

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

DANIEL DALPIZZOLO

**ARRESTED DEVELOPMENT E A NARRATIVA
HIPERTEXTUAL**

PASSO FUNDO

2014

DANIEL DALPIZZOLO

**ARRESTED DEVELOPMENT E A NARRATIVA
HIPERTEXTUAL**

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo da Universidade de Passo Fundo, para obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo, sob a orientação do professor Ms. Fábio Rockenbach.

PASSO FUNDO

2014

AGRADECIMENTO

À minha amada Janniny, pelas importantes contribuições ao trabalho, por todo afeto e generosidade. Seu apoio foi fundamental para a conclusão deste ciclo da minha trajetória.

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo estudar os aspectos hipertextuais da narrativa da quarta temporada de *Arrested Development*, série transmitida pela plataforma de *streaming Netflix*. Para a análise, foram revistos conceitos de narrativa, narrativa cinematográfica, hipertexto e *web*, a fim de embasar a análise de conteúdo estabelecida. A metodologia implica em um estudo sobre a estrutura e a veiculação da série a partir das relações de frequência e ordem na narrativa, traçando um comparativo com características do campo hipertextual, fundamentais para a relação entre obra e espectador.

Palavras-chave: *storytelling*, discurso narrativo, montagem, hipertextualidade, audiovisual na internet.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.....	41
Figura 2.....	42
Figura 3.....	42
Figura 4.....	45
Figura 5.....	45
Figura 6.....	45
Figura 7.....	46
Figura 8.....	47
Figura 9.....	51

LISTA DE TABELAS

Tabela 1.....	43
Tabela 2.....	49

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. NARRATIVA.....	10
2.1 Elementos da história.....	14
2.2 Discurso e tempo.....	18
3. NARRATIVA NO CINEMA E NA WEB.....	22
3.1 Elementos da narrativa cinematográfica.....	22
3.2 Hipertexto e narrativa na web.....	29
4. METODOLOGIA E ANÁLISE.....	35
4.1 Análise de conteúdo.....	35
4.2 Objeto de estudo.....	36
4.2.1 Netflix.....	36
4.2.2 Arrested Development.....	37
4.3 Arrested Development e a narrativa hipertextual.....	39
4.3.1 Ordem e frequência na narrativa.....	40
4.3.2 O hipertexto narrativo.....	47
4.3.3 Concepção e repercussão.....	50
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	54

1. INTRODUÇÃO

As narrativas desenvolvidas a partir da linguagem hipertextual motivaram diversos artistas do século XX e XXI a romperem a linearidade das suas histórias, produzindo obras que desafiam nossa cognição e convidam-nos a experimentar novos caminhos para a compreensão das *storytellings*. Sem a progressão linear das histórias contadas sob a estrutura narrativa tradicional, estas obras propõem um exercício criativo particular na construção de seu discurso narrativo, evidenciando explicitamente a manipulação do autor à história que se propõe a relatar e, ao mesmo tempo, oferecendo-nos ferramentas para interagir decisivamente com a obra em busca de referências e sentidos.

Na literatura, encontramos exemplos de narrativas hipertextuais desde os célebres contos de Jorge Luis Borges, como *A Biblioteca de Babel* (1941) e *O Jardim de Veredas Que Se Bifurcam* (1941), ao aclamado romance *O Jogo da Amarelinha* (1963), de Júlio Cortázar, incluindo títulos como *O Dicionário Kazar* (1984), de Milorad Pavitch, e mais recentemente *O Livro dos Nomes* (2008), de Maria Esther Maciel.

Cada qual com suas singularidades, estas obras constituem um conjunto de narrativas que compartilham entre si um interesse em comum: o de desestabilizar a progressão linear da escrita e, com uma base formada por múltiplos hipertextos, convidar o leitor a conceber seu próprio caminho para a interpretação do enredo, das motivações de seus personagens, das extremidades do recorte temporal (início e fim) e da progressão das ações apresentadas.

A prática hipertextual da narrativa também é muito explorada no audiovisual. Se desde as primeiras teorias de Hugo Münsterberg, desenvolvidas na segunda década do século XX, o cinema já era observado como uma invenção cujo processo de funcionamento era similar ao da mente humana, o tempo justificaria tal afirmação com inúmeras obras que romperiam com a tradição da linearidade, concebendo, através do processo de montagem, caminhos similares ao do próprio pensamento, convocando o espectador não apenas a interpretar, mas também a ressignificar constantemente as imagens, relacionando-as com imagens anteriores ou posteriores para serem compreendidas no contexto geral da trama.

De *Cidadão Kane* (Orson Welles, 1941) a *Tabu* (Miguel Gomes, 2012), são inúmeras as produções cinematográficas nas quais a progressão e a perspectiva das ações são embaralhadas para romper o desenvolvimento linear e desafiar o espectador a participar de um exercício cognitivo de reconstrução dos limites do tempo e da progressão da história narrada.

Apesar de quase um século de experiências com o hipertexto na narrativa, o conceito ainda permite novas possibilidades de criação. Um exemplo disso é a série *sitcom* escolhida como objeto de estudo deste trabalho: *Arrested Development*. Idealizada pelo norte-americano Michell Hurwitz, a série foi veiculada durante três temporadas pelo canal de televisão norte-americano *Fox*, entre os anos de 2003 e 2006, sendo cancelada bruscamente durante sua terceira temporada pela baixa adesão do público à narrativa consideravelmente radical para os padrões da televisão. A série foi resgatada pela plataforma de exibição *Netflix*, um “canal de televisão” com veiculação exclusiva na internet, que produziu e exibiu em 2013 uma nova temporada do programa.

A aposta no retorno de *Arrested Development* no formato websérie, em uma mídia que, em sua raiz, reproduz fielmente a estrutura do hipertexto, oportunizou aos criadores a exploração, através de uma montagem intrincada, de características da hipertextualidade e de particularidades da própria plataforma de exibição para distribuir as tramas da série, convidando o espectador a “montar” um quebra-cabeças enquanto acompanha as histórias que envolvem os nove personagens do programa.

O objetivo desta pesquisa é compreender de que forma as soluções narrativas da quarta temporada desta *sitcom*, a primeira em formato websérie, podem ser relacionadas com os conceitos do hipertexto, comparando a cronologia da trama e a construção do seu discurso narrativo. Para isso, a fundamentação teórica que norteará o estudo é baseada em alguns pilares temáticos: narrativa, narrativa cinematográfica, hipertexto e *web*.

No primeiro capítulo, revisamos os principais elementos de uma narrativa, transitando por teóricos das ciências narratológicas (de Aristóteles e Tzvetan Todorov, célebres embriões dos estudos da narratologia, a pesquisadores como Carlos Reis, Roland Barthes e Cândida Vilares Gancho) que, com seus estudos, ajudam-nos a ter uma base fundamental para a análise dos aspectos formais das narrativas.

No capítulo seguinte, abordamos elementos específicos da narrativa cinematográfica, que serão importantes para compreender as decisões criativas dos autores. Nesta etapa, são resgatados pesquisadores como Jacques Aumont, André Gaudreault, François Jost, André Bazin e Christian Metz. No mesmo capítulo, também apresentamos o conceito de hipertexto e suas características fundamentais, através de autores como Pierre Lévy, Arlindo Machado, George Landow, Lúcia Santaella, bem como alguns dados sobre o audiovisual na *web*.

Estes conceitos formam a base da análise que desenvolvemos na etapa final do trabalho.

2. NARRATIVA

O ato de narrar está diretamente vinculado à capacidade de comunicação do homem, o que o torna inerente à sua própria existência. Segundo Sondré, compreende-se como narrativa um “discurso capaz de evocar, através da sucessão de fatos, um mundo dado como real ou imaginário, situado num tempo e num espaço determinados” (SONDRÉ, 1988, p. 77). Independente da linguagem adotada, todo fato testemunhado ou inventado por um sujeito e relatado a outro, seja através da fala, do texto, de imagens ou demais meios e plataformas de comunicação, configura-se como uma narrativa.

Para Barthes, é no acúmulo destas narrativas que estrutura-se o mundo, pois a narrativa está presente em todos os tempos, lugares e sociedades:

[...]a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, nunca houve em lugar nenhum povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm as suas narrativas, muitas vezes essas narrativas são apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, até mesmo opostas: [...] internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está sempre presente, como a vida (BARTHES, 2001, p. 103).

Estamos, portanto, cercados pelas mais diversas narrativas, e entramos em contato com muitas delas diariamente. Desde o período paleolítico, com as gravações em rochas e pinturas rupestres produzidas pelos homens nas cavernas, a humanidade vem exercitando a criação de narrativas, desvendando e inventando diferentes meios para expressá-las. Estes meios têm princípio na fala e na escrita, adotadas como formas de expressão básicas por todos os seres humanos saudáveis e alfabetizados em alguma língua, e se reinventam em manifestações que vão adquirindo novos formatos, acompanhando o desenvolvimento tecnológico da humanidade.

Gaudreault e Jost destacam que o processo de transmissão de uma narrativa pode acontecer tanto de forma direta quanto mediada. O processo direto, considerado mais “simples”, ocorre através da narrativa oral, em que o sujeito que narra e o que ouve estão frente a frente, sem necessitar de nenhum artifício. Neste caso, a apresentação da narrativa através da oralidade é imediata, pois o narrador age “já” e “na hora”, “sem intermediário” (GAUDREULT e JOST, 2009, p. 22).

Por sua vez, sobre as formas de narrativa mediada, como a escrita e a narrativa audiovisual, Gaudreault e Jost afirmam ocorrer *in absentia*¹, pois o narrador se comunica com amparo de alguma mídia ou artifício, não estando presente no momento em que sua narrativa será recebida por outro(s) sujeito(s).

Independente dos meios utilizados para transmiti-las, Gancho destaca a importância das narrativas para a formação de culturas e sociedades. Para a pesquisadora, todos “os mitos – histórias das origens (de um povo, de objetos, de lugares) –, transmitidos pelos povos através das gerações, são narrativas” (GANCHO, 2004, p. 6). Com o advento das narrativas artísticas e das novas tecnologias (com princípio na literatura, no teatro e nas artes plásticas, e adquirindo formas modernas com a fotografia, o cinema, a televisão e a internet), Gancho ressalta que o homem tornou-se capaz de desenvolver diferentes meios para se expressar e transmitir histórias. Ela exemplifica:

Modernamente, poderíamos citar um sem-número de narrativas: novela de TV, filme de cinema, peça de teatro, notícia de jornal, gibi, desenho animado... Muitas são as possibilidades de narrar, oralmente ou por escrito, em prosa ou em verso, usando imagens ou não” (GANCHO, 2004, p. 6).

Se hoje temos conhecimento sobre a importância da produção de narrativas para a comunicação humana, bem como dos diferentes meios utilizados para difusão de histórias, devemos considerar os esforços dos estudos da **narratologia**², ciência responsável por pensar as estruturas da narrativa. De um modo mais apurado, “é a ciência que procura formular a teoria das relações entre texto narrativo, narrativa e história” (BAL apud REIS, 1977, p. 5), oferecendo-nos um olhar mais detalhado aos mecanismos da narração.

O termo narratologia foi introduzido pelo russo Tzvetan Todorov, um dos mais relevantes teóricos do formalismo russo do século XX, na obra *Grammaire du Décaméron* (1969). Ao lado de pensadores da onda estruturalista francesa, como Claude Lévy-Strauss, Todorov elevou o estudo das narrativas a um *status* científico próprio, deslocando-o de áreas já existentes e aprofundando conhecimentos sobre as estruturas das narrativa, especialmente quando encontradas no campo da ficção, tendo como base estudos anteriores da área da linguística, da literatura e da arte.

¹ Em latim, significa “em ausência”.

² Traduzido do termo francês *narratologie*, “estudo de narrativas”.

Embora seja recente enquanto ciência, os primeiros passos para a compreensão do uso das narrativas, bem como para a diferenciação entre uma narrativa realista e uma narrativa ficcional, foram dados no longínquo século 300 a.C pelo filósofo Aristóteles. É de Aristóteles a constatação de que a narrativa, ou o próprio ato de narrar, está à serviço do homem para que ele possa expressar-se perante ou para além da realidade do mundo, conforme seu olhar e o fim pelo qual se projeta seu desejo de comunicar.

Esta observação pode ser identificada no instante em que o poeta ressalta que, para a produção de uma poesia (a principal arte literária do período), “a parte mais importante é a organização dos fatos, [...], sendo o fim que se pretende alcançar o resultado de uma certa maneira de agir, e não de uma maneira de ser” (ARISTÓTELES, 1986, p. 248). É também de Aristóteles outra importante observação. Ao discorrer sobre as distinções entre o historiador e o poeta, ele ressalta que “não compete ao poeta narrar exatamente o que aconteceu; mas sim o que poderia ter acontecido, o possível, segundo a verossimilhança ou a necessidade” (ARISTÓTELES, 1986, p. 252).

Os estudos de Aristóteles, a partir de ambas as sentenças, apontam à existência de um elemento fundamental para a projeção das narrativas: o **narrador**. É o narrador quem “escolhe o momento em que uma informação é dada e por meio de que canal isso é feito” (PELLEGRINI, 2003, p. 64). Ao contrário do historiador, cuja responsabilidade com a verdade externa à narrativa exige uma fidelidade intransponível ao fato narrado, que teoricamente deve ser sempre real, jamais inventado, ao narrador da ficção é concedida a permissão de transmitir os fatos obedecendo única e exclusivamente aos próprios impulsos criativos.

Enquanto na narração direta o narrador é fundamentalmente aquele que relata a história, nas narrativas mediadas deve-se fazer ressalva à existência de uma singela, porém determinante diferenciação entre o narrador e o autor da história. Pois “narrador e personagens são essencialmente “seres de papel”; o autor (material) de uma narrativa não pode ser confundido em nada com o narrador desse texto”, afinal, “historicamente, uma massa considerável de narrativas são sem autor (narrativas orais, contos populares, epopéias confiadas a aedos, a recitantes, etc.)” (BARTHES, 2001, p. 138).

Na narração indireta, o narrador é um elemento interno à narrativa, configurando-se como uma voz ou um olhar, de criação do autor, que atua apresentando e explicando os fatos que se sucedem no tempo e introduzindo os personagens. É este narrador inventado pelo autor que conduzirá a história, sendo classificado, dependendo de seu posicionamento perante ela, como narrador em primeira pessoa ou em terceira pessoa.

Segundo Cardoso, o narrador “tanto pode interpretar, na posição de quem assiste aos fatos, a realidade que está sendo narrada, como também participar nessa realidade” (CARDOSO, 2001, p. 36). O segundo caso pode ser definido como narrador em primeira pessoa, pois participa diretamente da ação e nos relata as informações através de seu ponto de vista. Já no primeiro caso, por manter-se no exterior da ação narrada, meramente como um observador, a voz assume-se como um narrador em terceira pessoa.

Todorov retomaria a mola propulsora das reflexões de Aristóteles para ressaltar que, a partir da intervenção da voz do narrador sobre os fatos narrados, tem-se na produção da narrativa um desmembramento entre dois campos estruturais fundamentais: a **história** e o **discurso**. Representantes do significado (a história) e do significante (o discurso) da narrativa³, ambos os campos dividem opiniões dos especialistas da narratologia e da linguística a respeito de qual seria o elemento mais importante para a composição das narrativas (não sendo de interesse deste trabalho defender méritos de um ou de outro). Basicamente, a divisão tem por objetivo distinguir os elementos da história, ou seja, do fato narrado, dos artifícios utilizados pelo narrador para dar vida à narração.

Todorov afirma que a narrativa é ao mesmo tempo composta de ambos os campos, e explica:

Ela é história, no sentido em que evoca uma certa realidade, acontecimentos que teriam ocorrido, personagens que, deste ponto de vista, se confundem com os da vida real. Esta mesma história poderia ter-nos sido relatada por outros meios; por um filme, por exemplo; ou poder-se-ia tê-la ouvido pela narrativa oral de uma testemunha, sem que fosse expressa em um livro. Mas, a obra é ao mesmo tempo discurso: existe um narrador que relata a história; há diante dele um leitor que a percebe. Neste nível, não são os acontecimentos relatados que contam, mas a maneira pela qual o narrador nos fez conhecê-los. (TODOROV, 1973, pg. 211)

Esta dicotomia entre história e discurso, um dos pilares das teorias da narratologia, também é observada pelo pesquisador português Carlos Reis em uma das mais importantes obras revisionistas desta ciência, o *Dicionário de Teoria da Narrativa*.

A partir das análises de Todorov, Reis explica que a **história** corresponde à realidade evocada pelo texto narrativo, mencionando como elementos deste campo da criação os acontecimentos e os personagens que compõem o enredo, que fazem parte da ação narrada.

Já o **discurso** reflete o modo com o qual o narrador transmite as informações desta

³ Classificação apresentada por Gérard Genette no estudo *Discurso da Narrativa* (1972)

realidade, incluindo neste bloco de significantes as opções criativas do narrador para a expressão da história, como a linguagem adotada, a organização dos fatos e o tempo narrativo, que é diferente do tempo cronológico dos acontecimentos (como veremos adiante).

O autor desenvolve ainda, sobre estes dois planos da criação:

Como facilmente se verifica, há uma acentuada afinidade entre as diferentes propostas apresentadas, já que todas elas isolam, na estrutura do texto narrativo, um plano do conteúdo e um plano da expressão. O primeiro compreende a seqüência de ações, as relações entre personagens, a localização dos eventos num determinado contexto espacial; o segundo é o discurso narrativo propriamente dito, susceptível de ser manifestado através de substâncias diversas (linguagem verbal, imagens, gestos etc.). (REIS, 1988, p. 49)

Os elementos que fundamentam estes dois campos, história e discurso, são desenvolvidos neste primeiro capítulo para que possamos compreender os mecanismos que compõem uma narrativa. Inicialmente, dedicamos espaço aos elementos que estruturam a história, como as personagens, o cenário, o discurso, a verossimilhança, entre outros conceitos menores, porém igualmente importantes.

Em seguida, ao discutir a fundamentação do discurso, nos atemos à maneira com a qual se constroi o discurso narrativo e à estruturação do tempo nas narrativas, com ênfase também nas diferenças entre o tempo da ação e o tempo da narração.

2.1 Elementos da história

Toda narrativa é fundamentalmente composta por uma história que deverá ser comunicada pelo narrador para o leitor, ouvinte ou espectador. Esta história adquire forma através da combinação de alguns elementos essenciais, sem os quais não poderá existir (e falamos aqui especificamente das obras narrativas, desconsiderando outras formas de expressão encontradas na modernidade, como peças, textos ou audiovisuais experimentais, que permitem-se comunicar livremente através de signos não-narrativos).

Conforme Gancho (2002), para a produção de uma narrativa é necessário, primeiramente, que exista um fato a ser comunicado, uma **ação** a ser relatada pela história, a

qual podemos nominar de enredo ou trama. Esta ação transcorre a partir da combinação de alguns elementos fundamentadores, sendo eles personagens, espaço, tempo, e também o próprio narrador.

Carlos Reis apresenta uma relação semelhante para identificar o lugar da ação na narrativa:

[...] *ação* deve ser entendida como um processo de desenvolvimento de eventos singulares, podendo conduzir ou não a um *desenlace* (v.) irreversível. Além disso, a *ação* depende, para a sua concretização, da interação de, pelo menos, três componentes: um (ou mais) *sujeito(s)* diversamente empenhado(s) na *ação*, um *tempo* determinado em que ela se desenrola e as *transformações* evidenciadas pela passagem de certos estados a outros estados. (REIS, 1988, p. 191)

Por sua vez, para que uma história seja relatada em uma narrativa, é necessário que existam personagens para vivê-la e um cenário em que os acontecimentos se desenvolvem. No que tange ao **cenário**, é possível compreendê-lo como "o espaço em que se movimentam os personagens, em que se desenrola a ação de uma narrativa" (SONDRÉ, 1988, p. 74), sendo este espaço, por exemplo, as locações escolhidas para que sejam registradas as imagens de um filme, ou o local definido pelo escritor para situar as passagens de sua história literária.

O cenário, porém, pode ser interpretado como algo mais amplo que simplesmente um espaço físico habitado pelos personagens. Em sua composição, também é fundamental a presença do ambiente, que é o conjunto de características sociais, econômicas, morais e psicológicas em que vivem os personagens (GANCHO, 2002, p. 23).

Finalizando, também interfere na composição do cenário o clima, que por sua vez é formado pelo conjunto de determinantes que cercam os personagens, e que também podem ser de ordem socioeconômicas, morais, psicológicas e ainda religiosas (GANCHO, 2002, p. 24).

Os cenários definidos para a ambientação da história deverão ser habitados pelas personagens, que, por sua vez, são definidas como "um ser fictício que é responsável pelo desempenho do enredo; em outras palavras, é quem faz a ação." (GANCHO, 2002, p. 14). Estes seres podem tanto ser humanos quanto animais, espaços ou objetos que o narrador apresente como agentes condutores da ação narrada, obedecendo às liberdades do mundo composto pela própria narração.

As narrativas geralmente não apresentam apenas um **personagem**, mas vários, com diferentes níveis de importância dentro da ação. Carlos Reis salienta que, em um nível primário de significância, cada personagem pode ser classificado por sua funcionalidade e pelo peso que exerce na narrativa, numa definição em relevos. As personagens, na definição de T. W. Harvey em *Character and the Novel* (1970) apresentada por Reis, podem ser divididas em três classificações: protagonista, personagem secundária ou figurante.

Protagonista é a personagem principal, em torno da qual se constroi a história; as personagens secundárias, por sua vez, são as demais personagens com alguma força na narrativa, que interferem em algum momento e implicam na ação de maneira decisiva; já as figurantes são as personagens que transitam rapidamente pela história, sem desempenharem nenhum papel decisivo, sendo utilizadas pelo narrador para compor o cenário ou identificar traços do ambiente retratado.

As personagens também podem ser classificadas em outras duas denominações: personagens planas e personagens redondas. Entende-se por **personagens planas** os seres ficcionais construídos a partir de uma única qualidade, defeito ou característica, sem profundidade psicológica (FORSTER apud REIS, 1988, p. 218). Uma vez apresentada na narrativa, a personagem plana retornará sempre para reforçar sua própria condição, reincidindo nos mesmos gestos e comportamentos. Por isso “a personagem plana é facilmente reconhecida e lembrada” (REIS, 1988, p. 218), caracterizando-se quase como um *tipo*, e utilizada geralmente com fins cômicos.0020

Já as **personagens redondas**, ao contrário das personagens planas, são revestidas de uma “complexidade suficiente para constituir uma personalidade bem vinculada” (REIS, 1988, p. 219), apresentando características que jamais se tornam definitivas e podem sofrer transformações com o avanço da narrativa. Para o autor do termo, “o modo de pôr à prova uma personagem redonda consiste em saber se ela é capaz de surpreender de uma forma convincente” (FORSTER apud REIS, 1988, p. 219), revelando uma condição de imprevisibilidade própria, capaz de alternar sua função em uma narrativa.

Toda ação narrativa, vivida por um personagem em um cenário constituído pelo narrador, também apresentará um tema, um assunto e uma mensagem. São estes três elementos que nos indicarão sobre o que a narrativa versa, o que ela pretende comunicar. Gancho apresenta uma definição bastante didática e elucidativa que compreende estes três significantes. A autora explica:

Tema é a idéia em torno da qual se desenvolve a história. [...] *Assunto* é a concretização do tema, isto é, como o tema aparece desenvolvido no enredo. Pode-se identificá-lo nos fatos da história e corresponde geralmente a um substantivo (ou expressão substantiva) concreto (a). *Mensagem* é um pensamento ou conclusão que se pode depreender da história lida ou ouvida”. (GANCHO, 2002, p. 30)

Para que estes elementos possam realmente despertar o interesse e a atenção do receptor, é necessário que um **conflito** seja instalado na narrativa. “Conflito é qualquer componente da história (personagens, fatos, ambiente, idéias, emoções) que se opõe a outro, criando uma tensão que organiza os fatos da história” (GANCHO, 2002, p. 9). É o conflito, portanto, a motivação que conduzirá o leitor a reagir à ação narrada, contribuindo para despertar emoções e sensações diferentes em quem acompanha a história, torcendo por seu desfecho.

Além dos conflitos apresentados diretamente pela narrativa (ou seja, que interferem e dão a dimensão da própria ação vivida pelos personagens) também são encontrados conflitos externos, ligados ao clima e ao ambiente, que influenciam decisivamente na mensagem que será transmitida por ela: [...]podemos encontrar nas narrativas os conflitos morais, religiosos, econômicos e psicológicos; este último seria o conflito interior de um personagem que vive uma crise emocional” (GANCHO, 2002, p. 9).

Em geral, todas as histórias respeitam uma ordem de acontecimentos que possibilitamos compreender de onde a narrativa parte, sobre o que ela comunica e como o assunto se conclui. Esta trajetória da narrativa pode ser dividida em quatro etapas, conforme a classificação abaixo, também apresentada por Gancho:

1. *exposição*: (ou *introdução* ou *apresentação*) coincide geralmente com o começo da história, no qual são apresentados os fatos iniciais, os personagens, às vezes o tempo e o espaço. Enfim, é a parte na qual se situa o leitor diante da história que irá ler.
2. *complicação*: (ou *desenvolvimento*) é a parte do enredo na qual se desenvolve o conflito (ou os conflitos - na verdade pode haver mais de um conflito numa narrativa).
3. *clímax* é o momento culminante da história, isto quer dizer que é o momento de maior tensão, no qual o conflito chega a seu ponto máximo. O clímax é o ponto de referência para as outras partes do enredo, que existem em função dele.
4. *desfecho*: (*desenlace* ou *conclusão*) é a solução dos conflitos, boa ou má, vale dizer configurando-se num final feliz ou não. Há muitos tipos de desfecho: surpreendente, feliz, trágico, cômico, etc. (GANCHO, 2002, p. 9)

Para que todos esses elementos sejam organizados com coerência, e para que a mensagem e as motivações da narrativa sejam compreendidas por quem a receberá, também é necessário que seja respeitada em todas as etapas uma lógica interna com a qual se identifique o que é realmente possível de existir dentro do universo apresentado pela narração. Esta lógica própria das narrativas é conhecida por **verossimilhança**, que é o “que o torna verdadeiro para o leitor; é, pois, a essência do texto de ficção” (GANCHO, 2004, p. 10), podendo ser aplicado também a qualquer outra linguagem narrativa, não apenas ao texto.

É importante destacar que, no caso da ficção, ao contrário do relato verídico, não é a verdade do mundo real que é levada em consideração para estabelecer os limites da verossimilhança, mas sim o que o narrador toma por verdadeiro para o universo daquela narração. Se faltar esta lógica interna “dizemos que a obra é incoerente ou alucada” (D’ONOFRIO, 1995, p. 20), mas a necessidade de obedecer à verossimilhança não impede que uma narrativa tome liberdades que contraponham a lógica da realidade, pois o termo verdade, quando utilizado em referência a obras de arte ou de ficção, pode adquirir significados diversos e conflitantes.

É necessário, portanto, que haja sempre fidelidade à necessidade e à verossimilhança, “de modo que a personagem, em suas palavras e ações, esteja em conformidade com o necessário e o verossímil, e que o mesmo aconteça na sucessão dos acontecimentos” (ARISTÓTELES, 1983, p. 263).

2.2 Discurso e tempo

Se, até então, orbitamos o campo da história, devemos considerar agora o caminho a ser desenvolvido pelo narrador para que a história, através da estruturação de todos estes elementos, atinja seu ponto de chegada aos ouvidos ou aos olhos de outro sujeito. Pois, para que seja de fato convertida em uma narrativa, toda história narrada deverá, fundamentalmente, ser transformada pelo narrador em palavras, imagens ou outra linguagem. Deverá, portanto, ser expelida do campo da imaginação e comunicada através de um discurso⁴.

É através do **discurso** que se detectam os processos de composição que individualizam

⁴ O discurso é um conceito plural. A classificação de discurso apresentada neste trabalho corresponde especificamente ao conceito desenvolvido pelos estudos da narratologia. No âmbito dos estudos linguísticos e literários, o termo possui ainda outras funções, apesar de estarem sempre ligadas ao ato de enunciação.

o modo narrativo. Na narratologia, o discurso aparece geralmente definido como domínio autônomo em relação à história (REIS, 1988, p. 29), para que seja possível distinguir este campo do ato de enunciação do campo dos conteúdos narrados (a história), sendo, desta forma, analisados separadamente no que possuem de particulares em cada âmbito.

Vê-se o discurso como um campo fundamental para compreender o modo com que a narrativa é comunicada, como os elementos da história são organizados e relatados ao sujeito que a acompanha. Todorov relatava que é a tensão entre as duas forças, a história narrada e a ordem dada aos acontecimentos, que constituirá efetivamente a narrativa. Ele desenvolve:

A narrativa se constitui na tensão de duas forças. Uma é a mudança, o inexorável curso dos acontecimentos, a interminável narrativa da “vida” (a história), onde cada instante se apresenta pela primeira e última vez. É o caos que a segunda força tenta organizar; ela procura dar-lhe um sentido, introduzir uma ordem. Essa ordem se traduz pela repetição (ou pela semelhança) dos acontecimentos: o momento presente não é original, mas repete ou anuncia instantes passados e futuros. A narrativa nunca obedece a uma ou a outra a força, mas se constitui na tensão das duas. (TODOROV, 1973, p. 22)

Complementando, Reis considera uma série de processos narrativos desenvolvidos no campo do discurso, que se repetem em todas as narrativas: a elaboração do tempo (ordem temporal, frequência e velocidade), as modalidades de apresentação dos diferentes segmentos de informação diegética (ao qual denomina focalização), a caracterização do narrador, a configuração do espaço e do retrato dos personagens (REIS, 1988, p. 29). Na confluência destes elementos é possível perceber-se as individualidades de cada processo narrativo, pois o modo como nos é relatada a história pode, muitas vezes, revelar tanto sobre a história quanto sobre o próprio narrador e suas pretensões com a referida história.

Emílio Benveniste, citado por Todorov como precursor da distinção entre os campos da história e do discurso, destaca que o discurso é observado “em toda enunciação supondo um locutor e um ouvinte, tendo o primeiro a intenção de influenciar o outro de algum modo” (BENVENISTE apud TODOROV, 1973, p. 58). Esta intenção pode se manifestar de diversas formas, e será determinante para a mensagem transmitida através da narrativa, afinal, no campo do discurso, para além da história narrada, a narrativa pode ser amplificada pelo narrador com outras informações, comparações, observações, conexões a ideias exteriores à história, para de algum modo influenciar em sua compreensão.

Todorov destaca ainda que, além de Benveniste, os formalistas russos do início do

século XX também já notavam a oposição entre história e discurso e destacavam, como exemplo determinante desta intervenção decisiva do narrador sobre o fato narrado, as inversões temporais. O conceito de tempo, aliás, ganha uma atenção especial do autor, pois a relação entre a narrativa e o tempo constitui-se através de uma dissemelhança entre a temporalidade da história e a temporalidade do discurso. Ele explica:

O tempo do discurso é, em um certo sentido, um tempo linear [diacrônico], enquanto o tempo da história é pluridimensional [sincrônico]. Na história, muitos acontecimentos podem-se desenrolar ao mesmo tempo; mas o discurso deve obrigatoriamente colocá-los em seguida ao outro; uma figura complexa encontra-se projetada sobre uma linha reta. É daí que vem a necessidade de romper a sucessão natural dos acontecimentos, mesmo se o autor desejava segui-la mais de perto. Mas a maior parte do tempo, o autor não tenta encontrar esta sucessão natural porque utiliza a deformação temporal para certos fins estéticos. (TODOROV, 1973, p. 232)

É no campo do discurso, no tratamento empreendido sobre o tempo, que as ações são organizada para que a narrativa adquira um fluxo próprio de sequências que, distribuídas ao seu modo pelo narrador, irão construir esta diferenciação do tempo entre o fato vivido e o fato narrado. Todorov trabalha com três proposições para a estruturação das diferentes sequências de tempo, sendo elas o encadeamento, o encaixamento e a alternância.

O encadeamento, quando as sequências são dispostas na ordem exata, consiste simplesmente em justapor histórias diferentes uma após a outra. O encaixamento, por sua vez, é a inclusão de uma história no interior de outra, como, por exemplo, as narrativas que retomam outras histórias dentro de si mesmas através de um *flashback*. Finalizando, a alternância configura-se como o relato simultâneo de diferentes histórias, interrompendo ora uma, ora outra para retomá-la na interrupção seguinte (TODOROV, 1973, p. 234).

A função do narrador no campo do discurso, portanto, transita especialmente pela organização dos blocos de ações da narrativa, sejam elas transcorridas em tempos distintos ou concomitantes, dentro de uma sequência que nos será apresentada em um fluxo linear, sendo que, entretanto, esta linearidade nem sempre corresponderá à linearidade real da ação narrada. Por isso, dentre outras classificações apresentadas por Gancho ao conceito de tempo⁵, é importante fixar-se minimamente à diferenciação entre o tempo cronológico e o tempo

⁵ A partir da obra de Gancho vê-se que o tempo, nos estudos narrativos, também pode ser entendido como o tempo histórico em que a história é ambientada, o tempo de fruição da narrativa ou o tempo como *durée*, que é a relação entre o tempo real de uma ação e o tempo que ela dura efetivamente na narrativa.

psicológico, para entender melhor a aplicação do termo “linear”.

Como **tempo cronológico** entende-se o tempo que “transcorre na ordem natural dos fatos do enredo, isto é, do começo para o final. Está, portanto, ligado ao enredo linear (que não altera a ordem em que os fatos ocorreram)” (GANCHO, 2004, p. 21). Mesmo que o tempo de representação da ação na narrativa não corresponda exatamente ao tempo de duração (tempo como *durée*), a ordem dos fatos responde exatamente à mesma ordem em que estes eventos acontecem no universo da história relatada, podendo ser mensurado cronologicamente, em avanço contínuo, se adotado qualquer modelo habitual de contagem (horas, dias, meses, anos).

O **tempo psicológico** é encontrado nas formas narrativas mais modernas, e corresponde à organização dos fatos em uma sequência não-linear, embaralhando o tempo dos acontecimentos. Neste modelo, a ordem dos acontecimentos não respeita uma sequência cronológica, mas sim a própria vontade de expressão do narrador ou, ainda, de uma das personagens, que pode assumir para si a responsabilidade da narração e interferir em sua progressão com fluxos de pensamentos, recordações e outros artifícios (GANCHO, 2004, p. 21). No tempo psicológico, as extremidades (início e fim) da cronologia da ação também podem ser confundidas, pois os fatos da história não evoluem de maneira linear.

3. NARRATIVA NO CINEMA E NA WEB

O audiovisual, criado ao final do século XIX, é uma das formas mais modernas de narração. Do surgimento do cinema ao século XXI, ele mudou consideravelmente no que tange à tecnologia. Hoje, por exemplo, a captação de imagens acontece quase integralmente em processos digitais. Outras mídias, como a televisão e a internet, foram integradas à produção audiovisual, e competem comercialmente com o cinema pela atenção do espectador.

Entretanto, embora o objeto de estudo deste trabalho não seja uma obra para cinema, e sim uma produção audiovisual com veiculação pela internet, é preciso salientar que o que conhecemos por narrativa cinematográfica ainda hoje mantém-se apropriada por produções audiovisuais veiculadas em outras mídias, sem sofrer modificações fundamentais, apenas algumas adaptações de formato.

Na primeira parte deste capítulo, estudaremos os principais elementos desta forma de storytelling narrada por imagens e sons, recursos fundamentais para a narração de qualquer história a partir das mídias audiovisuais. Na segunda parte, conheceremos conceitos que dão novas perspectivas para o audiovisual na *web*. Será revisada a conceituação da linguagem hipertextual e apresentado um breve panorama sobre a veiculação do audiovisual na internet.

3.1 Elementos da narrativa cinematográfica

Martin (2005), na obra *A Linguagem Cinematográfica*, pondera sobre a existência de uma **linguagem** que é própria ao cinema, articulada a partir da imagem. Esta articulação, desde o início do século XX, motivou teóricos a considerarem a existência de uma linguagem cinematográfica, específica ao cinema. Embora contrariada por alguns teóricos mais radicais, como Cohen-Seat, a concepção do cinema enquanto linguagem é pensada também pelo semiólogo Christian Metz. Ele afirma:

Se o cinema é linguagem, é porque ele opera com a imagem dos objetos, não com os objetos em si. A duplicação fotográfica arranca ao mutismo do mundo um fragmento de quase-realidade para dele fazer o elemento de um discurso. Dispostas de forma diferente do que surgem na vida, transformadas e reestruturadas no decurso de uma intervenção narrativa, as efígies do mundo tornam-se elementos de um enunciado. (METZ, 2010, p. 76)

A existência de uma linguagem cinematográfica, baseada na representação imagética de signos visuais, começou a ser defendida na década de 1920. Segundo Aumont, o uso do termo nasce da constatação de que “se um filme comunica um sentido, o cinema é um meio de comunicação, uma linguagem” (AUMONT, 2003, p. 177). Sua aplicação, durante muito tempo vaga, e levou outros autores a definições como cine-língua ou cine-linguagem (Kulechov, 1929; Eisestein, 1929), que foram abandonadas logo em seguida.

A defesa da ideia de uma linguagem cinematográfica levou pesquisadores da época a procurarem a proximidade formal entre ela e as demais linguagens orais e escritas, destacando semelhanças em seu procedimento gramatical (AUMONT, 2003). Se as letras, quando combinadas, formavam palavras que dão estrutura e sentido à narração, no cinema também se observaria processo semelhante, considerando não apenas as palavras proferidas pelo narrador ou pelas personagens, mas principalmente a combinação das imagens registradas pela câmera, em razão de um sentido a ser produzido a partir do discurso estruturado através delas.

A partir desta ideia, o cinema seria, portanto, resultado da combinação destes elementos gramaticais, organizados pelo autor da narrativa. Aumont destaca que a ideia gerou controvérsias e alguns desdobramentos ao longo das décadas seguintes, tanto na área da linguística quanto na semiologia. A discussão a respeito da linguagem cinematográfica também levou o semiólogo Christian Metz a considerar que o cinema talvez fosse uma “linguagem sem língua” (1968), e, posteriormente, um conjunto de códigos, consolidando-se como um “equivalente funcional da língua, sem ter seu lado sistemático”. (1971)

Apesar das divergências, é necessário destacar que a composição de um filme narrativo em geral obedece uma estrutura padrão de decupagem que, segundo Pudokin, mencionado na obra *A Experiência do Cinema*, de Ismail Xavier (1983), é formada a partir de blocos sequenciais. Cada uma destas sequência fílmicas é dividida em **cen**as, que, por sua vez, são construídas a partir de uma série de planos, filmados de diferentes ângulos. O modelo estrutural apresentado por Pudokin é resultado da combinação destes três elementos base para a constituição de uma narrativa cinematográfica: plano, cena e sequência.

O **plano**, conforme Jacques Aumont, pode ser definido como resultado de uma tomada, de um *take*, representando “qualquer segmento de filme compreendido entre duas mudanças de plano” (AUMONT, 2003, p. 230). O significado de plano, segundo o autor, pode muitas vezes ser confundido com o de quadro ou enquadramento, apesar de possuírem contextos diferentes no modelo clássico de decupagem fílmica. De uma forma simplificada, neste mesmo modelo clássico, tem-se como definição de plano o resultado de um

enquadramento, do momento em que a câmera é ligada até que seja desligada, condensando no quadro todos os elementos visuais utilizados para a composição da imagem.

A **cena**, por sua vez, possui uma função narrativa mais ampla. Sua caracterização histórica é herdada da dramaturgia teatral, e inicia com o teatro grego. Aumont (2003) destaca que sua presença na narrativa pode ser definidora do espaço dramático ou de uma unidade de ação. A designação a partir do espaço dramático se dá através da herança teatral, referindo-se inicialmente ao espaço de encenação de uma mesma ação, o que no teatro era representado pela criação de um espaço-cenário próprio para o desenrolar da ação, que jamais seria abandonado pela ação. A definição, porém, ganhou extensões de sentido, designando não toda a ação, mas sim um bloco de ação dramática contínua desenrolado sob este mesmo espaço-cenário.

No cinema, a cena é resultado de um conjunto de planos sucessivos que narram uma ação decorrida no mesmo espaço-cenário. Aumont (2003) destaca que a cena de um filme é um momento facilmente individualizável da história contada. Metz (1968) define a cena como uma das possíveis formas de segmentos cinematográficos, e que tem como principal característica o fato de mostrar uma ação totalmente contínua, sem elipse nem salto de tempo entre a colagem de dois planos. Aumont destaca, porém, que a definição de Metz é difícil de ser aplicada, pois em geral tem-se dificuldades de identificar se a continuidade temporal entre os planos é realmente perfeita.

Esta definição é válida por sua proposta de diferenciar a cena da sequência, que *a priori* também é uma forma de organizar um conjunto de planos. Porém, a **sequência** não tem este mesmo compromisso com o tempo real da ação ou com a conceituação de espaço-cenário advinda do teatro. É, sim, “um sequenciamento de acontecimentos, em vários planos, cujo conjunto é fortemente unitário” (AUMONT, 2003, p. 268), porém com uma junção de planos em que as relações temporais e de espaço não são necessariamente respeitadas. Em termos narratológicos, “uma sequência narrativa é uma sucessão não de planos, mas de acontecimentos” (AUMONT, 2003, p. 268) com um encadeamento próprio.

Desta estrutura de composição de imagens, para relatar sua história ao espectador, a narrativa cinematográfica sugere três atos constituintes, compondo um quadro de estratégias narrativas: a localização, a mostração e a polarização. Para falar a respeito deles, André Gardies ressalta que é importante ter consciência de como o cinema narra, ao contrário, por exemplo, da literatura. “Trata-se de uma relação complexa, porque, com o audiovisual (e o visual, mais particularmente), acedo ao saber sobre o mundo diegético do ‘ver’, mas meu saber não se resume ao que eu vejo” (GARDIES, 2008, p. 86). O autor destaca a incidência do extra-

campo, do mundo que a ficção erige fora das extremidades da imagem. Por conta disso, o saber do espectador está relacionado a três procedimentos: a localização, a mostração e a polarização.

A **localização** é um conceito fundamental e que pertence especificamente ao campo narrativo do cinema, pois diz respeito ao próprio ato de filmar. “Pela escolha do local da câmera e da sua focal, determina-se o campo do visível e implica-se correlativamente um campo do não visível” (GARDIES, 2008, p. 86). O autor destaca que ambos os campos devem ser considerados para a compreensão da narrativa, pois têm a intenção de fazer saber. “O visível constroi um saber ‘assertativo’, enquanto o não visível mostra um saber de natureza ‘hipotética’” (GARDIES, 2008, p. 87).

Já a **mostração**, chamada por Gaudreault e Jost de ocularização, é o que propõe a regulação do visível na narrativa cinematográfica, e também pode ser considerado um recurso específico do cinema. Através da mostração é que o autor conduz nosso olhar; é possível, por exemplo, a partir de suas escolhas, ver de um campo externo à diegese, sob o olhar de um narrador inventado para conduzir o olhar do espectador, ou interno à diegese, a partir da visão de um personagem. Aumont e Marie (2009) ressaltam que a narração no cinema é articulada com a mostração, compondo ao lado dela um mesmo processo narrativo. Assim, ao “primeiro nível narrativo (o do plano), o filme acrescenta um segundo nível, o da articulação dos planos (a montagem)” (AUMONT e MARIE, 2009, p. 208), conduzindo nosso olhar a pontos específicos do espaço da encenação.

A **polarização**, por sua vez, “gere as questões do saber, nomeadamente a partir da relação triádica entre o enunciador, a personagem e o espectador” (GARDIES, 2008, p. 87). O conceito de polarização de Gardies é erigido sobre os estudos de Gaudreault e Jost a respeito da focalização cinematográfica, que por sua vez adapta para a teoria de cinema o estudo sobre focalização literária de Gérard Genette. Esta relação de saber entre os três pilares principais da narrativa (o enunciador, quem narra; a personagem, quem vive a ação; e o espectador, quem a observa) é fio condutor de todo o andamento da narrativa cinematográfica, e pode assumir diferentes significados em sua enunciação.

A focalização pode ser dividida em três categorias: focalização interna, focalização externa e focalização espectral. Na **focalização interna** “a narrativa está restrita àquilo que pode saber o personagem[...]. Isso pressupõe que o personagem esteja presente em todas as sequências do filme ou diga como obteve as informações que não testemunhou”. (GAUDREULT e JOST, 2009, p. 177).

Na **focalização externa**, “para que a exterioridade seja pertinente, do ponto de vista da distribuição das informações narrativas, ela deve levar a uma restrição de nosso saber em relação ao saber do personagem” (GAUDREAULT e JOST, 2009, p. 179). Já na **focalização espectral**, o narrador pode propor o inverso, ao “oferecer uma vantagem cognitiva sobre os personagens ao espectador” (GAUDREAULT e JOST, 2009, p. 180), possibilitando que ele se antecipe ao saber do personagem.

Se o filme articula o campo de visão do espectador em torno de múltiplas imagens e blocos narrativos, definidas pelo autor a partir do que deseja mostrar da ação, é necessário observar para esta operação, além da natural importância da função da câmera e do que ela deseja registrar do espaço cênico, a importância fundamental da **montagem**. É através deste processo que o autor atribuirá sentido ao discurso narrativo, a partir dos fragmentos imagéticos registrados. É o processo com o qual se define toda a articulação do discurso cinematográfico, ou, na compreensão de Leone, que trabalhará o material fotográfico e o ordenamento sonoro:

Entendendo-se a montagem como uma modalidade fundamental para a narrativa, ela estabelecerá uma interdependência de todas as expressões ao agir, através do corte, como transformadora das materialidades. Nessa perspectiva, o corte parece ser o fator que trabalhará o material fotográfico, como também o ordenamento do material sonoro, moldando relações e associações que integrarão a narrativa segundo as concatenizações lógicas. (LEONE, 2005, p. 25)

Para Aumont a definição técnica de montagem é simples: unir “um após os outros, em uma ordem determinada, fragmentos de filme, os planos, cujo cumprimento foi igualmente determinado de antemão” (AUMONT, 2003, p. 197). Ele destaca que o papel do montador, entretanto, não é o mesmo em todos os filmes. Na maior parte do tempo, o processo de montagem tem uma função narrativa: a mudança de plano, correspondendo à mudança de ponto de vista, o que tem por objetivo guiar o espectador e possibilitar que ele siga naquela narrativa. Porém, além de organizar a história através da união de planos, cenas e sequências, a montagem também é responsável por estabelecer relações, metáforas, dar ritmo à ação, entre outras funções.

Como forma de articulação de seu discurso através da montagem e das opções narrativas sobre a ação, toda narrativa cinematográfica, como as demais narrativas, põe em jogo duas temporalidades: a **temporalidade** da narração e a da ação – ou seja, o campo da história e o campo do discurso, que são conflitados no processo de construção da forma.

Gaudreault e Jost (2009), a partir das ideias de Metz, acrescentam que, para apresentar os acontecimentos de uma narrativa ao espectador, o narrador não é obrigado a respeitar a temporalidade diegética, pois tem a opção de escolher começar por uma ou outra ocorrência, relatá-la extensivamente ou sucintamente, uma ou várias vezes, etc. Cada voz narrativa, portanto, é responsável por sua própria temporalidade no campo do discurso. Os autores propõem, em cima dos estudos de Gerard Genette no âmbito da narrativa literária, que sejam reconhecidos três níveis de articulação destas duas temporalidades no cinema:

- a) a ordem: confrontando a sucessão dos acontecimentos supostos pela diegese à ordem de aparição na narrativa;
- b) a duração: comparando o tempo que esses acontecimentos deveriam ter na diegese e o tempo que se leva para contá-los;
- c) a frequência: observando o número de vezes que um determinado acontecimento é evocado pela narrativa, em relação ao número de vezes em que deveria intervir na diegese. (GAUDREAULT e JOST, 2009, p. 134)

Os autores afirmam que para estudar a dimensão do tempo é necessário “comparar a ordem que os acontecimentos teriam no mundo postulado pela diegese ao mundo bem mais material” (GAUDREAULT e JOST, 2009, p. 135), destacando em seguida que “em uma obra literária ou filmica, como na própria vida, existe um escoar do tempo” (GAUDREAULT e JOST, 2009, p. 135) próprio daquela narrativa.

Para tanto, posicionam o espectador no que chamam de **ponto 0** (zero) da história, destacando que a narrativa, a partir deste ponto, pode ter seu tempo linear infringido pelos recursos de *analepse* ou *prolepse* – ou seja, saltando a um momento de tempo passado ou futuro do ponto de partida da narrativa. “Nem todas as voltas no tempo têm o mesmo alcance: algumas nos trazem de volta a um tempo anterior ao início da história [0]; outras, depois” (GAUDREAULT e JOST, 2009, p. 137).

Os autores reconhecem que a imagem cinematográfica necessita, entretanto, de artifícios para possibilitar a compreensão destes saltos no tempo. Eles destacam que, no período dos filmes mudos, os cineastas utilizavam cartelas com demarcações temporais como “Lembrança” ou “Passado”, o que já se tornou prática incomum, apesar de ainda verificarmos narrativas que se utilizam de caracteres sobre a imagem para destacar a passagem do tempo.

No cinema falado, por sua vez, esta articulação é beneficiada pelo recurso oral da palavra:

“É justamente pelo fato de o filme falado ser uma dupla narrativa que a ordem temporal é frequentemente uma resultante complexa, que combina o que é representado visualmente pelos atores e o que é relatado verbalmente por um narrador. [...] Muitas vezes, a voz em off permite colocar uma data e medir com precisão as *analepses*”. (GAUDREULT e JOST, 2009, p. 139)

Gaudreault e Jost destacam que os retornos no tempo provocados pelas **analepses** na narrativa cinematográfica podem ser representados pelo que conhecemos por *flashback*. Geralmente, o *flashback* “combina um retrocesso no tempo em nível verbal a uma representação visual dos acontecimentos relatados por um narrador (GAUDREULT e JOST, 2009, p. 140), provocando um retorno momentâneo a algum fato que acrescentará informações à história. Também destacam a existência de algumas analepses internas, consideradas menos frequentes que as analepses externas, que “servem a uma nova leitura de uma cena já vista ou que deve ser complementada” (GAUDREULT e JOST, 2009, p. 141). Estes retornos no tempo podem ser provocados na narrativa por diversos motivos, entre eles, complementar lacunas e omissões ou criar suspensões no tempo.

Com o uso da **prolepse**, por sua vez, considerado menos comum que a analepse, Gaudreault e Jost explicam que a narrativa provoca saltos para momentos futuros ao ponto 0. As prolepses “geralmente têm a função de anunciar um acontecimento de modo mais ou menos explícito” (GAUDREULT e JOST, 2009, p. 144), retornando em seguida ao ponto 0 para que a história prossiga a partir dele.

É importante observar que, tanto quanto a ordem dos acontecimentos, a frequência e a duração das ações também possuem uma caráter decisivo na construção do tempo no cinema. Genette trabalha com quatro variações fundamentais da frequência na narrativa:

- a) Uma vez o que se passou uma vez na diegese (para abreviar: 1N/1H). Ex: *Ontem eu me deitei cedo*. “Esta forma de narrativa, na qual a singularidade do enunciado narrativo responde à singularidade do evento narrado, é evidentemente mais comum”; propusemos chama-la de narrativa singulativa (GENETTE, 1973, P. 146)
- b) N vezes o que se passou n vezes na diegese (nN/nH). Ex: *Segunda-feira eu me deitei cedo; terça-feira eu me deitei cedo; quarta-feira eu me deitei cedo, etc*. De fato, essa figura é parecida com a precedente, já que “as repetições da narrativa apenas respondem [...] às repetições da história.” (GENETTE, 1972, P. 146)
- c) N vezes o que se passou uma vez na diegese (nN/nH). As recorrências do enunciado não (cor)respondem a nenhuma recorrência de eventos (GENETTE, 1972, p. 147)
- d) Uma vez o que se passou muitas vezes. Ex: *Por muito tempo eu me deitei cedo*. (GENETTE, 1972, p. 148)

Gaudreault e Jost ressaltam que muitas destas distinções podem ser aplicadas mais às narrativas orais e escritas que à linguagem cinematográfica. Porém, destacam que grande parte das narrativas se passam naturalmente na modalidade de narrativa singulativa, e que algumas obras trazem um uso significativo da narrativa repetitiva. O uso da narrativa repetitiva se destaca das demais práticas em uma obra audiovisual pois a repetição de uma mesma ação “pode inicialmente intervir em um nível sequencial pela reprise parcial de uma ação sob outro ângulo [...]. Às vezes, é o mesmo gesto que é mostrado muitas vezes” (GAUDREAULT e JOST, 2006).

Ao longo da história do século XX e do século XXI, certas obras tiveram intenção de radicalizar esta relação da narrativa com o tempo. São as chamadas **obras não-lineares**, que provocam desafios cognitivos ao espectador ao embaralhar completamente o tempo da narrativa. Vilches resalta que a prática da narrativa não-linear é verificada tanto no cinema quanto na literatura. O autor destaca:

Tanto na literatura como no cinema, várias obras buscam centrar o interesse não na ação, nem na trama com um conflito central, e tampouco na relação princípio-meio-fim, mas nas estruturas mentais. As obras não lineares, tanto na literatura como no cinema, apontam para a substituição das partes ou seqüências de continuidade narrativa, para nos apresentar um mosaico, que nos devolve o tempo e o espaço numa só unidade. (VILCHES, 2003, p. 158)

A definição de Vilches sobre as obras não-lineares nos aproxima do objeto de estudo deste trabalho: uma obra audiovisual na qual o tempo da ação permanece em uma suspensão circular, para ser navegado pelo espectador.

3.2 Hipertexto e narrativa na web

Antes de nos debruçarmos sobre a análise do discurso narrativo da série, propomos uma breve observação sobre o conceito de hipertexto, a hiperleitura e a narrativa na *web*.

O **hipertexto**, enquanto modalidade da linguagem, destaca-se pela formação de uma rede com inúmeras conexões em nós. O termo foi inventado por Theodor H. Nelson em 1964 para designar um tipo de escrita e leitura não-linear, não sequencial, disposta em um meio

eletrônico. Muitos anos antes, porém, o matemático e físico Vannevar Bush já apresentava pensamento semelhante em artigo publicado na revista *The Atlantic Monthly*, sob o título de *As We May Think*.

O trabalho em questão catalogava invenções desenvolvidas durante as guerras que poderiam, após o cessar fogo, contribuir para a melhoria de vida da população mundial. Durante sua argumentação, Bush apresentava a ideia de um complexo de informações dispostas em rede, inspirado no funcionamento da mente humana, através de associações. Esta rede redundaria numa espécie de memória estendida, o *Memex*, que exercia a função de um banco de dados.

Com o avanço dos estudos sobre a estrutura do hipertexto e da rede de informações a que hoje conhecemos como internet, surgem novas visões sobre o próprio conceito do hipertexto. Piérre Levy (1993) afirma que a conceituação de hipertexto, base para o que hoje conhecemos por **ciberespaço**, pode ser representada por uma série de conexões que geram mais conexões, semelhante ao desenho de uma estrela. O autor desenvolve:

Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa portanto desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira. (LÉVY, 1993, p. 33)

Arlindo Machado (1993) se debruça sobre ideia semelhante para destacar que a escrita múltipla possibilitada pelo hipertexto é estruturada em dois princípios básicos, que colaboram para a composição de uma estrutura dinâmica: a interatividade e a conectividade. Machado explica:

O hipertexto seria algo assim como um texto escrito no eixo do paradigma, ou seja, um texto que já traz dentro de si várias outras possibilidades de leitura e diante do qual se pode escolher dentre várias alternativas de atualização. Na verdade, não se trata mais de um texto, mas de uma imensa superposição de textos, que se pode ler na direção do paradigma, como alternativas virtuais da mesma escritura, ou na direção do sintagma, como textos que correm paralelamente ou que se tangenciam em determinados pontos, permitindo optar entre prosseguir na mesma linha ou enveredar por um caminho novo. (MACHADO, 1993, p. 188)

Bolter (1991) classifica algumas características que tornam o hipertexto diferente em relação ao texto. O autor afirma que o hipertexto apresenta uma série delas: é um texto não-linear, volátil, topográfico, fragmentário, de acessibilidade ilimitada, multisemiótico e interativo. Estas características tornam o hipertexto o propulsor para o surgimento da hipermídia, nova forma de constituição midiática em que há a possibilidade de integrar todas as demais mídias em um só espaço.

A **hipermídia**, disposta no meio eletrônico, é “o conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não-linear, possibilitando fazer links entre elementos de mídia” (GOSCIOLA, 2003). Ela é composta de diversas tecnologias e elementos por vezes inseparáveis. Palavras, sons, imagens, vídeos e outros elementos estão em contato diretamente com a cognição do leitor, que neste espaço pode interagir com eles de diferentes formas.

Chartier (2002) utiliza o termo **hiperleitura** quando se refere ao modo como o leitor passa a se relacionar com estas informações dispostas na hipermídia. Para ele, a hiperleitura produzida pelo hipertexto transforma as relações possíveis entre as imagens, sons e textos associados mediante as conexões. O autor complementa que, neste mundo textual sem fronteiras delineadas, “a noção essencial torna-se a do elo pensado como a operação que relaciona as unidades recortadas para a leitura” (CHARTIER, 2002, p. 108).

Por conta dessas características, a relação do leitor do hipertexto com a base de informações apresenta-se de maneira diferente à do leitor do texto linear. “O navegador participa assim da redação ou pelo menos da edição do texto que ele “lê”, uma vez que determina sua organização final” (LÉVY, 2003, p. 45). Umberto Eco (2003) afirma que, por conta desta estrutura hipertextual, o produto da máquina não é mais linear, é uma explosão de fogos de artifício semióticos; seu modelo é menos uma linha reta do que uma verdadeira galáxia.

Landow (1997) considera que, entre suas diversas características, o hipertexto possui três aspectos fundadores e fundamentais: a intertextualidade, a descentralização e a intratextualidade.

Sobre a **intertextualidade**, Landow afirma que um hipertexto potencializa o que, nos livros, fica limitado ao espaço de papel que o leitor tem em mãos. Em um meio digital, é possível acessar e acionar a intertextualidade ao infinito, pela navegação em um grande banco de dados. A **descentralização**, para o autor, refere-se à possibilidade de movimentação do leitor pela malha de blocos de textos interconectados. Assim, não haveria mais centro fixo, mas um fluxo de recentramentos produzidos pelos movimentos do leitor. Já a

intratextualidade diz respeito às ligações dentro do mesmo texto, o que na internet é perceptível através dos links e conexões entre diferentes páginas.

O hipertexto e a hipermídia geralmente são associados à internet, seu exemplo mais abrangente e complexo. Conforme Leão (1999), a *web* baseia-se numa interface gráfica e permite o acesso de dados diversos, como textos, músicas, sons, animações, filmes, etc. Devido à facilidade oferecida por sua interface, a *web* cresceu de forma vertiginosa, tornando-se hoje um fenômeno cada vez mais presente e com maior alcance.

Por conta do dinamismo desta estrutura, o leitor de hipertexto e usuário da internet, para Lévy (2003), é mais ativo do que o leitor de impressos. Ele explica que, antes mesmo de interpretar o sentido do texto, “ler em tela” é enviar um comando a um computador para que projete esta ou aquela realização parcial do texto sobre uma pequena superfície luminosa.

Portanto, o internauta, ao acessar à internet, está imediatamente navegando em uma rede de informações hipertextual, composta por diversos elementos como textos, imagens, links e vídeos, e praticando a hiperleitura. É possível transitar, clique a clique, pelas informações para saciar seus próprios impulsos e sua curiosidade, construindo diferentes caminhos através de blocos de informações pré-definidos.

Santaella (2005) reforça que o perfil do leitor da internet é **imersivo**. Para chegar a esta definição, a pesquisadora traça o perfil de três tipos diferentes de leitor: o leitor contemplativo, o leitor movente e o leitor imersivo. A autora considera as habilidades sensoriais, perceptivas e cognitivas envolvidas no processo da leitura, configurando assim cada um dos modelos cognitivos.

O leitor contemplativo, segundo a autora, é o leitor da era pré-industrial, do livro impresso e da imagem fixa e expositiva. O segundo caso, leitor movente, lê o mundo em movimento constante, dinâmico, híbrido, o que a autora chama de “homem na multidão” (SANTAELLA, 2005, p. 10), filho dos grandes centros urbanos e das transformações vividas pelo homem nesta esfera. Neste caso, ela ressalta o leitor de jornal e o espectador do cinema.

Para a definição do **leitor imersivo**, Santaella destaca as transformações vividas pelo homem com o início da era virtual. É o leitor “que navega através de fluxos informacionais voláteis, líquidos e híbridos -- sonoros, visuais e textuais – que são próprios da hipermídia” (SANTAELLA, 2005, p. 11).

Joyce (1995), entretanto, destaca que a interatividade com o hipertexto ainda pode desmembrá-lo em duas diferentes categorias: o hipertexto exploratório e o hipertexto construtivo, baseando-se na capacidade de interação do leitor com o objeto do hipertexto. O **hipertexto exploratório**, pra o autor, é o hipertexto que mantém sua autoria original, mas

encoraja e permite que seu leitor possa controlar a transformação de um corpo de informações para suprir suas necessidades e interesses.

O **hipertexto construtivo**, por sua vez, desestabiliza a estrutura do autor original e requer do leitor do hipertexto a capacidade de criar, recriar e recobrir caminhos particulares com o desenvolvimento do meio. No caso de uma narrativa, deve haver a possibilidade de acrescentar novos personagens, novas tramas e orientações que não estavam previstas pelo autor original.

O audiovisual também sofre transformações importantes com o advento da *web*. Se a televisão havia provocado mudanças significativas nos formatos audiovisuais, a internet oferece hoje relações ainda mais distintas entre os espectadores e as produções audiovisuais, com uma ampla oferta de criações de diferentes tempos de duração, temas e processos criativos, sejam elas de produção comercial ou independente. Gosciola (2004) afirma que “as novas tecnologias de informação, ou as novas mídias, abriram-se também para as possibilidades de contar histórias” (GOSCIOLA, 2004, p. 19).

Barbosa (2014) destaca que a internet, como parte fundamental da hipermídia, provocou mudanças significativas no audiovisual “no que diz respeito à roteirização, linguagem, formato, produção, canais de distribuição e divulgação” (BARBOSA, 2014, p.46). O pesquisador afirma, porém, que a base de referência para a produção de conteúdos para o audiovisual na internet ainda são o cinema e a televisão, com experiências estéticas, de enquadramento e de linguagem semelhantes às experiências em outros meios.

Por conta disso, afirma que os produtos audiovisuais produzidos para a internet ainda não possuem um formato bem definido, com hibridismo de linguagens e características de diversas plataformas. Ainda assim, o pesquisador destaca que as perspectivas para o crescimento deste mercado são grandes, e podem firmar o meio como um campo de negócios para o meio audiovisual. Murray, citado por Barbosa, corrobora o pensamento: “A internet serve a esse propósito, constituindo-se num espaço de maior capacidade para os dramas seriados do que o proporcionado pelas emissoras de TV” (MURRAY apud BARBOSA, 2014, p. 54).

Cameron, citado por Shaw, destaca que existe uma infinita riqueza de possibilidades na internet, afirmando que o computador pode se configurar não apenas como uma ferramenta, mas sim como uma nova mídia:

Quando você percebe pela primeira vez que os computadores não são apenas ferramentas, mas uma nova mídia, por meio da qual a informação pode ser entregue de maneiras completamente novas, uma lâmpada se acende – certamente aconteceu na minha cabeça e vi acontecer na cabeça de uma porção de gente. Ao invés de sumos-sacerdotes em torres de marfim decidindo o que será um programa de TV, você pode oferecer o material do programa ao público e eles podem construir suas próprias experiências. (CAMERON apud SHAW, 2005, p. 372)

As possibilidades do audiovisual neste novo meio, mencionadas por Cameron, já são testadas com os canais de veiculação de audiovisual na internet. Nos dias de hoje, diversas plataformas de audiovisual estão disponíveis na internet para veiculação de conteúdos, seja de forma gratuita ou paga. Barbosa (2014) destaca que duas modalidades de **televisão por internet** já se encontram em veiculação: IPTV – *Internet Protocol Television*, com transmissão de conteúdos ao vivo, e OTT – *Over the Top*, com conteúdos sob demanda.

O autor informa que, no Brasil, diversas empresas de televisão por internet já estão disponíveis. Entre elas, cita HBO Go, Telecine Play, Muu, Sunday TV, Net Movies, TotalMovie, Youtube Filmes, Claro Vídeo, Google Play, Blockbuster On Demand, Itunes, Crackle e Netflix.

4. METODOLOGIA E ANÁLISE

O aprofundamento nos temas da análise permite-nos, a partir de sua base de informações e reflexões, sustentar um embasamento para o comparativo entre o discurso narrativo da quarta temporada de *Arrested Development*, objeto de estudo selecionado para a análise, e a hipertextualidade. A pesquisa pretende estudar de que maneira o discurso narrativo da série se aproxima da escrita em hipertexto através da análise de algumas variáveis.

As variáveis são: a frequência e a ordem, segundo Gaudreault e Jost; a diferenciação os campos da história e do discurso, com base nos estudos da narratologia; e os conceitos de hipertexto, a partir da revisão proposta.

Com estas variáveis, queremos apresentar os choques encontrados entre o tempo da ação e o tempo do discurso desta temporada da série, analisando a estrutura de ambos para perceber de que forma ela influencia na percepção do espectador sobre os fatos narrados.

4.1 Análise de conteúdo

Para a execução da pesquisa realizamos uma análise de conteúdo, conforme os métodos descritos por Laurence Bardin. O modelo de análise é reconhecido como um instrumento de investigação que, aplicável a todas as áreas da comunicação, enriquece a exploração textual e propõe uma interpretação universal.

Bardin (1977) destaca que sua função é compreender a questão heurística, ou seja, a busca por simplificar questões complexas e, a partir disso, descobrir alternativas para a resolução de determinadas situações.

Para compreender as características do discurso narrativo da quarta temporada de *Arrested Development*, a análise de conteúdo irá se aprofundar nas entrelinhas e captar sinais comuns de linguagem para decodificar a mensagem. Para a execução da análise são consideradas três missões, sendo elas “a escolha dos documentos a serem submetidos à análise, a formulação das hipóteses e dos objetivos e a elaboração dos indicadores que fundamentem a interpretação final” (BARDIN, 1977, p. 95).

As duas primeiras etapas foram compreendidas pelas primeiras fases do trabalho. Definidas as variáveis de pesquisa, nos capítulos 2 e 3, são apresentados agora os objetos de estudo e as condições em que serão analisados.

No capítulo seguinte, são apresentados os resultados da análise, que tem por base a fundamentação teórica revisada nos capítulos anteriores e as respostas para as perguntas que norteiam a análise.

4.2 Objeto de estudo

4.2.1 Netflix

A Netflix é uma plataforma de entretenimento norte-americana atuante no mercado desde 2010 com abrangência mundial. O serviço é oferecido através de *streaming* de vídeo na internet, tornando a empresa a primeira “televisão” com transmissão integralmente realizada através da *web*.

O canal oferece *streaming* de filmes, séries de TV e shows de diferentes épocas e gêneros. Para assisti-los, é necessário contratar uma assinatura por mensalidade, em formato semelhante ao de uma TV por assinatura. Com esta assinatura, o internauta tem direito a todo o conteúdo oferecido pelo canal, com liberdade para vê-lo em qualquer horário ou dispositivo.

Segundo o site oficial da empresa, o conteúdo pode ser acessado de todos os aparelhos conectados à internet e que possuam o aplicativo Netflix, como videogames, aparelhos de DVD, Blu-ray, HDTVs, home theaters, celulares e tablets, além, é claro, dos próprios computadores.

A popularidade do serviço tem tornado a Netflix uma das plataformas de entretenimento mais rentáveis do mundo. De acordo com a empresa, o ano de 2013 foi encerrado com mais de 44 milhões de assinantes em todo o mundo.

Neste mesmo ano, a Netflix trouxe uma nova perspectiva para o mercado de entretenimento norte-americano com o lançamento de sua primeira produção 100% original: a série *House of Cards* (2013). Na sequência, outras séries como *Orange is the New Black* (2013) e *Hemlock Grove* (2013) foram lançadas, dando início a uma série de produções que seguiu em ritmo intenso ao longo do ano de 2014.

4.2.2 Arrested Development

O início das produções originais da *Netflix* resgatou ao mercado de entretenimento norte-americano uma série de televisão inicialmente produzida pela *Fox*, entre os anos de 2003 e 2006: *Arrested Development*. Criada por Mitchell Hurwitz, a série é uma comédia *sitcom* sobre uma família disfuncional à beira da falência, e foi transmitida em três temporadas pelo canal de televisão, iniciando sua trajetória em 2 de novembro de 2003 e encerrando-a em 10 de fevereiro de 2006.

A família Bluth, centro dos arcos dramáticos do enredo, é constituída por nove integrantes que se destacam por características muito peculiares. A trama tem início com a descoberta de uma grande fraude fiscal na empreiteira da família, levando à prisão do patriarca, George Bluth. A mola propulsora da série em todas as suas temporadas é a necessidade de Michael Bluth, filho de George, de salvar o patrimônio da família, impedindo que a empresa decreta falência e que seu pai seja condenado.

Para endireitar os negócios da família, Michael precisa administrar os problemas gerados por todos os familiares com quem convive e divide as rédeas da empresa: Lucille Bluth, sua mãe; Gob Bluth, irmão; Lindsay, irmã; Buster, irmão caçula; Tobias, seu cunhado, marido de Lindsay; George Michael, seu filho; e Maeby, sua sobrinha, filha de Lindsay e Tobias.

Cancelada após queda vertiginosa da audiência na televisão, a série tornou-se posteriormente objeto de culto de um público que descobriu na narrativa intrincada do programa um diferencial criativo ao que pode ser encontrado em outros programas de televisão.

Pelegri (2013) comenta que o fenômeno da passagem da série pela televisão gerou um embate entre a recepção crítica, com análises extremamente positivas, e a aceitação do público. O autor destaca algumas hipóteses para o insucesso:

Hipóteses para a falta de audiência se voltaram para a política de horário escolhida pela *Fox*, mas também para certo desinteresse do público médio em entender os sintagmas cômicos. Curiosamente, o que para parte da crítica era uma das *sitcoms* mais engraçadas já produzidas, parecia, aos olhos de grande parcela do público médio, desinteressante. (PELEGRINI, 2013)

Em 2011, Mitchell Hurwitz, autor da série, declarou à imprensa em tom de ironia, em artigo de sua autoria publicado no *The Guardian*, uma lista de obrigações para que um autor seja bem sucedido em ter sua série cancelada. Em um dos 11 itens, Hurwitz destaca o excesso de tramas e informações, narradas em ritmo frenético nos breves episódios de 20 minutos, restrição para serem encaixados na grade de programação do canal. Intitulado *Try to do too much for a 20-minute programme*, o pensamento de Hurwitz desenvolve-se:

Se em seu modo particular a audiência é acostumada a uma simples linha de enredo ou talvez uma ou duas histórias, veja se você pode conseguir oito, e encontre algum modo de entrelaçá-las. Também é importante que você tenha muita ansiedade quando elas não entrelaçarem, suficiente para tirar seu sono e torna-lo miserável durante a produção do programa.⁶ (HURWITZ, 2011)

Darllam Cruz, em matéria publicada na revista Super Interessante, destaca que embora não tenha engrenado com o grande público, a passagem de *Arrested Development* pela televisão criou um fã-club de seguidores fieis, que aumentaria ainda mais com o tempo. O jornalista destaca o fã-club de fiel como um dos principais fatores para o resgate da série:

De 2006 para cá, a série foi redescoberta em DVD e se popularizou na internet, angariando novos fãs que não demorariam a se juntar aos antigos em sua fidelidade digna de seguidores de uma seita. Campanhas e petições online não pararam de surgir, e a volta de *Arrested Development* tornou-se algo inevitável. (CRUZ, 2014)

O retorno previsto por Cruz aconteceu no dia 26 de maio de 2013, com o lançamento dos novos episódios. O material foi disponibilizado pela *Netflix* integralmente no mesmo dia, dando sequência à história narrada nas três temporadas anteriores, resgatando todos os personagens das temporadas originais em uma trama disposta a cobrir os anos de hiato entre o final da terceira temporada, em 2006, e o ano de lançamento desta nova temporada, em 2013.

⁶ Tradução nossa. No original: “If in your particular medium an audience is used to a simple plotline or maybe one or two stories, see if you can get eight in there, and find a way that they somehow intertwine. Also, it's important that you have a lot of anxiety when they don't intertwine, sufficient to deprive yourself of sleep so that you are miserable during the production of the show”.

A veiculação da quarta temporada exclusivamente na internet motivou reflexões no intuito de compreender as transformações técnicas e narrativas da série em sua incursão na web. Livres das limitações rígidas da grade de programação da televisão e sem intervalos comerciais quebrando a continuidade da narrativa, Mitchel Hurwitz criou o que ele mesmo chama de *puzzle*, um quebra-cabeças para ser montado pelo espectador, através de uma narrativa não-linear disposta em 15 episódios.

A partir desta contextualização, visando acrescentar outra perspectiva aos olhares já mobilizados sobre a série, mostraremos de que forma o quebra-cabeças narrativo desta temporada se estrutura, comparando a cronologia da ação e a ordem do discurso, e situando-a nos conceitos do hipertexto.

4.3 Arrested Development e a narrativa hipertextual

Passaram-se séculos desde que Aristóteles afirmou que, para os poetas, a parte mais importante da narração é a da organização dos fatos. Naquele período, nem a câmera cinematográfica existia, nem o homem estava preparado para conceber conceitos semelhantes ao de hipertexto ou da própria *web*. Entretanto, um contato com a quarta temporada de *Arrested Development* revela que Hurwitz e sua equipe possuem consciência da importância dada por Aristóteles ao **discurso narrativo** – como os narratologistas e teóricos da estrutura literária chamariam mais tarde o campo da articulação da linguagem apontado pelo filósofo. É neste plano da criação que, em comparação à narrativa da série na televisão, os autores operam as inovações do conjunto de novos episódios.

É do próprio Hurwitz a afirmação de que *Arrested Development*, enquanto programa de televisão, sofria com o excesso de informações e com as limitações de tempo. Empurrando o espectador ininterruptamente pela ação, o desenvolvimento da narrativa apresentava-se histriônico e desenfreado, com saltos no tempo, inúmeras tramas se desenrolando simultaneamente e um excesso de informações que poderia causar confusão ao olhar menos atento em qualquer corte súbito para os comerciais, e maior confusão ainda quando, uma semana após a veiculação do episódio, precisava retomar a mesma narrativa para acompanhar a sequência da ação contínua no episódio seguinte.

As facilidades encontradas pelos autores na abordagem do tempo são as grandes motivações que reparamos nesta incursão da série na internet: libertados das amarras dos

esquetes comerciais, do bloco de programação engessado e da linearidade característica da televisão analógica, os criadores puderam oferecer à narrativa, além de um tempo maior para exibição (os episódios possuem duração livre, diferenciando-se entre si conforme a necessidade da história), uma nova relação com o tempo, gerando um atrito que se revela o principal trunfo da estrutura da obra: o choque entre o **tempo do discurso** e o **tempo da ação**.

Por maior que fosse a desordem representada em tela, as três primeiras temporadas de *Arrested Development* percorriam indefectivamente um trajeto linear. O uso da analepse, com *flashbacks* e revisões de cena, era reservado a situações específicas para explicar ações e piadas que poderiam ter sido esquecidas pelo espectador. Entretanto, breves segundos depois a narrativa engatava marcha acelerada e, episódio a episódio, avançava e desbravava novos rumos para a trama.

Tomemos como exemplo as extremidades da história: da cena inicial da primeira temporada, na qual uma grande festa no iate da família Bluth é interrompida por uma batida policial para decretar a prisão do patriarca, George Bluth, à cena final da terceira temporada, na qual outra grande festa no iate da família Bluth é interrompida por uma batida policial para decretar a prisão da matriarca, Lucille Bluth, há uma narrativa que progride incansavelmente em linha reta, como um corredor de maratona que observa o adversário se aproximando por sobre os ombros.

Para concebermos semelhante traçado entre o princípio e o encerramento da trama da quarta temporada, porém, ao invés de realizarmos um percurso de maratona, teremos que nos propor, criteriosamente, a decifrar um anagrama. É este exercício que norteia a primeira parte da pesquisa.

4.3.1 Ordem e frequência na narrativa

A quarta temporada de *Arrested Development* propõe uma revisão sobre os sete anos que separam a prisão de Lucille Bluth, cena final da temporada 3 (2006), e o ano do lançamento desta nova temporada (2013). No âmbito da ficção, seria o mesmo que dizer que, durante os anos de cancelamento da série, os personagens continuaram vivendo afastados do olhar da câmera; e que, neste retorno, conheceremos os meios encontrados por eles para aprofundarem-se cada vez mais em seus inesgotáveis problemas financeiros e de conduta.

Embora represente uma continuidade da história original, a ação, todavia, não se conecta imediatamente e nem muito facilmente à progressão linear do enredo.

Para percebermos de que modo ocorre a distribuição destes fatos, inicialmente identificamos a cena que, em suposta progressão linear, representaria o **ponto de partida** do enredo da quarta temporada: a sequência seguinte à batida policial no iate da família Bluth, em que todos os familiares de Lucille reúnem-se na delegacia para acompanhar os desdobramentos da prisão. É o que poderíamos chamar de **ponto 0 da história**, segundo método de análise de Gaudreault e Jost. Deste ponto 0, que reúne todos os protagonistas, é que o esqueleto da narrativa se constitui. Ou melhor, deveria se constituir.

O primeiro obstáculo encontrado para representar o ponto 0 é o fato de sua ação, como tantas outras desta quarta temporada, estar desfragmentada em pequenas cenas distribuídas por sete dos quinze episódios da temporada. É a primeira de uma série de sequências que terão de ser reorganizadas pelo espectador em seu passeio pela **narrativa não-linear** – exercício de enunciação que, na definição de Genette, pode ser considerado como “N vezes o que se passou uma vez na diegese”, afinal, a frequência constante da cena é consequência da repetição do enunciado e não da repetição da ação, pois ela existiu somente uma vez na diegese.

A sequência é revisitada de **diferentes pontos de vista**, em um processo de filmagem e montagem que revela uma **mostração diferente** do espaço da encenação em cada um destes retornos. A seguir, vemos este mesmo momento em trechos extraídos de três diferentes repetições:

Figura 1: Frame do episódio Indian Takers, com Lindsay conversando com a mãe, Lucille.



Fonte: Captura de tela da exibição original

Figura 2: Frame do episódio *Colony Collapse*. Job conversa com George-Michael. Lindsay aparece ao fundo.



Fonte: Captura de tela da exibição original

Figura 3: Frame do episódio *Queen B*, em que Lucille é finalmente levada para a prisão.



Fonte: Captura de tela da exibição original

A divergência da **mostração** e da **focalização** em cada retorno, evidenciando um ou outro personagem durante o mesmo recorte de tempo, tem um motivo específico. Pois, aliado ao **narrador em off**, voz inventada pelos criadores desde o início da série para conduzir o saber do espectador no desenvolvimento da história, cada episódio desta nova temporada adota a **perspectiva** de um personagem diferente sobre o escopo da ação.

Somos alertados deste protagonismo logo na abertura dos episódios. Se, nas temporadas anteriores, o narrador introduzia o programa com a chamada “*It’s Arrested Development!*”, nos episódios da quarta temporada há o acréscimo de um novo elemento, representando o personagem **protagonista**, que guiará nosso olhar para os fatos. “*It’s*

Michael's Arrested Development!”, para o caso do episódio 1; *“It's George's Arrested Development!”*, para o caso do episódio 2; e assim sucessivamente.

Identificamos cada um dos episódios com seu sucessivo protagonista para guiar a pesquisa. Através do quadro, podemos reparar que Michael, George, Lindsay, Tobias, Gob e George Michael são os protagonistas e nosso ponto de vista em dois diferentes episódios; Lucille, Buster e Maeby, por sua vez, em apenas um episódio cada.

A tabela, que apresentamos a seguir, segue a numeração de episódios conforme a distribuição oficial da plataforma *Netflix*, que é apresentada na primeira coluna. Na coluna central, consta o título de cada um dos episódios. Na terceira coluna da tabela, acrescentamos o nome do protagonista de cada episódio. A visualização desta distribuição de protagonismos permite-nos saber sob qual ponto de vista será mostrada a narração de cada um dos episódios.

Tabela 1 – Quadro de episódios e protagonismos da quarta temporada

	Episódio	Protagonista
1	<i>Flight of the Phoenix</i>	Michael
2	<i>Borderline Personalities</i>	George
3	<i>Indian Takers</i>	Lindsay
4	<i>The B. Team</i>	Michael
5	<i>A New Start</i>	Tobias
6	<i>Double Crossers</i>	George
7	<i>Colony Collapse</i>	Gob
8	<i>Red Hairing</i>	Lindsay
9	<i>Smashed</i>	Tobias
10	<i>Queen B</i>	Lucille
11	<i>A New Attitude</i>	Gob
12	<i>Señorits</i>	Maeby
13	<i>It Gets Better</i>	George-Michael
14	<i>Off the Hook</i>	Buster
15	<i>Blockheads</i>	George-Michael

O saber do espectador sobre a ação está condicionado, portanto, a dois fatores: a **voz do narrador** inventado, e o quanto ela estará disposta a nos contar; e o **ponto de vista da mostra**ção (focalização), e o quanto ele pode nos mostrar. O narrador em *off* é uma voz revisionista, como um recurso de prolepse permanente, que olha para um passado já vivido. A voz é um recurso para conduzir a narrativa e conectar os diversos fragmentos de cenas durante seu desenvolvimento, criando uma interlocução que complementa a imagem filmada; porém, esta mesma voz respeitará sempre a limitação do ponto de vista de cada protagonista, evitando que o espectador saiba mais que o permitido pela perspectiva do personagem.

Podemos revisitar novamente o ponto 0 da cronologia da história: a sequência da prisão de Lucille. Embora fragmentada em diversos episódios, ela é observada em cada retorno sob o ponto de vista de seu respectivo protagonista. Em virtude do jogo de perspectivas, os fatos precisos sobre a prisão de Lucille Bluth serão apresentados ao espectador apenas no décimo episódio da temporada, *Queen B*, dedicado à personagem, mesmo que a ação seja o ponto de partida das demais tramas da história. Nos capítulos que antecedem o episódio reservado a Lucille, a matriarca aparece no tribunal que julga seu caso ou até mesmo fora da prisão, dividindo cenas com outros personagens da história, sem que saibamos como conseguiu sair da clausura.

Embora a sequência que dispara o enredo seja fundamental para um olhar didático sobre o método de criação não-linear de Hurwitz e sua equipe, existem outras que exigem ainda mais do espectador no cruzamento destes pontos de vista. A mais significativa delas é o momento que representaria o **clímax da progressão linear da história**, em que todas as personagens retornam de suas bifurcações para se reintegrarem novamente em um mesmo espaço e tempo: a noite da festa *Cinco de Cuatro*.

A festa, que acontece sete anos após os incidentes que resultaram na prisão de Lucille, é o **ponto de chegada** das tramas retratadas nos quinze episódios da temporada, em uma série de incidentes que se acumulam e ocorrem durante um tempo cronológico específico. Embora represente o clímax da história da temporada, a sequência, ao contrário do que se percebe nas estruturas tradicionais de narrativa defendidas por Gancho, não está localizada ao final da narrativa. Tanto quanto a sequência do barco, teremos que juntar fragmentos de olhares em diferentes episódios para compreender as piadas e conexões projetadas pelos realizadores, bem como as relações que se estabelecem entre todos os personagens e suas respectivas **histórias** e **conflitos**. Ao todo, nove episódios têm momentos passados neste mesmo espaço e tempo. A seguir, ilustramos a cena:

Figura 4 - Imagem do episódio *Flight of the Phoenix*, na cena que abre a quarta temporada.



Fonte: Captura de tela da exibição original

Figura 5 - Imagem do episódio *Flight of the Phoenix*, que acompanha Michael Bluth.



Fonte: Captura de tela da exibição original

Figura 6 - Imagem do episódio *Double Crossers*, plano geral da festa.



Fonte: Captura de tela da exibição original

Figura 7 - Imagem do episódio *Double Crossers*, que acompanha George Bluth.



Fonte: Captura de tela da exibição original

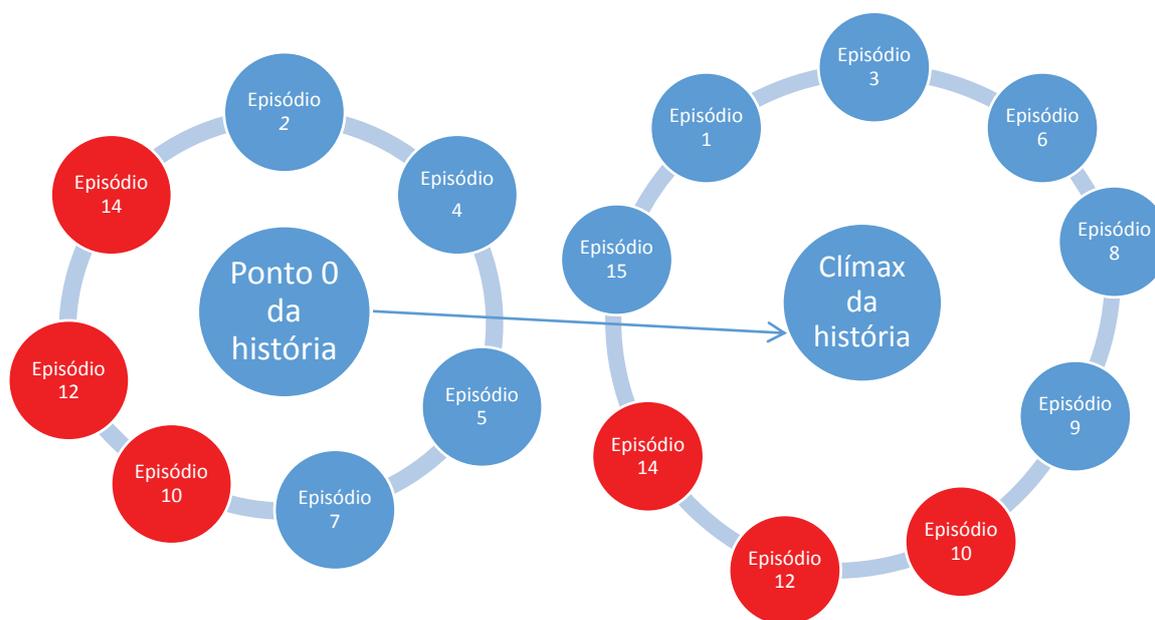
Esta **estrutura fragmentada** é utilizada pelos realizadores em todos os quinze episódios da temporada. Porém, do episódio um ao episódio quinze, também não encontramos um desfecho para o clímax da história: o conflito que mobiliza a temporada não é solucionado ao final do 15º episódio ou de nenhum dos demais, pois, tanto quanto outros momentos da história, o clímax faz parte de um círculo centrífugo de ações que se conectam e giram em torno de si mesmas.

Concluimos assim que a ordem e a frequência das cenas são elementos fundamentais para a construção da estrutura narrativa desta temporada de *Arrested Development*. Ao invés da evolução linear do enredo, em sua estrutura tradicional de narração (exposição, desenvolvimento, clímax e desfecho, conforme Gancho), os autores optaram por manter o espectador preso a um universo estilhaçado, um enigma em quebra-cabeças com uma história que não possui um fim.

Em ilustração, demonstramos visualmente a **distribuição do ponto 0 e do clímax** da história na relação de 15 episódios disponibilizados pela Netflix. Na cor vermelha, destacamos os episódios que contêm ambas as cenas; em azul, os episódios que contêm a cena do respectivo gráfico.

A representação visual, apresentada na página seguinte, auxilia na percepção do movimento circular que o discurso narrativo da série executa na ordem e na frequência dos acontecimentos. Salientamos ainda que estas sequências foram selecionadas pela análise por representarem as extremidades do tempo da ação e por serem, no conjunto da história, os dois momentos com maior frequência e quantidade de perspectivas apresentados pela série.

Figura 8 – Relação de frequência do ponto 0 e do clímax da história da temporada



4.3.2 O hipertexto narrativo

A estrutura narrativa da quarta temporada de *Arrested Development*, com sua exploração não-linear da ordem e da frequência das cenas, nos possibilita relacionar a obra com conceitos do campo **hipertextual**. Landow (1997) destaca três características fundamentais da estrutura e da navegação em hipertexto: a intertextualidade, a descentralização e a intratextualidade. Estes elementos, a partir da conceituação estabelecida pelo autor, são identificados tanto na estrutura da temporada quanto em seu formato de veiculação e nas possibilidades abertas por ele para o internauta-espectador.

Verificamos a **intertextualidade** e a **descentralização** na disposição do conteúdo destes episódios. Se a única interatividade possível para o espectador de televisão analógica é a autonomia para trocar de canal caso não esteja satisfeito com o conteúdo, em uma plataforma de *streaming* como a *Netflix* torna-se possível não apenas esta, mas uma série de outras intervenções em relação direta com a obra.

Primeiramente, destacamos a liberdade de frequência e tempo para **navegação pelo conteúdo**. O material está disponível 24 horas por dia na plataforma de *streaming*, e pode ser acessado em qualquer dispositivo conectado à internet quantas vezes for necessário e da forma que o internauta desejar. O espectador tem liberdade para escolher a ordem com que verá os

episódios e a quantidade de vezes em que eles serão revisitados, tendo à sua disposição todas as cenas e sequências que compõem a estrutura narrativa da série integralmente para serem navegadas, o que é impossível em um canal de televisão analógica.

No caso de *Arrested Development*, percebemos que esta liberdade de navegação não é fundamental apenas por uma questão de conforto do usuário, que por si só já seria de extrema importância para acompanhar o ritmo do programa e compreender todas as ações. Pelo contrário: encontramos no recurso uma base fundamental para as **opções criativas do discurso narrativo** da série nesta quarta temporada, que estimula o internauta-espectador a exercitar a **hiperleitura** e apropriar-se das vantagens que ela possui em relação à leitura linear, acessando os conteúdos por diversas bifurcações e retomando-as sempre que necessário.

Machado destaca que a **leitura hipertextual** é desenvolvida a partir de “textos que correm paralelamente ou que se tangenciam em determinados pontos, permitindo optar entre prosseguir na mesma linha ou enveredar por um caminho novo” (MACHADO, 1993, p. 88). A definição nos remete diretamente à relação do espectador com a história desta quarta temporada. Se o terceiro, o sexto e o décimo primeiro episódio apresentam uma mesma ação sob diferentes pontos de vista, o saber do espectador a respeito da ação será influenciado a partir de sua escolha. É o caminho escolhido por ele para percorrer a cena que indicará qual o foco e a mostração do seu saber sobre o mesmo tempo e a mesma ação.

Percebemos assim que a **intratextualidade**, terceiro conceito destacado por Landow, é uma característica fundamental do discurso narrativo de *Arrested Development*. O autor identifica a intratextualidade como um conjunto de conexões entre textos encontradas, por exemplo, através de *links* na internet. Estes *links* tornam a *web* uma rede de múltiplas possibilidades e caminhos para o exercício da hiperleitura, projetando uma grande galáxia de informações, na definição de Umberto Eco, ou até mesmo uma estrela de vários traços e pontas, na definição de Pierre Lévy.

No que diz respeito à narrativa de *Arrested Development*, vislumbramos esta **galáxia hipertextual não-linear** e repleta de conexões ao considerar cada uma das cenas da série como um texto. Ou seja, como um bloco de informações com uma ordem e coerência interna que devem ser lidas do início ao fim para serem compreendidas. Na **cronologia da história**, estes blocos são unidades íntegras de tempo e espaço. Nestas unidades, as ações são vividas apenas uma vez pelas personagens, e seguem, evidentemente, uma evolução de natureza linear.

O processo de **montagem**, porém, opera uma transformação na maneira com que o discurso narrativo nos colocará em relação com este material. Os “textos” da série não se

encontram íntegros e individualizados, ocupando cada um sua própria “página”. Pelo contrário: a **fragmentação das ações** por diferentes episódios e a não-linearidade circular do programa pedem ao espectador que sejam realizadas conexões entre os fragmentos de cena dispostos pelos capítulos, para que se torne possível a compreensão da totalidade da ação. Para a leitura completa destes textos, portanto, é necessário **saltar entre vários hipertextos**, conectando informações em um processo de **hiperleitura**.

A partir desta análise, concebemos uma tabela para elucidar os aspectos do hipertexto que foram localizados no discurso narrativo da série e em seu formato de veiculação. De um lado da tabela, apresentamos o conceito da hipertextualidade analisado; do outro, nossa percepção sobre sua funcionalidade na série.

Tabela 3 – Relação de aspectos do hipertexto identificados e sua percepção na série

ASPECTOS DO HIPERTEXTO	PERCEPÇÃO NA SÉRIE
NÃO-LINEARIDADE	A cronologia da história é embaralhada, em um jogo de desconstrução da ordem e da frequência das cenas promovido através da montagem, gerando conexões em nós.
INTERTEXTUALIDADE	O espectador-internauta possui liberdade de frequência e tempo para navegar pelo conteúdo. Também tem opção de escolha da ordem de visualização, e cada episódio traz uma perspectiva diferente que influencia na sua percepção das ações.
DESCENTRALIZAÇÃO	O ponto 0 e o clímax estabelecem uma âncora de referência, mas a narrativa não é centrada sobre um personagem específico ou uma ação específica; são diferentes protagonistas e pontos de vista.
INTRATEXTUALIDADE	Os episódios se conectam entre si através das cenas que compartilham, formando uma grande rede intratextual de informações.

HIPERLEITURA	O espectador-internauta é convocado a conectar fragmentos dispostos em todos os episódios para compreender a totalidade das ações. O <i>streaming</i> na internet permite que o material seja revisto quantas vezes for necessário, na ordem desejada pelo usuário.
HIPERTEXTO EXPLORATÓRIO	O tipo de hipertexto identificado é o hipertexto exploratório. As informações podem ser exploradas, mas não podem ser transformadas. A interação é basicamente um processo de leitura.

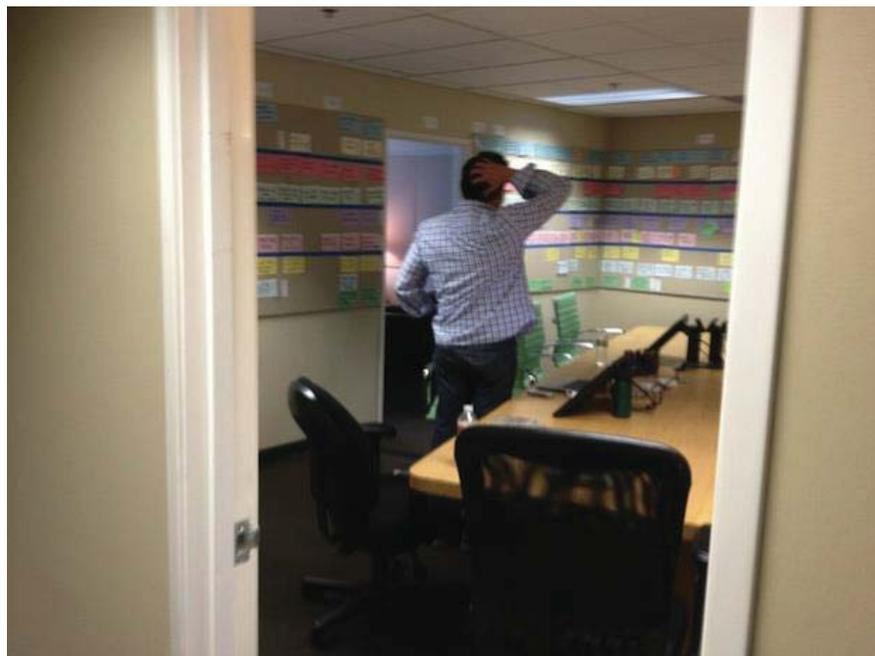
4.3.3 Concepção e repercussão

O discurso narrativo construído para a organização destes blocos de hipertextos pode se tornar mais evidente se nos dispusermos a analisar o método de criação da série. Durante o período de produção, enquanto os espectadores aguardavam pelo lançamento da nova temporada, os criadores e a *Netflix* promoveram intervenções para aumentar a ansiedade pelo novo material, seja através de entrevistas, lançamento de peças promocionais nos canais de comunicação oficiais, publicidades, criações de metaficção ou revelações sobre as novidades da série em sua primeira veiculação pela web.

Em uma destas ações, um dos produtores do programa, Ron Howard (que, além de interpretar a voz do narrador em *off*, também é personagem importante de uma das tramas da quarta temporada), divulgou em sua conta no *Twitter* uma imagem de bastidores que revelava parte do curioso processo criativo do programa.

Na imagem, publicada por Connor Simpson no site *The Wire*, era apresentada a sala dos roteiristas. Ao fundo, um homem aparentemente apreensivo observa um quadro que acompanha toda extensão da parede da sala, preenchido por notas em pequenos *post its* coloridos fixados em linhas. A imagem segue abaixo:

Figura 9 - Imagem divulgada pelo produtor Ron Howard em sua conta no Twitter, em 2012



Fonte: *The Wire*

Simpson dispõe-se a realizar um exercício criativo para desvendar o significado das notas nos *post its* e das linhas horizontais que os separam. O que vemos, diz o jornalista, é a história de *Arrested Development* disposta em sua ordem cronológica, com uma cor diferente representando cada um dos personagens da série e linhas horizontais dividindo-os em blocos, em razão das conexões entre suas histórias. “Existem nove linhas com notas de diferentes cores e existem nove membros da família Blut” (SIMPSON, 2012). Assim, a partir da imagem, concluímos que as tramas e conexões entre personagens foram planejadas em sua ordem linear, para que a **verossimilhança** e a coerência da história não fossem perdidas.

Não é por acaso que todas as informações são escritas em pequenas notas solitárias. Se o processo de montagem no cinema consiste em organizar, sucessivamente, diferentes recortes (planos, cenas e sequências) para a composição de uma sequência de imagens e sons, em *Arrested Development* este processo é utilizado não para a junção da história, mas para sua **desfragmentação** a partir de cada um destes textos dispostos em notas. A ordem dada às notas no quadro, portanto, representando a evolução do tempo cronológico da ação, é apenas o primeiro passo para um trabalho ainda mais complexo: a desfragmentação da linearidade no universo hipertextual. O montador da série, Kabir Akhtar, explica seu papel no processo de desconstrução da linearidade para a criação do quebra-cabeças narrativo:

Há alguns acontecimentos que vemos do ponto de vista de diferentes personagens, e estes momentos ganham um significado diferente para todo mundo conforme acontecem. Eu me certifiquei constantemente de que nosso quebra-cabeças se justasse; se você vê Gob no fundo de uma cena, e mais tarde, em seu episódio, vemos aquele momento novamente, é vital que se tenha certeza de que qualquer diálogo ou ação daquela primeira cena case com a segunda. Há uma cena que vemos em diferentes momentos pelo ponto de vista de todos, e como não ouvimos o mesmo diálogo toda vez, tentei ter certeza de que tivessem coerência suficiente para que alguém online pudesse remontar toda a cena na ordem cronológica⁷. (AKHTAR, 2013)

A possibilidade de reedição do material sugerida pelo montador se confirmou pouco tempo após o lançamento da quarta temporada. A curiosidade para desvendar todos os detalhes e a cronologia dos eventos que integram as tramas da temporada motivou um fã da série nos Estados Unidos a materializar o desejo de Akhtar, tomando a iniciativa de reorganizar o material e disponibilizar a temporada em um site de *downloads* com uma nova proposta de episódios, seguindo a ordem linear da história a partir de todas as informações contidas nos hipertextos dos episódios.

O fato teve repercussão na imprensa norte-americana. O portal *Digital Trends* destacou que a fragmentação acentuada das ações induzia os usuários da Netflix a reverem mais de uma vez as histórias para compreenderem a trama, o que motivou o usuário *mophinapg* a realizar a árdua tarefa de separar todas as linhas da história distribuídas pelos episódios e reeditá-las em uma nova proposta de divisão.

Mesmo um ano após o lançamento oficial na Netflix, a quarta temporada de *Arrested Development* segue provocando discussões a respeito de seu exercício narrativo e motivando análises acerca das escolhas autorais e da hiperleitura provocada por sua narrativa não-linear. O criador da série, Mitch Hurwitz, em entrevista divulgada no canal de Youtube *Pretentious Film Majors* no dia 26 de outubro de 2014, revelou que, antes das filmagens da quinta temporada, deverá apresentar ainda uma nova proposta de montagem para a história da quarta temporada, seguindo dessa vez a ordem linear dos fatos.

Uma matéria publicada pelo portal *Joblo* destacou o trecho do vídeo em que Hurwitz revela informações sobre a nova montagem. “Neste momento, estou editando uma versão da

⁷ Tradução nossa. No original: “There are some things that happen that we see from several different characters' point of view, and those moments take on different significance for everybody as they happen. I was constantly making sure that our puzzle pieces fit together; if we see Gob in the background of a scene, and then later in his episode we see that moment again, it was vital to make sure that any dialogue or action from that first scene matched the next time around. There's one scene that we see different parts of from everybody's point of view, and while we don't hear the same dialogue each time, I tried to make sure we had enough overlap that someone online could recut the whole thing into chronological order”.

quarta temporada que é meio que cronológica e é como uma nova era [do show]”⁸, (HURWITZ apud MCMORROW, 2014). O que motiva esta decisão, segundo o autor, é convencer a *Netflix* a financiar a quinta temporada da série, que, embora já tenha sido anunciada pela produtora, ainda não possui definição de datas para produção e veiculação (baseado em outras declarações do autor, acreditamos na possibilidade de ironia na motivação revelada).

Com estas informações, é possível dizer que o tempo cronológico da ação em *Arrested Development* torna-se claro para quem se propõe a reorganizar o conteúdo apresentado na narrativa hipertextual e não-linear da série. Porém, ao espectador que não tem condições de remontar as sequências ou acessá-las em uma versão linear, a história e suas tramas serão compreendidas apenas através da hiperleitura exploratória. Também destacamos que, como em outras narrativas hipertextuais, a narrativa da série se sucede em um movimento circular, sem que ao final de todo o conteúdo o espectador encontre um desfecho para o conflito central do enredo.

⁸ Tradução nossa. No original: “Right now, I’m cutting a version of season 4 that tells it kind of chronologically and that’s like a whole different era [of the show.]”.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da revisão de conceitos realizada, identificamos na quarta temporada de *Arrested Development* uma narrativa que busca soluções criativas no meio hipertextual da *web*, convidando o espectador à hiperleitura. Para tanto, a montagem da obra desfragmenta a cronologia da história e estabelece um atrito entre o tempo do discurso e o tempo da ação na narrativa, aproveitando-se das vantagens do *streaming* na internet para conceber um *puzzle* que exige que o internauta transite pelos conteúdos por diferentes perspectivas em busca de informações.

Por tais características, podemos afirmar que a série não apenas é veiculada em um meio hipertextual, mas também faz uso criativo de suas particularidades, diferenciando-se do discurso narrativo da série quando transmitida em um canal de televisão linear. A estrutura narrativa da temporada remete diretamente às conceituações sobre hipertexto apresentadas, quando vimos que, neste modelo da escrita, diferentes informações são interligadas através de nós, formando um grande campo cheio de conexões. Os nós são representados na obra em questão pelas cenas compartilhadas pelos personagens e distribuídas em diferentes episódios, que tornam a temporada da série um complexo e instigante objeto circular.

Encontramos nesta obra audiovisual dois campos de relações hipertextuais. No campo autoral, a hipertextualidade se constitui de forma intratextual na organização de seu discurso narrativo através da montagem das cenas, durante a qual os autores se munem da não-linearidade e das intervenções na frequência e na ordem dos fatos. Porém, a hipertextualidade também é fundamental na relação do espectador com a série, pois, em virtude destas opções, o internauta depara-se com um quebra-cabeças para ser navegado e montado durante o exercício cognitivo.

Destacamos que é fundamental a escolha da internet para a veiculação desta temporada de *Arrested Development*. Afinal, em uma grade de televisão analógica, ainda estamos presos à ordem engessada e à veiculação dos programas em dias e horários específicos, o que inviabiliza a liberdade de se percorrer caminhos alternativos pela narrativa. Esta característica da hipermídia foi verificada na quarta temporada de *Arrested Development*, e acreditamos que o resultado desta relação seja fundamental para a experiência com a série.

Salientamos ainda que o trabalho não defende uma revolução na narrativa hipertextual, campo estudado e fundamentado por diversos exemplos encontrados em outras mídias como a literatura e o cinema. Entretanto, concluímos que a quarta temporada de *Arrested*

Development é uma interessante experiência de narração hipertextual em uma mídia que vem sendo explorada ainda timidamente enquanto indústria, mas que aos poucos surge como uma alternativa potente para o mercado audiovisual. Deixamos um olhar sobre este exemplo de utilização criativa da internet para narrar uma história, na expectativa de que novas experiências se confirmem.

REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES. **Arte retórica e arte poética**. Ediouro, 1986.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Papyrus Editora, 2003.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. Lisboa: Texto & Grafia, 2009.
- BARTHES, T. **A aventura semiótica**. São Paulo: M. Fontes, 2001.
- BARBOSA, Fernando da Silva. Em: **Novas formas de produção, plataformas e consumo de produtos audiovisuais na internet**, 2014. Em: <http://www.fatecitaqua.edu.br/home/regit/regit_01/4%20Fernando%20da%20Silva%20Barbosa.pdf>. Acesso em: 11 de novembro de 2014.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- BARTHES, Roland. **As Categorias da Narrativa Literária**. In *Análise Estrutural da Narrativa*. (pg. 209-254). Petrópolis: Editora Vozes, 1973.
- CARDOSO, João Batista. **Teoria e Prática de leitura, apreensão e produção de texto; por um tempo de “Pás” (Programa de Avaliação Seriada)**. Brasília: Universidade de Brasília, São Paulo, 2001.
- CHARTIER, Roger. **Os desafios da escrita**. Unesp, 2002.
- CRUZ, Darllam. **5 Motivos para fazer uma maratona de Arrested Development agora**, 2013. Em: <<http://super.abril.com.br/blogs/cultura/5-motivos-para-fazer-uma-maratona-de-arrested-development-agora/>>. Acesso em: 10 de outubro de 2014.
- D'ONOFRIO, Salvatore. **Teoria do texto 1: Prolegômenos e teoria narrativa**. São Paulo: Ática, 1995.
- GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática. 2002.
- GARDIES, René (org.). **Compreender o cinema e as imagens**. Lisboa: 2008.
- GAUDREAU, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Editora UnB, 2009.
- GENETTE, Gérard. *Fronteiras da Narrativa*. In **Análise Estrutural da Narrativa**. (pg. 209-254). Tradução: Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis: Editora Vozes, 1973. [1966]
- GOSCIOLA, V. *A Linguagem audiovisual do hipertexto*. In: FERRARI, P. **Hipertexto, hipermídia**. São Paulo: Contexto, 2007.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para As Novas Mídias – Do Game à TV Interativa**, SENAC SP, 2004.

HURWITZ, Mitch. **Arrested Development creator Mitch Hurwitz' guide to getting a sitcom cancelled**, 2011. Em: <<http://www.theguardian.com/culture/2011/feb/12/arrested-development-mitch-hurwitz-sitcom-cancelled>>. Acessado em 28 de outubro de 2014.

JOYCE, Michael. **Of two minds: hypertext, pedagogy and poetics**. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 1995.

LANDOW, George P. **Hypertext 2.0: The convergence of contemporary critical theory and technology (Parallax: Re-visions of Culture and Society Series)**. Johns Hopkins University Press, 1997.

LEÃO, Lucia. **Labirinto da hipermídia, O**. Editora Iluminuras Ltda, 1999.

LEONE, Eduardo, **Reflexões sobre a montagem cinematográfica**, Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993 (Coleção TRANS). *Cibercultura*. São Paulo: Editora, v. 34, 2000.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?**. Editora 34, 2003.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. Edusp, 1993.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MCMORROW, Graham. **Mitch Hurwitz is Editing Arrested Development Season 4 Into a Linear Story**, 2014. Em: <<http://www.joblo.com/movie-news/mitch-hurwitz-is-editing-arrested-development-season-4-into-a-linear-story-111>>. Acesso em: 2 de novembro de 2014.

METZ, Christian. **A Significação do Cinema**. São Paulo. Perspectiva, 2010.

PAUL, N. *Elementos das narrativas digitais*. In: FERRARI, P. **Hipertexto, hipermídia**. São Paulo: Contexto, 2007.

PELEGRINI, Christian Hugo. **A poética do cômico em Arrested Development e a reassistibilidade**. FRAME, nº9, 2013.

PUDOVKIN, V. “*Métodos de tratamento do material (montagem estrutural)*” in XAVIER, Ismail (org.), **A experiência do cinema**, São Paulo: Graal, 1983.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. **Dicionário de teoria da narrativa**. Editora Ática, 1988.

SANTAELLA, Lúcia. **Os Espaços Líquidos da Cibernídia**, 2005. Em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/26/27>>. Acesso em: 10 de novembro de 2014.

SHAW, Jeffrey. **O Cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme**. In LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2005.

SODRÉ, Muniz. **Best-seller: a literatura de mercado**. São Paulo: Ática, 1988

SIMPSON, Connor. **An Investigation of the Arrested Development's Writer's Room**, 2012. Em: <<http://www.thewire.com/entertainment/2012/07/investigation-inside-arrested-development-writers-room/54414/>>. Acesso em: 15 de outubro de 2014.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

VILCHES, Lorenzo. **A migração digital**, São Paulo: Loyola, 2003.