para uma reflexão mais profunda dos pontos apresentados até o momento.

O primeiro deles é que a análise das cenas de TIU mostra que nem sempre as passagens em prolepse identificam claramente o tempo futuro. Porém, em algum momento é apresentado um elemento de cena, um diálogo ou outro elemento capaz de situar o espectador. Destarte, é possível inferir que essa ação seja proposital, a fim de gerar alguma reação no espectador ou criar ganchos de tensão relevantes.

O segundo ponto de destaque é o fato de as cenas em prolepse, em grande parte, encaminharem para um episódio ou temporada seguinte. Aliás, desde os folhetins (já citados no início da tese), essa é uma característica marcante das narrativas seriadas, principalmente para garantir a audiência e gerar conteúdos nos meios digitais com foco em redes sociais, para citar um exemplo.

O terceiro ponto versa sobre a importância dos elementos diegéticos e da construção de personagens sólidos, como apontado nas seções anteriores. Há diversas passagens em prolepse em que a identificação do tempo futuro foi viabilizada por meio de objetos de cena ou pela caracterização de personagens, seja pelo figurino, pela maquiagem ou pela atuação na cena.

Um ponto comum na utilização de prolepses em TIU é a apresentação de fatos não descritos e que são apresentados no tempo futuro. Assim como a analepse contribui para a descrição ou esclarecimento de fatos que não cabem no tempo presente, a prolepse colabora apresentando situações futuras ligadas ao tempo presente e que podem direcionar o arco narrativo da trama, seja trazendo respostas à questões específicas da narrativa seriada, seja contribuindo para a costura de fatos relevantes à história, ou apresentando novos temas, personagens ou questionamentos que podem mudar o rumo da narrativa.

Certamente as questões apresentadas aqui, no que tange à utilização de analepses e prolepses, não podem ser consideradas fórmulas ou caminhos únicos de análise, mas pontos de vista construídos a partir da possibilidade de utilização desses recursos inseridos em uma narrativa seriada específica.

3.2 MULTICRONIA: UMA NOVA ORDEM DE INTERRUPÇÃO CRONOLÓGICA NA NARRATIVA FÍLMICA

O episódio um da temporada quatro de TIU apresenta, pela primeira vez na série, um fenômeno anacrônico pouco comum. De modo sequencial é apresentada uma cena de passado (por meio de *flashback*) onde Jack e Rebecca Pearson retornam ao bar onde ela costumava cantar quando se conheceram. Em seguida há uma cena de Kate e Toby (no tempo presente) quando recebem a notícia de que a cegueira do filho (Jack Damon) é irreversível. Outra cena é apresentada (por meio de *flashforward*) em que Jack Damon (filho de Kate e Toby) aparece, já adulto, cantando para uma multidão em um show ao vivo.

Ao considerar o contexto apresentado nesse estudo, é possível afirmar que se tratam de interrupções cronológicas (anacronias) que utilizam o recurso de analepse e prolepse, porém, a sequência de cenas e a alternância entre elas traz um ponto de vista diferente do que foi visto até o momento: o fato de que as cenas, além de consecutivas e randômicas, também explicam parte (ou grande parte) da trama do episódio. Trata-se de um entrelaçar de acontecimentos (que se alternam entre passado, presente e futuro) ao ponto dessas costuras darem sentido à história da série e dos personagens que a compõe.

Assim, é possível refletir sobre a influência do *cronos*, do tempo da (e na) narrativa seriada por intermédio das anacronias. O tempo molda o entendimento da ação 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, 2002).

Destarte, a intenção dessa seção é conduzir a discussão para a apresentação de um termo/conceito que possa colaborar na identificação e contextualização do fenômeno exemplificado acima, dentro de TIU. Primeiramente foi preciso entender como as anacronias se aplicavam à narrativa seriada, entretanto, ao me deparar com um modelo de montagem pouco comum percebi que ainda não há estudos que direcionam o entendimento ou a construção de um conceito dessa forma de utilização de anacronias, de acordo com o modelo identificado em TIU. Para que seja possível criar um caminho de construção conceitual e uma aplicação desse novo ponto de vista anacrônico, o raciocínio será desenvolvido a partir dos autores já mencionados nas

seções anteriores acrescentando a eles a formulação deleuzeana, mais especificamente no que se refere ao conceito de imagem-lembrança e imagem-sonho.

Mas antes é preciso esclarecer que essa utilização será extremamente pontual em relação a noção dos termos. De fato, a concepção de tempo para Deleuze, fundamentada a partir de Bergson e também de Nietzsche, revela que imagem-tempo é o tempo que entra; já a imagem-movimento é caracterizada pela representação do tempo propriamente dito. A imagem-tempo parece estar em TIU pelo fato de não haver preparação para o fenômeno que se apresenta, como se os tempos estivessem fora dos eixos. Marcelo Carvalho (2019) apresenta com clareza essa definição e diferenciação ao afirmar que

Deleuze herda de Henri Bergson (1990; 2005) a atenção à dimensão temporal que irá expressar nos dois livros do cinema. O tema geral do primeiro livro é a imagem-movimento e a representação do tempo no cinema, cronológico e ancorado no presente (DELEUZE, 1985); sendo o segundo livro centrado na imagem-tempo ou, de outra forma, na apresentação direta do tempo que afeta a imagem cinematográfica, tornando-a acronológica e sujeita às mais variadas séries divergentes e disjuntivas (DELEUZE, 1990) (CARVALHO, 2019, p. 61).

Alex Damasceno (2019) corrobora com o pensamento de Carvalho e faz uma reflexão acerca desses conceitos, evocando o pensamento Bergsoniano que

define a imagem-lembrança como uma imagem formada no presente (criada pelo cérebro), mas que ao mesmo tempo não se desprende totalmente do passado: nós não a confundimos com o presente e a reconhecemos como lembrança. Eis a diferença em relação a outras imagens produzidas por nosso cérebro: as lembranças herdaram a marca do passado. Não podemos afirmar, assim, que uma imagem-lembrança seja o passado em si, e sim que ela o representa. Dessa forma, Bergson destaca o momento presente como um estado atual e a imagem-lembrança como algo que, apesar de ser uma atualização, não se desprende de uma natureza virtual (DAMASCENO, 2019, p.59).

Carvalho (2019) contextualiza o pensamento de Deleuze, a partir das duas obras focadas no estudo do cinema e afirma que a distinção entre elas não é uma questão de nomenclatura apenas, mas de natureza das imagens. Para o autor

isso ecoa a diferenciação de natureza e não de intensidade que Henri Bergson traça em Matéria e memória (1990) – sobre a qual Deleuze se apoia completamente em seus livros sobre o cinema – entre a percepção e a ação ligadas à matéria, de um lado, e a afeição de outro lado, próxima à dimensão temporal (CARVALHO, 2019, p.61).

Tendo apresentado uma contextualização breve relacionada a imagem-tempo e imagem-movimento, ressalto que não é intenção desse estudo aprofundar as discussões a partir da tese de Deleuze, mas utilizar sua linha de pensamento

(considerando os conceitos de imagem-lembrança e imagem-sonho) de forma adaptada e inserida no contexto de análise de produções seriadas, especificamente em TIU. Por isso, deixo claro que realizo uma “torção” da concepção temporal de Deleuze (e indiretamente dos conceitos de Bergson), a fim de colaborar na construção do conceito do termo que será apresentado mais adiante.

3.2.1 Imagem-lembrança e imagem-sonho como representações de analepses e prolepses

Deleuze (2007) apresenta o termo “conjunto do tempo” e se refere a imagens-tempo possíveis e que são bastante complexas. Uma delas remete ao passado (que ser relacionada a analepses), porém, a questão da imagem projetada para o futuro não é abordada diretamente pelo autor, pois na sua concepção (a partir de Bergson) o futuro não se coloca e o presente é uma ponta que o passado vai empurrando e que vai passando. O futuro é aquilo que o presente ainda não é, mas está se tornando. Nesse sentido, o futuro é o lugar para onde o presente está se encaminhando. Os exemplos e análises de Deleuze são mais focados na relação presente-passado, mas que colaboram nesse estudo, principalmente no que tange aos recursos de *flashback* presentes em TIU. Ainda assim, utilizo dois termos deleuzeanos relevantes para o tema tratado nessa tese: a imagem-lembrança e a imagem-sonho. Reitero que se trata de uma utilização pontual e adaptada para este momento específico de análise.

O conceito de “lençol” é utilizado por Deleuze como um caminho que pode levar às regiões acessíveis do passado para evocar uma imagem-lembrança: “lençóis do passado” é a expressão deleuzeana que define um chamamento do passado, como um fio condutor que passou a tecer diferentes relações, comunicando-se transversalmente entre as diversas camadas de passado. Ao criar uma metáfora com a imagem dos lençóis, Deleuze afirma que há uma

(...)coexistência de círculos mais ou menos dilatados, mais ou menos contraídos, cada um dos quais contém tudo ao mesmo tempo (...) Entre o passado como preexistência em geral e o presente como passado infinitamente contraído há, pois, todos os círculos do passado que constituem outras tantas regiões, jazidas, lençóis estirados ou retraídos: cada região com seus caracteres próprios, seus “tons”, “aspectos”, “singularidades”, “pontos brilhantes”, “dominantes” (DELEUZE, 2007, p.122).

Os acontecimentos em uma narrativa fílmica “não param de ser remanejados conforme pertencem a este ou aquele lençol de passado, a este ou àquele contínuo de idade, todos coexistentes” (DELEUZE, 2007, p. 146). É importante destacar que o tempo aparece qualitativamente como fenômeno memorial, porém nem sempre se apresenta de forma direta, ultrapassando o movimento, como é o caso de uma simples imagem-lembrança apresentada por um *flashback*. A imagem-tempo direta se realiza como uma imersão nos lençóis do passado, os quais são coexistentes com o presente do personagem, no sentido de um esforço de evocação dos fatos passados que, de outra forma, no plano real, pode acontecer como um ato natural de recordação, quando nos encontramos predispostos a tal, em consequência de uma determinada situação experiencial, ou mesmo por um temperamento contemplativo que intenciona o tempo dessa maneira. Assim,

o passado não se confunde com a existência mental das imagens-lembrança que o atualizam em nós. É no tempo que ele se conserva: é o elemento virtual em que penetramos para procurar a “lembrança pura” que vai se atualizar em uma “imagem-lembrança”. E esta não teria sinal algum do passado, se não fosse no passado que tivéssemos ido procurar seu germe (...). Desse ponto de vista, o próprio presente não existe a não ser como um passado infinitamente contraído que se constitui na ponta extrema do já-aí. O presente não passaria sem essa condição. Não passaria se não fosse o grau mais contraído do passado. Com efeito, é digno de nota que o sucessivo não seja o passado, mas o presente que passa. (DELEUZE, 2007, p.121).

É com base nos lençóis do passado que os personagens de TIU (com efeito os protagonistas) evocam as imagens-lembrança para reconstruir os antigos presentes no presente atual. É partindo desse ponto que é possível chegar ao tempo puro, entendendo que o presente é uma coexistência desses passados, que apresenta todo o tempo no mesmo momento. É preciso pensar também que os lençóis do passado (*flashbacks* em TIU) não retratam apenas uma imagem-lembrança por si só, mas também uma repetição de comportamentos, de ações dos personagens, que acontecem em tempos distintos. Não obstante, a trama utiliza os lençóis do passado para trazer alguma lembrança ao presente e também os utilizam para entender suas ações do presente ou, pelo menos, fazer com que a narrativa demonstre ao espectador essas conexões. É dessa forma que são explicados alguns comportamentos dos personagens como a baixa autoestima de Kevin, a não aceitação do peso por Kate e a dificuldade de inclusão familiar de Randall.

Nesse sentido, o presente torna-se uma onda no tempo, uma temporalidade em crise constante. Como consequência, apesar de se fazerem presente, os lençóis do

passado não são evocáveis, o passado surge em si mesmo, autônomo, mas ele permanece com o presente na composição do personagem (DELEUZE, 2007). É preciso trazer o tempo para a cena. As cenas valem por si mesmas como a apresentação de um tempo ilimitado, como uma profundidade de campo, onde todos os tempos se tocam.

Esse pensamento de Deleuze pode ser adaptado e percebido em TIU de forma constante e muito significativa. Passado e presente (e futuro, de certa forma) se embricam. Ao que parece, o tempo cronológico não é, necessariamente, o fator que dá sentido à trama; mas sim, a relação dos acontecimentos independente do tempo cronológico. TIU utiliza os lençóis de passado para evocar o tempo virtual e explicar o presente, como se o lençol do passado tivesse se tornado uma ponta de presente. Há inúmeros episódios que terminam com uma sequência de cenas de passado e presente que se juntam e se complementam para explicar uma situação específica envolvendo os personagens, como já apresentado nas seções anteriores.

Especificamente no que concerne às analepses, Deleuze (2007) fala de um circuito fechado, que se alterna entre presente e passado, mas que apesar de evocar o passado sempre nos traz de volta ao presente. Segundo o autor,

é aí que o flash-back encontra sua razão: em cada ponto de bifurcação do tempo. A multiplicidade dos circuitos ganha, portanto, um novo sentido. Não são apenas várias pessoas que têm, cada uma, um flash-back, é o flash-back que é de várias pessoas (...) E não são apenas os circuitos que se bifurcam entre si; cada circuito se bifurca consigo mesmo, como um cabelo quebrado. (DELEUZE, 2007, p.65).

Essa linha de pensamento pode ser adaptada e reconhecida (e até mesmo aplicada) nas analepses utilizadas em TIU. Grande parte desses momentos de passado não são individuais, mas sim conjuntos, onde a imagem-lembrança não reporta uma situação ou acontecimento de um personagem apenas, mas de algo que os relaciona, que remete a uma lembrança conjunta, no sentido de que esse lençol do passado afeta o tempo presente de mais de um personagem, por conta de presenciarmos um entrelaçamento das histórias, sem que elas possam ser repartidas, nem mesmo separadas dentro da trama. Não é possível acessar as memórias de Kevin, sem que nelas estejam contidas (de forma contundente) a participação (e a história de vida) de Kate e Jack, por exemplo. Mesmo nas lembranças de Randall, em que ele questiona sua origem e seu lugar na família Pearson, não há como excluir a importância e a presença de Jack e Rebecca. Em um dos episódios, por exemplo,

Randall lembra de suas tentativas de imaginar como seria sua família genuinamente afrodescendente, mas afirma que sua maior dificuldade era substituir a figura dos pais adotivos brancos.

Os exemplos descritos podem ser considerados (em caráter adaptado) desdobramentos de lençóis de passado, que trazem à tona as imagens-lembranças, que se condensam em novas imagens dentro da narrativa da série, capazes de reavivar uma memória, um fato marcante que colabora na construção da diegese da trama. Ademais, o cinema apresenta, na imagem-tempo, uma diferente relação com o pensamento, pois ocorre “a supressão de um todo ou de uma totalização das imagens, em favor de um fora que se insere entre elas” (DELEUZE, 2007, p. 226). Então, é possível pensar em diferentes alianças, pois o tempo não é mais regido pelo “ser”, mas sim pelo “entre”, pois atua nos espaços entre-imagens, conceituado por Denise Guimarães como “um espaço de passagem, imaterial e atemporal” (GUIMARAES, 2007, p.14), afinal, a partir de Deleuze, infere-se que uma imagem nunca está sozinha, o que se deve considerar é a relação entre ela e outras.

Importante ressaltar que o foco dessa discussão não trata de uma memória psicológica, feita de imagens-lembrança, tal como convencionalmente o *flashback* pode representar. “(...) trata-se ou de um esforço de evocação produzido num presente atual, e precedendo a formação de imagens-lembrança, ou da exploração de um lençol de passado do qual ulteriormente, surgirão as imagens-lembrança” (DELEUZE, 2007, p. 134). O *flashback*, como imagem cinematográfica, pode ser considerado como o momento de clareza das imagens-lembrança, mostrando com evidência que é o tempo, e não o espaço, que se bifurca.

Por fim, é preciso esclarecer que a relação entre o *flashback* e a imagem-lembrança se dá justamente pelo fato de não ser possível contar determinadas partes da história no presente. Deleuze corrobora com este pensamento quando diz que “a questão do *flashback* é esta: ele deve haurir sua própria necessidade de outra parte, exatamente como as imagens-lembrança devem receber de outra parte a marca interna do passado” (DELEUZE, 2007, p.64). Nesse contexto, ao utilizar os lençóis de passado, representados por meio de *flashbacks*, TIU tenta elucidar questões do presente trazendo imagens-lembranças (por meio de acontecimentos ou memórias), para dar sentido ao comportamento dos personagens do presente e, quiçá, justificar reações apresentadas por meio de *flashforward* também. O fato é que não se trata de

um recurso de *flashback* de um ou outro personagem, mas sim uma multiplicidade de circuitos, por meio de bifurcações no tempo em que “não são apenas várias pessoas que têm, cada uma delas, um *flashback*, é o *flashback* que é de várias pessoas” (DELEUZE, 2007, p. 65).

Como dito anteriormente, a obra *Imagem-tempo* de Deleuze não deixa claro (e não me parece de fato foco de suas teorias) de que forma é possível conceituar o processo de utilização de prolepses dentro do contexto da imagem-tempo. Porém, trago o conceito (adaptado) de imagem-sonho para esse estudo não como uma antítese da imagem-lembrança, mas sim como um termo capaz de justificar um porvir, no sentido de que o sonho pode caracterizar uma projeção de futuro e justificar a utilização de prolepses na narrativa fílmica.

A partir de Deleuze é possível caracterizar uma imagem-sonho como um outro nível de imagem-lembrança, que por sua vez não recorre aos *flashbacks*, mas a um “devir que pode ser em direito, prosseguir ao infinito” (DELEUZE, 2007, p.73). O fato é que a imagem-sonho implica um circuito também amplo que a une às imagens atuais, remetendo ao tempo presente da narrativa fílmica. Guimarães (2016) traz um ponto de vista relevante acerca do conceito de imagem-sonho quando afirma tratar-se de um devir ao infinito em que se enfatiza a indiscernibilidade entre o objetivo e o subjetivo, exatamente como é percebida a narrativa audiovisual em TIU.

Ao considerarmos esse devir da imagem-sonho acoplado a um circuito de imagens atuais, é possível inferir que há uma possibilidade de trabalhar com imagens de um futuro projetado com base nas pontas de presente. A partir de uma adaptação dessa linha de raciocínio, Deleuze diz que “seja qual for o polo escolhido, a imagem-sonho obedece a mesma lei: um grande circuito no qual cada imagem atualiza a precedente e se atualiza na seguinte, a fim de eventualmente retornar à situação que lhe deu início” (DELEUZE, 2007, p.75).

Para Guimarães (2014) o raciocínio concentra-se no que concerne à primeira subdivisão conceitual da imagem-tempo – a imagem-sonho – que é caracterizada por Deleuze como um devir ao infinito, por uma qualidade no presente, livre de correlações ou determinações. Assim, essa atualização não se dá mais por *flashback*, como nas imagens-lembrança, mas numa própria imagem que segue a narrativa diegética do filme.

Com efeito, é possível pensar que nesse circuito trazido pelo autor a imagem precedente pode tratar-se de uma analepse (*flashback*), a imagem seguinte pode representar uma prolepse (*flashforward*) e a situação que lhe deu início pode ser caracterizada pelo tempo presente, todas tendo como base o tempo da narrativa fílmica e não o tempo cronológico.

A partir do exposto se considerarmos a imagem-sonho como uma projeção de futuro seria possível “atribuir o sonho a um sonhador, e a consciência do sonho (o real) ao espectador” (DELEUZE, 2007, p.78) ou seja, no caso de TIU, essa consciência de futuro está exatamente no espectador que é apresentado ao futuro dos personagens e suas intersecções de afeto, por meio de prolepses. Logo, quando Rebecca é mostrada na cama em seu leito de morte, é imposta uma consciência ao espectador de que, em algum momento do seriado, esse fato se tornará uma ponta de presente, mas não como um sonho vivido pelo personagem, mas sim, como um devir futuro apresentado ao espectador, como se o sonho invocasse algo análogo à aceleração cinematográfica (DELEUZE, 2007).

As imagens-sonho ainda podem ser constituídas em sua produção técnica. Como afirma Deleuze, seja através de

fusões, superimpressões, desenquadramentos, movimentos complexos de câmera, efeitos especiais, manipulações de laboratório, chegando ao abstrato, tendendo à abstração, ou através dos cortes bruscos, chamados montagem-cut, que oferecem a sensação de imagens que são interrompidas aleatoriamente, tal qual ocorre nos sonhos (DELEUZE, 2007, p.75).

Assim, é possível transpor o efeito montagem-cut para as passagens de *flashforward* contidas em TIU. Grande parte dessas cenas são apresentadas por meio de cortes secos, em que não há nenhuma transição, transposição ou qualquer outro sinal de um devir futuro. Aliás, há indícios de que este é um recurso utilizado de forma proposital dentro da narrativa da série, uma vez que as imagens de futuro se apresentam sem qualquer enunciação, ao ponto de, talvez, gerar certa confusão para que se perceba que há uma cena refletida num futuro próximo, como foi mencionado na análise de prolepses na seção anterior.

Para Deleuze, a indiscernibilidade, diz respeito à impossibilidade de separar o virtual do atual, sendo que a atualização não é o oposto do virtual, mas a maneira pela qual a virtualidade se singulariza. Esse tempo fluido proposto por Deleuze na imagem-sonho pode ser entendido como outra modalidade em que o cinema se afasta do tempo narrativo e se aproxima do que se pode chamar de tempo-sonho, em que o

estado mental da pessoa a desconecta dos códigos lineares de organização do espaço causal entre passado, presente e futuro.

Diante desse contexto traçado a partir do pensamento de Deleuze, adaptado para a aplicação de analepses e prolepses em TIU, apresento um terceiro padrão identificado na decupagem da série, como mostra a figura 99.

FIGURA 99: PADRÃO 3



FONTE: O AUTOR.

A representação gráfica desse novo padrão demonstra que o passado se sobrepõe a si próprio, criando *flashback* (FB) seguido de *flashback* (FB) em dimensões temporais distintas, ligados a acontecimentos do tempo presente (TP). A intenção é demonstrar um padrão de repetição dentro de TIU que possa exemplificar, de forma adaptada, a utilização de imagem-lembrança como um chamamento do passado que, neste caso, é representado por uma sobreposição de lençóis com a intenção de explicar fatos, comportamentos e ações do tempo presente, conectando personagens e tecendo a trama por meio de interrupções cronológicas.

O primeiro exemplo está no episódio três da primeira temporada. Há uma sequência de cenas, em analepse, que mostra William e Laurell quando se encontraram pela primeira vez dentro de um ônibus. Em seguida, William reaparece no mesmo ônibus, mas agora sem Laurell e segurando um bebê recém-nascido no colo (Randall), cena retratada também em formato de analepse.

Além de representar o padrão 3, em que há dois momentos distintos de passado, é importante destacar alguns elementos que colaboram na identificação cronológica. A figura 100 retrata essa passagem.

FIGURA100: DUPLO PASSADO

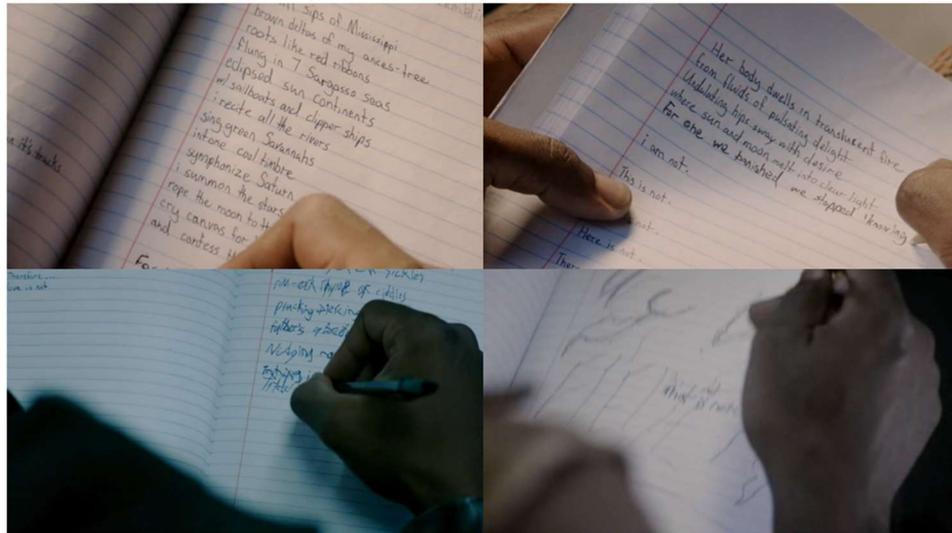


FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 1, EPISÓDIO 03 (AMAZON PRIME).

As duas imagens superiores retratam um passado mais distante, caracterizado pela presença de tons sépia e figurinos que caracterizam bem esse momento no tempo. As duas imagens inferiores são apresentadas em tons mais frios, não só por conta do momento dramático da trama, como também para caracterizar e sinalizar um passado mais recente que o anterior. Neste caso, é possível pensar, a partir do conceito adaptado de Deleuze, que há dois lençóis de passado sendo evocados para contextualizar o tempo presente, que é mostrado logo após essa sequência, quando Randall encontra William e o leva para sua casa.

Importante destacar uma outra passagem neste mesmo episódio que demonstra, metaforicamente, a mudança de comportamento de William por conta do uso de drogas. Apreciador de poesias, o pai biológico de Randall carrega consigo um caderno onde faz suas anotações e rascunhos. As interrupções cronológicas que demarcam um passado mais distante (de quando William conhece Laurell) e de um passado mais recente (de quando Randall é deixado no corpo de bombeiros pelo pai) também podem ser um indício de imagens-lembrança apresentadas em diferentes lençóis de passado (figura 101). As imagens superiores indicam o momento em que William conhece Laurell, ambos ainda sóbrios e felizes. As duas imagens inferiores retratam um outro lençol de passado, mais recente que o anterior, que mostram William completamente entregue ao vício.

FIGURA 101: CADERNO DE POESIAS



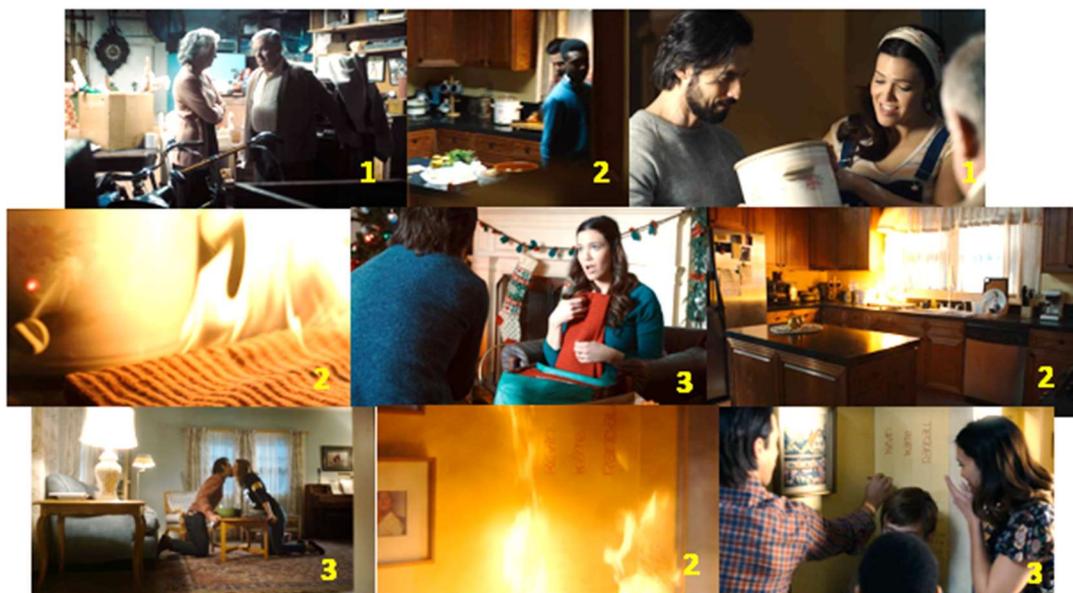
FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 1, EPISÓDIO 03 (AMAZON PRIME).

Como no exemplo anterior, os tons de cores e a grafia das letras no caderno denotam uma possível passagem temporal, ambas em diferentes momentos do passado. Nesse caso, é possível inferir que a sequência pode representar um tempo da memória (de William), mas também pode indicar passagem no tempo para explicar fatos do presente, como acontece na sequência, assim que Randall descobre que William e Rebecca se conheceram quando do momento de sua adoção.

O episódio treze da segunda temporada traz uma sequência extensa de analepses que apontam tempos cronológicos distintos. Nesse caso há um fator inusitado, pois a primeira passagem é apresentada sem que o espectador consiga situar o tempo da cena. Um casal de idosos parece organizar uma garagem para uma mudança. A partir de uma alternância de cenas é possível perceber que são vizinhos de Jack e Rebecca.

Conforme as cenas são mostradas, uma sequência de histórias paralelas é desvendada. De um lado são passagens da vida da família Pearson na nova casa, após ganharem uma panela elétrica dos vizinhos idosos; do outro, em um passado menos distante, a causa do incêndio na casa da família é revelada, mostrando a panela pegando fogo (figura 102).

FIGURA 102: A PANELA ELÉTRICA



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 2, EPISÓDIO 13 (AMAZON PRIME).

Os números inseridos na figura ajudam a entender melhor a presença do padrão 3. O número um refere-se à sequência de um passado mais remoto, quando Jack e Rebecca recebem a panela de presente; o número dois explica o princípio do incêndio; o número três mostra uma sequência aleatória de cenas da família na casa ao longo do tempo. Importante destacar que uma das funções da sequência três é representar o que chamo de “apagador de memórias”, pois há uma alternância de passagens que mostram momentos da família dentro da casa que vão sendo destruídos pelo incêndio. É possível perceber uma cena em que a altura de Kevin e marcada em uma parede que está sendo consumida pelo fogo, mas as cenas se passam em momentos distintos do passado.

Nesse caso é possível inferir que há um emaranhado de lençóis de passado representados por imagens-lembrança que, ao longo dos episódios da série, vão sendo acionados para costurar a trama e dar sentido à história. Em tempo, é preciso lembrar que esse episódio precede o capítulo que desvenda a morte de Jack. Então, penso que evocar essas imagens-lembrança pode ser uma tentativa de preparar o espectador para o anúncio da tragédia familiar.

O episódio dezessete da terceira temporada também apresenta características do padrão 3, porém, ao invés de mostrar sequências do passado conectadas ao tempo presente, há uma sequência de analepses encadeadas em um tempo cronológico

capaz de contar uma história ao espectador ao longo de um determinado tempo (figura 103).

FIGURA 103: R&B



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 3, EPISÓDIO 17 (AMAZON PRIME).

Esse episódio, que traz as iniciais de Randall e Beth no título, narra a história do casal desde seu primeiro encontro. Diferente dos exemplos apresentados até o momento, as interrupções cronológicas são apresentadas na ordem de acontecimento dos fatos, em que o ponto de partida e o ponto de chegada estão no tempo presente. A figura 103 indica o número que representa a sequência dessas cenas, sendo que o número um indica o tempo presente e os demais dão uma dimensão da relação do casal ao longo dos anos.

O arco narrativo apresenta começo meio e fim bastante claros e a caracterização dos personagens é um dos pontos que colaboram na identificação da passagem do tempo. Ao adaptar o pensamento deleuzeano para este contexto, é possível pensar que os acontecimentos vão sendo remanejados de acordo com o lençol do passado a que pertencem, tornando as imagens-lembrança parte da história que se deseja contar.

O episódio cinco da temporada cinco traz uma representação bastante clara do padrão 3 quando apresenta uma sequência randômica de cenas de tempo presente e passado (por meio de analepse). Após descobrir que está grávida, Kate procura por Marc para contar a ele sobre o bebê, enquanto assistem tv ela se lembra dos pais que gostavam de assistir ao mesmo filme. Nesse momento, outra cena em analepse é

inserida na sequência em que ela vê os pais sorrindo enquanto assistem ao filme. Em seguida, uma cena em tempo presente mostra Kate conversando com Marc. A sequência segue alternando cenas de presente e passado que explicam a história do aborto da personagem e ajudam a entender os conflitos que se apresentam no tempo presente (figura 104).

FIGURA 104: KATE E MARC 2



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 3, EPISÓDIO 17 (AMAZON PRIME).

Importante ressaltar que as imagens-lembrança dessa sequência possuem um elemento diegético capaz de fazer a ponte temporal da história: o filme *Apertem os cintos...o piloto sumiu!* que Marc e Kate assistem é o mesmo filme assistido por ela na companhia de seus pais (também em analepse). Neste caso a imagem-lembrança é, de fato, uma memória de Kate acionada a partir do filme na televisão. Ainda assim, há uma sequência de *flashbacks* que dão sentido aos acontecimentos do tempo presente.

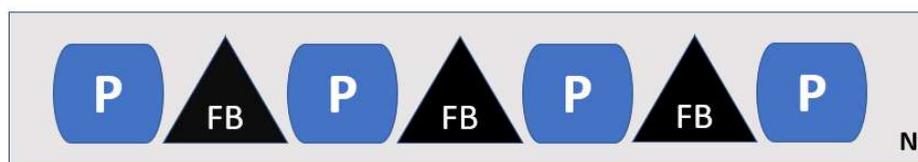
A intenção dessa seção foi incorporar o pensamento de Deleuze relacionado a imagem-lembrança e imagem-sonho de uma forma adaptada e torcida (como dito no início) para demonstrar que é possível criar conexões com analepses e prolepses inseridas na narrativa seriada. Entretanto essa correlação não foi capaz de explicar o fenômeno inserido em TIU quando presente, passado e futuro acontecem de modo consecutivo e alternado para dar sentido à trama da série. Então, a seção seguinte apresenta uma proposta conceitual para o fenômeno temporal identificado na série e que passo a denominar de multicronia.

3.2.2 Premissas da Multicronia

Para apresentar a proposta do conceito de multicronia, é preciso fazer algumas correlações importantes. Apesar da imagem-movimento refletir o curso do tempo, de forma empírica, a imagem-tempo traduz o tempo não mais medido pelo movimento, mas por ele próprio, como uma representação metafísica, como visto na seção anterior. Ademais, é importante trazer uma reflexão que conecta o pensamento de Deleuze (ainda que adaptado) ao conceito de prolepse e analepse: o fato de o passado tornar-se um antigo presente, e o futuro um presente porvir. Para Deleuze, a apresentação direta do tempo se dá de forma “transcendental, no sentido que Kant dá a esta palavra: o tempo sai dos eixos, e se apresenta em estado puro” (DELEUZE, 2007, p. 322). A partir disso, o autor traz um questionamento importante, que reflete diretamente na utilização de anacronias. Trata-se do espectador deixar de questionar o que será visto na próxima imagem, para questionar o que há para se ver na imagem. Como consequência é possível perceber o encadeamento de imagem por meio da imagem-lembrança ou da imagem-sonho.

Delineando o percurso apresentado até este ponto do estudo é preciso, então, relacionar e aplicar os conceitos já discutido e evidenciado à luz de dentro da narrativa seriada, nesse caso em TIU. O primeiro ponto trata da utilização de analepses em que o passado é evocado por meio de *flashbacks*, conforme demonstra a figura 105.

FIGURA 105: SEQUÊNCIA DE ANALEPSE

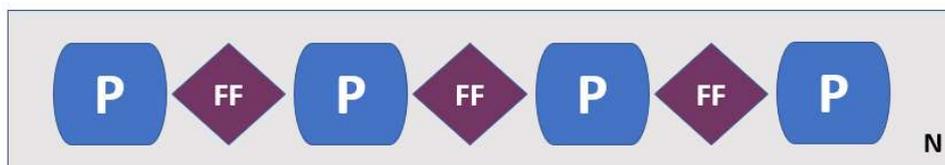


FONTE: O AUTOR

O arco narrativo (N) é composto por uma sequência de imagens que se alternam entre imagens do presente (P), que envolvem um ou mais personagens da trama, e imagens do passado que se apresentam por meio de *flashbacks* (FB), como inserções de imagens-lembrança, representando os lençóis do passado deleuzeanos. É possível dizer, ainda, que se tratam de interstícios que oscilam entre imagem lembrada (FB) e imagem factual (P).

O segundo ponto trata da utilização de prolepses em que o futuro é evocado por meio de *flashforwards*, conforme demonstra a figura 106.

FIGURA 106: SEQUÊNCIA DE PROLEPSE

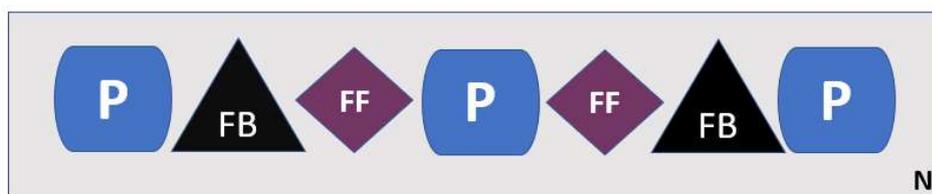


FONTE: O AUTOR

Nesse caso, o arco narrativo (N) é composto por uma sequência de imagens que se alternam entre imagens do presente (P), que envolvem um ou mais personagens da trama e imagens do futuro que se apresentam por meio de *flashforward* (FF), como inserções de imagens-sonho, representando um porvir. Da mesma forma que o modelo anterior, tratam-se de interstícios que oscilam entre imagem anunciada (FF) e imagem factual (P).

Ademais, a imagem apresentada na figura 107 traz o ponto de questionamento dessa pesquisa, onde se apresentam, de forma encadeada, consecutiva e randômica, imagens de tempo presente, passado e futuro.

FIGURA 107: SEQUÊNCIA DE MULTICRONIA



FONTE: O AUTOR

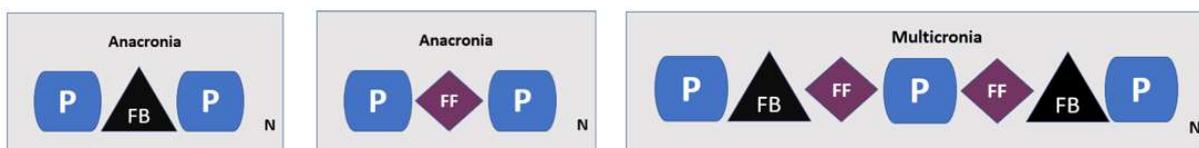
A partir da decupagem dos capítulos de TIU foi possível perceber esse fenômeno, não sendo possível caracterizá-los apenas como analepses e prolepses. Além disso, baseado no pensamento adaptado de Deleuze, também não é possível caracterizá-los apenas como imagem-lembrança ou imagem-sonho, já que os dois se encadeiam em uma mesma sequência de cena e são interrompidos por cenas do tempo presente.

É diante desse contexto que apresento nesse estudo o termo multicronia, cuja base conceitual está na utilização de recursos anacrônicos de forma consecutiva e

sequencial, sendo indissociáveis, uma vez que é justamente essa sequência (seja ela randômica ou não) de cenas em *flashbacks*, em *flashforward* e cenas no tempo presente que dão sentido à trama, inseridas no universo diegético. A partir do exposto, listo a seguir alguns pontos que sustentam o conceito apresentado.

O primeiro refere-se à apresentação de analepses e prolepses de forma conjunta e não isolada. Como visto nas seções anteriores, as anacronias se apresentam separadamente, ora em forma de *flashback*, ora em forma de *flashforward*, mas nunca de forma sequencial e encadeada, como se pretende definir com o conceito de multicronia. Até o momento, a teoria disponível versa sobre combinações de imagem-lembança e imagem do presente (tempo atual da narrativa), ou então imagem-sonho e imagem presente em sequência. Ambas apresentadas em momentos distintos, não de forma conjunta. Dentro do conceito de multicronia, essa barreira de diferenciação é quebrada, dando espaço para sequências em que é possível ter as três combinações ao mesmo tempo, conforme mostra a figura 108.

FIGURA 108: ANACRONIAS E MULTICRONIAS



FONTE: O AUTOR

O segundo ponto apresenta um outro viés da utilização de multicronia: a presença de *flashback*, *flashforward* e tempo presente para explicar um tema ou questão de destaque no episódio ou até mesmo desvendar questões trazidas de episódios anteriores. Especificamente em TIU esse recurso é aplicado no final dos episódios, quase como uma tentativa inversa de um *previously*. Ou seja, a narrativa tenta costurar, explicar, desvendar, mostrar algo relacionado à trama de forma que isso só seja possível por meio dessa sequência diversa caracterizada como multicronia.

O terceiro ponto recai também sobre os elementos diegéticos, já discutidos anteriormente. A presença de determinados objetos de cena, tanto em momentos de *flashback* ou *flashforward*, funcionam como elos capazes de criar conexões entre as dimensões temporais. Como na multicronia essas dimensões são encadeadas, o

espectador tem a oportunidade de interpretar, compreender elementos implícitos na trama que explicam parte dela.

O quarto ponto característico do recurso da multicronia refere-se à correlação criada entre as cenas. É por esse motivo que elas precisam necessariamente estar encadeadas não por ordem cronológica, mas por ordem de efeito de sentido já caracterizado como tempo da memória (até mesmo quando sequenciadas de forma randômica). O que Deleuze chama de espaços quaisquer vazios ou desconectados, passam a ser preenchidos e fazer sentido por meio da multicronia. Ademais, corroborando com esse pensamento, Umberto Eco discorre sobre os mundos da ficção científica e elabora os conceitos de metatopia e metacronia, que são antecipações ficcionais. Nesse sentido, o autor aponta que

enfim, o mundo possível representa uma fase futura do mundo real presente: e por mais que seja estruturalmente diverso do mundo real, o mundo possível é possível (e verossímil) exatamente porque as transformações a que foi submetido nada mais fazem do que completar as linhas de tendência do mundo real [...] (ECO, 1989, p. 168).

Por fim, é importante ressaltar que o efeito aqui caracterizado como multicronia corrobora na construção da lógica narrativa, composta por uma diversidade temporal entre passado, presente e futuro e que dá sentido à trama. Reforço que não se trata efetivamente de dar sentido ao tempo cronológico, mas sim ao tempo da narrativa fílmica. A partir do exposto, a tabela 3 apresenta uma comparação entre as características do recurso da anacronia em comparação ao novo conceito de multicronia.

TABELA 11: ANACRONIA X MULTICRONIA

ANACRONIA	MULTICRONIA
Recursos utilizados separados, ou em forma de analepse ou prolepse	Recursos utilizados de modo consecutivo e até mesmo randômico
Está ligado a um fato ou situação e não necessariamente à trama	Está ligado a trama e não a um fato ou situação isolada
Não acontece com sequência de cenas	Sempre é apresentado com uma sequência de cenas
Fenômeno memorial	Está ligado diretamente ao arco narrativo da trama
Evocação de passado OU futuro	Evocação de passado E futuro

FONTE: O AUTOR

Todas as reflexões apresentadas nessa seção me permitiram chegar a uma proposta de conceito para o novo termo que surge, considerando as definições e aplicações de anacronias e o fenômeno encontrado em TIU. Então, é possível definir multicronia como uma nova ordem de interrupção cronológica na narrativa, que utiliza

prolepses e analepses de forma sequencial (podendo ser randômica), capaz de produzir efeitos de sentido por meio de dinâmicas temporais que, inseridas no arco narrativo, podem unir as pontas da história e tecer a trama que se apresenta ao espectador.

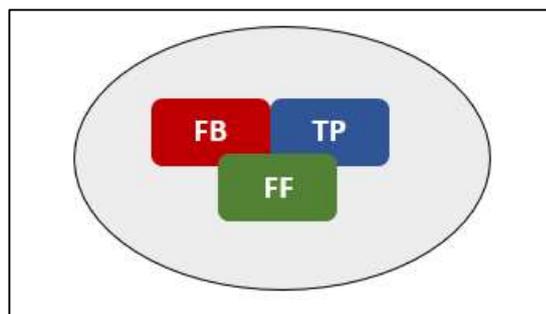
Uma das questões que diferencia a multicronia de uma ação anacrônica é o fato de utilizar o tempo da memória (não do personagem, mas da narrativa) no sentido de realizar conexões com o tempo presente. Por meio das pontes temporais entre passado e futuro o presente pode se estabelecer de forma clara ao espectador. Como se o que foi e o que será justificassem ou explicassem o que está sendo, o que não seria possível realizar a partir de um tempo meramente cronológico. A multicronia atua de forma direta no arco narrativo da trama, capaz de gerar ganchos de tensão expressivos e dar ainda mais sentido ao fenômeno do *previously*.

A partir dessa contextualização apresento na seção seguinte a aplicação do conceito de multicronia inserido em episódios específicos de TIU, com o objetivo de reforçar o conceito e identificar características do fenômeno inserido na narrativa seriada.

3.2.2.1 Multicronias Inseridas no Universo Diegético de *This is Us*

Seguindo as premissas dos padrões já criados para identificar as anacronias, apresento o padrão 4 (figura 109) como uma referência para a análise fílmica a ser apresentada em seguida. Os três elementos (FB/TP/FF) se embricam e acontecem de forma consecutiva, encadeada e em alguns momentos randômica, próximos da linguagem de videoclipe, geralmente ligados a um acontecimento ou fato específico da trama, traduzidos pelo conceito de multicronia já apresentado.

FIGURA 109: PADRÃO 4



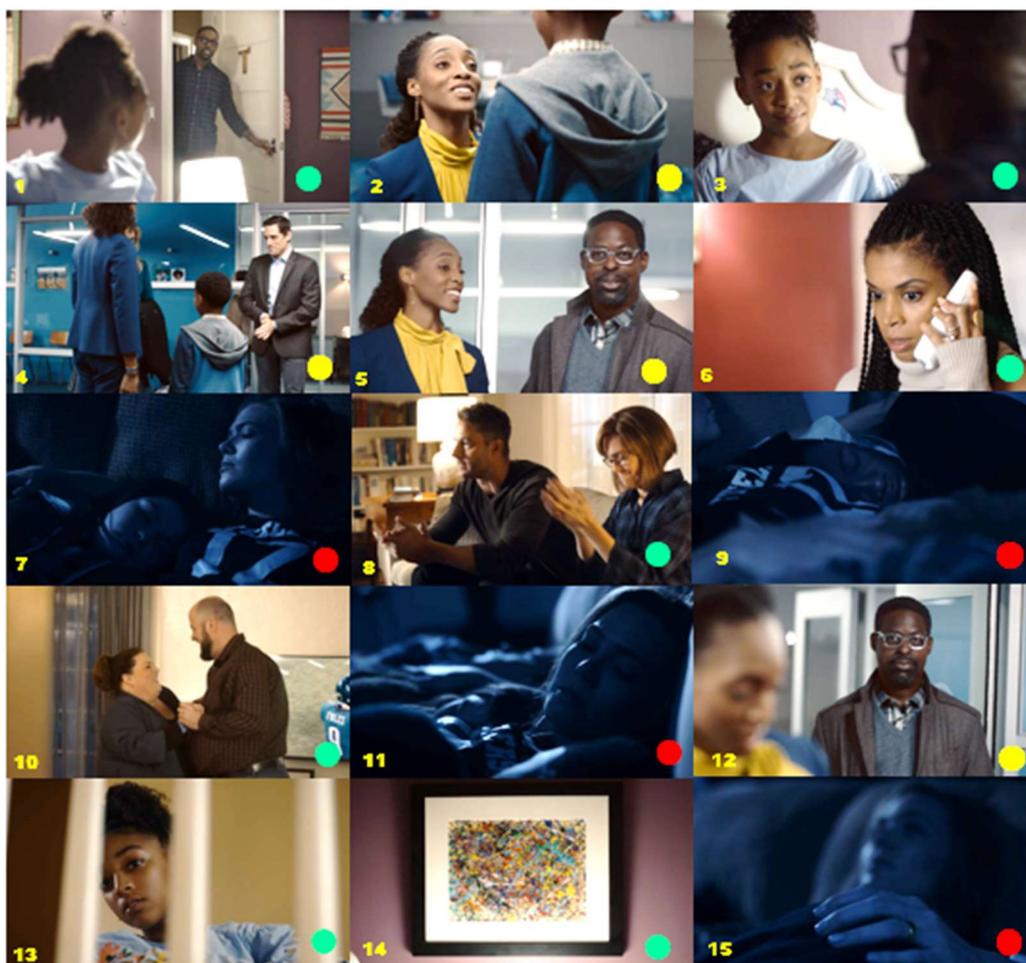
FONTE: O AUTOR

A primeira temporada da série não apresenta nenhuma ação de prolepse, o que inviabiliza também a presença de multicronia, uma vez que é necessária a presença de cenas no tempo presente, passado e também no futuro.

A primeira sequência analisada está no episódio quatorze da segunda temporada, justamente o que narra a morte de Jack. A figura 110 mostra essa sequência de multicronia. Para uma melhor compreensão do fenômeno, as cenas foram numeradas conforme a sequência da montagem do episódio. Além disso, marcações coloridas ajudam a compreender as passagens que representam analepse (bola vermelha), prolepse (bola amarela) e tempo presente (bola verde).

A primeira característica do efeito de multicronia nessa sequência é justamente a presença de pontes temporais ligando presente, passado e futuro. Outro ponto marcante é o encadeamento das imagens que aparecem de forma consecutiva, sem a interferência de outro tipo de imagem ou sequência que possa quebrar o ritmo da multicronia. Apesar de serem consecutivas, as imagens (localizadas em determinado tempo cronológico) não possuem uma lógica ou um padrão, pois são randômicas. Há uma predominância de cenas do tempo presente, mas que não prejudicam a caracterização da multicronia.

FIGURA 110: MULTICRONIA – EXEMPLO 1



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 2, EPISÓDIO 14 (AMAZON PRIME).

Ao analisar a sequência apresentada é possível identificar mais algumas características da multicronia aplicada na narrativa seriada. A primeira delas é que as cenas colaboram para o entendimento da trama, no sentido de elucidar fatos ou acontecimentos separados pelas pontes temporais. Um exemplo disso é o diálogo entre Randall e Tess. No tempo presente eles conversam sobre sua relação de pai e filha e fica evidente a vontade de Tess de se tornar assistente social. Em determinada parte do diálogo, Randall diz que consegue imaginar sua filha “trabalhando em um escritório muito charmoso”, fazendo uma referência ao futuro profissional da primogênita. A passagem em prolepse mostra exatamente esse cenário em que Randall busca a filha para jantar e ela está em seu escritório, mediando um processo de adoção. Em tempo, esse é outro fato que liga as sequências em tempos diferentes. No presente Tess diz que gosta muito das questões relacionadas à adoção e deixa a

entender que pode ser um caminho profissional que queira seguir, o que é comprovado nas cenas em prolepse.

Outro ponto que entrelaça as pontes temporais é justamente a morte de Jack. As cenas em analepse apresentam a família logo após a sua morte, ainda durante a madrugada do incêndio. Rebecca está deitada na cama com os três filhos, em um momento de reflexão. No tempo presente, Kevin, Rebecca e Kate mostram o que fazem no dia do aniversário da morte de Jack. Enquanto Rebecca faz a lasanha favorita do marido falecido, Kate assiste ao vídeo dela cantando, que foi gravado pelo pai no passado.

Há também elementos diegéticos apresentados na sequência de multicronia que ajudam o espectador a identificar as passagens de tempo e a conectar fatos da história. O primeiro deles é o jogo dos *Steelers* em dia de *Superbowl*. Importante lembrar que a morte de Jack ocorreu justamente em um dia de final do campeonato e, considerando a relação da família com o futebol americano, este elemento diegético pode ser considerado importante na contextualização da trama. A cena dez apontada na figura mostra uma televisão ao fundo com a imagem do jogo; na cena oito, Kevin e Rebecca assistem juntos ao final do campeonato também no tempo presente. Um terceiro elemento diegético aparece nessa sequência. O quadro pintado por Kevin, enquanto viveu em Nova Iorque no início de sua carreira, está agora no quarto de Tess, mas já apareceu algumas vezes em episódios anteriores. Por fim, a cena final traz um apelo dramático bastante significativo. Há um close na mão de Rebecca, focalizando sua aliança de casamento, o que pode representar toda sua tristeza pela perda do esposo.

Chamo a atenção para uma característica muito própria da multicronia e que está evidente na sequência apresentada: o entrelaçamento da história por meios das pontes temporais. É possível que o espectador da série consiga fazer as conexões necessárias para ligar os fatos, entender os acontecimentos e até projetar algumas situações que poderão ocorrer nos capítulos posteriores. Então, não se trata apenas de um encadeamento de cenas em tempos distintos, mas de uma sequência lógica de fatos capazes de explicar o arco narrativo da série.

A segunda sequência que pode ser caracterizada como multicronia está no episódio dezoito da terceira temporada, quando o futuro de Rebecca é desvendado e seu estado de saúde parece bastante frágil. Nesse caso, as primeiras cenas da

sequência são um pouco mais longas, quando comparadas ao primeiro exemplo. Entretanto, não deixam de estar de modo sequencial e consecutivo, uma das características essenciais da multicronia. A figura 111 retrata alguns *frames* dessas passagens.

FIGURA 111: MULTICRONIA – EXEMPLO 2



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 3, EPISÓDIO 18 (AMAZON PRIME).

Para uma melhor compreensão das cenas, sigo a mesma nomenclatura do exemplo anterior. Um dos destaques dessa sequência está na montagem. As cenas que retratam o tempo presente tendem a mostrar situações da família Pearson que parecem comuns aos personagens. A cena três demonstra a aproximação entre Randall e Beth após uma briga do casal. Já a cena cinco mostra a família se preparando para mudar definitivamente para a Filadélfia. Ainda no tempo presente, Kevin e Zoe decidem se separar e ela sai de casa, como mostram as cenas seis e dez. Na contramão dessa “mudança” que pode representar uma partida, as cenas sete e nove mostram a chegada do filho de Kate e Toby em casa, após um longo

tempo na UTI neonatal. Em seguida a cena doze retrata a chegada de Kevin, que vai passar um tempo com o sobrinho recém-nascido. As cenas apresentadas demonstram certa linearidade da trama, pelo menos no tempo presente. O mesmo acontece com as cenas em analepse. Rebecca é internada no hospital e deve passar a noite sozinha. Jack e as crianças decidem ir até lá para passarem a noite na companhia da mãe. Em princípio, parecem duas histórias paralelas que se passam em tempos distintos, sem apresentar alguma ponte temporal.

Entretanto, as cenas em prolepse estão inseridas nessa sequência justamente para fazer essas conexões, tornando essas passagens um exemplo de multicronia. No tempo futuro, Randall e Beth se encontram na casa de Rebecca e a cena deixa evidente que o casal continua junto no futuro, o que confirma a passagem do presente que mostra a reconciliação e a mudança para a Filadélfia.

Mas o destaque da sequência apresentada está, como dito anteriormente, na montagem primorosa, principalmente as sequências relacionadas a Randall e Rebeca. Em meio a cenas alternadas entre passado e futuro, Randall caminha na direção do quarto da mãe. Uma sequência de cortes secos alterna presente e passado até o encontro entre os dois personagens. Entre as cenas treze e dezoito essa alternância temporal é constante e parece conduzir o espectador a vivenciar esses dois momentos de forma simultânea. A trilha sonora colabora (e muito) para o tom dramático da cena.

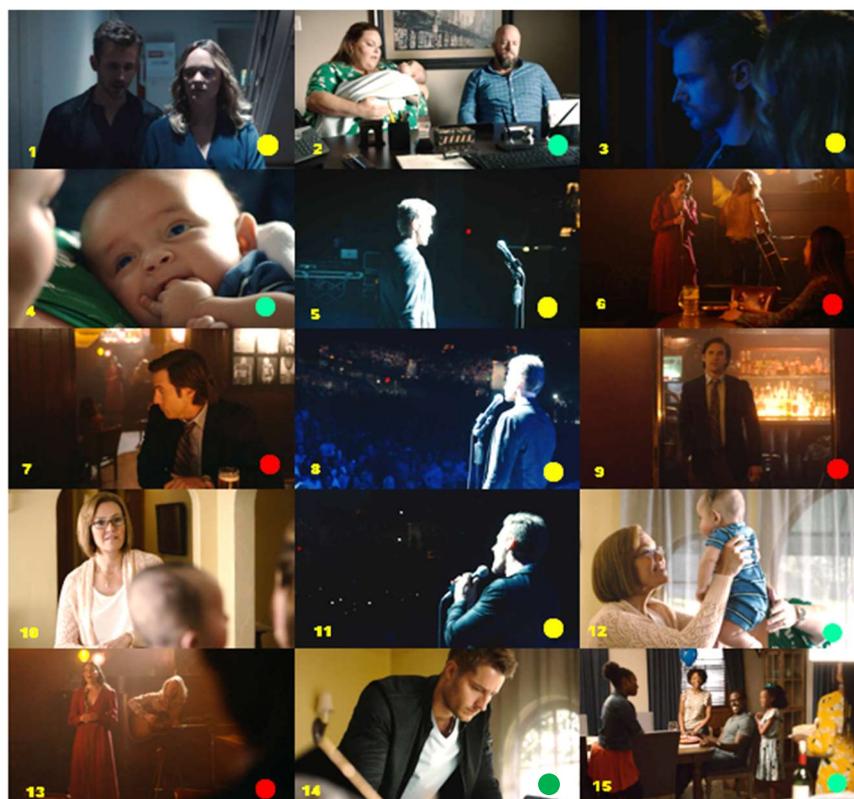
Ressalto o fato de que, nesse exemplo, as características da multicronia são evidenciadas não só pelo encadeamento das cenas, mas pelo fato de apresentar histórias que se passam paralelamente no passado e presente e que são conectadas por meio de pontes temporais de futuro. Isso mostra que a multicronia pode ser aplicada de formas diversas e que não há um protocolo único de inserção na narrativa fílmica, mas uma tentativa de produzir efeitos de sentido por meio de dinâmicas temporais.

Trago como destaque e, de forma detalhada, a sequência quinze e dezesseis, principalmente por conta da montagem, do monólogo e da ponte temporal que se apresenta. No caso do monólogo, a fala do personagem parece complementar as cenas em tempos diferentes. Enquanto o personagem diz “Olá mamãe, aqui é o Randall, seu filho Randall”, uma ponte temporal é criada a partir da montagem, que

alterna passagens do tempo presente e do futuro, criando uma conexão que explica toda a sequência de multicronia inserida na narrativa seriada.

O episódio um da quarta temporada apresenta mais um exemplo de multicronia. Porém, todo arco narrativo do episódio está centrado em um personagem específico: Jack Damon, filho de Kate e Toby. A figura 112 demonstra algumas dessas passagens.

FIGURA 112: MULTICRONIA – EXEMPLO 3



FONTE: THIS IS US, TEMPORADA 4, EPISÓDIO 1 (AMAZON PRIME).

Ao contrário dos dois exemplos anteriores, essa sequência é focada em dois personagens específicos: Rebecca e Jack Damon. As passagens no tempo presente se encarregam de contextualizar a deficiência visual de Jack. Após um tratamento sem sucesso, Kate e Toby recebem a notícia da cegueira permanente do filho. Diante do fato Rebecca parece se aproximar do neto, o que pode ser considerado um gancho para as conexões entre eles, apesar de as pontes temporais não deixarem esse fato tão evidente.

Mas há um elemento capaz de gerar efeitos de sentido para as interrupções cronológicas apresentadas nesse episódio: a música. As prolepses apresentam uma

dimensão da vida de Jack no futuro, demonstrando que ele se tornou um cantor de sucesso. Já as analepses mostram Rebecca cantando no bar de Pittsburg, logo depois de conhecer Jack Pearson.

Um detalhe que pode fortalecer essa conexão realizada pela música acontece no tempo passado, quando Rebecca faz uma declaração de amor para Jack e diz que ele a “faz sentir como se estivesse no maior palco do mundo”. De fato, é o lugar onde seu neto Jack está no tempo futuro. Assim, encontro nessa passagem mais uma característica da multicronia referente à sua capacidade de unir as pontas da história. Ainda em relação a montagem, a multicronia apresenta uma característica de sequências randômicas em menor escala quando relacionada aos exemplos anteriores. Mas isso não descaracteriza o fenômeno, pois o efeito randômico pode ser uma forma de apresentação das imagens, mas não é o único.

A partir dos exemplos analisados foi possível testar o conceito de multicronia apresentado na seção anterior. Destaco que as interrupções cronológicas, para o efeito da multicronia, precisam se apresentar em três momentos obrigatoriamente: presente, passado e futuro, como demonstrado. Outra característica do fenômeno está na necessidade de as passagens estarem em sequência e de forma consecutiva. Ou seja, a multicronia só se concretiza dentro da narrativa se as cenas forem consecutivas, pois parte do princípio que é o espectador o responsável por fazer as conexões e costurar a trama para entender a história.

Por fim, os efeitos de sentido precisam ser construídos através das pontes temporais. Em que pese, a sequência em formato de multicronia precisa garantir que os elementos diegéticos, a montagem, a caracterização e atuação dos personagens sejam facilitadores da produção desses efeitos. Como visto na análise, esse conjunto de fatores, aliados às interrupções cronológicas e pontes temporais justificam a presença, ou não, do fenômeno da multicronia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presença de interrupções cronológicas em produções cinematográficas e audiovisuais contribui, de forma considerável, para o campo de estudo da sétima arte. Os inúmeros caminhos possíveis, capazes de gerar reflexões sobre a relação entre tempo e narrativa, demonstram a importância e a relevância da pesquisa científica para o desenvolvimento da área de produção de imagens em movimento. Considero o estudo de narrativas seriadas um desses caminhos, motivo pelo qual se faz presente na tese.

Ao apresentar as considerações finais, é importante retomar a linha de pensamento que sustentou o estudo, bem como trazer à tona alguns pontos de maior relevância, indicar os ajustes de rota ao longo do desenvolvimento da tese e, ainda, apontar caminhos possíveis para dar continuidade ao tema, visitar conceitos e contextos ou trilhar novas possibilidades de reflexão. Ademais, considero, no mesmo grau de importância, a necessidade de evidenciar as descobertas e contribuições que surgiram durante o período de desenvolvimento da tese.

Compreender que TIU traz em sua narrativa um tempo diferente do cronológico, despertou em mim a curiosidade necessária para transformá-lo no *corpus* da pesquisa. Percebi que se trata de um tempo da memória, onde as imagens são apresentadas em um *looping* constante, capazes de embricar passado, presente e futuro de modo a apresentar a trama, produzir efeitos de sentido e contar uma história rica em detalhes. A narrativa aponta para temas relevantes, situações do cotidiano e fatos que são entrelaçados a partir de pontes temporais construídas justamente pelo tempo da memória.

O cerne da pesquisa reside na possibilidade de apresentar novas possibilidades e pontos de vista que suscitam a importância de relacionar questões relativas ao tempo (da memória) inserido nas narrativas audiovisuais. Para tanto, enveredo-me por caminhos (ou até mesmo encruzilhadas em determinados momentos) que me fizeram refletir e trazer alguma contribuição aos que, porventura, desejarem aventurar-se pelas mesmas trilhas que percorri.

Ao revisar a problemática da tese, resgato a intenção de investigar o modo como as dinâmicas temporais e as interrupções cronológicas estão inseridas no universo diegético das narrativas seriadas, especificamente em TIU. A compreensão do

conceito de analepse e prolepse foi o ponto de partida da investigação e tornou-se suporte para que as análises de determinadas interrupções cronológicas, inseridas em TIU, fossem discutidas ao ponto de trazer alguma contribuição à comunidade científica e aos apreciadores das imagens. A partir de pressupostos teóricos e conceituais, pude compreender a presença de anacronias inseridas na narrativa seriada e trazer conjecturas ao ponto de apresentar um novo conceito que possa contribuir para o estudo de interrupções cronológicas.

As hipóteses apresentadas no início do estudo foram mantidas, porém, houve uma adequação no que tange à utilização de anacronias em seriados televisivos. Explico: a primeira hipótese pressupunha apenas a identificação conceitual de anacronias inseridas em narrativas seriadas. Ao longo do estudo percebi que a questão teórica, apesar de crucial, não era o único ponto de composição da hipótese. Foi preciso buscar apoio nas obras cinematográficas e audiovisuais (especificamente as séries) para que fosse possível uma compreensão real do fenômeno. É inegável que, ao compreender os pressupostos teóricos, pude criar uma base sólida para o desenvolvimento da tese. Entretanto, evidenciar as aplicações e os resultados obtidos considerando o uso de anacronias, contribuiu para uma reflexão mais profunda dos termos e um direcionamento mais assertivo na construção dos capítulos da tese. A segunda hipótese foi confirmada quando busquei identificar o fenômeno das anacronias inseridas na narrativa seriada de forma consecutiva, encadeada e indispensável para a costura da trama. Percebi que o arcabouço teórico, até então disponíveis, não era suficiente para suportar o contexto e as características identificadas na narrativa de TIU. A partir disso, foi preciso construir uma proposta conceitual, capaz de sustentar o fenômeno identificado e que tornou-se o objetivo geral da tese.

Concernente aos objetivos específicos é importante retomá-los para uma verificação dos encaminhamentos realizados ao longo da elaboração da tese. O primeiro objetivo específico versa sobre a narrativa seriada. O propósito foi realizar uma investigação acerca dos conceitos relacionados ao tema e a identificação de modelos (ou pelo menos de características) que pudessem justificar a narrativa construída em TIU. O capítulo um trouxe algumas reflexões importantes gostaria de destacar.

A primeira está relacionada a uma contextualização histórico-temporal, que remonta aos tempos dos folhetins até a era do streaming. O termo *Peak TV* indica o processo de popularização dos seriados e o crescimento exponencial das produções em formato de série, que facilitaram o surgimento do efeito maratona. Uma segunda reflexão recai sobre o crescimento exponencial de acesso aos conteúdos de *streaming*, potencializado pelo momento pandêmico. Se por um lado a procura por produtos seriados aumentou, por outro instalou-se a chamada cultura do conforto, onde os indivíduos buscaram certo consolo ao revisitar conteúdos que remetessem à liberdade por ora suprimida pela pandemia. Importante frisar que apresento o contexto pandêmico, trazendo fatos e dados relacionados às produções audiovisuais, no intuito de contextualizar o momento de construção da tese e pelo reflexo criado pela imposição do isolamento social.

Um segundo ponto de reflexão importante que a tese propõe, a partir do primeiro objetivo específico, está relacionado ao termo “*binge-watching*”, considerado um sinônimo do ato de maratona séries e que também ganha força por conta do isolamento social. Saccomori (2016) chama esse fenômeno de “maratona midiática”, capaz caracterizar o espectador como um *binge-racer*, que identifica um consumidor de produções seriadas mais vigoroso.

O terceiro e último ponto, que fecha a discussão que envolve o primeiro objetivo específico, recai sobre as teorias da narrativa seriada. Destaco a relevância dos ganchos de tensão, responsáveis pelo elo capaz de unir os episódios e manter a atenção do espectador para o episódio seguinte. Além disso, a alternância desigual também merece destaque, pois apesar de distintos, os episódios apresentam alguma ligação, seja em relação aos personagens, lugares ou até mesmo conflitos inseridos na trama. Por fim, a estética da repetição, apontada por Calabrese (1987), mostra diversos caminhos para a produção de narrativas seriadas, seja com histórias distintas ou conectadas, entretanto, o autor reforça a importância de uma conexão profunda com o espectador. Transpondo essas questões para TIU, os ganchos de tensão, a alternância desigual e a estética da repetição são recorrentes na série e comprovam sua importância, no sentido de criar um arco narrativo forte, que sustenta uma quantidade considerável de episódios e temporadas e que é capaz de criar, ao longo do tempo, uma conexão significativa com o espectador. Ademais, é importante ressaltar que, com o crescimento do streaming, novos modelos de narrativas seriadas

podem surgir para acompanhar as transformações geradas pela tecnologia e mudanças no comportamento do consumidor de narrativas seriadas.

O segundo objetivo específico aponta para a necessidade de traçar um panorama do impacto da pandemia no consumo de séries e produções audiovisuais variadas. De fato, o cenário apresentado não influencia, de forma direta, no cerne da tese que trata de interrupções cronológicas. Entretanto, é importante relatar que o *corpus* da tese foi selecionado justamente no momento pandêmico. Aliás, grande parte do conteúdo que compõe o estudo foi elaborado durante o período de confinamento. A partir dos dados inseridos no capítulo um e da relevância para a produção seriada, considere importante registrar fatos e dados capazes de gerar um panorama (mesmo que geral) do impacto da pandemia em relação ao consumo de produções seriadas. Em tempo, lembro que o contexto gerado pela corona vírus também foi retratado em TIU, na temporada cinco.

O terceiro objetivo específico busca esclarecer o conceito de diegese e os elementos que a compõe, além de demonstrar a importância de personagens bem construídos que dão sentido à história e a torna verossímil. O capítulo dois apresenta uma análise que destaca alguns dos elementos diegéticos inseridos em TIU. Por meio das características apresentadas, foi possível identificar processos de construção de personagens a partir da teoria. Importante destacar que, de certa forma, os personagens cumprem o papel de provocar mudanças em suas personalidades no decorrer da história. E justamente por conta dessas mudanças que foi possível perceber alguns laços criados entre os personagens da trama, além de aumentar a probabilidade de conexão mais forte com o espectador. Haja visto a quantidade de seguidores vinculados às páginas nas redes sociais que tratam das questões relacionadas à série.

O quarto objetivo específico visa compreender e identificar as dinâmicas temporais inseridas nas narrativas seriadas, principalmente por meio de anacronias. O capítulo três apresenta, de forma teórica e por meio de análises, as premissas inerentes a analepses e prolepses. Destaco que a conceituação de analepse confirma a hipótese de uma bibliografia robusta acerca do assunto, o que possibilitou uma descrição detalhada do termo e as características que o compõe. As análises das sequências em analepse inseridas em TIU foram apresentadas logo após sua definição e caracterização. Isso fez com que a análise se tornasse mais fluida e mais

clara, quando relacionada a teoria. Um ponto de destaque na análise de analepses está na quantidade de cenas disponíveis, o que dificultou a seleção das sequências apresentadas na tese. Com isso, será possível desenvolver outros estudos, possivelmente em formato de artigos, para publicações posteriores.

A etapa de análise das cenas em analepse confirmou alguns apontamentos trazidos da teoria. A partir da criação do padrão 1 e de critérios de análise bem definidos, pude perceber que a utilização do *flashback* em narrativas seriadas, especificamente em TIU, permite que pontes temporais ofereçam ao espectador indícios capazes de ligar alguns fatos da trama. Outro ponto importante é a criação de ganchos de tensão criados a partir de analepses, capazes de prender a atenção do espectador e tecer a trama da narrativa entre um episódio e outro. Ademais, o recurso de analepse foi importante para a identificação de traços psicológicos relevantes, principalmente dos personagens protagonistas, um dos fatores determinantes para a construção de uma narrativa robusta, conforme apontado na seção de construção de personagens. Outro ponto relevante que sobressai no momento de análise é a utilização de jogos de câmera aliados ao recurso de analepse. Em algumas passagens analisadas, um determinado enquadramento era repetido tanto no tempo presente quanto no passado, dando uma sensação de *déjà-vu*, o que pode aumentar a carga dramática da cena e as conexões temporais. Em tempo, a temporada dois traz três episódios em sequência que contam a história dos três irmãos durante a infância. Apesar de ser dedicado um episódio para cada personagem, há cenas exatamente iguais, captadas por ângulos diferentes. Cada câmera capta a percepção sob o ponto de vista de um irmão específico. Isso pode demonstrar que, a partir de analepses, é possível apresentar diversos pontos de vista de uma mesma história, assim como acontece em *Rashomon* (1950). Por fim, as passagens em analepses também servem para contar histórias paralelas ao tempo presente que, em um momento específico da trama (geralmente no final do episódio) se complementam, entregam algum fato inusitado ao espectador, ou explicam as pontas soltas da história. Elementos diegéticos também colaboram na construção das sequências em analepse. O carro da família, o colar de Rebecca, a fita VHS de Kate são exemplos de objetos de cena que dão ainda mais sentido aos momentos de *flashback*. Por fim, outra contribuição relevante, extraída das análises, diz respeito à linguagem cinematográfica. Em algumas passagens é possível identificar elementos

semelhantes à linguagem de videoclipe. Aliado a elementos não diegéticos (como trilha sonora) o *flashback* parece deixar um legado, uma mensagem a ser captada pelo espectador.

Sobre o recurso da prolepse, a outra suspeita apontada na introdução também se confirma. De fato, o referencial teórico disponível sobre o tema é expressivamente menor quando comparado a analepse. Ainda assim, foi possível estabelecer alguns critérios que justificam a utilização desse recurso. Destaco os dois principais, que aparecem com frequência no material decupado.

O primeiro refere-se ao ato de antecipar acontecimentos, mas de forma superficial, sem dar *spoilers* que possam resolver a trama antes do tempo. A maioria das cenas em prolepse apresentam fatos inéditos ou, ao menos, uma característica que o espectador não consegue decifrar. Isso demonstra uma de suas funções principais. O segundo critério é a intenção de despertar a curiosidade do espectador, ou até mesmo confundi-lo. Aliado a isso, há grandes chances de criar ganchos de tensão bastante efusivos. As duas características apresentadas são constantes na maioria das cenas em prolepse. A partir dos resultados da análise fílmica foi possível identificar algumas características relevantes, presentes em TIU. A primeira, está no fato de que algumas passagens de futuro não dão indícios claros, capazes de situar o espectador na história. Essa “demora” pode causar algum incômodo em quem assiste ao episódio. O segundo é que a prolepse é capaz de dar sentido à narrativa quando apresenta indícios no tempo futuro que explicam acontecimentos do tempo presente, como é o caso da aliança na Mão de Beth, indicando que ela e Randall estarão juntos em algum momento futuro. O terceiro, um contraponto em relação ao segundo, é que nem sempre a prolepse apresenta indícios claros suficientes ao ponto de serem percebidos pelo espectador, como é o caso do bilhete na mão de Kevin com o logotipo do “Big Three Homes”. Por fim, destaco uma possibilidade interessante presente em TIU, onde o tempo futuro pode, em algum momento da trama, tornar-se um tempo presente. A passagem que mostra Rebecca perdida em uma das comemorações do Dia de Ação de Graças é mostrada em dois momentos distintos: primeiro em prolepse e depois como tempo presente.

Finalizadas as análises de analepses e prolepses, a decupagem das cenas mostrou que algumas sequências apresentavam características diferentes que não se enquadravam nos preceitos de anacronia apresentados. Foi preciso compreender

melhor o fenômeno e suas características para, então, propor uma nova forma de análise das cenas. Assim, determinei algumas características das sequências decupadas, a fim de encontrar algum padrão. Com isso, algumas características foram se repetindo durante o processo de análise. A primeira delas é o fato de as cenas serem encadeadas. As passagens apresentaram um formato de montagem em que passado, presente e futuro eram inseridos um “colado” no outro, dando a impressão de encadeamento. A segunda característica é que as cenas estavam encadeadas (de forma randômica, mas sempre apresentado cenas do tempo presente, passado e futuro) e ao mesmo tempo sequenciadas, sem que houvesse interrupção da alternância entre os tempos. Por fim, a terceira característica identificada recai sobre o fato de, ao final da sequência, era apresentado um fato ou algum gancho de tensão que podia explicar parte da trama que estava fluando, ou que ainda permanecia sem um desfecho claro e plausível. Então, ao identificar essas características e compreender que estabeleciam um padrão que não atendia os preceitos de analepse ou prolepse, entendi a necessidade de propor um termo ou conceito que possibilitasse a categorização e averiguação das cenas não analisadas, disponíveis no material decupado.

Nesse momento apresento na tese o termo “multicronia” que, por definição, trata-se de uma nova ordem de interrupção cronológica na narrativa, que utiliza prolepses e analepses de forma sequencial (podendo ser randômica), capaz de produzir efeitos de sentido por meio de dinâmicas temporais que, inseridas no arco narrativo, podem unir as pontas da história e tecer a trama que se apresenta ao espectador.

O passo seguinte foi, enfim, identificar as características da multicronia inseridas na narrativa de TIU. Foram apresentadas três sequências capazes de demonstrar as características que compõem o termo. Destaco que o trabalho de análise não só confirmou a possibilidade de utilização do termo, como apresentou outras características passíveis de análise, que ainda não tinham sido consideradas, quando da criação do conceito. Uma questão relevante que surgiu durante a análise refere-se à quantidade de cenas. Não há uma divisão igualitária de cenas em analepse, prolepse e tempo presente. As três sequências apresentadas apresentam quantidades diferentes entre si. Enquanto uma apresenta mais cenas do presente, na outra há predominância de analepse. Então, não é uma condição da multicronia apresentar uma divisão de cenas e tempos distintos na mesma quantidade. Outra

questão não considerada no conceito do termo refere-se aos objetos de cena. A sequência de multicronia pode apresentar objetos de cena que ajudam o espectador a construir as pontes temporais e realizar conexões que colaboram para o entendimento dos efeitos de sentido que se apresentam na narrativa da série.

Portanto, a tese cumpre os cinco objetivos específicos indicados, uma vez que o quinto trata, justamente, da análise fílmica de 5 temporadas de TIU, já descritas ao longo dos parágrafos precedentes.

Importante ressaltar a contribuição significativa da metodologia de análise fílmica desenvolvida para a tese. O processo de decupagem foi primordial para identificar, de forma precisa, as interrupções cronológicas ao longo de cada temporada e sua relação com a narrativa seriada.

Apesar de denso (e ousado dizer exaustivo) o estudo de interrupções cronológicas não finda nessas considerações finais. Ao contrário, o que trago aqui é uma ponta de um *iceberg* capaz de afundar dois *Titanics*. Há muitos outros caminhos a desbravar, testar, discutir ou traçar rotas alternativas. Minha intenção foi apenas abrir uma trilha e torcer para que ela sirva de inspiração para muitas outras que virão. Algumas possibilidades eu já consigo enxergar daqui. A primeira delas é justamente a necessidade de tensionar mais o conceito criado e apresentado no estudo. Além disso, a sexta temporada do seriado não coube nessa tese, mas poderá ser uma continuação dela. Há inúmeras possibilidades de verificação, adequação e atualização do termo multicronia, ele não é imutável e deve estar em constante transformação. Outra vertente possível é analisar as interrupções cronológicas sob a ótica do melodrama. TIU apresenta características abundantes do gênero dramático, capazes de gerar discussões de extrema relevância se considerarmos a conexão entre as pontes temporais e a caracterização dos personagens do seriado. Há a possibilidade de discutir sobre projeção e identificação (à luz de Morin, por exemplo) para entender por que nos identificamos tanto com os personagens de TIU e suas histórias. É possível enveredarmos para o campo das questões poéticas relacionadas às passagens temporais e aos personagens inseridos na trama. Enfim, seja por meio de prolepses, analepses ou multicronias, esse é o verdadeiro sentido da pesquisa científica: gerar mais inquietações para formar pesquisadores cada vez mais críticos, conscientes e transformadores. Outra possibilidade relevante é realizar estudos que

busquem resultados de recepção da mensagem, no sentido de verificar dados em outras perspectivas

Dessa jornada o que me resta é a saudade do *previously*, é saber que não haverá uma sétima temporada de TIU, é o susto no final de cada episódio. Mas também sobra gratidão e sentimento de dever cumprido. Gratidão por aqueles que compartilharam comigo parte dessa jornada. Afinal, não se trata somente de “me”, mas sim de “us”. Que jornada incrível! Obrigado família Pearson!

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. A imagem. Campinas: Papirus, 1993.

_____ Dicionário teórico e crítico de cinema. Campinas: Papirus, 2003.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. A análise do filme. Tradução de Marcelo Félix. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009.

BALOGH, Anna Maria. Os replicantes: séries e seriados; As Minisséries: La creme de la creme. In: O discurso ficcional na TV. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2002.

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

_____ Film Futures. SubStance · University of Wisconsin Press · Issue 97 (Volume 31, Number 1), 2002.

BRAIT, Beth. A personagem. 8ª ed. São Paulo: Ática, 2006.

BRITO, João Batista. Amadas imagens, imagens amadas: Ensaio de crítica e teoria do cinema. São Paulo: Ateliê Editorial 1995.

BULHOES, Marcelo. REVISTA ALCEU - v. 9 - n.18 - p. 48 a 55 - jan./jun. 2009.

CALEBRESE, Omar. La era neobarroca. Madri: Cátedra, 1987.

CAMPOS, Flavio de. Roteiro de cinema e televisão: A arte e técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

CANDIDO, Antonio et al. A personagem de ficção. 11ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.

CASSETTI, Francesco; Di CHIO, Federico. Cómo analizar un film. Barcelona: Paidós, 2013.

CARLOS, Cássio Starling. Em tempo real: Lost, 24 horas, Sex and the city e o impacto das novas séries de TV. São Paulo: Editora Alameda, 2006.

CARVALHO, Marcelo. As bifurcações do tempo: considerações sobre três figuras temporais no filme Serras da Desordem, de Andrea Tonacci. REVISTA CONTRACAMPO, v. 38, p. 54-67, 2019.

COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro. 5 ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

CONVIVA. Streaming in the time of coronavirus. Conviva, [s. l.], 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3qRk3mu>. Acesso em: 5 dez. 2021.

CHATMAN, Seymour. Story and discourse. New York: Cornell University press, 1978.

DAMASCENO, Alex. Além do flashback: estéticas audiovisuais do fenômeno da lembrança. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/view/57041/60037>. Acesso em 15 de julho de 2022.

DELEUZE, Gilles. A imagem-tempo. São Paulo: Brasiliense, 2007.

DEMARIA, Meghan. Why are flashbacks so important to your favorite tv shows?. Disponível em: <https://www.refinery29.com/2017/02/139374/flashbacks-tv-shows-popular-trope>. Acesso em: 18 jan. 2022.

ECO, Umberto. Viagem na irrealidade cotidiana. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

_____ A inovação no seriado. In: Sobre os espelhos e outros ensaios. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. As séries televisivas. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.

ETTENHOFER, Valerie. 'Lost' and the legacy of non linear tv. Disponível em: <https://filmschoolrejects.com/lost-legacy-of-non-linear-tv/> . Acesso em: 18 nov. 2021.

FIELD, Syd. Manual do roteiro. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

GARDIES, René (org.). Compreender o cinema e as imagens. Lisboa: 2008.

GAUDREULT, André & JOST, François. A narrativa cinematográfica. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.

GENETTE, Gérard. Discurso da narrativa: ensaio de método. Trad. Fernando Cabral Martins. Lisboa: Vega, 1995.

_____ Discurso da Narrativa, Lisboa: Arcádia, 1979.

GOMES, Paulo Emílio Salles Gomes. "A personagem cinematográfica". In: Candido, Antonio et al. A personagem de ficção. 11ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.

GOMERY, Douglas. A History of Broadcasting in the United States. Nova Jersey: Wiley-Blackwell, 2008.

GUIMARÃES, Denise A. D. Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais. Porto Alegre: Sulinas, 2007.

_____ Trans/re/formulações signicas da imagem-sonho deleuziana no videoclipe ET, de Kate Perry. Intexto, Porto Alegre, UFRGS, n. 37, p. 369-393, set/dez. 2016.

_____. Onirossignos deleuzianos no videoclipe Hyperballad: interfaces cinematográficas. Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia. Porto Alegre, v. 21, n. 3, p. 1192-1218, setembro-dezembro 2014.

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

JENNER, Mareike. Netflix and the re-invention of television. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, 2018.

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

KANTAR IBOPE. Inside TV: experiência, influência e as novas dimensões do vídeo. Kantar Ibope, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/36dUL8s>. Acesso em: 6 jul. 2021.

MACIEL, Luís Carlos. O poder do clímax: fundamentos do roteiro de cinema e TV. São Paulo: Editora Record, 2003.

MCDONALD, K., & SMITH-ROWSEY, D. (eds.) The Netflix effect: Technology and entertainment in the 21 century. New York, NY: Bloomsbury, (2016).

McCORMICK, C. J. Forward Is the Battle Cry: Binge-Viewing Netflix's House of Cards. In: McDonald, K., Smith-Rowsey, D. (Orgs.). The Netflix Effect: Technology and Entertainment in the 21st Century. London: Bloomsbury Publishing Inc, 2015.

MACHADO, Arlindo. Televisão levada a sério. S. Paulo: SENAC, 2000.

_____. A narrativa seriada: categorias e modalidades. Anais. São Paulo: ECA-USP, 1999.

MARQUES, José. TVs e jornais lideram índice de confiança em informações sobre coronavírus, diz Datafolha. Folha de S.Paulo, São Paulo, 23 mar. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3h9q22x>. Acesso em 24/04/2021.

MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. São Paulo: Brasiliense, 1990.

METZ, Christian. A significação do cinema. Trad. Jean-Claude Bernardet. 1972.

MITTEL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. Revista Matrizes, número 5, janeiro. São Paulo: Universidade de São Paulo (USP). Disponível em: <http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/337>. Acesso em 05/11/2021.

MOREIRA, Lilian Fontes. A narrativa seriada televisiva: O seriado Mandrake produzido para a TV a cabo. Disponível em <https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/article/view/36688>. Acesso em 16/11/2021.

MURRAY, Janet H. Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução de Elissa Khoury, Marcelo Fernandez Cuzziol. - São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

Número de assinantes da Netflix passa de 100 milhões e lucro sobe 60%. 18 de Julho de 2017. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/numero-de-assinantes-da-netflix-passa-de-100-milhoes-lucro-sobe-60-21602347> . Acesso em: 22 jan. 2018.

NUNES, Benedito. Narrativa Histórica e Narrativa Ficcional. IN RIEDEL, D. C. Narrativa, Ficção, História. Rio de Janeiro: 1988.

_____. O Tempo na narrativa. São Paulo: Editora Ática S.A, 1995.

O'DONNELL, Victoria. Television criticism. Thousand Oaks: Sage, 2007.

PALLOTTINI, Renata. Dramaturgia de televisão. São Paulo: Moderna, 1998. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

_____. Dramaturgia: construção do personagem. São Paulo: Editora África, 1989.

PENAFRIA, Manuela. Análise de filmes: conceitos e metodologias. In. Anais...I Congresso SOPCOM, Abril 2009. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 31 set. 2013.

PITTMAN, Matthew; SHEEHAN, Kim. Sprinting a media marathon: Uses and gratifications of binge-watching television through Netflix. First Monday, v. 20, n. 10, 2015.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. Dicionário de teoria da narrativa. São Paulo: Ática, 1988.

REZENDE, Humberto de C.; GOMIDE, João Victor Boechat. Maratonas de vídeo e a nova forma dominante de se consumir e produzir séries de televisão. Revista Lusófona de Estudos Culturais, vol. 3, n. 2, p. 73 – 8, 2017.

SACCOMORI, Camila. Práticas de binge-watching na era digital: novas experiências de consumo de seriados em maratonas no Netflix. 2016. 246 fls. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

SANTAELLA, Lucia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. Revista Famecos, Porto Alegre, v. 10, n. 22 dez. 2003.

SHEFFIELD, Rob. How We Went From Television's Golden Age to 'Peak TV' Blues. In: Rolling Stone, 15 september, 2015. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/tv/features/how-we-went-from-televisions-golden-age-to-peak-tv-blues-20150915> . Acesso em: 13 jan. 2022.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (Orgs.). O Cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

SOURIAU, Étienne. L'univers filmique. Paris: Flammarion Éditeur, 1953.

THOMPSON, Kristin. Storytelling in Film and Television. Cambridge, MA: Harvard UP, 2003.

VANOYE, Francis. Ensaio sobre a análise fílmica. 7. ed. São Paulo: Papirus Editora, 2014.

VILCHES, Lorenzo. Play it again, Sam. Anàlisi, Barcelona, v. 1, n. 9, p. 57–70, 1984.

ZALDÍVAR, Karla H. Developing a typology of Netflix marathon-watchers: We are not the same, we don't watch the same. Tese (Mestrado em Comunicação) - School of Communication, Universiteit van Amsterdam. Amsterdã. 2019.