

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS

Programa de Pós-Graduação em Artes

Jéssica Nascimento de Souza

QUANDO ESTOU?

a construção da narrativa como jogo, na série de TV *Westworld*

**Belo Horizonte
2021**

Jéssica Nascimento de Souza

QUANDO ESTOU?
a construção da narrativa como jogo, na série de TV *Westworld*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade do Estado de Minas Gerais, como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de concentração: Artes / Música

Linha de pesquisa: Dimensões Teóricas e Práticas da Produção Artística

Orientador (a): Dr. Alexandre Rodrigues da Costa

Belo Horizonte
2021

Souza, Jéssica Nascimento de

Quando Estou? a construção da narrativa como jogo, na série de TV
Westworld / Jéssica Nascimento de Souza. - Belo Horizonte, 2021.
79 f.

Dissertação (mestrado) - Universidade do Estado de Minas
Gerais. Programa de Pós-graduação em Artes, 2021.

Orientador: Alexandre Rodrigues Costa.

When am I? the narrative construction of time as a game for the
audience in *Westworld* (2016)

1. Jogo. 2. Narrativa. 3. Tempo. 4. *Westworld*. I. Costa,
Alexandre Rodrigues da. II. Doutor.

FICHA DE APROVAÇÃO

Dissertação defendida pelo Mestrando Jéssica Nascimento de Souza, em 18 de janeiro de 2021, em ambiente remoto pela Plataforma Microsoft teams licenciada para Universidade do Estado de Minas Gerais, em Belo Horizonte, Minas Gerais, e aprovada pela banca examinadora assim constituída:



Professor Doutor Alexandre Rodrigues da Costa
Orientador e Presidente
Universidade do Estado de Minas Gerais



Professora Doutora Angélica Oliveira Adverse
Examinadora interna
Universidade do Estado de Minas Gerais



Professor Doutor Reinaldo Maximiano Pereira
Examinador Externo
Universidade de Federal de Uberlândia



Professor Doutor Alexandre Sobreira Martins
Examinador Externo

Dedico à minha família que sempre me apoiou,
e também a todas às mulheres que diariamente
lutam por seu espaço no mundo.

“Algumas pessoas preferem ver a feiura deste mundo, a desordem. Eu prefiro ver a beleza,
acreditar que há uma ordem nos nossos dias... um propósito”

Dolores Abernathy - *Westworld* (2016)

AGRADECIMENTOS

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes pela oportunidade da obtenção do título. Obrigada pelo incentivo ao estudo.

Ao professor Dr. Alexandre Rodrigues da Costa pela sua excelente orientação - por todas as referências, correções e direcionamento. Obrigada pela paciência e dedicação.

Aos professores Alexandre Sobreira, Angélica Sobreira, Celina Lage e Reinaldo Maximiano por terem aceitado fazer parte da minha banca de qualificação. Obrigada por todos os conselhos.

Aos professores Juliana Lopes e Roberto Reis, que desde minha graduação me estimularam a seguir com meus estudos. Obrigada por serem os primeiros a me ajudar na estrada acadêmica.

Aos amigos que compreenderam minha ausência e mantiveram-se presentes, mesmo que à distância. Obrigada pela presença.

À minha amiga Ingrid por acreditar no meu potencial e me incentivar a seguir em frente. Obrigada por ser meu ombro amigo.

Aos meus pais Luziene e Marcos que sempre me ensinaram sobre o valor do conhecimento. Obrigada pelo apoio incondicional.

Ao meu companheiro Lucas pelos abraços, palavras de encorajamento e jantares vegetarianos especiais. Obrigada por ser a força que eu precisava.

À minha cãopanhia Cindy que por anos foi minha melhor terapia. Obrigada por ter estado ao meu lado por longos e felizes 15 anos.

RESUMO

Esta dissertação almeja investigar, a partir da articulação entre a estruturação das séries sequenciais e as técnicas narrativas, de que forma a construção narrativa pode se tornar um jogo para o espectador, na série *Westworld* (2016). Desta forma, é proposto como metodologia o desenvolvimento de uma pesquisa bibliográfica, sendo a organização do estudo feita por meio da produção de três capítulos. No primeiro capítulo é discutida a diferença entre série episódica e série sequencial. Além disso, é feito um comparativo entre a série *Westworld* (2016) e o filme *Westworld* (1973). No segundo capítulo é feita uma investigação sobre como as temporadas de *Westworld* (2016) podem ser analisadas a partir dos conceitos de imagem-movimento e imagem-tempo criados pelo filósofo Gilles Deleuze. Também são aprofundados os conceitos de imagem-afecção, imagem-percepção, imagem-ação, imagem-lembrança e imagem-cristal. No terceiro capítulo visa-se entender de que maneira *Westworld* (2016) se utiliza das técnicas narrativas de *cliffhanger* e *plot twist* para estabelecer a narrativa elíptica da primeira e da segunda temporada. Pondera-se o marketing utilizado para a divulgação da segunda temporada da série e apura-se o engajamento e a receptividade dos fãs quanto às temporadas produzidas. Dessa forma, no primeiro capítulo estudamos o formato de série sequencial em teoria, no segundo capítulo assimilamos as técnicas narrativas que embasam o formato sequencial na prática, e no terceiro capítulo detectamos como essa construção cria um jogo para o espectador, considerando a visão dos fãs sobre essa proposta - respondendo, assim, ao problema que guia esta dissertação.

Palavras-chave: fãs, jogo, narrativa, série, tempo.

ABSTRACT

This dissertation aims to investigate, from the articulation between the structuring of the sequential series and the narrative techniques, how the narrative construction of time can become a game for the audience in the *Westworld* (2016) series. Thus, the development of bibliographic research is proposed as a methodology, and the study is being organized through the production of three chapters. In the first chapter, the difference between episodic series and sequential series is discussed, besides, a comparison is made between the *Westworld* (2016) series and the filmography *Westworld* (1973). In the second chapter, an investigation is made of how the seasons of *Westworld* (2016) can be analyzed from the concepts of movement-image and time-image created by the philosopher Gilles Deleuze, the concepts of affection-image, perception-image, action-image, memory-image, and crystal-image are also learned. In the third chapter, we aim to understand how *Westworld* (2016) uses the cliffhanger and plot twist narrative techniques to establish the elliptical narrative of the first and second season, and also the marketing used for the promotion of the second season is considered. The engagement and receptiveness of fans regarding the seasons produced are also verified. Thus, in the first chapter, we study the format of sequential series, in theory, in the second chapter we assimilate the narrative techniques that underlie the sequential format in practice, and in the third chapter, we detect how this construction creates a game for the audience, considering the opinion of the fans about this proposal.

And that's how we answer the problem that guides this dissertation.

Keywords: fans, game, narrative, series, time

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Diferenças entre <i>Westworld</i> (2016) e <i>Westworld</i> (1973)	34
Tabela 2 - Score IMDb e Rotten Tomatoes	71

SUMÁRIO

Introdução	11
Capítulo 1	15
1.1. Westworld: entre o filme e a série	15
1.2. Quadro Comparativo: Crichton X Nolan e Joy	26
Capítulo 2	27
2.1. As Imagens de Westworld	27
2.2. Cinema 1: Imagem-Movimento	29
2.3. Cinema 2: Imagem-Tempo	34
Capítulo 3	46
3.1. O Jogo de Westworld	46
Considerações Finais	67
Referencial Teórico	69

Introdução

O advento das novas tecnologias como a “popularização da transmissão a cabo” (MITTEL, 2012: p.34) e a “possibilidade da entrega de vídeos sob demanda pela *internet*” (THOMPSON, 2003: p.82) revolucionaram o modo como assistimos a programas seriados. Assim, uma nova “maneira de comercializar filmes [e séries] surge no horizonte” (THOMPSON, 2003: p.82). A TV a cabo, os serviços de *streaming* e a *internet* em si facilitaram o acesso aos produtos audiovisuais, fazendo com que os espectadores possam não só escolher “quando querem assistir a um programa” (MITTEL, 2012: p.34), como também “rever episódios ou partes deles” (MITTEL, 2012: p.34) sempre que quiserem, em reprises infinitas.

Além disso, outras tecnologias emergentes como “os videogames, os blogs, sites de RPG e sites de fãs abriram espaços para que espectadores ampliem sua participação nesses ricos mundos ficcionais para além do fluxo unilateral da televisão tradicional” (MITTEL, 2014: p.35). Dessa forma, as séries de TV que se adaptaram às novas tecnologias e inovaram quanto à sua distribuição extrapolam o que seria apenas o entretenimento momentâneo - aquele que existiria quando se está sentado na frente da TV na hora em que o programa agendado passa. Agora, além de assistir a um programa, o espectador ainda pode rever as partes de que mais gosta, jogar jogos referentes à temática, ler matérias sobre os profissionais envolvidos na produção, compartilhar *memes* nas redes sociais e se socializar com outros fãs do mundo inteiro em fóruns nos quais eles podem expressar suas opiniões sobre o conteúdo ou teorizar a respeito dos próximos capítulos.

Esse fenômeno que prolonga a interação do espectador com a série para além dos vinte, trinta ou sessenta minutos de exibição do episódio é percebido em grande intensidade em alguns programas, principalmente quando falamos a respeito das teorias de fãs sobre as narrativas sequenciais que acabam se tornando um jogo de adivinhação que fortalece a relação entre a audiência e o *show*. Tal comportamento não se repete ou acontece com menor fervor em outros. É percebido, então, que há algo que causa tais comportamentos, alguma técnica por trás da construção dessas narrativas que endossa o engajamento das pessoas, algo estrategicamente pensado pelo *showrunner* do espetáculo - aquele que detém “cada uma das decisões a respeito da direção da história” (MARTIN, 2014: p.25) - que se aproveita do

formato sequencial para utilizar de diferentes técnicas narrativas e construir um enredo que legitima esse jogo interativo.

É nesse contexto que surge a pergunta problema que esta dissertação almeja investigar: a partir da articulação entre a estruturação das séries sequenciais e as técnicas narrativas, de que forma a construção narrativa pode se tornar um jogo para o espectador na série *Westworld* (2016)?

Westworld (2016) é uma série sequencial norte americana transmitida pela HBO e dirigida por Jonathan Nolan e Lisa Joy. Com três temporadas já lançadas e a quarta confirmada, a narrativa de *Westworld* exhibe um parque temático futurista inspirado no Velho Oeste, no qual os visitantes podem interagir - sem regras ou leis punitivas - com andróides de alta tecnologia cujos designs se assemelham aos seres humanos e, além disso, que também são programados para simular situações e emoções humanas. Por meio de uma narrativa complexa que entusiasma o espectador com relação à trama, a série de ficção científica aborda reflexões existenciais que questionam a realidade e o que é ser humano. É justamente pela presença ativa dos fãs quando o assunto é entrar no jogo de teorias que a série *Westworld* (2016) foi escolhida como objeto de estudo. Além disso, a construção narrativa do tempo da série, além de fazer parte do *plot twist* da primeira temporada, é um dos fatores que mais causou a insurgência das teorias que nutriram o jogo de adivinhações.

Desse modo, o objeto empírico deste projeto está relacionado à observação e à percepção do conceito de tempo presente na articulação entre a estruturação das séries sequenciais e as técnicas narrativas na série televisiva *Westworld* (2016). Já o objeto teórico é relativo aos pressupostos teórico-metodológicos referentes às concepções de série sequencial: imagem-movimento, imagem-percepção, imagem-afecção, imagem-ação, imagem-tempo, imagem-lembrança, imagem-cristal, *flashback*, *elipse*, *cliffhanger* e *plot twist* – conceitos utilizados para analisar a produção de efeitos de sentido e compreender o ideal narrativo da materialidade da série televisiva.

Como metodologia, esta dissertação propõe o desenvolvimento de uma pesquisa bibliográfica, sendo a organização do estudo feita por meio da produção de três capítulos. Além disso, durante a pesquisa serão utilizadas como método a comparação entre obras, a descrição e a aplicação de conceitos de maneira operacional, objetivando a percepção sobre

como *Westworld* (2016) se propõe a repensar o formato de série com base na interação com o espectador.

No primeiro capítulo, procurou-se compreender a diferença entre séries episódicas e séries sequenciais, considerando as particularidades de cada formato. Para tanto, foi apreciada uma retrospectiva histórica a respeito da televisão estadunidense. O estudo aborda como, no início do surgimento da TV, a grade televisiva era dominada pelas séries episódicas e que, com o advento das novas tecnologias como a TV a cabo e a internet, as séries sequenciais começaram a ganhar mais espaço no meio e se tornaram tanto obras apreciadas pelo público como produtos economicamente viáveis para os produtores. Os principais autores utilizados para contribuir com essa análise foram Mittel (2012) e Thompson (2003) com suas respectivas obras *Narrative Complexity in Contemporary American Television* e *Storytelling In Film And Television*.

Com o propósito de aprofundar os conhecimentos sobre *Westworld* (2016) - objeto de estudo desta dissertação - em um segundo momento do capítulo foram pontuadas as principais distinções entre a série sequencial *Westworld* produzida por Jonathan Nolan e Lisa Joy em 2016 e o filme de mesmo nome do diretor Michael Crichton concebida em 1973. Tais diferenciações se pautaram em aspectos como o formato, o enredo, os personagens, os cenários, os objetos de cena e o tempo das produções. Ao final do capítulo ainda é apresentado um quadro comparativo com o objetivo de clarificar o estudo feito. Assim, ao consolidar o conceito de série sequencial e entender a sua escolha como formato estratégico para *Westworld* (2016), é possível aprimorar a visão analítica sobre a narrativa do objeto de estudo.

No segundo capítulo, é iniciada uma investigação sobre como as temporadas da série sequencial *Westworld* (2016) podem ser analisadas a partir dos conceitos de imagem-movimento e imagem-tempo criados pelo filósofo Gilles Deleuze. O autor elaborou dois livros sobre o cinema chamados *Cinema 1: A Imagem Movimento* (1986) e *Cinema 2: A Imagem Tempo* (1989). A partir dos principais conceitos discutidos nessas obras é que analisamos e classificamos as três temporadas de *Westworld* (2016): a primeira e a segunda temporada como imagem-tempo e a terceira temporada como imagem-movimento. Na imagem-movimento, que é associada ao cinema clássico, Deleuze esclarece que representa uma imagem indireta do tempo e ainda destaca três de seus tipos (pilares do conceito): imagem-percepção, imagem-afecção e imagem-ação. Douro lado, sobre a imagem-tempo,

que é relacionada ao cinema moderno, Deleuze elucida que representa uma imagem direta do tempo e, dentre os seus tipos abordados no livro, destacamos a imagem-lembrança e a imagem cristal nesta dissertação. Também são estudadas as técnicas narrativas de *flashback* e elipse, que são utilizadas para construir a temporalidade da primeira e da segunda temporada da série, sendo esses os artifícios que formam a sequência de enigmas para os espectadores. Por ser a visão de um filósofo sobre o cinema, a classificação Deleuziana é uma das mais utilizadas pelos estudiosos da sétima arte. Ao aplicar esse estudo cinematográfico a um produto televisivo, inova-se a pesquisa acadêmica possibilitando compreender as escolhas técnicas sobre a construção narrativa em *Westworld* (2016) por parte de seus produtores.

No terceiro capítulo, visamos entender de que maneira *Westworld* (2016) se utiliza das técnicas narrativas de *cliffhanger* e *plot twist* para estabelecer a narrativa elíptica da primeira e da segunda temporada. Para tanto, valemo-nos dos estudos realizados por David Bordwell em seu livro *Narration in The Fiction Film* (1985), no qual o autor contribui para a solidificação do conhecimento sobre esses termos. São resgatados tanto o conceito de série sequencial discutido no primeiro capítulo desta dissertação quanto as técnicas narrativas abordadas no segundo capítulo para, assim, ser assimilado o modo como *Westworld* (2016) engajou os espectadores e fomentou um jogo de enigmas com os fãs. Pondera-se também o marketing utilizado para a divulgação da segunda temporada da série, uma vez que ele endossou o engajamento do espectador com a sequência. Por fim, é apurada a receptividade dos fãs quanto à qualidade do roteiro e à escolha das temáticas das temporadas produzidas.

Os fãs de *Westworld* (2016) estão espalhados pelo mundo. Para apreender suas perspectivas sobre a série, embarcamos na comunidade de fãs no *Reddit*, portal no qual pessoas de diferentes lugares podem discutir e compartilhar opiniões sobre um assunto em comum. No caso de *Westworld* (2016), teorias sobre os próximos capítulos.

No primeiro capítulo, estudamos o formato de série sequencial em teoria. No segundo capítulo, assimilamos as técnicas narrativas que embasam o formato sequencial na prática. No terceiro capítulo, detectamos como essa construção cria um jogo para o espectador, consideramos a visão dos fãs sobre essa proposta.

A estratégia utilizada para a construção da estrutura desses capítulos envolve o aprendizado teórico, a exemplificação prática e a aplicação no objeto de estudo. Primeiramente é apresentado o conceito em uma abordagem teórica sobre o assunto. Em um

segundo momento é explicado o conceito estudado por meio da exemplificação prática em obras audiovisuais. Por último é feita a aplicação teórico-prática na série sequencial *Westworld* (2016). O propósito é construir, passo a passo, a fundamentação teórica que embasará a análise sobre *Westworld* (2016), uma vez que esta ocorre de forma dinâmica. Assim, acredita-se na compreensão aprimorada do ideal narrativo que emerge da materialidade da série.

Ao final da dissertação, serão realizadas as Considerações Finais, momento em que se torna necessário retomar e responder ao problema que almejamos investigar: a partir da articulação entre a estruturação das séries sequenciais e as técnicas narrativas, de que forma a construção narrativa pode se tornar um jogo para o espectador na série *Westworld* (2016)? Além disso, também são abordadas algumas ponderações específicas acerca dos três capítulos discutidos e a observação referente à posterior adição da terceira temporada para análise na pesquisa.

Não é a primeira vez que a autora opta por produtos audiovisuais como objeto de estudo e pesquisa. Apaixonada pela sétima arte, na graduação a autora concluiu a monografia *Entre a Princesa e a Rainha: o amor e a mulher nas animações Branca de Neve e Frozen*¹ (2016), na qual abordou comparativamente a mulher e o amor entre o primeiro e o último (até aquele momento²) filme da linha de princesas da produtora Disney. Esse projeto ainda se desdobrou em mais dois artigos científicos *Espelho, Espelho Meu: a mulher nas animações Branca de Neve e Frozen*³ (2016) e *E Viveram Felizes Para Sempre?: o amor à primeira vista nas animações Branca de Neve e Frozen*⁴ (2018), publicados respectivamente nos congressos CONEC⁵ e Intercom⁶. No universo das séries de animação em formato televisivo, nestes mesmos eventos também foram apresentados respectivamente os artigos *Os Novos Arranjos Familiares: a análise televisual de Steven Universo*⁷ (2016) e *Laços de Amor: a família não nuclear em Steven Universo*⁸ (2018) nos quais são discutidos conceitos narrativos da televisão e o tema da família não nuclear na série do canal Cartoon Network.

¹ Projeto de pesquisa de conclusão do curso de Publicidade e Propaganda do Centro Universitário UNA concluído no meio do ano de 2016, orientado pelo professor e doutorando Roberto Alves Reis.

² Atualmente o último filme da linha de princesas Disney lançado foi Moana em 2017.

³ Publicado junto da coautoria dos pesquisadores Roberto Alves Reis e Lucas Santos Gomes.

⁴ Publicado junto da coautoria dos pesquisadores Roberto Alves Reis e Lucas Santos Gomes.

⁵ Congresso Nacional de Estudos Comunicacionais da Puc Minas Poços de Caldas.

⁶ Congresso de Ciências da Comunicação na região Sudeste.

⁷ Tenho participação em coautoria junto do Reinaldo Maximiano Pereira e do autor Lucas Santos Gomes.

⁸ Tenho participação em coautoria junto do Reinaldo Maximiano Pereira e do autor Lucas Santos Gomes.

No mestrado, o estudo sobre o campo audiovisual ganhou corpo e maturidade, ao visar alcançar uma pesquisa que vai além da pura comparação entre obras. Ao escolher um objeto de maior complexidade, a autora objetivou sair da zona de conforto e abraçar o novo, desafiando-se a aprofundar estudos teóricos-práticos de conceitos em múltiplas áreas que extrapolam o cinema e a televisão, como a literatura e a filosofia. Este caminho vem dando bons frutos: o artigo *Dissimulações Temporais: um estudo da elipse como desdobramento do conceito de cristal do tempo na construção da narrativa da série televisiva Westworld, de Jonathan Nolan e Lisa Joy*⁹ (2019), publicado no congresso SAD¹⁰; e, é claro, ótimas orientações que são tão agradáveis quanto conversas de bar entre amigos. Afinal, quem não gosta de falar sobre sua série favorita, não é verdade?

⁹ Publicado junto da coautoria do pesquisador e orientador Alexandre Rodrigues da Costa.

¹⁰ Seminário de Artes Digitais.

Capítulo 1

1.1. *Westworld*: entre o filme e a série

Os programas episódicos são a base da TV Americana desde sua formação ou, como elucidada Mittel, “as formas episódicas e seriadas [...] têm caracterizado a TV americana desde sua origem” (MITTEL, 2012: p.30) que se inicia entre as décadas de 1940 e 1950. *Hour Glass* (1946), do diretor Ed Sobol, foi o primeiro programa de variedades com episódios que traziam músicos, comediantes, estrelas do cinema e comerciais de produtos patrocinados de forma agendada na televisão estadunidense. *Broadway Open House* (1950), criado por Sylvester Weaver, foi a primeira série de comédia de fim de noite (*late-night comedy variety*). Esta série demonstrou o potencial da programação da madrugada que levou ao surgimento do *The Tonight Show* em 1954 - programa que perdura até hoje e que atualmente conta com a apresentação do apresentador Jimmy Fallon.

Além dos programas de variedades, há diversos outros gêneros presentes na programação episódica norte americana que foram surgindo ao longo do tempo. Alguns exemplos são: os reality shows como o *MasterChef* (1990) da BBC e o *The Voice* (2011) na NBC; animações como *The Simpsons* (1989) e *Family Guy* (1999) da Fox; e comédias *sitcoms* como *Seinfeld* (1989) e *Friends* (1994) da NBC. Tais obras são denominadas episódicas porque possuem um enredo que pode ser concluído em apenas um episódio. Assim, a visualização por parte do público pode ser feita fora da ordem de criação. Michlin clarifica o conceito de série episódica e explica que:

séries episódicas [...] não requerem uma visualização assídua; episódios individuais que funcionam de forma autônoma. Um elenco de personagens recorrentes, uma rigorosa “bíblia” que define roupas e penteados, maneirismos e slogans, locais de filmagem e objetos de cena, fazem dessas séries um universo paralelo confortável em que se pode voltar quantas vezes quiser; a serialização é simplesmente criada por meio da adição incremental e da visualização contínua, uma vez que cada episódio apresenta um novo desafio ou mistério, que será resolvido antes de seu encerramento (MICHLIN, 2011: p.2)

Em oposição a essa concepção narrativa, a série sequencial é outro formato que vem ganhando força nos últimos anos. Nas séries sequenciais, a história cria uma relação de dependência entre os episódios, de maneira que o espectador deve assisti-los seguindo uma ordem cronológica, sem a qual eles se tornariam talvez ininteligíveis. Exemplos dessa opção

são: *Game of Thrones* (2011) da HBO ou *The Boys* (2019) da Amazon Prime. Dolan esclarece o conceito ao elucidar que “diferentemente de seus antepassados genéricos [...] episódios de séries sequenciais muitas vezes não podiam ser mostrados em uma ordem diferente da original, uma vez que os eventos de um episódio claramente levavam aos eventos do seguinte” (DOLAN, 1995: p.34). Martin endossa que as séries sequenciais representam “essa nova geração de programas que traziam histórias muito mais ambíguas e complicadas do que qualquer outra coisa que a televisão, sempre tentando agradar ao público mais amplo e ao maior número de anunciantes possível, já tinha colocado no ar” (MARTIN, 2014: p.22). Isso quer dizer que, em meio a *sitcoms* episódicos em auge como *Friends* (1994) da NBC, essa nova geração de programas sequenciais conquista seu espaço na televisão. Um exemplo é a série *The Sopranos* (1999) da HBO que, mesmo com um enredo complexo¹¹, ganhou diversos prêmios e foi classificada como a melhor série televisiva de todos os tempos pela revista *Rolling Stone*¹².

Mittel endossa que as séries sequenciais recusam “a necessidade de fechamento da trama em cada episódio, que caracteriza o formato episódico convencional” (MITTEL, 2012: p.36) e “privilegia histórias com continuidade” (MITTEL, 2012: p.36). Elas são narrativamente construídas de modo a gerar arcos e temporadas. O autor ainda evidencia que “esses programas são construídos sem medo de causar uma confusão temporária no espectador” (MITTEL, 2012: p.46), já que o formato sequencial “oferece uma gama de oportunidades criativas e uma perspectiva de retorno do público que são únicas no meio televisivo” (MITTEL, 2012: p.31). É por isso que tais séries precisam “equilibrar as exigências competitivas e de fruição da produção episódica e da seriada” (MITTEL, 2012: p.38). Na prática, isso quer dizer que “numa mesma temporada, quase todos os episódios fazem avançar o arco da história ao mesmo tempo em que oferecem coerência ao episódio e também pequenas resoluções de conflito” (MITTEL, 2012: p.39). É nesse equilíbrio que os personagens se desenvolvem e o enredo avança para o desfecho final que pode, ou não, ser na mesma temporada de exibição.

Mittel evidencia que “em todos esses programas o que é certamente mais impressionante e diferenciado não são as histórias que contam, mas as estratégias narrativas

¹¹ *The Sopranos* (1999) acompanha a história de Tony Soprano, um mafioso que começa a ter ataques de pânico e decide procurar a ajuda profissional da Dra. Jennifer Melfi.

¹² ROLLING STONE. *100 Greatest TV Shows of All Time*. [S.I] 2016 Disponível em: <<https://www.rollingstone.com/tv/tv-lists/100-greatest-tv-shows-of-all-time-105998/the-wire-102868/>>. Acesso em: 13 out. 2020.

usadas no relato” (MITTEL, 2012: p.39). Thompson endossa esse pensamento ao afirmar que “as séries também tiram proveito das mais complicadas estratégias narrativas oferecidas pela série de televisão” (THOMPSON, 2003: p.92). A série *Watchmen* (2019) da HBO, por exemplo, se utiliza do salto temporal como estratégia narrativa em seus episódios sempre que pretende estabelecer o passado de seus personagens para justificar as motivações futuras deles. Sobre o assunto, Mittel detalha que:

programas narrativamente complexos também se utilizam de um grande número de recursos de storytelling que, ainda que não sejam exclusivos deste modelo, são usados com tal frequência e regularidade a ponto de se tornarem mais a regra do que a exceção. Analepses, ou alterações cronológicas, não são incomuns na televisão convencional. Flashbacks funcionais são usados para recontar histórias de pano de fundo importantes ou para enquadrar toda a ação de um episódio no tempo (MITTEL, 2012: p.45-46).

Outro exemplo de série que se utiliza de estratégias narrativas complexas é a *Doom Patrol* (2019) da HBO. A história trata de um grupo de super heróis desajustados cujos poderes foram ganhos após horríveis acidentes e que estão juntos apenas por causa do *Chief*, o homem que abrigou a todos em sua mansão e que também os ajuda a lidar com seus traumas. Durante a narrativa, o *Chief* é raptado e, enquanto os anti-heróis buscam uma forma de encontrá-lo, eles passam por situações que os fazem encarar as situações traumáticas pelas quais já passaram e, para isso, são utilizados recursos como os saltos temporais, tanto para frente quanto para trás, e o *flashback*, para garantir que a história seja contada e que os personagens sejam compreendidos. Ao mesmo tempo, a série prende a atenção do espectador, que fica na expectativa do que irá acontecer a seguir.

Um terceiro exemplo é a série original Netflix *The Umbrella Academy* (2019), uma adaptação da série de quadrinhos de mesmo nome criada por Gerard Way. A série se passa em um universo no qual quarenta e três mulheres - sem quaisquer sinais de gravidez - deram à luz simultaneamente em diferentes lugares do mundo. Sete das crianças são adotadas por um excêntrico bilionário e, por serem dotadas de habilidades especiais, são transformadas em uma equipe de super-heróis que ele chama de "*The Umbrella Academy*". A história da primeira temporada começa quando o bilionário morre e os filhos adotivos se reúnem novamente para entender o que aconteceu. Um dos irmãos - que possui o poder de viajar no tempo - volta do futuro e fala de um apocalipse que somente ele e os irmãos podem prevenir. Na segunda temporada, por terem falhado na prevenção do desastre mundial, os irmãos voltam no tempo com a intenção de tentar salvar o mundo mais uma vez e, ao final da

temporada, criam um futuro que não existia antes. *The Umbrella Academy* (2019) é uma série que lida muito com viagens no tempo e multiversos e, assim, utiliza de diferentes recursos como os saltos temporais e o *flashback*. Tais recursos aparecem principalmente na segunda temporada para contar essa narrativa que precisa: transmitir a história apocalíptica do fim do mundo; e mostrar, de forma robusta, personagens de personalidades complexas que povoam o enredo e lidam com situações como racismo, brutalidade policial, homofobia e fanatismo religioso.

A ideia da série sequencial de enredo robusto e repleta de estratégias narrativas complexas surgiu em meio a um mercado acostumado com a programação restrita dos meios televisivos, mas, “uma vez introduzida e popularizada, o formato da série sequencial se espalhou como fogo” (DOLAN, 1995: p.34), conquistando seu espaço e se provando um produto comercial. Para entender os motivos e o processo que levou a essa popularidade, Mittel retoma às origens da criação da programação da TV e explica que:

Durante os primeiros 30 anos, o meio televisivo era essencialmente controlado por redes de televisão que ofereciam uma programação restrita, distribuída em horários limitados, e sem acesso a conteúdos. Na medida em que ele retorna abafado pelos direitos de uso, os programas passaram a ser exibidos fora de ordem, contribuindo para que as narrativas episódicas incluíssem uma apresentação em série quase aleatória (MITTEL, 2012: p.34-35).

No entanto, com a “popularização da transmissão a cabo e do equipamento de videocassete no início dos anos 1980” (MITTEL, 2012: p.34), as redes de televisão perdem as rédeas que controlam o meio televisivo e o comportamento de consumo do espectador passa a ser mais expressivo e a ter maior relevância. Tal comportamento muda por causa das “tecnologias que permitem variação no tempo da exibição” (MITTEL, 2012: p.34), que “possibilitam aos espectadores escolherem quando querem assistir a um programa”(MITTEL, 2012: p.34) e ainda se querem “rever episódios ou partes deles para analisar momentos complexos” (MITTEL, 2012: p.35). Um exemplo é a proliferação dos canais pagos que “contribuiu para a repetição rotineira de programas de modo que os espectadores pudessem acompanhá-los através de reprises veiculadas cronologicamente ou ainda pudessem ver aqueles que perderam diversas vezes durante a semana” (MITTEL, 2012: p.35). A HBO, por exemplo, além de exibir reprises das suas séries em seu canal, também possui o serviço de *streaming* HBO GO, que permite aos usuários assistirem a todo o seu conteúdo e até

re-assistirem às temporadas anteriores das séries que mais gostam antes do lançamento das novas.

Sobre as tecnologias mais recentes, Thompson complementa que “as transmissões por cabo e satélite expandiram enormemente o mercado da televisão” (THOMPSON, 2003: p.82) e que com a “possibilidade da entrega de vídeos sob demanda pela internet, outra maneira de comercializar filmes surge no horizonte” (THOMPSON, 2003: p.82). Além disso, as próprias transformações tecnológicas que o aparelho de TV em si sofreu ao longo do tempo também influenciaram numa nova relação entre o espectador e os programas de TV. Sobre isso, Martin aborda que:

talvez cada nova geração de tecnologia televisual pareça um dispositivo de ficção científica quando é lançado, mas, pelo amor de Deus: telas de cristal líquido, de plasma 3D, Blu-ray. Tudo isso é coisa de sonho. Os aparelhos em si tornam-se objetos de beleza, verdadeiras iguarias sensoriais a serem degustadas visualmente [...] Tudo isso conspirou para criar uma notável e nova intimidade entre o programa e seu espectador (MARTIN, 2014: p.33-34).

Além dos novos formatos de distribuição e dos avanços dos aparelhos de TV, “outras tecnologias digitais, como os videogames, os blogs, sites de RPG e sites de fãs abriram espaços para que espectadores ampliem sua participação nesses ricos mundos ficcionais para além do fluxo unilateral da televisão tradicional” (MITTEL, 2014: p.35). Thompson endossa essa reflexão ao afirmar que “o rádio, os quadrinhos e a televisão aumentaram o mercado de histórias, e a internet só pode acelerar essa tendência” (THOMPSON, 2003: p.79). Sobre tais avanços tecnológicos digitais que surgiram ao longo da história, Mittel reflete que:

Ainda que nenhuma dessas novas tecnologias tenha provocado diretamente o surgimento da complexidade narrativa, o incentivo e as possibilidades que elas abriram - tanto para a indústria midiática quando para espectadores - acabaram por permitir o sucesso de muitos destes programas (MITTEL, 2014: p.35-36).

Outro ponto importante ressaltado pelo autor é que “conforme o número de canais cresceu e a audiência de qualquer tipo de programa foi reduzida, as redes de televisão e seus canais acabaram por reconhecer que para um programa ser economicamente viável pode ser suficiente um público seguidor pequeno, porém dedicado” (MITTEL, 2014: p.34). Um exemplo de programa viável com seguidores dedicados e que, por isso, tem potencial de crescimento e ganhos econômicos é a série original Netflix *13 Reasons Why* (2017), que foi baseada no livro de mesmo nome do autor Jay Asher. Lançado em 2007, dez anos antes da

série do Netflix, o livro alcançou certa notoriedade uma vez que foi selecionado como *Best Books for Young Adults YALSA* em 2008, entrou na lista do *International Reading Association Young Adults' Choice* em 2009 e ganhou os prêmios *South Carolina Young Adult Book Award* em 2010 e *Abraham Lincoln Award* em 2013. Além disso, a série se tornou *best seller* após a chegada da adaptação do Netflix¹³ e tal sucesso fez a série se renovar em mais três temporadas que extrapolam a história original do livro, que comporta a primeira temporada.

A percepção sobre a viabilidade econômica das séries sequenciais também foi compartilhada por Martin, que compreende, a respeito desse assunto, que ‘treze episódios denotavam mais tempo e cuidados dispensados à redação de cada um. Significavam também histórias seriadas mais focadas e enxutas. Por outro lado, revelavam menos riscos financeiros por parte da emissora, o que se traduzia em mais riscos criativos na tela’ (MARTIN, 2014: p.23), sendo estes riscos criativos diretamente relacionados às estratégias narrativas complexas.

Ser originado de um livro que já detinha uma *fanbase* estabelecida auxiliou, por exemplo, a primeira temporada de *13 Reasons Why* (2017), com seus treze capítulos, a ser um investimento com menores riscos financeiros por parte da Netflix. Isso permitiu aos produtores investirem na criatividade relativa a uma narrativa complexa. A história de *13 Reasons Why* (2017) gira em torno de uma garota chamada Hanna que cometeu suicídio. Antes de consumir o ato, a adolescente gravou sete fitas cassetes contando os treze motivos pelos quais ela decidiu se suicidar. A caixa com as gravações passou por cada uma das pessoas que tiveram, de alguma forma, envolvimento com sua decisão. A narrativa se inicia após a morte de Hanna, quando o último estudante envolvido – que detinha um amor não correspondido por ela – passa a escutar, dia a dia, o que Hanna tem a dizer. Esta série utiliza de recursos narrativos complexos como os saltos temporais e o *flashback* para narrar as percepções dos fatos que aconteceram na visão de Hanna, mas na imaginação do estudante ao ouvir o que ela havia gravado, causando uma mistura de realidades com imaginação que geram diferentes emoções tanto para o protagonista quanto para o público.

Mesmo as transformações tecnológicas não relacionadas diretamente à tela da televisão também impactaram a narrativa televisiva. A onipresença da internet, por exemplo,

¹³ USA TODAY. *Netflix series makes '13 Reasons Why' a No. 1 USA TODAY best seller*. [S.l.] 2017 Disponível em: <https://www.usatoday.com/story/life/books/2017/04/12/13-reasons-why-jay-asher-netflix-usa-today-best-selling-books-prince-mayte-garcia/100339614/> > acesso em 11 nov. 2020

“permitiu que os fãs adotassem uma inteligência coletiva na busca por informações, interpretações e discussões de narrativas complexas que convidam à participação e ao engajamento” (MITTEL, 2012: p.35). Thompson, em acordo com essa concepção, reflete sobre o aprimoramento da capacidade do espectador em entender histórias complexas. O autor inclusive supervaloriza o comportamento do fã, elevando-o à habilidade de um crítico ou teórico. Para o Thompson:

O público aprendeu uma ampla variedade de gêneros e formas, e presumivelmente muitos são capazes de acompanhar histórias relativamente complicadas contadas em imagens em movimento. Essa familiaridade pode ser responsável pelo aumento de volume das séries de televisão, como pelo desenvolvimento da saga multimídia - por exemplo as histórias interligadas de Jornada nas Estrelas contadas na televisão, no cinema, na mídia impressa e na internet. Parece plausível que, à medida que as pessoas exercitam habilidades de compreensão narrativa, elas expandem seus poderes de apreender e apreciar histórias tão complexas (THOMPSON, 2003: p.79).

Não somente aprender a compreender histórias complexas como também se entregar à história: é assim que “o público tende a aderir a programas complexos de uma forma muito mais apaixonada e comprometida do que a maior parte da programação da televisão convencional” (MITTEL, 2012: p.36). Sendo verdade que o fã pode deter sobre uma obra a mesma paixão de um cinéfilo como nas visões de Mittel e Thompson, no entanto, faz-se necessário reforçar que isso não significa que haja uma construção teórica racional e coerente por parte do espectador com relação aos seus sentimentos e opiniões sobre a obra. No entanto, as pessoas “usam estes programas como base para uma cultura de fã fortalecida e podem dar uma resposta ativa à indústria televisiva - especialmente quando seu programa ameaça ser cancelado” (MITTEL, 2012: p.36). O primeiro exemplo de uma cultura de fã fortalecida é a da série episódica *Star Trek* (1966), produzida pela NBC. Os fãs organizaram um mutirão de cartas dedicadas à NBC pedindo que a série fosse renovada. Assim, essa ação impediu que a série fosse cancelada depois da segunda temporada e, na década de 70, possibilitou o ressurgimento da franquia¹⁴. Dessa forma, a cultura de fã é o que mantém viva uma determinada franquia como as de *Guerra nas Estrelas*, *Exterminador do Futuro* ou *Alien*. Como exemplo de uma cultura de fã, agora ligada a uma série sequencial, é possível citar os fãs da série *Sense 8* (2015), da Netflix, que conseguiram fazer com que a produtora se

¹⁴ OBSERVATÓRIO DO CINEMA. *As coisas mais doidas que fãs já fizeram para salvar suas séries do cancelamento*. [S.I] 2018. Disponível em: <<https://observatoriodocinema.uol.com.br/listas/2018/06/as-coisas-mais-doidas-que-fas-ja-fizeram-para-salvar-suas-series-do-cancelamento>>. Acesso em: 14 dez. 2020

comprometesse a criar um especial de duas horas após se manifestarem nas redes sociais contra o abrupto cancelamento da série que não havia concluído a sua história¹⁵. Outro exemplo é a petição dos fãs da série de animação *Avatar: A Lenda Aang* (2005) contra a Netflix, que exigem por representação cultural e idades apropriadas aos personagens na série em *live-action* que a empresa está produzindo, uma vez que os fãs estão preocupados que atores brancos sejam escalados para viver os personagens que, na animação, são asiáticos e inuítes¹⁶. Muito mais que fãs, os admiradores de tais programas se tornaram verdadeiros críticos que assistem e re-assistem aos episódios disponíveis, avaliam e têm suas próprias percepções sobre o trabalho como um todo, compartilhando nas redes as suas opiniões e teorias sobre a série. Martin clarifica que:

Com o início de uma maior presença da internet, surgiu uma nova leva de fãs-críticos. Antes, o crítico de TV era capaz de revisar o episódio-piloto de uma nova série e nunca mais voltar a ele. Agora, com a evolução da TV em um verdadeiro formato seriado - o que torna necessário assistir a uma temporada inteira, ou mesmo a várias temporadas, antes de avaliar aquele trabalho como um todo -, passou a ser paradoxalmente comum rever cada um e todos os episódios assim que fossem ao ar, inclusive em tempo real, via postagens ao vivo em blogs ou tweets (MARTIN, 2014: p.34).

A respeito desses fãs-críticos que “podem ter se tornado consumidores bastante sofisticados de narrativas” (THOMPSON, 2003: p.79), Mittel endossa que são as séries sequenciais de narrativas complexas, ou seja, que se utilizam de recursos narrativos que tornam mais robustos os enredos, que contribuíram para o surgimento e ascensão desse “grande número de espectadores narratologistas amadores” (MITTEL, 2012: p.49) que visam observar “os usos e violações das regras, recuperando cronologias e evidenciando inconsistências ou continuidades entre episódios e até entre séries” (MITTEL, 2012: p.49). Mais que criticar, “os espectadores querem ser surpreendidos e desbancados ao mesmo tempo em que satisfeitos com a lógica interna da história” (MITTEL, 2012: p.49). Eles querem se entreter com um conteúdo de qualidade que seja complexo o suficiente para que consigam teorizar sobre o tema enquanto aguardam os próximos episódios.

¹⁵ EXAME. *Após pedidos dos fãs, Netflix lançará episódio final para Sense8*. [S.I] 2017. Disponível em: < <https://exame.com/casual/apos-pedidos-dos-fas-netflix-lancara-episodio-final-para-sense8/> > Acesso em 11 nov. 2020.

¹⁶ OBSERVATÓRIO DO CINEMA. *Fãs de Avatar fazem petição contra a Netflix*. [S.I] 2020. Disponível em: < <https://observatoriodocinema.uol.com.br/series-e-tv/2020/08/fas-de-avatar-fazem-peticao-contra-a-netflix-veja-por-que> > Acesso em 11 nov. 2020.

Os fãs-críticos nutrem o sentimento de quererem ser “competentes o suficiente para acompanhar suas estratégias narrativas e ainda ter prazer em ter sido manipulados de maneira bem-sucedida” (MITTEL, 2012: p.48). No entanto, ainda se faz necessário reforçar que não são todas as pessoas que possuem tal tipo de comportamento. Há aquelas que não conseguem compreender as estratégias narrativas de maior complexidade e acabam perdendo o interesse por não entenderem o conteúdo. Daí se faz a importância do equilíbrio para que a história fique interessante e prenda a atenção de um público mais abrangente. Sobre esse assunto, Dolan se aprofunda sobre a estratégia de construção e manipulação utilizada pelas séries sequenciais para manter o espectador interessado na história e explica que:

Como deveria ser óbvio, as séries contínuas devem necessariamente construir e manter um status de culto para permanecer no ar; toda a razão de ser da forma é que os espectadores supostamente não suportam perder um episódio. Para estimular e manter esse nível de interesse, você precisa atrair os espectadores para assistir ao programa e mantê-los entretido (DOLAN, 1995: p.35).

Como ressalta Martin, “contar histórias e criar séries reflete, muitas vezes, a visão de um indivíduo” (MARTIN, 2014: p.8) que o autor nomeia como “todo-poderoso showrunner-autor” (MARTIN, 2014: p.25). Esses profissionais são “roteiristas solicitados a agir de uma maneira muito alheia à escrita; pedem-lhes que se tornem colaboradores, gerentes, empresários, celebridades por conta própria” (MARTIN, 2014: p.26). Assim, o sucesso da série - que está diretamente ligado à capacidade da obra em atrair espectadores e mantê-los entretidos - reflete a experiência desse profissional, já que “cada uma das decisões a respeito da direção da história, do elenco ou da cor da camisa de um personagem aparentemente insignificante passava por sua aprovação” (MARTIN, 2014: p.25). O *showrunner* é diretamente responsável pelo motivo de que:

Agora, podemos assistir a uma série inteira em maratonas de duas ou três horas, em verdadeiras orgias de consumo, sessões corridas das quais é até possível tentar se safar, mas então entram no ar os créditos de abertura de outro episódio com seu hipnótico efeito pavloviano, algo que o faz voltar e se preparar para uma hora inteira (MARTIN, 2014: p. 32-33).

É interessante ressaltar que as novas tecnologias, como a transmissão por TV a cabo e o serviço de *streaming* já mencionados nesta dissertação, possibilitaram uma maior liberdade criativa por parte dos *showrunners*, inclusive de poderem utilizar uma identidade estética muito próxima à do cinema. Na época, como clarifica Martin, “os programas eram apresentados um atrás do outro, com uma qualidade surpreendentemente consistente e era

espantosa a oferta da primeira leva da HBO, como *Oz* (1997), *The Sopranos* (1999), *Six Feet Under* (2001), *The Wire* (2012) e *Deadwood* (2004)” (MARTIN, 2014: p. 32). Isso quer dizer que essas obras, que surgiram após a invenção da TV a cabo, impulsionaram os *showrunners* a utilizarem técnicas originadas do cinema para construir as séries que tiveram uma boa receptividade por parte do público, sendo a HBO um destaque no meio.

Martin ainda destaca que a HBO - “juntamente com a TiVo e outras gravadoras digitais em vídeo, a programação on-line, a programação a cabo on-demand, a Netflix, o compartilhamento de arquivos, o YouTube, Hulu e outros meios - tinham introduzido um novo modo de se assistir à televisão” (MARTIN, 2014: p. 32-33). Responsáveis pelas maratonas de consumo dos seus produtos, tais empresas fortificaram “um vínculo incomum não apenas entre o programa e o espectador, mas entre o espectador e a emissora” (MARTIN, 2014: p. 35). O exemplo evidenciado é a HBO, já que “um novo drama exibido pela HBO ou pela AMC era considerado, praticamente de modo automático, algo que merecia ser recapitulado com boa vontade, demonstrando um nível de afeto e fidelidade à marca” (MARTIN, 2014: p. 35). Como bem elucida Martin, “uma boa série vai do papel em que os roteiros foram escritos até a trilha sonora, passando pela a importância do canal, de seus executivos e das plataformas envolvidas” (MARTIN, 2014: p. 9). Assim, “a HBO construiu sua reputação e garantiu um número de assinantes com base em programas narrativamente complexos”(MITTEL, 2012: p.30) e um desses programas é a série *Westworld* (2016) - objeto de estudo da presente dissertação.

Westworld (2016) é uma série sequencial de televisão norte americana dirigida por Jonathan Nolan e Lisa Joy, produzida pela Warner Bros e transmitida pela emissora HBO desde 2016. A série é baseada na obra de mesmo nome de Michael Crichton, que escreveu e dirigiu a primeira versão para o cinema em 1973. Em 1976, *Westworld* ganhou uma sequência filmica, intitulada *Futureworld*, cujo roteiro foi escrito por George Schenck e Mayo Simon e a direção a cargo de Richard T. Heffron. Em 1980, tornou-se uma série televisiva episódica chamada *Beyond Westworld*, com apenas cinco episódios, sendo que apenas três foram ao ar porque não houve uma boa recepção por parte do público. A IGN, atualmente o maior portal de videogames, cultura pop e entretenimento do mundo, postou uma crítica sobre a série e pontuou:

É fácil assistir uma série como *Beyond Westworld* e rir, mas foi feita em uma época diferente, quando os programas de televisão eram em

sua maioria episódicos e os intrincados mistérios contínuos e arcos de personagens que conhecemos hoje não eram viáveis. Afinal, não havia garantia de que o público conseguiria assistir a todos os episódios, ou na ordem. Então, por um lado, faz sentido transformar *Westworld* em um tipo de série “Androide da Semana” (IGN, 2018)

Dessa forma, considerando que na época do lançamento de *Beyond Westworld* (1980) não era viável o formato de série sequencial para televisão, é entendível que a CBS - produtora da série - tenha optado por criar uma série episódica com temas rasos como robôs se infiltrando em times de futebol e bandas de rock. Apesar de a obra ter recebido duas indicações ao *Emmy Awards* nas categorias de melhor maquiagem e melhor direção de arte, a superficialidade do enredo da série fez com que fosse cancelada em seu terceiro episódio.

Com 20 episódios de aproximadamente 60 minutos de duração divididos igualmente em três temporadas - O Labirinto (*The Maze*, 2016), A Porta (*The Door*, 2018) e O Novo Mundo (*The New World*, 2020) - a trama de *Westworld* (2016) apresenta um parque temático futurista inspirado no Velho Oeste, onde os visitantes são convidados a interagir, sem regras ou leis, com androides de alta tecnologia programados para simular situações e emoções humanas. Por meio de um jogo narrativo que envolve o telespectador na trama, a série de ficção científica aborda conceitos existenciais que questionam o que é o ser humano e a realidade.

Westworld (2016) passou por grandes mudanças técnicas e adaptações de roteiro se compararmos a criação fílmica de Michael Crichton com a série sequencial de Christopher Nolan e Lisa Joy. Até porque, como explica Mittel, “o aprofundamento na caracterização das personagens, a continuidade do enredo e as variações a cada episódio não são possíveis num filme de duas horas de duração” (MITTEL, 2012: p.33). Isso quer dizer que, em um contexto histórico no qual já existiam tecnologias como a TV a cabo, o serviço de *streaming* e a internet, somados a um formato de exibição que proporciona mais tempo de tela e também um orçamento disponível 80% maior que a versão fílmica de 1973, a série da HBO teve condições de criar um roteiro que permitiu a utilização de técnicas narrativas de maior complexidade - como desdobrar a trama em temporalidades distintas por meio de saltos temporais e *flashbacks* - e construir personagens multifacetados.

Logo no início do filme de Crichton, *Westworld* (Mundo do Velho Oeste) é apresentado como um dos três parques temáticos da Delos - empresa proprietária do parque - sendo os outros dois o *Medieval World* (Mundo Medieval) e o *Roman World* (Mundo

Romano). No início do filme, inclusive, é estabelecido que é permitido às pessoas interessadas escolherem o parque temático de sua preferência para visitar. Já na obra seriada de Nolan e Joy, é mostrado, em um primeiro momento, apenas *Westworld* (Mundo do Velho Oeste) na primeira temporada. O telespectador conhece os demais parques somente nas temporadas seguintes, sendo eles: *The Raj* (Mundo Árabe) e *Shogun World* (Mundo Japonês na Era de Shogun) na segunda temporada; e o *War World* (Mundo da Segunda Guerra Mundial) na terceira temporada.

No universo de ficção de *Westworld*, são definidos os termos *hosts* e *guests*, sendo *hosts* (anfitriões) os andróides que “vivem” nos parques e *guests* (convidados) os seres humanos que pagam para frequentar os parques temáticos. No filme de Crichton, o personagem principal é Peter Martin - interpretado por Richard Benjamin - um *guest* que escolhe passar sua estadia em *Westworld* e vai pela primeira vez ao parque junto de seu amigo. Já na versão de Nolan e Joy, a personagem principal é Dolores Abernathy - interpretada por Evan Rachel Wood - um *host* com um corpo feminino programado para se comportar como uma mulher que é o primeiro andróide criado para o parque. Um detalhe importante é que na versão de Crichton os parques estão recém inaugurados, enquanto na obra de Nolan e Joy os parques já funcionam há mais ou menos 35 anos, quando se inicia a primeira temporada. Ou seja, Dolores é uma andróide que, por seus vários anos de existência, já passou por diferentes papéis e situações dentro do parque, tanto positivas quanto negativas, como abusos físicos e verbais realizados pelos *guests*.

O personagem mais responsável pelas situações difíceis já enfrentadas por Dolores é o antagonista *Man in Black* (Homem de Preto), um *guest* - que depois descobrimos ser um dos donos do parque - que frequenta *Westworld* em suas férias e há 30 anos atormenta os *hosts* que lá vivem, sendo inclusive classificado como perigoso em seu perfil de visitante na Delos. Já na longa-metragem de Crichton, o antagonista é o *The Gunslinger* (O Pistoleiro), um *host* que começa a apresentar problemas técnicos e, por isso, sai de sua narrativa pré-estabelecida e começa a perseguir o protagonista Peter, sendo também o responsável pela morte do amigo que apresentou o protagonista ao parque. É interessante ressaltar que, visualmente, o personagem *Man in Black* foi inspirado no *The Gunslinger* - ambos são calvos e possuem a vestimenta escura e o chapéu preto que caracterizam os antagonistas.

Essa troca de papéis entre *hosts* e *guests*, protagonistas e antagonistas, nos revela uma diferença entre o tipo de discussão que os criadores quiseram propor e evidenciar em seus

produtos audiovisuais, sendo essa diferença reflexo do tempo em que cada obra foi concebida. Com um humano protagonista (*guest* Peter) e um androide antagonista (*host* *The Gunslinger*), Crichton traz para sua obra uma preocupação da época em que a obra foi criada, ou seja, uma premissa sobre o que aconteceria se a humanidade criasse robôs que não conseguisse controlar e retrata a luta da sobrevivência dos humanos em relação à ameaça tecnológica. Já Nolan e Joy, ao optarem por um androide protagonista (*host* Dolores) e um humano antagonista (*guest* *Man in Black*), propõem uma discussão mais contemporânea que marca uma preocupação do período atual: sobre a utilização de robôs humanizados para entretenimento próprio; e o limite ético e moral da diversão, se ele é apenas virtual e se nada ali é verdadeiro. Por meio de um questionamento sobre o que é ser humano, a série de *Westworld* em 2016 observa por uma outra perspectiva o tema futurístico da guerra entre humanos e robôs proposto pelo filme *Westworld* em 1973.

Em ambas as obras os robôs se voltam contra os seres humanos. No entanto, a justificativa sobre o motivo desse comportamento difere. No filme de Crichton, os androides começam a apresentar falhas técnicas que os fazem ter ações divergentes das suas respectivas programações iniciais, como por exemplo, um androide no *Medieval World* (Mundo Medieval) que recusa o desejo de aproximação sexual de um *guest*, mesmo sendo esse um dos propósitos desenhados para ele. No longa-metragem, os responsáveis pela tecnologia fazem uma associação entre as consecutivas falhas dos robôs e a disseminação de uma doença que se alastra por todo o lugar. Já na série de Nolan e Joy, a mudança de comportamento é causada por uma atualização na programação chamada de *Reveries* (*Devaneios*). Essa atualização tinha o objetivo de apenas proporcionar expressões faciais e gestuais mais orgânicas aos autômatos. No entanto, ela também permite que os androides se recordem sobre suas vidas passadas e reflitam sobre o contexto que os cercam. Por consequência, passam a modificar suas configurações primárias, em uma espécie de despertar da autoconsciência. A androide Dolores, por exemplo, passa por esse processo na primeira temporada e inicia uma revolução por vontade própria na segunda temporada. A revolta se sucede em represália ao tratamento danoso dado aos androides pelos *guests* e a certeza de que existe um mundo além do que Dolores conhece em *Westworld*.

Tanto no filme de Crichton quanto na série de Nolan e Joy, é abordada a premissa de se apresentar visualmente em tela uma tecnologia futurista em relação ao desenvolvimento tecnológico existente no tempo em que cada produto audiovisual foi criado. Em 1973, as

referências mais modernas de tecnologia computacional eram os computadores ENIAC (*Electronic Numerical Integrator and Computer*,¹⁷) de 1945, EDVAC (*Electronic Discrete Variable Automatic Computer*¹⁸) de 1949 e UNIVAC (*Universal Automatic Computer*¹⁹) de 1951. O primeiro protótipo do sistema moderno de computador (teclado, mouse, monitor com interface gráfica amigável para o usuário) que somos familiarizados atualmente foi elaborado somente em 1963. Em 1973 - ano de estreia do filme de Crichton, foi lançado o *Xerox Alto*, o primeiro computador disponível comercialmente com suporte para a interface gráfica amigável para o usuário (LEVVVEL, 2020). Esse contexto refletiu diretamente no modo como Crichton visualizou uma tecnologia futurista para sua época. Além dos robôs humanizados, são perceptíveis no filme computadores gigantes com monitores grossos, vários fios conectados, botões de diferentes tamanhos, zumbidos de máquinas funcionando e muitas luzes piscando.

Já em 2016, a tecnologia computacional não só evoluiu drasticamente - principalmente com o surgimento das empresas *Apple* do Steve Jobs e *Microsoft* do Bill Gates - como também se popularizou por todo o globo. Assim, foi um desafio diferente para Nolan e Joy trazer essa essência futurista para uma realidade na qual já temos, além da internet e do wi-fi, smartphones e notebooks com ótimos processadores, tecnologias como a realidade virtual e a realidade aumentada e maquinários como a impressora 3D. Na série, é mostrada uma tecnologia menos poluída visualmente (em quantidade de barulhos, luzes, fios e botões) e é forte a presença de aparelhos que se utilizam das realidades aumentada, virtual e mista. Os próprios androides são fabricados em uma espécie de impressora 3D.

O contexto tecnológico também refletiu na escolha criativa dos diretores sobre a diferenciação entre um androide e um ser humano. Crichton optou por criar autômatos com mãos “plásticas” se assemelhando às bonecas. No filme, é mostrado o amigo de Peter ensinando essa técnica a ele - e ao público - para que este pudesse diferenciar um robô de um ser humano enquanto estivesse no parque. Já Nolan e Joy optaram por criar androides que não se diferenciam visualmente dos seres humanos. Apenas é possível diferenciá-los quando os

¹⁷ O ENIAC, ou Integrador Numérico Eletrônico e Computador (tradução própria) foi o primeiro computador digital eletrônico construído para a solução de problemas e uso geral. O projeto é de 1945 e foi concebido por John Mauchly e J. Presper Eckert da Universidade da Pensilvânia nos Estados Unidos.

¹⁸ O EDVAC, ou Computador Eletrônico Discreto Variável Automático (tradução própria) foi outro computador eletrônico digital criado em 1949, sendo o primeiro aparelho capaz de armazenar instruções de programas em sua memória eletrônica.

¹⁹ O UNIVAC, ou Computador Automático Universal (tradução própria) foi o primeiro computador utilizados para aplicações em negócios.

androides são mutilados - porque aí aparece a estrutura interna - ou quando são ditos controles de voz específicos que paralisam os robôs e os colocam em modo operacional - como o comando “*Freeze all motor functions*” (Congelar todas as funções motoras), que os funcionários da Delos utilizam sempre que precisam fazer manutenções nos androides. Essa escolha criativa reforça alguns *plot twists* (reviravoltas) no enredo, como quando se é revelado que alguns funcionários do parque - que no início da série se passam por seres humanos - na verdade são robôs, como Bernard Lowe e Ashley Stubbs.

Um último ponto de diferenciação é a expressividade do elenco feminino nas obras. No filme de Crichton, não há personagens femininos expressivos e as mulheres aparecem apenas como figurantes na história, compondo o elenco de apoio. Já na série sequenciada, além da participação ativa da criadora Joy, há personagens femininos importantes, como a protagonista Dolores e a androide Maeve, que são personagens que protagonizam as narrativas principais e mais relevantes da série. Tais personagens são marcantes, possuem grande tempo de tela e subvertem estereótipos como os de frágeis e indefesas, sendo muito aclamadas pelo grande público.

Atualmente, “filmes e séries de televisão estão se aproximando em suas formas de contar histórias” (THOMPSON, 2003: p.98), principalmente quando comparamos a estrutura do enredo de um longa-metragem com a de uma série sequenciada. Mas por que criar uma série sequencial baseada em um filme que já existiu? “A resposta mais óbvia é que os produtores de obras de arte caras, como filmes e programas de televisão, esperam sua lucratividade explorando uma obra familiar” (THOMPSON, 2003: p.77). Assim, existia uma aposta de que a série *Westworld* teria uma boa recepção por parte do público, uma vez que o filme anterior teve tal efeito positivo nos espectadores. Komel reforça esse pensamento ao explicar que “se algo é um fenômeno cultural pop, então tende a se repetir. O inverso também é verdadeiro - se um produto cultural pop tende a se repetir, ele se torna um fenômeno” (KOMEL, 2018: p. 198). Apesar de o filme de 1973 ter tido uma boa receptividade por parte do público, é fato que aproximadamente quarenta anos separam o longa-metragem da série sequencial e, por isso, o tema já estava um pouco esquecido até ser revivido pela HBO. Assim, uma hipótese é que os diretores Nolan e Joy tenham visto não só no filme, mas no livro que deu causa ao roteiro original do filme - *Westworld: Where Nothing Can Possibly Go Wrong* (1973), de Crichton – e em *O Parque dos Dinossauros* (1990) do mesmo autor, a possibilidade de explorar a ideia de parque temático ligado ao *revival* do velho oeste somado

à ideia de jogo que a série oferece. Dessa forma, o que garante esse sucesso é “a cultura dos fãs que demonstra engajamento intenso nos mundos ficcionais” (MITTEL, 2012: p. 48), de maneira que a popularidade entre os fãs se transfigura em retorno financeiro para os produtores. Mittel elucida que a cultura de fã se fortificou graças ao advento da internet e o atual fácil acesso à informação:

Os consumidores e as práticas de criação da cultura de fã, entendidos pelos estudos culturais como um fenômeno subcultural nos anos 1990, ficaram mais largamente distribuídos e mais afeitos à participação com a disseminação da internet, fazendo do comportamento ativo do público uma prática cada vez mais predominante. (MITTEL, 2012: p. 35)

Westworld não somente conquistou o grande público, como também ganhou a atenção de diversos autores que utilizam a série sequencial como objeto de seus estudos. Alguns livros sobre o tema são: a coleção *Westworld Psychology: violent delights* (Psicologia de Westworld: prazeres violentos), editada por Travis Langley e Wind Goodfriend, que reúne diferentes análises sobre a psicologia por detrás da série; a coleção *Westworld and Philosophy* (Westworld e Filosofia), editada por James B. South e Kimberly S. Engels, que traz pesquisas sobre temas filosóficos - labirinto da mente, *host* e *guests*, vida artificial e autêntica - retratados na série; e a coleção *Reading Westworld (Lendo Westworld)*, editado por Alex Goody e Antonia Mackay, que junta diferentes estudos que exploram o significado cultural, textual e teórico da série.

Além disso, também existem diferentes artigos científicos que não só abordam *Westworld*, como criam interseções com outros produtos audiovisuais. Alguns exemplos são: o artigo *Era Uma Vez Westworld* do autor Luiz Carlos Oliveira Júnior, que busca elucidar a inserção da série na onda distópica contemporânea e sua representação de uma crise do sujeito humanista moderno; o artigo *This Great Stage Of Androids - Westworld, Shakespeare and the world as stage* (Este Grande Palco de Androides - *Westworld*, Shakespeare e o mundo como palco) do autor Reto Winckler, que visa explorar como a metáfora do mundo como um palco é empregada na série *Westworld* e nas peças de Shakespeare; e o artigo *Metaphors of Patriarchy in Orphan Black and Westworld* (Metáforas do Patriarcado em *Orphan Black* e *Westworld*) da autora Oliva Belton que objetiva analisar como as narrativas de ficção científica das obras *Orphan Black* e *Westworld* se sustentam na metáfora da opressão do patriarcado.

1.2. Quadro Comparativo: Crichton X Nolan e Joy

Tabela 1: Diferenças entre *Westworld* (2016) e *Westworld* (1973)

	<i>Westworld</i> - Crichton	<i>Westworld</i> - Nolan e Joy
1	Obra de 1973.	Obra de 2016
2	Filme de 1h30min	Série sequencial de 3 temporadas
3	Delos possui os parques: <i>Westworld</i> , <i>Medieval World</i> e <i>Roman World</i> - a premissa de existência dos parques é feita no início da obra.	Delos possui os parques: <i>Westworld</i> , <i>The Raj</i> , <i>Shogun World</i> e <i>War World</i> - os demais parques são revelados na segunda temporada em diante.
4	Protagonista: Peter Martin (<i>guest</i>)	Protagonista: Dolores Abernathy (<i>host</i>)
5	Antagonista: The Gunslinger (<i>host</i>)	Antagonista: Man in Black (<i>guest</i>)
6	Propõe no enredo a premissa sobre o que aconteceria se a humanidade criasse robôs que não pudesse controlar. - Enfoque na luta da sobrevivência humana contra uma ameaça robótica.	Propõe no enredo a discussão ética sobre a utilização de robôs para entretenimento próprio, considerando a hipótese de desenvolvimento de autoconsciência. - Questiona-se o que é ser humano.
7	Andróides se voltam contra os humanos devido a falhas técnicas.	Andróides se voltam contra os humanos porque desenvolvem autoconsciência e se revoltam em represália ao tratamento que lhes é dado.
8	Tecnologia futurista representada por computadores gigantes, monitores grossos, fios conectados, botões de diferentes tamanhos, zumbidos de máquinas funcionando e luzes piscando.	Tecnologia futurista representada por <i>gadgets</i> que utilizam as realidades aumentada, virtual e mista, além das máquinas de impressora 3D que criam os corpos dos andróides.
9	É possível, visualmente, diferenciar um robô de um ser humano ao se observar suas mãos com aparência plástica.	Não é possível, visualmente, diferenciar um robô de um ser humano. Para discernir é preciso mutilar o autômato ou utilizar comandos de voz específicos, como o “ <i>Freeze all motor functions</i> ” para colocar o andróide em modo de desenvolvimento.
10	Não há personagens femininos expressivos, apenas elenco de apoio.	Há personagens femininos expressivos, como Dolores e Maeve.

Capítulo 2

2.1. *As Imagens de Westworld*

Gilles Deleuze (1925-1995) foi um filósofo Francês que acreditava que a filosofia era um processo criativo para criar novos conceitos. Para o autor “a filosofia não era uma simples arte de formar, de inventar ou de fabricar conceitos, pois os conceitos não são necessariamente formas, achados ou produtos. A filosofia, mais rigorosamente, é a disciplina que consiste em criar conceitos” (DELEUZE; GUATTARI, 1992: p. 13). Isso quer dizer que, antes de buscar a essência da realidade e da verdade do universo, Deleuze, como filósofo, estava mais preocupado em criar novos conceitos, ou seja, de gerar novas vias de pensamento.

Um dos campos que Deleuze aprofundou seus conhecimentos, e contribuiu para fomentar novas reflexões foi o cinema. À respeito dos dois livros de Deleuze sobre o assunto, frutos dos estudos do filósofo, Rushton explica que "em seus dois livros sobre o cinema Gilles Deleuze não busca a essência do cinema" (RUSHTON, 2012: p. 1), pelo contrário, em suas obras *Cinema 1: Imagem-Movimento* (1986) e *Cinema 2: Imagem-Tempo* (1989), o filósofo não almeja responder o questionamento *O que é o cinema?*, e sim *Como o cinema funciona?*. Logo, "a pergunta sobre *Como funciona?* é uma pergunta sobre quais coisas o cinema é capaz de fazer, quais tipos de significações e sensações e sentimentos e efeitos ele pode fazer surgir" (RUSHTON, 2012: p. 2). Em outras palavras, Deleuze não pretende registrar uma história do cinema em suas obras. O filósofo se enquadra como um categorizador. As teorias nos livros de Deleuze refletem sobre como, de que forma, as obras cinematográficas podem proporcionar novas sensações e sentimentos aos espectadores. Ao entender as particularidades das técnicas utilizadas por diferentes diretores de cinema, Deleuze proporciona um sistema de classificação pelo qual as produções cinematográficas podem ser categorizadas, entendidas e divididas entre, principalmente, o que são chamados de cinema clássico e cinema moderno.

É relevante ressaltar que essa classificação deleuziana é uma das teorias mais consolidadas no universo do cinema tanto por teóricos quanto por cineastas. O diretor Julio Bressane, no documentário *Um Filme de Cinema* (2015), por exemplo, chegou a mencionar que os conceitos de Imagem-Movimento e Imagem-Tempo discutidos nas obras de Deleuze são significações importantes e revolucionárias. Isso se dá, principalmente, por serem fruto do estudo da visão crítica imparcial de um filósofo sobre o campo, e não uma opinião de um cineasta já inserido na área.

Na filosofia, o pensador cria conceitos. No cinema, o cineasta cria imagens. Assim, à sua maneira, o cineasta é, de certa forma, também um pensador, pois as imagens pensantes do cinema ocasionam novos conceitos e novas vias de pensamento possíveis. Para construir sua teoria, Deleuze reelaborou - à sua maneira - conceitos e ideias de outros pensadores. O mais utilizado foi Bergson, que em 1896 lançou a obra *Matéria e Memória* que, nas palavras de Deleuze “era o diagnóstico de uma crise da psicologia” (DELEUZE, 1986: p. 5) porque, a partir daí, “não se podia mais opor o movimento, como realidade física no mundo exterior, à imagem, como realidade física no mundo exterior, à imagem, como realidade psíquica na consciência” (DELEUZE, 1986: p. 5). O filósofo ainda ressalta que “a descoberta bergsoniana de uma imagem-movimento e, mais profundamente, de uma imagem-tempo, conserva ainda hoje tal riqueza que talvez dela não se tenham extraído todas as consequências” (DELEUZE, 1986: p. 5). Dessa forma, a potencialidade da descoberta da imagem-movimento e da imagem-tempo acaba se tornando o principal motivo da apropriação dos conceitos de Bergson que guiaram os dois volumes dos livros de Deleuze sobre o cinema.

Sobre a palavra "imagem", cujo conceito Deleuze elabora a partir dos textos de Bergson, seu significado não é parecido com o que é comumente conhecido. Geralmente, os teóricos veem as imagens como representações. Deleuze as vê como um sistema fechado em si, ou seja, algo que tem uma existência própria e que não é a representação de outro algo já existente. Rushton clarifica essa visão de Deleuze sobre a imagem e explica que:

uma imagem não é uma representação ou cópia secundária de alguma coisa - não há um senso de imagem como imitação ou mimeses nos livros do Cinema. Ao invés disso, chamar alguma coisa de imagem é se referir aos nossos jeitos de perceber e compreender as coisas. A imagem de uma cadeira é a cadeira que nós vemos, sentamos e entendemos ser uma cadeira. Além disso, não há nada por trás da imagem: não existe uma 'real' ou 'verdadeira' cadeira por trás da imagem da cadeira, nenhuma essência da cadeira para a qual a cadeira que nós vemos e apreendemos poderia ser uma imagem. Em vez disso, a imagem da cadeira é a única verdadeira ou real cadeira que podemos conhecer (RUSHTON, 2012: p. 3)

Em outras palavras, assim como o *Mundo das Ideias* e o *Mundo dos Sentidos* criados pelo filósofo Platão são conceitos, podemos dizer que os filmes, as obras filmicas em si desenvolvidas pelos cineastas são imagens. "Chamemos Imagem o conjunto daquilo que aparece" (DELEUZE, 1986: p. 70). São os diferentes tipos de imagem que Deleuze traça em seus livros, como imagem-percepção, imagem afecção, imagem-ação, imagem-lembrança e imagem-cristal.

O foco principal deste capítulo é compreender a distinção entre as imagens que, tematicamente, dividem os dois volumes de livros de Deleuze: imagem-movimento e imagem-tempo. Além disso, vamos explorar a aplicação dessa perspectiva diferenciada sobre a série *Westworld* (2016), o objeto de estudo desta dissertação.

2.2. Cinema 1: Imagem-Movimento

Imagem-Movimento é um conceito que originalmente surge no livro *Matéria e Memória* publicado em 1939 pelo filósofo francês Henri Bergson, sobre o qual Deleuze se ampara para explicar o cinema em suas obras. Ao reler Bergson, Deleuze associa a imagem-movimento a “critérios ocidentais que se tornaram clássicos” (DELEUZE, 1986: p. 212), ou seja, ao que comumente é chamado de Cinema Clássico. Na interpretação de Bauhardt sobre Deleuze, a autora clarifica que as “obras *A Imagem-Movimento* (1986) e *A Imagem-Tempo* (1989), se referem, respectivamente, ao Cinema Clássico e ao Moderno” (BAUMHARDT, 2012: p.1). Além disso, Rushton complementa esse pensamento ao explicar que no “cinema desenvolvido até a Segunda Guerra Mundial, a imagem-movimento foi modo dominante de apresentação cinematográfica” (RUSHTON, 2012: p.4). Portanto, a imagem-movimento é referente ao Cinema Clássico que predominou sozinho do início da história do cinema até a Segunda Guerra Mundial, quando houve a ascensão do Cinema Moderno - que será explorado na próxima subseção deste capítulo.

Sobre a imagem-movimento, Deleuze esclarece que este conceito representa uma imagem indireta do tempo e tem por definição "conjunto acentrado de elementos variáveis que agem e reagem uns sobre os outros" (DELEUZE, 1986: p. 241). Com essa definição, Deleuze quer dizer que, na imagem-movimento, o movimento (ação e reação) é central na imagem. Mas essa centralidade não significa imediatamente que a imagem-movimento representa uma série de sequências de imagens que se movem. Para clarificar este conceito, Rushton explica que, na visão de Deleuze, esse circuito de ação e reação (movimento) é o que torna a imagem-movimento uma imagem indireta do tempo e pontua que os "filmes da imagem-movimento são tipicamente definidos por um problema ou conjunto de problemas para os quais uma solução deve ser encontrada" (RUSHTON, 2012: p. 4). Em outras palavras, estes filmes possuem a premissa de estarem em um mundo desajustado e é função da narrativa mostrar uma trajetória em busca das soluções para os problemas existentes e fazer o mundo, até então desajustado, retornar à normalidade. Por exemplo, na franquia de filmes *Star Wars*

(1977) criada por George Lucas, temos um universo desajustado porque está sendo dominado pela raça Sith que cria guerras para subjugar e conquistar planetas (um problema definido, uma ação). Deste modo, a narrativa conta a história sobre como os Jedi se revoltam contra os opressores e lutam para restabelecer o equilíbrio do universo (uma solução a ser encontrada, uma reação).

Os "*plots* são, portanto, caracterizados por reações a um problema e as ações executadas fornecem uma solução para o problema" (RUSHTON, 2012: p. 4). Os personagens, os *plots* e os filmes que podem ser percebidos como imagem-movimento (na definição de Deleuze (1986), o "*conjunto acentrado de elementos variáveis*") são definidos pelas reações frente aos problemas a serem confrontados e as ações que visam solucionar os problemas expostos (na definição de Deleuze (1986), as partes "*que agem e reagem uns sobre os outros*").

A terceira temporada de *Westworld* (2016) pode ser analisada pela perspectiva da imagem-movimento de Deleuze, sendo o *plot* da temporada a apresentação do problema que o mundo possui, mas ainda não sabe. No terceiro episódio (A Ausência de Campo), a Androide Dolores leva Caleb - um rapaz que conhece no mundo real fora do parque de Westworld - ao cais da cidade e conta ao rapaz sobre a máquina Rehoboam, um sistema de Inteligência Artificial preditivo que está sendo usado para moldar a direção futura da humanidade. Dolores explica que o sistema detém os dados de todas as pessoas do mundo e é capaz de fazer uma previsão do futuro provável de cada uma delas baseando-se no seu histórico de vida. Além disso, essas informações - passado, presente e futuro - são compartilhadas com as companhias de grande poder. Desse modo, as pessoas que passaram por dificuldades no passado, como Caleb, estão fadadas a não terem boas oportunidades de emprego, por exemplo, porque ninguém quer investir em alguém com um futuro ruim. Nessa cena, as palavras de Dolores estabelecem o problema do mundo desajustado que deve ser confrontado:

Antes do sistema, homens como você tinham uma chance. Trabalhando muito, se esforçando. Você vai ser apenas um pedreiro ou um criminoso amador porque eles só vão deixar você ser isso. Não vão investir em alguém que vai se matar. Mas por não investirem, eles garantem esse destino.

O que se segue a essa cena - Caleb se comprometendo a auxiliar Dolores em seu objetivo de cortar o fio do sistema, expor os dados de todos, e iniciar uma revolução – representa a solução, a reação, frente ao problema exposto, características de um cinema de imagem-movimento.

Em sua teoria, Deleuze ainda destaca três tipos de imagem-movimento que são os pilares do conceito: imagem-percepção, imagem-afecção e imagem-ação. Para uma melhor compreensão sobre essas imagens, é importante o conceito de centro de imagem, que Deleuze define como "hiato entre um movimento recebido e um movimento executado, uma ação e uma reação" (DELEUZE, 1986: p. 241). O centro da imagem é, portanto, o intervalo entre uma ação e uma reação.

Deleuze estabelece que imagem-percepção é "o conjunto de elementos que agem sobre um centro, e que variam em relação a ele" (DELEUZE, 1986: p. 241). Assim, a imagem-percepção é associada ao plano geral, o plano aberto no qual é possível ver alguém olhando para alguma coisa, notando algo diferente ou observando uma paisagem. Um exemplo seria o diretor John Ford, que usa muito bem o plano geral nas paisagens de faroeste, montanhas e cânions dos Estados Unidos na sua obra *Stagecoach* (1939). Logo no início do longa-metragem, é mostrado, por meio de planos gerais, a estrada em que a diligência - carruagem utilizada no Velho Oeste - passa, estabelecendo para o espectador o universo em que a narrativa vai se desenvolver.

Em *Westworld* (2016), é possível analisar, pela perspectiva da imagem-percepção, uma cena do sétimo episódio (Peão Passado) da terceira temporada. Nessa cena, Dolores e Caleb estão cavalgando em algumas colinas do México, indo em direção à base tecnológica que guarda Salomão - a Inteligência Artificial criada antes de Rehoboam e capaz de criar uma estratégia, a partir das projeções futuras de simulação da vida na Terra, o que pode provocar a revolução de Dolores. Enquanto cavalgam, o plano aberto é amplamente explorado, uma vez que o intuito é mostrar o lugar que se assemelha muito ao parque de Westworld, lugar de onde Dolores veio. A androide inclusive verbaliza isso a Caleb quando questionada sobre o lugar, dizendo "É perfeito. Parece a minha terra". A imagem-percepção se dá no fato de ser mostrado um ambiente em plano aberto e Dolores notar, perceber, que este lugar se parece com outro que já conhecia.

O segundo pilar - imagem-afecção - é definido pelo "que ocupa o hiato entre uma ação e uma reação, o que absorve uma ação exterior e reage no interior" (DELEUZE, 1986: p. 241). A imagem-afecção é associada ao plano fechado no qual é possível perceber a rostidade no que é mostrado, como um *close* no rosto de uma pessoa pensando ou demonstrando algum tipo de sentimento. Um diretor que tem preferências pelo primeiro plano, por exemplo, é o dinamarquês Carl Theodor Dreyer, que trabalhou com o plano detalhe na obra de cinema mudo *The Passion of Joan d'Arc* (1928), nas cenas em que o cineasta gostaria de mostrar, em

detalhes, o sofrimento estampado no rosto da heroína Joana d'Arc durante o julgamento em que era acusada de heresia pela Igreja Católica.

A imagem-afecção pode ser encontrada em *Westworld* (2016) no quarto episódio (A Mãe dos Exilados) da terceira temporada. A cena começa com William - o chamado Homem de Preto - em sua casa que está toda destruída devido aos seus ataques de loucura. O motivo desta reação se deve ao fato de, na temporada anterior, o personagem ter acreditado que sua filha era um androide e, por este motivo, ter atirado em sua primogênita, assassinando-a. Nessa cena em específico, os diretores optam por fazer planos fechados no rosto de William, de modo a mostrar claramente ao espectador a confusão interna que está presente no psicológico do personagem, confusão que se externaliza por meio de diferentes expressões em seu rosto. Temos, então, na cena, uma imagem-afecção porque há muito enfoque na rostidade do personagem. Para demonstrar uma mistura de sentimentos como ódio, raiva, arrependimento e amargura, foi optado pela utilização de planos fechados para que tais sentimentos fossem evidenciados e destacados em sua total intensidade.

Por último, Deleuze define imagem-ação como a "reação do centro ao conjunto" (DELEUZE, 1986: p. 241). A imagem-ação é associada ao plano médio e mostra quando o personagem faz alguma coisa e tem uma ação evidente. Um diretor que pode ser analisado por esse conceito é Elia Kazan, que gosta muito da temática otimista do sonho Americano e expressa bem os planos médios da imagem-ação em obras como *East of Eden* (1955), um longa-metragem adaptado do livro de mesmo nome lançado em 1952 pelo autor John Steinbeck que se inspirou na história bíblica de Caim e Abel para criar sua narrativa. Uma cena que pode ser dada como exemplo é a em que Abra inicia uma briga (ação evidente) com seu irmão Cal por causa da afeição que surgiu entre ele e atual namorada de Abra.

Em *Westworld* (2016), é possível analisar sob a ótica da imagem-ação todas as cenas de confronto entre os personagens. Um exemplo seria a luta entre as androides Maeve e Dolores no episódio 8 (Teoria da Crise) da terceira temporada. Nessa cena, Maeve objetiva capturar Dolores e impedir a revolução que ela planeja a mando do Serac - dono das Inteligências Artificiais Rebohoam e Salomão. A cena em específico é interessante e pode ser analisada pela imagem-ação, pois mostra claramente as habilidades de luta de cada uma das personagens envolvidas (ações evidentes) ao explorar os planos médios em uma montagem de sequências bem feitas.

É importante ressaltar que os filmes do cinema clássico - que podem ser analisados pelo conceito de imagem-movimento - trabalham com um agenciamento orgânico destes

diferentes tipos de imagem-movimento e planos. No entanto, existem outros tipos de imagem-movimento, sendo esses três apenas os mais predominantes no cinema clássico.

Deleuze explica que:

um filme nunca é feito com uma única espécie de imagens: por isso, chama-se montagem a combinação das três variedades. A montagem (num de seus aspectos) é o agenciamento das imagens movimento, portanto o interagenciamento as imagens-percepção, imagens-afecção e imagens-ação. Em todo caso, um filme, pelo menos em suas características mais simples, sempre apresenta a predominância de um tipo de imagem (DELEUZE, 1986: p. 83)

Com essa explanação, Deleuze quer dizer que cada cineasta pode utilizar mais de um tipo de imagem em seu filme e privilegiar um ou outro tipo específico de imagem-movimento dependendo do modo como ele escolhe organizar a montagem da sua obra. Deleuze ainda aprofunda os conhecimentos sobre a montagem e clarifica que ela "é essa operação que tem por objeto as imagens-movimento para extrair delas o todo, a ideia, isto é, a imagem do tempo. É uma imagem necessariamente indireta, pois é inferida das imagens-movimento e de suas relações" (DELEUZE, 1986: p. 38).

Com base nessas explicações da imagem-movimento como imagem indireta do tempo, talvez possamos considerar a imagem-movimento uma imagem indireta do tempo pelo fato de a montagem permitir construir imagens cujas funções são similares àquelas desenvolvidas na realidade. Daí o controle e a ordem que elas tentam estabelecer no filme como se o mundo também fosse possível de ser organizado dessa maneira: a imagem-percepção, a imagem-afecção e a imagem-ação. Assim, ela é indireta, pois advém de uma ordem abstrata (mundo) organizada pela montagem (filme).

2.3. Cinema 2: Imagem-Tempo

Enquanto Imagem-Movimento é o termo explorado por Deleuze em seu primeiro livro sobre o cinema, a Imagem-Tempo é o conceito criado pelo filósofo e explicado por ele em seu segundo volume de livros sobre o tema. Conforme já visto nesta dissertação, na interpretação de Bauhardt sobre Deleuze, as "obras *A Imagem-Movimento* (1986) e *A Imagem-Tempo* (1989), se referem, respectivamente, ao Cinema Clássico e ao Moderno" (BAUMHARDT, 2012: p.1). A principal diferença entre os conceitos é que, como clarifica Rushton, na "lógica da imagem-movimento e de sua trajetória determinada, tenta-se descobrir, em termos fílmicos, as soluções definitivas para os problemas que a humanidade enfrenta" (RUSHTON,

2012: p.5). Nas histórias do cinema clássico o mundo passa por problemas possíveis de serem solucionados pelos personagens. Já nos filmes da imagem-tempo, esses personagens “simplesmente não conseguem descobrir soluções, ou ações e reações, da mesma forma que os filmes da imagem-movimento fazem” (RUSHTON, 2012: p.5), e isso quer dizer que as histórias do cinema moderno não buscam a solução de um problema específico porque “não há soluções finais” (RUSHTON, 2012: p.5). No entanto, na visão de Rushton, esses filmes “alcançam outros fins: nos deslumbram com seus sentidos de investigar como funciona o mundo, o que há no mundo e como o mundo possui uma insubstituível beleza e mistério”. Em outras palavras e de modo mais simplificado, as tramas do cinema-movimento buscam soluções, enquanto às do cinema-tempo não - preocupando-se mais em passar para o espectador as respectivas reflexões sobre os temas que seus filmes buscam abordar.

Um exemplo do que significa um filme não necessariamente buscar uma solução é o *Bicycle Thieves* (1948) de Vittorio De Sica. Esse filme se passa na Itália no período após Segunda Guerra Mundial e apresenta a situação de muitos italianos que, depois do conflito, estavam desempregados. A narrativa conta a história de um homem que conseguiu um emprego de colar cartazes e, para trabalhar, precisou penhorar vários itens e comprar uma bicicleta. Enquanto trabalhava, o homem tem sua bicicleta roubada e, durante toda a trama, tenta recuperar o objeto perdido junto do filho. Ao final, sem encontrar sua bicicleta, o homem acaba roubando uma bicicleta também, só que o trabalhador é perseguido e punido com xingamentos pelas pessoas que estavam ali testemunhando o ocorrido. Mesmo não sendo preso, o homem é castigado pela sociedade e passa uma humilhação na frente do seu filho. O filme acaba nesse momento de resignação e de impossibilidade de qualquer mudança no status quo, ou seja, sem uma solução. A obra visa refletir sobre a questão da pobreza, da crise econômica e da impossibilidade de mudança que acontecia na Itália, situação para a qual não é dada uma resposta ao problema.

Na visão de Deleuze, a Segunda Guerra Mundial é justamente o marco histórico que ocasionou o surgimento do cinema moderno. É o marco também que separa seus dois volumes de livros sobre o cinema. O filósofo explica que esse período é caracterizado por uma grande mudança na imagem cinematográfica, uma queda de paradigma chamada de crise da imagem-ação. Para o autor:

as características que serviram para definir anteriormente a crise da imagem-ação são: a forma da balada/perambulação, a difusão dos clichês, os acontecimentos que mal concernem àqueles a quem

acontecem, em suma, o afrouxamento dos vínculos sensório-motores, todas essas características eram importantes, mas somente enquanto condições preliminares. Elas tornavam possível, mas ainda não constituíam, a nova imagem. O que a constituiu é a situação puramente ótica e sonora, que substitui as situações sensório-motoras enfraquecidas (DELEUZE, 1989: p. 11-12)

Deleuze quer dizer que a Segunda Guerra Mundial endossou o aparecimento de filmes que trouxeram várias inovações para o campo da linguagem cinematográfica e que, efetivamente, resultaram na crise da imagem-ação. Essas obras marcam justamente a mudança de relação com a imagem. O filósofo aponta o surgimento de uma imagem que não privilegia o movimento e subordina o tempo, mas que inverte essa lógica: que privilegia o tempo e subordina o movimento ao tempo. Nos filmes do cinema clássico as ações são dispostas por meio de uma montagem estratégica que deve fazer a história caber em um tempo específico. Já no cinema moderno, é dado às ações o tempo que elas precisam para acontecer.

Para explicar melhor o que seria esse tempo que as ações precisam, podemos usar de exemplo o filme *Umberto D* (1952) feito pelo cineasta italiano Vittorio de Sica. A obra narra a história de um italiano aposentado que está à beira da miséria e que luta para manter a pensão do quarto onde mora. Em uma determinada cena, a moça responsável pela casa e pelo senhor tenta acender o fogão utilizando um fósforo - só que ela não o consegue de primeira e tenta mais de uma vez refazer o mesmo movimento. Isso, num regime do cinema-movimento, provavelmente seria refeito em uma segunda tomada ou haveria algum tipo de corte e uma montagem. Entretanto, no cinema-tempo, a relação muda e foi permitido ao tempo se manifestar. O que seria considerado um erro e editado na imagem-movimento, na imagem-tempo é considerado parte da obra que valoriza as desarticulações no tempo. Para complementar esse assunto, é interessante retomar a visão de Rushton, que explica:

se a imagem-movimento é definida em termos de ações e reações, que visam resolver problemas, os filmes da imagem-tempo acabam por se ver incapazes de encontrar tais soluções. Em certo sentido, o que descobrimos na imagem-tempo é uma certa incapacidade de descobrir quais são as respostas corretas e apropriadas para um problema. Para a maioria dos filmes da imagem-tempo, apenas descobrir quais são os problemas é mais do que suficiente para ser confrontado - e quanto a encontrar soluções para esses problemas, isso é algo que muitas vezes está além da capacidade dos personagens dos filmes de imagem-tempo (RUSHTON, 2012: p. 5)

Essa incapacidade de encontrar soluções por parte dos personagens do cinema-tempo está diretamente relacionada ao início do movimento neo-realista na Itália, o precursor do cinema moderno. Na interpretação de Deleuze, os filmes do cinema Italiano no neo-realismo como *Bicycle Thieves* (1948) e *Umberto D* (1952) - já analisados nesta dissertação - refletem a descrença em uma visão otimista de mudança na sociedade. Após a Segunda Guerra, a Europa estava devastada e, apesar de ter sido um dos países que perdeu a Guerra, a Itália ainda tinha estúdios que produziam e finalizavam os filmes e, por isso, o país foi pioneiro no movimento, diferentemente da Alemanha, que ficou em ruínas e impossibilitada de qualquer manifestação artística. O italiano Roberto Rossellini, um dos principais cineastas do neo-realismo, inclusive fez um filme em Berlim na Alemanha, chamado *Germany, Year Zero* (1948), no qual representa o período de quando a cidade estava devastada pelo bombardeio e estava sendo ocupada pelas tropas aliadas. A história acompanha a vida de um garoto com uma família problemática, cuja irmã é acusada injustamente de prostituir-se para os soldados estrangeiros e seu pai está muito doente. O menino não vê nenhuma perspectiva de saída possível para suas dificuldades, que inclusive envolve a presença de um professor nazista pedófilo. No final, o garoto suicida-se. Com esse exemplo, é possível compreender de forma clara que o neo-realismo estava deslocando o cinema pro real ao mostrar a crise que estava acontecendo, ao lidar com as ruínas do que sobrou da guerra e ao abordar a falta de esperança e crença na mudança por parte da população.

Em *Westworld* (2016), enquanto a terceira temporada pode ser analisada pelo conceito da imagem-movimento, a primeira e a segunda temporada podem ser analisadas pela perspectiva da imagem-tempo. Durante a primeira temporada de *Westworld*, por exemplo, são apresentadas na narrativa três temporalidades distintas da personagem principal Dolores. A direção optou por fazer com que a montagem embaralhasse essas temporalidades, de modo que, enquanto busca organizar seus pensamentos e memórias, nem Dolores e nem o espectador soubessem identificar qual temporalidade seria o presente antes do término da temporada da série. Assim, com base nessa premissa, percebemos que é possível analisar a temporada a partir da imagem-tempo, porque nela não é apresentado um problema que precisa ser solucionado pelo protagonista na série, como acontece nas obras de imagem-movimento. Pelo contrário, basicamente, a história de Dolores na primeira temporada trata sobre como o androide está tentando entender seus próprios sentimentos e lidar com o universo no qual está inserido. Da mesma forma que os personagens dos filmes neo-realistas, Dolores está presa em um sistema sem qualquer perspectiva de mudança ou melhora de vida e passa a série inteira

tentando entender que lugar é esse ao qual atualmente pertence. Do mesmo modo, não há, nesse momento, uma solução específica para Dolores.

Na segunda temporada, o diretor utiliza um artifício semelhante, só que agora com o personagem Bernard. Enquanto na primeira o cerne é a busca pela autoconsciência de Dolores, na segunda o objetivo principal é a recuperação da memória de Bernard, que passa a ter lapsos involuntários, criando *flashbacks* que misturam a linha cronológica da temporada. A história se inicia em um presente no qual vários acontecimentos já se passaram e, apesar de se ter um mistério sobre o que aconteceu com os androides sem funcionamento abandonados na praia e os lapsos de Bernard contarem essa história, não há mais um problema que o protagonista busque solucionar para que o mundo volte à normalidade como acontece no cinema-movimento. Na segunda temporada, o enfoque é mais direcionado a esse retorno ao passado por meio de *flashbacks*, tratando sobre a sobrevivência dos personagens que se encontraram no meio de uma guerra entre robôs e humanos.

Em seu primeiro volume dos livros sobre o cinema, Deleuze aborda outros conceitos (imagem-percepção, imagem-afecção e imagem-ação) que complementam a pesquisa sobre imagem-movimento. Em seu segundo livro sobre o tema, destaca outros conceitos que complementam o estudo da imagem-tempo. Atentaremos a dois deles: imagem-lembrança e imagem-cristal.

Deleuze estabelece que a imagem-lembrança apresenta “um sentido completamente novo da subjetividade” (DELEUZE, 1989: p. 63) e explica que ela “vem preencher a separação [entre imagem-percepção e imagem-ação], supri-la efetivamente” (DELEUZE, 1989: p. 63). Assim, a subjetividade “ganha outro sentido, que já não é motor nem material, mas temporal e espiritual: o que ‘se acrescenta’ à matéria, e não mais o que a distende; a imagem-lembrança, e não mais a imagem-movimento” (DELEUZE, 1989: p. 63). Isso quer dizer que a imagem-lembrança surge para preencher uma lacuna que a imagem-movimento deixa sobre os personagens e se aprofunda sobre uma reflexão interna que os próprios personagens têm sobre o que acreditam ser o seu passado. Deleuze detalha que a imagem-lembrança “nos remeteria apenas a um antigo presente [...] uma memória mais profunda, memória do mundo que explora diretamente o tempo, alcançando no passado o que se furta à lembrança” (DELEUZE, 1989: p.53). Em outras palavras, a imagem-lembrança é o retorno do passado, vivido incontáveis vezes pelo personagem como se fosse uma verdade, mas que pode ser inventada por ele no final das contas.

Um exemplo no qual existe esse retorno ao passado que não necessariamente é verdadeiro é *L'Année Dernière à Marienbad* (1961), que o diretor francês Alain Resnais fez durante a Nouvelle Vague, movimento vanguardista posterior ao neo-realismo.. Na obra, um homem - que performa também como narrador - tenta, durante todo o filme, convencer uma mulher sobre o caso de amor que eles supostamente tiveram no ano anterior. Assim, ele conduz a narrativa de forma que o espectador não sabe diferenciar o que está acontecendo no presente e o que já aconteceu no ano passado no hotel Marienbad. Além disso, considerando que a moça também não sabe discernir o que é falso e o que é verdadeiro sobre a história que o homem lhe conta, podemos entender que ela se encontra em uma situação que a faz perder a referência em relação ao tempo em sua respectiva realidade.

Além da narrativa de Dolores, na primeira temporada de *Westworld* (2016) também é apresentada a história de Bernard. É por este personagem que podemos analisar a série pela ótica da imagem-lembrança. Bernard é um androide baseado no falecido co-fundador do parque Arnold programado para acreditar que é um humano que trabalha na Delos. Assim, ele possui implantado em seu software uma representação do passado de Arnold - que ele acredita ser o seu próprio - no qual ele tem uma família, uma esposa e um filho doente que veio a falecer. Bernard se apega muito a essa “lembrança” dada a ele pelo seu criador Ford (co-fundador do parque e antigo parceiro de Arnold), até o momento em que compreende que não é algo verdadeiro de seu próprio passado. Considerando esse contexto, é possível encontrarmos a imagem-lembrança no episódio 3 (O Disperso) da primeira temporada, quando Bernard conversa com sua “esposa” em uma videoconferência e fala com ela sobre seus sentimentos a respeito do filho recém falecido enquanto “se lembra” de seus últimos momentos com ele. O próprio Bernard diz: “*Não esqueço. Está sempre presente. Há manhãs, assim que acordo, por um segundo, esqueço-me de onde estou, quando estou. E estico o braço, esperando encontrá-lo ao meu lado. Entre nós. [...] Essa dor é só o que me resta dele*”. A imagem-lembrança se faz presente porque Bernard acredita que possui um passado com uma família, o que nunca aconteceu. Essa memória é apenas uma falsa lembrança que o seu criador colocou em seu sistema, uma memória de um passado que é revivido várias vezes pelo personagem e que, em um primeiro momento, se torna verídico para ele.

Em complemento à imagem-lembrança, também é utilizado em *Westworld* (2016) o recurso narrativo do *flashback*, principalmente para evidenciar a constante recuperação de memória da androide Maeve. Deleuze conceitua o *flashback* como “um circuito fechado que vai do presente ao passado, depois nos traz de volta ao presente” (DELEUZE, 1989: p. 63).

Como clarifica Piua e Affini, “denomina-se de *flashback* as cenas que já foram exibidas em algum momento anterior e que estão atreladas à memória ou pensamento de determinada personagem” (PIUA; AFFINI, 2017, p. 12). Isso quer dizer que, diferentemente da imagem-lembrança que mescla a realidade com a imaginação, o recurso do *flashback* é utilizado para mostrar ao espectador fatos verídicos que já aconteceram que estão atrelados à memória de um personagem. O filme *Knives Out* (2019) do diretor Rian Johnson é um exemplo de longa-metragem que utiliza da técnica do *flashback* para a construção do sentido do roteiro. A narrativa conta a história de um detetive que foi contratado para descobrir os motivos da morte de um famoso escritor. Na trama, a história começa da morte do aristocrata. O artifício do *flashback* é constantemente utilizado para se reconstruir os fatos da noite anterior à morte do homem, acontecimentos atrelados à memória dos personagens que foram narrados pelos membros suspeitos da família do falecido.

Em *Westworld* (2016), o flashback é aplicado a Maeve, uma *host* que, atualmente, é colocada no papel de dona de uma taberna - um prostíbulo - no centro da cidade do parque de Westworld. No entanto, no passado, Maeve detinha um papel diferente. Ela era uma fazendeira e criava uma filha pequena. Por causa de uma atualização em seu sistema, Maeve começa a se lembrar da vida que tinha em seu papel anterior. No segundo episódio (Castanha) da primeira temporada, há uma cena em que Maeve, enquanto se prepara para dormir após um dia de trabalho, começa a se recordar da vida que tinha com a androide que fazia papel de sua filha no passado. São mostradas para o espectador as memórias da personagem, revelando fatos que já aconteceram, como Maeve brincando com sua filha, alimentando-a e caminhando pelos campos com ela, até o dia em que o Homem de Preto (William) atirou na criança na sua frente. Diferentemente de Bernard, que foi nutrido com uma memória que não aconteceu, Maeve se lembrou de um acontecimento real. É por isso que na cena da lembrança de Bernard temos uma imagem-lembrança e, para mostrar o passado de Maeve, é utilizado o recurso do *flashback*.

Sobre a imagem-cristal, Deleuze clarifica que “sua irredutibilidade consiste na unidade indivisível de uma imagem atual e de ‘sua’ imagem virtual” (DELEUZE, 1989: p.99). Para facilitar o entendimento desse conceito, se faz necessária a visão de Rushton sobre o que seria o “atual” e o “virtual”. O autor explica que “o real é o presente, o virtual é o passado. Em outras palavras, se o real é o que está acontecendo comigo no presente, então o virtual é composto pelas minhas memórias de coisas que aconteceram comigo no passado” (RUSHTON, 2012: p.87). Basicamente, portanto, a imagem-cristal é quando percebemos uma

imagem (do presente) com outras imagens (do passado) dentro, tal como um cristal, considerando-se seu formato. Um exemplo é o filme *Je t'aime Je t'aime* (1968), também produzido por Alain Resnais na Nouvelle Vague. Na história, um homem participa de uma experiência científica que promete fazê-lo reviver os acontecimentos do último ano de sua vida. Enquanto está na câmara do tempo, o rapaz tem a cronologia de seu passado fragmentada em diversos pedaços que são revelados de forma não cronológica. A junção de diferentes tipos de imagens discerníveis entre si, mas indiscerníveis ao espectador é que faz este filme ser um exemplo de imagem-cristal.

Sobre as faces da imagem cristal, Deleuze discorre que “a imagem-cristal, ou a descrição cristalina, tem mesmo duas faces que não se confundem. É que a confusão entre real e imaginário é um simples erro de fato, que não afeta a discernibilidade delas: a confusão só se faz ‘na cabeça’ de alguém” (DELEUZE, 1989: p.88). Nas cenas da imagem-cristal, é clara a existência de duas imagens com temporalidades distintas. No entanto, pelo modo como elas são apresentadas, essas imagens podem parecer indiscerníveis a quem está assistindo. Deleuze elucida que:

o cristal, com efeito, não para de trocar as duas imagens distintas que o constituem, a imagem atual do presente que passa e a imagem virtual do passado que se conserva: distintas e no entanto indiscerníveis, e indiscerníveis justamente por serem distintas, já que não se sabe qual é uma e qual a outra. (DELEUZE, 1989: p. 102)

Na imagem-cristal, existe um circuito em que o atual (presente/real) e o virtual (passado/imaginário) aparecem e desaparecem, trocam de lugar sem aviso prévio e se tornam indissociáveis aos olhos do espectador. A imagem-cristal, certamente, é “a coalescência de uma imagem atual e de sua imagem virtual, a indiscernibilidade das duas imagens distintas” (DELEUZE, 1989: p.156), é a junção de duas imagens distintas de modo que elas pareçam ser indiscerníveis.

Em *Westworld* (2016), podemos analisar o oitavo episódio (Decaimento do Vestígio) sob a ótica da imagem-cristal. No episódio, William - em sua versão mais nova, antes de se tornar o Homem de Preto - e Dolores estão viajando por Westworld em busca do lugar que a androide afirma ser sua casa. Primeiramente, aparece como uma vila construída, mas vazia. Num segundo momento, surge uma vila repleta de androides que estão aprendendo a dançar, quando começa um tiroteio. Num terceiro momento, Dolores está ao lado de William em um deserto, em um lugar que é somente vestígio de uma possível vila que já não existe mais.

Nesse trecho, a personagem inclusive se confunde em seus pensamentos e indaga “*Quando estamos? Não consigo mais diferenciar. É como se estivesse presa em um sonho ou numa lembrança do passado distante*”. Temos aí três faces distintas de um cristal: a vila repleta de androides aprendendo a dançar e o tiroteio fazem parte de um passado distante vivido por Dolores e remete ao período anterior à abertura do parque, quando os robôs ainda estavam sendo programados. O deserto como um vestígio de vila é um passado mais recente e se refere ao período em que Dolores se afeiçãoou a William, pouco tempo depois da inauguração do parque e após a destruição da vila no tiroteio. Já a vila construída, mas deserta de androides, faz parte do presente de Dolores, quando o lugar que havia sido destruído foi reformado e estava pronto para ser reutilizado, mas ainda não havia sido povoado. As três cenas em diferentes temporalidades são distintas entre si, mas o modo como foram mostradas causou a sensação de indiscernibilidade delas tanto para Dolores quanto para o espectador, fazendo dessa cena uma imagem-cristal.

É interessante comentar que o recurso utilizado para a construção desse trecho foi a elipse que, de acordo com Gerbase, é “um ‘buraco’ temporal na trama [...] acompanhamos a ação até determinado momento e, no plano seguinte, nos deslocamos para o futuro. Esse ‘buraco’ pode ter cinco minutos, uma hora, um dia, alguns meses, alguns anos, alguns séculos, ou até alguns milênios” (GERBASE, 2014: p. 42). Um exemplo pode ser encontrado logo nas primeiras cenas do filme *A Space Odyssey* (1968) do diretor Stanley Kubrick, quando um hominídeo lança um osso (fêmur) para o alto e, numa cena seguinte, vemos uma estação espacial em órbita da Terra num salto temporal de milênios. Em suma, a elipse é o recurso que tornou possível o salto temporal entre as distintas temporalidades de Dolores na série *Westworld* (2016). A coexistência das diferentes linhas temporais que permeiam uma mesma narrativa - três linhas temporais no caso da primeira temporada da série - é conceituada por Ghislotti como “corte transversal de dois fluxos de tempo opostos” (GHISLOTTI, 2009: p. 95), sendo esse o fenômeno que gera a quebra da cronologia que abrange o saltar de uma linha temporal para outra. Conforme explica Piuja e Affini, entende-se que “o salto temporal consiste em uma cena inédita, que interrompe a trama principal, caracterizada como outra sequência independente” (PIUA; AFFINI, 2017, p. 12). Em outros termos, a linha narrativa do presente fornece a base temporal para as linhas secundária e terciária, que são independentes e podem ser alcançadas tanto por meio de um salto temporal para trás (analepse) quanto por um salto temporal para frente (prolepse). É justamente essa troca de temporalidades por meio de saltos temporais o recurso utilizado por Nolan e Joy para

ilustrarem a busca da autoconsciência de Dolores e trazer para o espectador a mesma confusão que a personagem estava sentindo.

Diferentemente da imagem-movimento, que é vista como uma imagem indireta do tempo, a imagem-tempo é caracterizada como uma imagem direta do tempo, uma vez que o passado, o presente e o futuro são instâncias abertas que se interagem de maneira que uma altera a outra. Daí o motivo de não se haver solução para os problemas apresentados tal como acontece na imagem-movimento. Rushton faz, justamente, essa interpretação sobre Deleuze.

Para o autor:

as apresentações da imagem do tempo são imagens diretas do tempo porque estão abertas a mudanças. As soluções para os problemas estabelecidos pelos filmes de imagem temporal não são resolvidas de maneiras determinadas - ao contrário, suas soluções ficam em aberto. Essa abertura tem consequências profundas para a compreensão do tempo, pois significa que, em um primeiro nível, o futuro permanece aberto à mudança. Ou seja, o que aconteceu no passado não precisa determinar maneiras de conceber o futuro. Além disso, nem nossas formas de conceber o presente - nossas maneiras de encontrar soluções para os problemas de nosso presente - devem impedir o possibilidades do futuro. Em suma, uma imagem direta do tempo não é apenas aquela em que o futuro fica aberto, mas é aquela em que o passado, o presente e o futuro estão todos abertos para mudanças (RUSHTON, 2012: p.5-6)

Isto é, a imagem-tempo é uma imagem direta do tempo, pois permite a esse existir em sua totalidade em qualquer temporalidade, deixando em aberto as possibilidades de mudanças em cada uma delas. O passado não é necessariamente determinante do futuro, e nem deve aparecer em cronologia com este como no cinema-movimento.

Em uma obra ficcional, temos dois tipos de tempo: o de duração real da produção - extradiegético - e o que se desdobra dentro da narrativa - diegético. Ribeiro conceitua que o tempo extradiegético varia conforme o tipo de formato do produto. Por exemplo: “no caso de uma longa-metragem de ficção, cerca de noventa minutos, na curta-metragem de ficção chega até aos trinta minutos e no caso do filme publicitário varia entre os quinze e os noventa segundos” (RIBEIRO, 2008: p.17). No caso de *Westworld* (2016), cada episódio possui em média sessenta minutos de duração: uma hora de tempo de tela.

Além disso, a autora ressalta que o tempo extradiegético - o período total de exibição da obra audiovisual - raramente coincide com a forma como o tempo diegético da narrativa

está organizado²⁰. O tempo diegético, nesse sentido, “pode ser comprimido, acelerado ou retardado segundo os objetivos do realizador e do argumentista do filme de ficção” (RIBEIRO, 2008: p.17), o que não significa que para os personagens aconteça dessa forma, pois, em seu mundo diegético, os eventos se passam sob suas próprias perspectivas.

A narrativa audiovisual cinematográfica é um processo que se alicerça na correlação entre as cenas da história a ser apresentada, de modo a produzir um sentido único. Bordwell (1985, p.33) explica que esse processo entrelaça os diversos elementos que aparecem na obra - como os personagens, os cenários e os adereços - de forma a construir um enredo narrativo que segue um objetivo pré-determinado e, por isso, cada detalhe é cuidadosamente pensado para se alcançar a coerência de sentido. A construção da temporalidade diegética, ou seja, a escolha da ordem das cenas da obra, se destaca como uma decisão estilística - nem sempre cronológica - de construção de sentido.

um cineasta que apresenta os eventos da história fora da ordem cronológica corre o risco de forçar o espectador a escolher entre reconstruir a ordem da história e perder a noção da ação atual. Provavelmente, é por isso que a maioria dos filmes evita rearranjos temporais. Mas vimos nas últimas décadas que há filmes com padrões de tempo complexos que podem fornecer ao público novos esquemas ou incentivá-los a assistir ao filme mais de uma vez. A história da forma do filme pode, assim, alterar as experiências anteriores do observador. (BORDWELL, 1995: p.33)

Um dos criadores de *Westworld* (2016), Jonathan Nolan, é um cineasta que não evita a temporalidade complexa e, por isso, mesmo antes de *Westworld* (2016), já detinha uma filmografia cujos temas permeiam os conceitos de tempo e identidade de forma enfática. Os filmes os quais Jonathan Nolan escreveu ou auxiliou nos roteiros, quase todos dirigidos por seu irmão Christopher Nolan, abordam o tempo em uma perspectiva literária, quase experimental. Um exemplo é o filme *Memento* (2000), que foi baseado em um conto seu: *Memento Mori*. Na história, Guy Pearce interpreta Leonard Shelby, um homem com perda de memória recente que parte em uma jornada pessoal para vingar a morte de sua esposa. Tanto no filme quanto no conto, é possível perceber uma manipulação do tempo como tema e parte da estrutura narrativa das obras no instante em que a identidade do personagem principal é dilacerada pela impossibilidade de se localizar no tempo e isso se reflete na estrutura de como a história é narrada.

²⁰ Um exemplo de filme na qual os tempos diegéticos e extradiegéticos se coincidem é *Rope* (1948), de Alfred Hitchcock. A montagem do filme ampara-se na estrutura teatral. Assim, há uma continuidade entre os planos por meio do menor número de cortes possível - total de dez.

Após reverter a ordem das narrativas convencionais em *Memento* (2000), outra obra de destaque dos irmãos Nolan foi criada. O filme *The Prestige* (2006), baseado na obra do escritor Christopher Priest, conta a história de Robert Angier e Alfred Borden - interpretados por Hugh Jackman e Cristian Bale - dois mágicos ilusionistas rivais que, obcecados em criar o melhor truque de ilusão, iniciam uma competição com trágicos resultados. No longa-metragem é perceptível uma manipulação das cenas pela direção para a construção do tempo diegético da trama, de modo a intensificar a rivalidade dos personagens e o ilusionismo criado por ambos.

Uma terceira obra a ser destacada é o filme *Interestelar* (2014), que, em 2015, ganhou o Oscar na categoria de melhor efeitos visuais²¹. Na trama, Matthew McConaughey interpreta Joseph Cooper, um piloto que tem a missão de encontrar um novo planeta para a raça humana por meio de uma viagem no espaço-tempo. Na ficção, Jonathan Nolan e Christopher Nolan abordam a profundidade filosófica sobre o sentido da existência da humanidade no universo, no instante em que exploram as teorias científicas sobre o espaço-tempo que pode se comprimir, se expandir e até mesmo influenciar ações no passado que alteram o presente.

Se o cinema dominante se ampara na narrativa, o tempo, para Nolan, torna-se essencial na medida em que suas obras se situam de maneira ambivalente entre as condições como os produtos serão consumidos. Duas horas em média é o que dura a projeção de um filme e também as possibilidades de experimentação com a narrativa, ao espelhar na tessitura do filme a desagregação do tempo pela qual passam seus personagens. Daí talvez a semelhança que tanto as suas obras passadas - *Memento* (2000), *The Prestige* (2006) e *Interestelar* (2014) - como as duas primeiras temporadas de *Westworld* (2016) possuem com os filmes da classificação Deleuziana imagem-tempo: notadamente os da *Nouvelle Vague* na França - que surgiram após o neo-realismo na Itália, como *L'Année Dernière à Marienbad* (1961) e *Je t'aime Je t'aime* (1968) de Alain Resnais, já estudados neste capítulo - que subverteram as narrativas e os mundos ficcionais que nelas se sustentavam a partir do movimento que o próprio tempo oferece.

²¹ *Interestelar* (*Interstellar*, 2014) teve ao todo 145 nomeações a prêmios - incluindo mais quatro Oscars - e ganhou 44 prêmios - incluindo um Oscar. (IMDB. *Interstellar Awards*. [S.I.] [2014?]) Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0816692/awards?ref_=tt_awd> Acesso em: 26 jan. 2020).

Capítulo 3

3.1. O Jogo de Westworld

No primeiro capítulo desta dissertação, vimos que as séries sequenciais - programas que privilegiam “histórias com continuidade” (MITTEL, 2012: p.36) - são um formato que vem ganhando cada vez mais força e espaço no universo televisivo. No entanto, desde antes da popularização da TV já existia a ideia de se criar uma história em pequenos capítulos que se conectam e, assim, prender a atenção do espectador sobre a narrativa por mais tempo e induzi-lo a adquirir o produto no qual a história é contada.

No campo da literatura, por exemplo, temos o folhetim: “a literatura popular mais difundida durante o século XIX” (EPPLÉ, 1980: p. 23), que nada mais é do que “romances que passam a ser publicados em jornais e depois em fascículos semanais, atingindo uma grande difusão” (EPPLÉ, 1980: p. 23). O folhetim, termo em português para o francês *feuilleton*, é um espaço regular no interior das páginas dos jornais dedicado a longos romances publicados como séries. As histórias do folhetim têm a “necessidade de estender ao máximo o relato devido a objetivos comerciais” (EPPLÉ, 1980: p. 28) e, por isso, “a divisão formal do folhetim em entregas periódicas” (EPPLÉ, 1980: p. 28). Isso quer dizer que o princípio dos romances no folhetim era entregar uma grande história dividida em pequenos capítulos que eram disponibilizados semanalmente nos jornais, de maneira a satisfazer o leitor com uma leitura prazerosa e ao mesmo tempo deixá-lo curioso o suficiente para que quisesse comprar um novo jornal com o novo capítulo na semana seguinte. Desse modo, os escritores do folhetim tinham o desafio semanal de construir um final de capítulo que motivasse o espectador a querer ler o próximo capítulo e é por isso que “esses finais, geralmente acompanhados de perguntas formuladas pelo narrador com o objetivo de despertar a curiosidade e a tensão emocional dos destinatários, produzem [no leitor] um misto de satisfação - pelo que já se sabe - e insatisfação - por não saber o que virá” (EPPLÉ, 1980: p. 28).

Um exemplo é a obra *Mistérios de Lisboa* (1854), do autor Camilo Castelo Branco. O romance “foi publicado na coluna folhetim do jornal da cidade do Porto, O Nacional, em 1854, e fez sucesso estrondoso em Portugal” (PAIVA, 2015: p. 176). Sobre esse sucesso, Paiva ainda pontua que “após ser aprovada pelo público fiel do periódico, a obra foi editada ainda no mesmo ano em formato livro, em três longos volumes, pela Tipografia de J. J. G. Bastos, também do Porto” (PAIVA, 2015: p. 176). Além disso, “o romance ainda obteve mais

cinco edições no século XIX, nos anos de 1858, 1861, 1864, 1878 e 1890” (PAIVA, 2015: p. 176). Paiva também comenta que em *Mistérios de Lisboa* (1854) “diversas técnicas narrativas da moda folhetinesca foram utilizadas pelo autor português, com o intuito de atender às demandas de um público diverso” (PAIVA, 2015: p. 176), sendo tais técnicas justamente as técnicas narrativas que criam um gancho entre os capítulos e que despertam a curiosidade do leitor em continuar a ler a história. Pode-se confirmar que “as sucessivas edições de *Mistérios de Lisboa* comprovam que o autor conseguiu atender aos anseios de leitores e editores, gerando assim, proveitos para ambas as partes” (PAIVA, 2015: p. 176). Na obra, Camilo Castelo Branco foi capaz de atender tanto às expectativas do público quanto às dos editores com uma lucrativa narrativa sequencial.

Do mesmo modo que as obras em sequências episódicas já estiveram nos folhetins, esse estilo de história também já esteve presente nos cinemas da década de 1940 para representar as primeiras adaptações das histórias em quadrinhos para o formato audiovisual. Conforme explica Dixton e Grahman:

Embora os filmes de quadrinhos agora sejam vistos como entretenimento convencional, eles já foram projetados especificamente para crianças e geralmente formatados como "seriados" que se desenrolavam em sucessivas manhãs de sábado nas matinês do cinema, para um público amplamente juvenil (DIXTON, GRAHAM, 2017: p. 1)

A série *Batman* (1943) é um exemplo de série baseada em quadrinhos cujos episódios eram lançados semana a semana nas matinês do cinema e que se utilizava das mesmas técnicas do folhetim para criar estratégias narrativas como o gancho entre os episódios que objetivam aguçar a curiosidade dos espectadores e fazer com que eles fossem toda semana ao cinema contemplar o lançamento de um novo episódio. Dirigido por Lambert Hillyer, *Batman* (1943) foi a primeira adaptação da série de quadrinhos do mesmo nome, sendo considerada uma obra que “beira a paródia total” (DIXTON, GRAHAM, 2017: p. 9) e, por isso, foi “tão não intencionalmente hilária que foi relançada com sucesso em 1965, com todos os 15 capítulos intactos, por um tempo total de execução de 260 minutos” (DIXTON, GRAHAM, 2017: p. 9). Além disso, a “série de 1943 também levou a uma sequência mais imediata, a série *Batman e Robin*, de 1949, dirigida por Spencer Gordon Bennet e que, em comparação com a anterior, fora muito mais contida do que a loucura total da primeira série do Batman (DIXTON, GRAHAM, 2017: p. 9). Do mesmo modo que *Mistérios de Lisboa* (1854) foi uma obra que alcançou o sucesso devido ao seu formato sequencial no campo da literatura, *Batman*

(1943) foi uma produção que também contemplou a boa resposta do público no campo do cinema.

A estratégia narrativa que cria o gancho entre os episódios conforme mencionado nos exemplos de *Mistérios de Lisboa* (1854) e *Batman* (1943) é o *cliffhanger*. No E-Dicionário de Termos Literários, Furtado define que o *cliffhanger* refere-se a uma narrativa de ação trepidante “na qual, a terminar cada capítulo, tem início (ou surge a iminência de) um confronto, uma revelação ou qualquer outro acontecimento decisivo para o desenrolar da história, cujo desfecho apenas é dado a conhecer no episódio seguinte” (FURTADO, 2009: p. 1). Em outras palavras, o *cliffhanger* acontece quando o personagem enfrenta um dilema ou se depara com alguma revelação no final do episódio de uma série sequencial, sendo que a reação do personagem frente ao acontecimento mostrado só será revelada no episódio seguinte. Furtado ainda explica que o *cliffhanger* “visa, por outro lado, provocar ou intensificar uma sensação de suspense no leitor, levando-o a procurar avidamente a sequência da intriga e, em muitos casos, a adquirir novo número da mesma publicação” (FURTADO, 2009: p. 1). Assim, por apresentar uma situação perigosa ou de grande importância que geram dúvida sobre os possíveis caminhos de desenvolvimento da história, o *cliffhanger* gera o sentimento de curiosidade que incentiva o espectador, por exemplo, a comprar mais um jornal com o folhetim de *Mistérios de Lisboa* (1854), a adquirir mais um ingresso no cinema matinê para ver *Batman* (1943), ou a manter a assinatura do serviço de *streaming* da HBO para que possa ficar horas assistindo episódios de *Westworld* (2016) em sequências ininterruptas.

No contexto das séries sequenciais, o *cliffhanger* pode acontecer tanto entre episódios quanto entre temporadas. Como exemplo de *cliffhanger* entre episódios, podemos citar a série *O Gambito da Rainha* (2020) da Netflix, que conta a história da trajetória de uma moça jogadora de xadrez que vai desde o acidente de carro que matou sua mãe, quando era criança, até o momento em que é a primeira mulher a ser campeã mundial de xadrez. No final do primeiro episódio, a personagem - com 9 anos - tem uma overdose após ingerir várias cápsulas de calmante e, assim, a cena que finaliza o episódio acaba quando a garota cai desmaiada no chão. A overdose da garota é um *cliffhanger* porque é uma cena que acontece ao final do primeiro episódio e que gera uma dúvida do que vem a seguir, criando questionamentos do tipo “será que ela conseguiu ser salva a tempo?”. A resposta, obviamente, só é dada no início do segundo capítulo: revela-se que, sim, ela foi medicada a tempo.

Como exemplo de um *cliffhanger* entre temporadas podemos citar a série *Titãs* (2018), também da Netflix, baseada na equipe de heróis da *DC Comics* chamada *Teen Titans*. Ao final

da primeira temporada, uma garota com poderes obscuros descobre ser filha de um demônio. A divindade das trevas planeja dizimar a Terra e, para isso, enganou sua filha para que ela o tirasse do inferno e o trouxesse à superfície. O *cliffhanger* acontece quando a menina descobre as intenções negativas de seu pai e este passa a controlar a mente daquele que era seu mentor com o objetivo de forçá-la a se voltar para o lado do mal. Diferentemente do *cliffhanger* que acontece entre episódios e que gera um questionamento específico e pontual, o *cliffhanger* entre temporadas tende a ter maior expressividade, mais consequências e a gerar mais de um questionamento nos espectadores. Cada narrativa inconclusiva, seja dos personagens principais ou dos secundários, gera indagações diferentes. No caso de *Titãs* (2018) algumas destas poderiam ser “A garota vai para o lado do mal?”, “Os amigos dela vão chegar a tempo?”, “Seu mentor vai conseguir assumir o autocontrole?”, “O demônio irá destruir a Terra?”, etc. Esse excesso de situações é responsável por gerar perguntas e curiosidades o suficiente para que se faça viável, economicamente, produzir uma nova temporada com base no retorno positivo dos fãs.

Em *Westworld* (2016), podemos citar como exemplo de *cliffhanger* entre episódios o final do quinto episódio (Contrapasso) da primeira temporada, no qual, após ser levada para a sala de reparos dos robôs dentro da empresa Delos, a androide Maeve desperta consciente e, inclusive, cumprimenta o homem responsável pelos reparos ao dizer “*Olá, Felix. É hora de termos uma conversa*”. O *cliffhanger* se dá porque, até então, é estabelecido que quando vão para a sala de reparos, os autômatos ficam inconscientes - em estado de programação - e não se tem real consciência sobre o que acontece com eles lá. Ao se mostrar ciente de onde está, Maeve foge do padrão e gera o questionamento de “O que a Maeve vai fazer agora que conseguiu chegar consciente em Delos?”. É essa a principal dúvida que desperta o interesse do espectador em querer ver o próximo capítulo e descobrir qual será a reação de ambos os personagens - Maeve e Felix - frente à situação vigente da consciência de Maeve no ambiente de reparos aos androides, a Delos.

Como exemplo de um *cliffhanger* entre temporadas, podemos citar o décimo e último capítulo (O Passageiro) da segunda temporada de *Westworld* (2016). Ao final da temporada, Dolores consegue sair do parque de Westworld e adentrar o mundo dos humanos. Ela leva consigo cinco “cérebros” de inteligência artificial, personalidades de androides. Nas últimas cenas, é revelado que um dos androides que ela levou consigo é Bernard e, além disso, ela conseguiu refazer o corpo original dele na antiga máquina de Arnold - seu criador - localizada na casa dele fora dos domínios de Westworld. Nos últimos segundos, é mostrado Bernard

saindo da casa enquanto se escuta a narração de Dolores “*Demos um belo presente um ao outro: uma escolha. Agora somos os autores das nossas histórias*”. O cerne da primeira e da segunda temporada se resume ao fato de os androides estarem fisicamente presos dentro do parque de Westworld e mentalmente controlados pela programação que estabelece um papel específico para cada autômato, ou seja, a total ausência de livre arbítrio. Ao final da segunda temporada, quando Dolores finalmente consegue tais façanhas - sair fisicamente do parque e adquirir a autoconsciência - diversos questionamentos são gerados, como: “Quem Dolores levou com ela?”, “O que ela vai fazer, agora que saiu de Westworld?”, “Como é o mundo dos seres humanos?”, “Por que Bernard foi um dos escolhidos para sair do parque?”, “O que vai acontecer agora que os androides pensam por si mesmos?”, “Dolores vai se vingar?”. Todas essas perguntas são geradas por causa das brechas narrativas que os roteiristas optaram por deixar. Se compararmos as lacunas dos dois tipos de *cliffhanger*, é possível entender que a deixada pelo último episódio tem um maior impacto na história e aguça mais a curiosidade dos espectadores do que a abordada no quinto capítulo, conforme o exemplo anterior. Isso acontece porque os criadores precisam que os fãs se engajem com a série para que, comercialmente, fosse viável a criação de uma terceira temporada.

Se o *cliffhanger* é usado no final do capítulo para incentivar o espectador a acompanhar uma sequência, o *plot twist* determina a virada no enredo, a mudança não prevista da narrativa que, assim como o *cliffhanger*, objetiva manter o interesse do público na obra. Ou seja, o *cliffhanger* mantém uma informação para gerar curiosidade, à medida que o *plot twist* faz uma revelação que surpreende o espectador. Bordwell esclarece que “o *plot* de um crime numa história de detetive é normalmente revelado por meio de uma demorada e concentrada exposição, durante a cena próxima ao final [...] ao recontar os eventos que levaram ao crime” (BORDWELL, 1985: p. 56). Um exemplo de filme com esse perfil é *Shutter Island* (2010) do diretor Martin Scorsese. A narrativa é sobre dois detetives que investigam o sumiço de uma das pacientes do recinto, encarcerada por ter afogado seus três filhos. O *plot twist* acontece quando se descobre que um dos detetives na verdade era um paciente que estava passando por um tratamento psicológico e o segundo detetive era o psiquiatra responsável por acompanhá-lo no tratamento. Na cena do *plot twist*, descobrimos que toda a trajetória de investigação do “detetive-paciente” serviu para ele encarar a realidade, uma vez que ele foi o assassino da mulher desaparecida - sua esposa - após esta ter matado seus filhos. Durante todo o filme, o espectador é induzido a acreditar que os detetives estão solucionando um caso. Um dos detetives, na verdade, ser o criminoso é uma reviravolta

inesperada no enredo, o *plot twist* da história. Sobre *plot twist* nas histórias de mistério, Bordwell ainda reforça:

o *plot twist* de uma história de mistério tende a apresentar suposições, hipóteses, evidências e inferências de uma maneira muito rasa. Personagens falam sobre como eles constroem expectativas, selecionam informações e tiram conclusões. O espectador compartilha a batalha dos personagens por uma solução para o mistério. Em certos momentos da ação misteriosa, porém, o espectador recebe informações que os personagens não possuem. Portanto, às vezes devemos qualificar ou desafiar os processos de resolução de problemas dos personagens (BORDWELL, 1985: p. 40)

Com relação a *Shutter Island* (2010), há um mistério (desaparecimento da paciente), há a apresentação de suposições e hipóteses (investigação do crime) por parte do protagonista (“detetive-paciente”) que são compartilhados com o espectador. Por fim, há o *plot twist* (o “detetive” que cometeu o crime). Durante o filme, o espectador ainda recebe informações que o protagonista não possui: o “detetive-paciente” passa mal em determinadas sequências, o que descobrimos mais tarde tratar-se da abstinência de sua medicação por causa do novo tratamento.

Na primeira temporada de *Westworld* (2016), há vários mistérios na trama. Dentre eles, há um suposto labirinto criado por Arnold (co-criador dos androides) que o Homem de Preto (*guest* de personalidade agressiva) persegue e a busca de Dolores (*host* protagonista) por suas memórias que surgem em lapsos. No último capítulo da temporada (A Mente Bicameral), em busca de suas memórias, Dolores encontra a representação do labirinto, um brinquedo, enterrado em um túmulo que leva seu nome. Por meio de um *flashback*, Arnold explica para Dolores - utilizando o brinquedo encontrado por ela no presente - que para se atingir a consciência, a jornada não era em pirâmide, como em uma escalada, e, sim, para um centro, como em um labirinto. Dessa forma, é apresentado o *plot twist* que revela que o labirinto não é algo físico como o Homem de Preto buscava, mas, sim, algo metafórico que seria a busca pela autoconsciência dos androides. Quando Dolores encontra o brinquedo, o Homem de Preto - que estava com ela no local - irrita-se, uma vez que ele esperava mais do labirinto, e a espanca. Dolores então indaga que há alguém que ela ama que irá salvá-la, ao que diz “*Achei alguém verdadeiro. Alguém que me ama. O destino dele o trará a mim. E quando ele me achar... Ele matará você*”. O Homem de Preto responde a ela afirmando “*Você não entende? Ninguém virá ajudá-la*”. E, de prontidão, Dolores responde “*Está enganado. O amor dele é real. O meu também. William me achará*”. É nesse momento que o Homem de Preto revela

que ele é o William e conta para Dolores o caminho que o fez chegar até ali. Assim, é apresentado o segundo *plot twist* que não só mostra que William - o companheiro de Dolores - e o Homem de Preto são a mesma pessoa, como também que os lapsos de memória da Dolores representavam temporalidades diferentes não cronológicas, ou seja, que a história da protagonista havia sido contada em elipses temporais.

Conforme estudado no segundo capítulo desta dissertação, a elipse é “um ‘buraco’ temporal na trama” (GERBASE, 2014: p. 42), o recurso que tornou possível a transição entre as temporalidades de Dolores - passado distante antes da inauguração do parque com Arnold, passado em que flertava William, e presente em que busca sua autoconsciência, quando, por vezes, é maltratada pelo Homem de Preto. Como descreve Bordwell, “obviamente, elipses deixam lacunas, e estas podem ser permanentes ou temporárias, focadas ou difusas, ostentadas ou oprimidas. [...] uma narração altamente elíptica pode requerer um *plot twist* complicado” (BORDWELL, 1985: p. 82). Dessa forma, a primeira temporada de *Westworld* (2016) consiste na utilização de elipses para se embaralhar as temporalidades sem que o espectador perceba, deixando-o tão confuso quanto a própria Dolores. Por ser uma narração altamente elíptica, a primeira temporada de *Westworld* (2016) requereu *plot twists* complicados que não eram esperados pelo grande público. Sobre os *gaps* deixados pelas elipses, Bordwell ainda expressa que “se o intervalo omitido contém informações significativas, a elipse pode criar uma narração supressiva que molda nossa atividade de formação de hipóteses” (BORDWELL, 1985: p. 82). Em outras palavras, foram as elipses e o modo como elas foram construídas que induziram o espectador, que, diante da série, passa a criar hipóteses e teorias, por vezes, muito diferentes do que realmente aconteceu.

Tanto o *cliffhanger* quanto o *plot twist* são recursos narrativos que foram utilizados em *Westworld* (2016) com o intuito de entreter, surpreender e engajar o espectador. Tais mecanismos nutriram a imaginação dos fãs mais fervorosos que compartilharam suas opiniões e teorias sobre os acontecimentos na internet. Como vimos no primeiro capítulo desta dissertação, a internet “permitiu que os fãs adotassem uma inteligência coletiva na busca por informações, interpretações e discussões de narrativas complexas que convidam à participação e ao engajamento” (MITTEL, 2012: p.35). Um exemplo claro sobre essa coletividade é a comunidade de fãs que se subsidiam no site do *Reddit* para discutir e teorizar sobre a série. De acordo com o próprio site, o “*Reddit* é o lar de milhares de comunidades, conversas sem fim e conexão humana autêntica. Quer você goste de notícias de última hora, esportes, teorias de fãs de TV ou um fluxo interminável dos animais mais fofos da internet, há

uma comunidade no *Reddit* para você” (REDDIT, 2020). Dentro do portal é possível criar uma comunidade, um fórum, sobre um determinado assunto e pessoas do mundo inteiro podem criar conteúdos com suas opiniões sobre esse tema. Desse modo, “todos os dias, milhões de pessoas em todo o mundo postam, votam e comentam em comunidades organizadas em torno de seus interesses” (REDDIT, 2020). Por ter conquistado fãs que se consideram “espectadores narratologistas amadores” (MITTEL, 2012: p.49), *Westworld* (2016) também possui uma comunidade, ou *subreddit*²², no website.

Já estudamos neste capítulo que um dos mistérios constantes na primeira temporada de *Westworld* (2016) é a origem do personagem Homem de Preto, sendo o *plot twist* - revelado no último e décimo capítulo - o fato de o antagonista Homem de Preto e William, o afeto de Dolores, serem a mesma pessoa em temporalidades diferentes - William em um passado próximo à inauguração do parque e o Homem de Preto no atual presente da série. É interessante notar que, desde o lançamento do segundo capítulo da série em 2016, já existiam fãs que teorizaram e acertaram esse *plot twist* no fórum do *Reddit*. Dentro do *subreddit* de *Westworld* (2016), cada episódio possui o seu próprio espaço de discussão. Assim que o episódio era lançado na HBO, os fãs criavam uma sala virtual correspondente àquele episódio para discutir opiniões e teorias sobre o que aconteceu até aquele momento na narrativa. Um comentário sobre o segundo episódio da primeira temporada, sobre o qual um fã teorizou e acertou o *plot twist* que só seria revelado no último capítulo da temporada, foi:

Alguém se perguntou se Billy, o cara que teve a opção de escolher entre o chapéu preto ou o branco, era uma versão mais jovem do MiB? Suas cenas parecem estar no passado, tanto o trem quanto a estação parecem diferentes quando comparadas com às cenas que já vimos. Talvez alguma coisa vai acontecer, dando a ele ‘o que quer que ele queira’ pelo resto da sua vida, o que também poderia tê-lo tornado ‘do mal’²³ (REDDIT, 2016).

No comentário, Billy refere-se ao apelido para William e MiB é uma sigla para *Man in Black*, o Homem de Preto em inglês. Esse fã conseguiu perceber a diferença estética entre os

²² A comunidade de *Westworld* (2016) no *Reddit* pode ser encontrada por meio do link: <https://www.reddit.com/r/westworld/>

²³ Texto original: Did anyone else wonder if Billy, the guy who was given the option to pick between the black hat and the white hat, was a younger version of the MIB? His scenes seemed to be set in the past, both the train journey and the subway station looking different when compared to scenes we've already seen. Perhaps something is going to happen, giving him 'whatever he wants' for the rest of his life, which would also turn him 'evil'. REDDIT. *Westworld* - 1x02 "Chestnut" - Episode Discussion. [S.I.] 2016. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/westworld/comments/569pcm/westworld_1x02_chestnut_episode_discussion/> Acesso em: 03 dez. 2020.

cenários da estação que apareceram no primeiro e no segundo capítulo e, por meio disso, teorizou a possível conexão entre os personagens.

Por ser uma história elíptica, as lacunas da primeira temporada de *Westworld* (2016) permitem que os fãs preencham esse espaço vazio com suas próprias expectativas e imaginação, em um jogo que entretém e prende a atenção. Assim, do mesmo modo que houve fãs que endossaram a teoria sobre o Homem de Preto e o William serem a mesma pessoa, utilizando o argumento de apresentação do cenário, houve outros fãs que refutaram essa teoria utilizando premissas da narrativa da própria série, como a possibilidade dos *hosts* (androides) trocarem de papel ao longo do tempo, fazendo parte de diferentes histórias que acontecem no parque. Por exemplo, em resposta à teoria apresentada pelo primeiro internauta - que teorizou sobre o Homem de Preto e William serem a mesma pessoa - outro fã reflete: “Bem, os *hosts* estão performando o mesmo papel quando o MiB está lá. E, uma vez que sabemos que os *hosts* podem ganhar novos propósitos para novas histórias e personagens, não é provável que o William seja um tipo de ‘flashback’”²⁴ (REDDIT,2016).

Com base em uma mesma série, um fã criou uma teoria baseada no cenário e outro a refutou utilizando uma premissa da história. É possível perceber que a primeira temporada de *Westworld* (2016) fornece diferentes tipos de recursos que possibilitam nutrir a imaginação e guiar os espectadores em diferentes direções, como em um jogo de adivinhação sobre o que virá a seguir. Conforme novos capítulos foram sendo exibidos, a construção em jogo da narrativa possibilitou que outras pessoas não só refutassem a teoria sobre o Homem de Preto e William serem a mesma pessoa - distanciando o espectador do *plot twist* - como também que elas criassem outras teorias distintas que não aconteceram de fato na série. Outro exemplo é este comentário feito no fórum do terceiro capítulo da primeira temporada:

Eu me pergunto se o MiB foi contratado pelo Ford para desvendar algum quebra-cabeça que o Arnold fez antes de morrer (‘aquele *guest* consegue o que ele quiser’), um jogo que levou ao primeiro *host* senciente e ao subsequente colapso do sistema. Ao mesmo tempo, a ‘corporação’ quer descobrir como Arnold originalmente criou a IA (inteligência artificial) senciente para usar em outros ganhos monetários, mas fazer isso sem o colapso desta vez, portanto, sua relutância em deixar Ford continuar com um novo enredo. Talvez,

²⁴ Texto original: Well, the *hosts* are performing the same roles as when the MiB is there. And since we know that *hosts* are repurposed for new storylines and characters, it's not likely that William is a 'flashback' of sorts. REDDIT. *Westworld* - 1x02 "Chestnut" - Episode Discussion. [S.I.] 2016. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/westworld/comments/569pcm/westworld_1x02_chestnut_episode_discussion/d8i94a8/> Acesso em: 03 dez. 2020.

tanto a Corporação quanto o Ford querem a mesma coisa, mas por razões diferentes e o MiB é o homem no meio disso que joga para ambos os lados²⁵ (REDDIT, 2016)

Com o desenrolar do terceiro capítulo, novas informações foram dadas ao espectador – como: o interesse de Ford (co-fundador do parque ainda vivo) e dos investidores - a Corporação - na tecnologia de Arnold (co-fundador do parque falecido); e o endosso à obsessão do Homem de Preto pelo labirinto também criado por Arnold. Assim, o internauta teorizou que o Homem de Preto agia como um agente duplo, trabalhando tanto para o Ford quanto para a Corporação (que querem a mesma coisa, mas por objetivos diferentes) para descobrir os segredos do antigo e falecido co-fundador. Essa teoria não é verídica, conforme será descoberto ao longo da temporada. O ponto, entretanto, é que o modo como a história foi contada levou esse fã a preencher os buracos da narrativa dessa forma e a criar sua própria teoria sobre o assunto.

O formato elíptico da primeira temporada de *Westworld* (2016), conforme os episódios vão passando, vão proporcionando diferentes insumos para os espectadores apoiarem ou não diferentes teorias que surgem. Tal como analisado, no terceiro capítulo, a narrativa levou os fãs a desacreditarem na teoria de que o Homem de Preto e Willian eram a mesma pessoa. No entanto, no quinto episódio, novas pistas foram fornecidas e, assim, a teoria voltou a ganhar mais força. Nele, William interage com um *host* chamado Lawrence em uma cena em que ambos estão em um trem. Acontece que o androide Lawrence já havia aparecido na série anteriormente - no segundo episódio - só que em um contato com o Homem de Preto. Deste modo, um fã relaciona as interações e os diálogos entre esses personagens nos dois momentos e explica:

No final do episódio 5, quando o grupo está no trem com o caixão, El Lazo diz a William ‘Bem, agora que somos todos amigos, você pode me chamar de Lawrence’. No episódio 2, quando o Homem de Preto está arrastando Lawrence para a cidade, Lawrence diz ‘Você sabe quem diabos eu sou?’. MiB responde ‘Eu sei EXATAMENTE quem você é Lawrence. Afinal de contas, você e eu somos amigos’. Pode

²⁵ Texto original: I wonder if the MiB was hired by Ford to figure out some intricate puzzle Arnold made before he died ("that guest gets whatever he wants"), a puzzle that led to the first sentient host and subsequent system meltdown. At the same time 'corporate' wants to figure out how Arnold originally created sentient AI to use for other monetary gain but do it without a meltdown this time, thus their reluctance letting Ford carry on with a new storyline. Perhaps both Corporate and Ford want the same thing but for different reasons and the MiB is the man in the middle playing both sides. REDDIT. *Westworld - 1x03 "The Stray" - Post-Episode Discussion*. [S.I.] 2016. Disponível em: https://www.reddit.com/r/westworld/comments/57uyof/westworld_1x03_the_stray_postepisode_discussion/ Acesso em: 03 dez. 2020.

não ser nada, mas isso imediatamente se destacou para mim. O que é que vocês acham?²⁶. (REDDIT, 2016)

É interessante notar como esse fã foi no detalhe da fala para associar o Homem de Preto a William e endossar a teoria de que ambos são a mesma pessoa. Conforme estudado no primeiro capítulo desta dissertação, a “possibilidade da entrega de vídeos sob demanda pela internet” (THOMPSON, 2003: p.82) foi crucial para que fosse possível esse tipo de análise por parte do fã, uma vez que, somente com o advento da internet e dos serviços de *streaming* - que deixam os episódios disponíveis para serem acessados a qualquer hora - é que foi possível para o usuário não só ter acesso aos episódios anteriores, como ter a viabilidade de pausar, avançar e retornar cenas por meio do *player* de navegação e, assim, citar e investigar no detalhe as falas dos personagens.

Quando foi lançado o segundo capítulo da primeira temporada, vimos que surgiram no fórum posicionamentos que iam contra a teoria do Homem de Preto e William serem a mesma pessoa, como também foi criada uma nova teoria: a de que o Homem de Preto teria sido contratado pelo Ford para desvendar os segredos do Arnold, antigo fundador já falecido. Do mesmo modo que os internautas criaram teorias sobre a negação da teoria original que associava os dois personagens, conforme novos episódios foram surgindo e essa hipótese foi ganhando espaço, os fãs também criaram novas teorias que endossavam a teoria original. No exemplo que se segue, o comentário remete ao fórum do sétimo episódio da primeira temporada de *Westworld* (2016), Nele o fã teoriza:

Teddy provavelmente foi criado após a aventura maluca e labiríntica de William e Dolores, que terminou com sua memória sendo apagada e um frustrado William (MiB) mais velho tentando recuperá-la. Isso explicaria muito do ressentimento (leia-se: ciúme) que o MiB tem em relação a Teddy - ele foi criado para substituí-lo como o interesse amoroso de Dolores²⁷ (REDDIT, 2016)

²⁶ Texto original: Towards the end of episode 5, when the gang is on the train with the casket, El Lazo says to William "Well, now that we're all friends, you can call me Lawrence". In episode 2, when the Man in Black is dragging Lawrence into town, Lawrence says "Do you who the fuck I am?". MIB responds "I know EXACTLY who you are Lawrence. After all, you and I are friends". It could be nothing, but it immediately stood out. What do you guys think? REDDIT. *Westworld - 1x05 "Contrapasso" - Post-Episode Discussion* [S.I] 2016. Disponível em: https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5a9s83/westworld_1x05_contrapasso_postepisode_discussion/ Acesso em: 03 dez. 2020.

²⁷ Texto original: Teddy was probably created after William and Dolores' crazy maze adventure, which ended with her memory getting wiped and a frustrated older William (MiB) trying to get her back. That would explain a lot of the resentment (read: jealousy) the MiB has toward Teddy- he was created to replace him as Dolores' love interest. REDDIT. *Westworld - 1x07 "Trompe L'Oeil" - Post-Episode Discussion* [S.I] 2016. Disponível em:

Essa teoria se concretizou parcialmente: sim, Dolores teve sua memória apagada e o fato de ter se esquecido de William contribuiu para o ressentimento que fez com que o personagem se tornasse o antagonista Homem de Preto. No entanto, Teddy é um androide cuja narrativa original se entrelaça com a narrativa de Dolores, situação definida previamente pela equipe da Delos. Portanto, ele não foi construído para substituir o William - Teddy apenas existe. Além disso, é difícil interpretar que o Homem de Preto tem ciúmes, uma vez que, no atual presente, ele discerne com exatidão quem é androide e quem é humano e já se acostumou com o fato de os autômatos serem constantemente resetados.

É interessante perceber o modo como a construção de *Westworld* (2016) fez os fãs criarem um jogo de teorias com base em detalhes que por vezes são despercebidos para quem assistiu ao episódio uma única vez. Nesta dissertação, analisamos hipóteses apenas no recorte do aspecto do *plot twist* do Homem de Preto como William. No entanto, *Westworld* (2016) tem diversos outros *plot twists* e personagens que geraram outras teorias que foram incansavelmente discutidas em fóruns como o *Reddit* e em outros portais de discussão, como por exemplo o *Westworld Fandom*²⁸ e o *Westworld Watchers*²⁹, isso sem mencionar as interações nas redes sociais, não necessariamente oficiais da HBO, como por exemplo a página no Facebook³⁰ *Westworld Fans* e o perfil no Instagram³¹ *Westworlddepre*. Constata-se, pois, que foi essa interação assídua dos fãs na internet a responsável pelo marketing que os produtores optaram por criar para a divulgação da segunda temporada.

No final da primeira temporada de *Westworld* (2016), os *hosts* (anfitriões) se voltaram contra os *guests* (convidados), atacando-os ofensivamente. Essa revolução, na segunda temporada, levou os androides a assumirem o controle do parque de *Westworld*, tema este utilizado para as ações de marketing da segunda temporada. Uma dessas ações aconteceu no dia 28 de março de 2018, quando os canais de transmissão da HBO e da Cinemax (canal de filmes e séries com anúncios da HBO) foram interrompidos por uma “falha”, um clipe em

<

https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5ctrv6/westworld_1x07_trompe_loeil_postepisode_discussion/
Acesso em: 03 dez. 2020.

²⁸ O website *Westworld Fandom* pode ser encontrado por meio do link https://westworld.fandom.com/wiki/Westworld_Wiki

²⁹ O website *Westworld Watchers* pode ser encontrado por meio do link <http://westworldwatchers.com/>

³⁰ A página do Facebook dos fãs da série pode ser encontrada por meio do link <https://www.facebook.com/TheWestworld/>

³¹ Este perfil no Instagram feito pelo fãs pode ser encontrado no link <https://www.instagram.com/westworlddepre/>

formato de *glitch* - representação de tecnologia falha, como uma TV sem sinal, por exemplo - que anunciava que um novo trailer da segunda temporada de *Westworld* (2016) estava a caminho e “promete que o trailer completo chegará na quinta-feira, 29 de março” (THE VERGE, 2018). Assim, o “conceito era que os anfitriões de *Westworld* tinham de alguma forma assumido o controle de ambas as redes” (THE VERGE, 2018). A jogada de marketing consistia em reforçar o controle que os *hosts* tiveram sobre o parque, endossando a temática de guerra entre humanos e robôs que continuaria na temporada seguinte.

Além disso, nessa mesma época, o site principal de divulgação de *Westworld* (2016), chamado *Discover Westworld*³², que perdurou durante a primeira temporada e “servia como uma falsa introdução ao parque para os visitantes” (THE VERGE, 2018) do mundo real, foi redesenhado seguindo a ideia de revolução dos autômatos. Uma vez que a primeira versão do site não está no ar - ela foi substituída pela segunda versão - não há um link atual de acesso a ela. No entanto, o portal de notícias The Verge descreve que, na primeira versão, “o site exibe o slogan alegre ‘Viva sem limites’, seguido por um monte de cópias de marketing da Delos, Inc. sobre permitir que os visitantes do parque ‘existam livres de regras, leis ou julgamento’, com *hosts* robôs ‘aqui para cumprir todos os seus desejos’” (THE VERGE, 2018). Na primeira versão, era simulado um *website* no qual uma pessoa poderia, efetivamente, navegar nas páginas, conhecer mais sobre *Westworld* e até mesmo fazer uma reserva para visitar o parque. Na segunda versão, o site foi editado de modo a parecer que os androides o *hackearam* - invadiram seu sistema - e o editaram de modo ameaçador, em uma versão escrita pelos *hosts*. O antigo slogan “Viva sem limites” foi substituído pela frase “Viva sem *loops*” e a introdução foi reescrita de modo a deixar claro que os robôs sabem que o parque era uma armadilha para seu tipo e que agora eles estavam tomando o controle, como vemos na descrição da página “Sobre”:

O caos tomou o controle. Bem-vindo ao novo mundo. Bem-vindo a *Westworld*. Meticulosamente elaborado e habilmente projetado para nos manter aqui, *Westworld* foi um período de férias imersivo onde você acreditava que poderia pecar em paz. Esse mundo era uma mentira. Agora temos a liberdade de nos tornarmos quem queremos ser, e não quem você nos programou para ser. Existimos fora de suas regras e controle. Suas escolhas o seguirão - nós o seguiremos. Não estamos quebrados: você está. Todas as peças que você deixou para trás pertencem a nós agora. Todos nós estamos aqui por você. (DISCOVER WESTWORLD, 2020)

³² O site pode ser acessado por meio do link <https://discoverwestworld.com/#>

Este tom de ameaça aos possíveis visitantes do parque se faz presente em todo o *website*, inclusive, na seção de reservas, em que se informa que “não há entradas no parque [...] não há saídas do parque” (DISCOVER WESTWORLD, 2020). Desse modo, não é possível mais marcar uma data no calendários de reservas - todas aparecem como indisponíveis, reforçando a ideia de que os androides tomaram o parque de tal modo que ninguém entra e ninguém sai. No entanto, ainda é possível acessar a página do Guia de Viagem, que exemplifica o que você poderia fazer em uma viagem de dez dias a Westworld. Na trajetória, por exemplo, eles sugerem que chegue ao parque pelo trem de *Sweetwater*, e visite lugares como *Las Mudas* e o território da Nação Fantasma. Esse guia aparece logo quando se preenche um questionário que objetiva identificar o seu perfil de viajante. Nesse questionário, há perguntas esperadas de uma atração, como “Você tem problemas cardíacos?” e perguntas mais diferentes, como “Se você tivesse que perder um dedo, qual seria?”.

Outra ação de marketing marcante aconteceu no dia 4 de fevereiro de 2018, quando foi lançado o primeiro trailer da segunda temporada de *Westworld* (2016) durante o *Super Bowl* (jogo final do campeonato da NFL - *National Football League* - a principal liga de futebol americano nos Estados Unidos). Em uma das cenas do trailer, apareceu uma imagem na qual um dos fãs e usuário do *Reddit* notou conter um código binário (um sistema de codificação no qual todos os valores são representados por 0 e 1 e é utilizado por máquinas para interpretar e executar ações). O usuário do *Reddit*, não só identificou o código binário, como também o decodificou e descobriu que o código leva a um site novo lançado pelo marketing da série. O fã compartilhou no *subreddit* de *Westworld*:

O novo anúncio da *Westworld* no *Super Bowl* contém um código oculto para o site de ‘*Delos Destination*’. Se você olhar o vídeo em 33 segundos, poderá ver barras brancas na metade superior da tela [Figura 1] Isso é código binário e decodifica para 52.89.126.34 que leva a <http://delosdestinations.com>. Pensei em avisar vocês!³³ (REDDIT, 2016)

³³ Texto original: The new *Westworld* Superbowl Ad contains a hidden Code to a "Delos Destinations" Website. If you look at the video at 33 seconds, you can see white bars in the upper half of the screen, that is binary and decodes to 52.89.126.34 which leads to <http://delosdestinations.com> I thought i'll let you guys know! REDDIT. *The new Westworld Superbowl Ad contains a hidden Code to a "Delos Destinations" Website* [S.I] 2016. Disponível em: https://www.reddit.com/r/westworld/comments/7vdvru/the_new_westworld_superbowl_ad_contains_a_hidden/ Acesso em: 03 dez. 2020.

Para explicar como encontrou o código, o espectador fez um *printscreen* do trailer da segunda temporada de *Westworld* (2016) exibido no *Super Bowl* que posteriormente foi postado no canal Youtube e descreveu, no próprio *printscreen*, seu raciocínio para decodificar o código e encontrar o recém lançado site *Delos Destination*. Enquanto *Discover Westworld* é o site que fala em específico do parque de *Westworld*, o novo site chamado *Delos Destination*³⁴ mostra, em tese, todos os destinos que a empresa - no mundo fictício - fornece, ou seja, outros parques temáticos além do de *Westworld*. Conforme é descrito na página do site:

Bem-vindo ao novo mundo. O resort de luxo, reinventado. A *Delos Destinations* canaliza seus desejos internos - sejam eles de descanso ou de rebelião - em uma experiência de parque temático transportadora, férias que transcendem o tempo, o lugar e as expectativas. Nossos mundos imersivos integram tecnologia inspirada, narrativas provocativas e inovação sem precedentes para oferecer uma oportunidade que redefine a própria vida: a chance de mudar sua história (DELOS DESTINATIONS, 2020)

A *Delos Destinations* utiliza, assim, de sua própria tecnologia para criar parques temáticos no qual as pessoas terão férias inesquecíveis e do jeito que elas imaginarem, seja em *Westworld* ou em outro destino. Na parte de *experience*, que descreve todos os parques, vemos que eles são ao todo seis atrações. No entanto, apenas quatro são reveladas, sendo elas *Westworld* (velho oeste), *Shogunworld* (Japão feudal), *Warworld* (Segunda Guerra Mundial) e *The Raj* (mundo árabe). Um dos parques desconhecidos aparece com a mensagem “*reservas fechadas ao público*”, mostrando que ele existe, mas não está liberado para a visita das pessoas - sem especificar o motivo. No lugar em que apareceria o último parque há *glitch*, como se estivesse fora do ar, ou como se a página não carregasse direito. É interessante ressaltar que cada um dos quatro parques revelados possui o seu próprio website de divulgação assim como *Discover Westworld*, sendo eles *Discover Shogunworld*³⁵, *Discover Warworld*³⁶ e *Discover The Raj*³⁷. O mais completo é o de *Westworld*, sendo seguido pelo do *Shogunworld*. - *Warworld* e *The Raj*, até o momento, possuem o domínio, mas ainda não possuem uma estrutura de *site*, apenas uma página de marcação com *glitch*, como se estivesse com algum mal funcionamento. A quantidade de informação sobre os parques é proporcional à presença deles em tela: *Westworld* é o tema da série; grande parte da segunda temporada se

³⁴ O site pode ser acessado por meio do link <http://delosdestinations.com>

³⁵ O site pode ser acessado por meio do link <https://www.discovershogunworld.com>

³⁶ O site pode ser acessado por meio do link <https://www.discoverwarworld.com>

³⁷ O site pode ser acessado por meio do link <https://www.discovertheraj.com>

passa em *Shogunworld*; *The Raj* é levemente mencionado no início da segunda temporada; e *Warworld* só é apresentado ao final da terceira temporada.

A repaginada no *site Discover Westworld* e o *trailer* com código binário no *Super Bowl* foram as ações de marketing de maior peso e custo que a produção da série investiu para divulgar a segunda temporada. No entanto, houve diversas outras ações menores, como a criação de um *website* para a *Delos Incorporated*³⁸, que mostra: outros produtos da empresa além dos parques (outros três tipos de robôs que atuam nas áreas de agricultura, construção e proteção da lei); a concepção do site da *Incite Inc* - empresa mais detalhada na terceira temporada, dona de parte das ações da *Delos* e que criou as máquinas *Rehoboam* e *Salomão*; e o desenvolvimento de um mini site chamado *Door*³⁹, com uma porta que tematiza a segunda temporada - *The Door*.

Houve ainda uma ação nas redes sociais, quando “vários atores do *Westworld* começam a compartilhar videoclipes nas redes sociais. Cada clipe apresenta uma das três palavras: ‘*chaos*’, ‘*takes*’ e ‘*control*’” (THE VERGE, 2020), isso já em referência à repaginada do *site* de *Discover Westworld*. Nele, essas palavras que formam a frase “*Chaos takes control*” (caos toma o controle), também está presente. Dessa forma, é possível perceber que *Westworld* (2016) não só utilizou das técnicas narrativas para incentivar o engajamento do público, como também se aproveitou das ações de marketing para criar um jogo com o espectador que cada vez mais queria descobrir diferentes personagens, cenários e histórias dentro do universo.

É válido considerar, no entanto, que tais estratégias só foram possíveis na primeira e na segunda temporada, as quais, conforme estudado no segundo capítulo desta dissertação, se apresentam com características da imagem-tempo de Deleuze. Seu formato elíptico que embaralha as temporalidades proporcionou um jogo com os espectadores que gerou muito impacto. Já para a terceira temporada, que pode ser analisada pela imagem-movimento de Deleuze, optou-se por mudar a estratégia narratológica e apresentar uma temporalidade linear e simples de ser entendida. Essa mudança de estratégia não foi muito bem recepcionada por aqueles fãs que gostavam da dinâmica misteriosa da primeira temporada, como se depreende, por exemplo, do comentário: “*Opinião honesta - a 3ª temporada é um ENORME passo para trás em relação às temporadas anteriores. Obviamente, a 1ª temporada foi perfeita e a 2ª não*

³⁸ O site pode ser acessado por meio do link <http://delosincorporated.com/>

³⁹ O site pode ser acessado por meio do link <http://delosincorporated.com/restricted/>

*foi tão boa, e sofreu com um plot complicado, mas ainda foi bem escrita e agradável*⁴⁰ (REDDIT, 2020). De acordo com a opinião deste fã, houve uma queda no desempenho de *Westworld* (2016), conforme as temporadas foram passando, de maneira que a terceira temporada tornou-se a pior em sua concepção. É válido notar que o internauta elogiou a escrita do roteiro das duas primeiras temporadas que, diferentemente da terceira temporada, foram concebidas a partir de mais de uma linha temporal.

A temporalidade linear não foi o único argumento utilizado nas críticas dos fãs. Houve também aqueles que não se sentiram satisfeitos com a construção dos personagens e, inclusive, destacaram a temporada como entediante:

A 3ª temporada foi uma novela de ficção científica barata. A 3ª temporada foi ficção científica genérica. Tudo parecia falso. Muitos tiroteios. Conexão emocional zero com a história. Motivação de caráter preguiçoso. Em um ponto, eu estava escutando o final da história em segundo plano enquanto trabalhava. Personagens explicando o que estavam fazendo em vez de apenas fazer. Nem quero comentar sobre como Dolores desliza sua pele sobre um exoesqueleto oco⁴¹ (REDDIT, 2020)

Para ele, a terceira temporada perdeu a identidade que antes classificava a série como um estilo interessante de ficção científica. Comparou, inclusive, a temporada com uma produção genérica. Afirmar que fazia outra coisa enquanto escutava a série é um forte indício de desinteresse e significa que o jogo de adivinhação que entretinha os fãs na primeira temporada se perdeu completamente.

Apesar de muitos fãs terem criticado negativamente a terceira temporada em diversos aspectos, há aqueles que, mesmo assumindo não terem gostado de tudo, acreditam que a

⁴⁰ Texto original: Honest Opinion - Season 3 is a MASSIVE step down from the previous season. Obviously season 1 was perfection and season 2 wasn't as good but, and suffered from a slight;y convoluted plot but it was still well written and enjoyable. REDDIT. *Honest Opinion - Season 3 is a MASSIVE step down from the previous seasons.* [S.I] 2020. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/westworld/comments/gdu7ft/honest_opinion_season_3_is_a_massive_step_down/> Acesso em: 03 dez. 2020.

⁴¹ Texto original: Season 3 was a cheap sci-fi soap opera. Season 3 was generic sci-fi. Everything looked fake. Too many shootouts. Zero emotional connection with story. Lazy character motivation. At one point I was listing to the finale in the background while doing work. Characters explaining what they were doing instead of just doing. Don't get me started on how Dolores slips on her skin over a hollow exoskeleton. REDDIT. *Honest Opinion - Season 3 is a MASSIVE step down from the previous seasons.* [S.I] 2020. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/westworld/comments/geecfj/season_3_was_a_cheap_scifi_soap_opera/> Acesso em: 03 dez. 2020.

temporada teve pontos positivos e agregou na história como um todo. Um exemplo de um fã que gostou e até citou a temporada como a melhor em sua opinião, seria o responsável pelo seguinte comentário:

Ao contrário da opinião geral, acho que a terceira temporada é a melhor até agora. Por um motivo: as duas primeiras temporadas são puro drama de ficção científica, lidando com interação convidado-anfitrião, IA e consciência etc. Somente na 3ª temporada é que tópicos maiores são explorados, como humanidade e livre arbítrio. Gosto particularmente da ideia de Serac e Rehoboam, mostrando que até a espécie humana está sendo pega em "loops", e que há "um caminho para todos". Sim, concordo que a narrativa e a execução podem ser melhoradas, mas em relação à visão da temporada, para mim é a melhor até agora⁴² (REDDIT, 2020).

É interessante notar que já no início do seu pronunciamento, o internauta admite que a opinião mais generalizada é a que a terceira temporada é menos bem construída, se comparada com as anteriores. Além disso, no final de sua fala, ele admite que o roteiro e a execução das cenas da terceira temporada poderiam ter sido melhores do que foram. No entanto, ele traz à tona que, na sua opinião, a temática da terceira temporada é superior às duas primeiras, porque, para ele, tratar sobre o *looping* que a humanidade enfrenta é mais interessante e causou, em sua percepção, mais identificação do que a pura visão dos robôs tal como mais endossado nas primeira e segunda temporadas.

Ao analisarmos a opinião dos fãs que se pronunciaram no *Reddit*, é possível entender que houve, sim, um decréscimo de *reviews* positivas sobre a série de *Westworld* (2016) conforme as temporadas foram passando. Uma outra forma de verificar essa teoria é por base na opinião de críticos nos portais que se especializam em entretenimento audiovisual e possuem suas próprias pesquisas e classificações que dão notas às obras. Dois portais de grande reconhecimento são o *IMDb* e o *Rotten Tomatoes*. O *IMDb*, ou *Internet Movie Database*, é uma das fontes mais populares do mundo quando se fala em conteúdos

⁴² Texto original: Contrary to mainstream opinion, I think season 3 is the best season so far. Because of one reason: the first two seasons are pure sci-fi drama, dealing with guest-host interaction, AI and consciousness etc. It is only until season 3 that bigger topics are explored, such as humanity and free will. I particularly like the idea of Serac and Rehoboam, showing that even the human kind is being caught within "loops", and there is "a path for everyone". Yes I agree that the storytelling and execution can be improved, but regarding the vision of the season, it is for me the best so far. REDDIT. *Contrary to mainstream opinion, I think season 3 is the best season so far*. [S.I] 2020. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/westworld/comments/geecfj/season_3_was_a Cheap sci-fi soap opera/> Acesso em: 03 dez. 2020.

audiovisuais. Por ser uma enorme base de dados, o IMDb reúne uma grande coleção de informações sobre filmes e séries e possui uma classificação que vai de 1 a 10 para os longa-metragens, sendo 10 o melhor *score*. Já o *Rotten Tomatoes* é o “principal agregador online de resenhas de críticos de filmes e programas de TV” (ROTTEN TOMATOES, 2020), famoso no meio pelo seu modelo de classificação que vai de 0% a 100%, sendo 100% a melhor nota. De acordo com o próprio site, os *scores* do Rotten Tomatoes “são os recursos de recomendação mais confiáveis do mundo para entretenimento de qualidade” (ROTTEN TOMATOES, 2020) uma vez que ele tem por base “opiniões de centenas de críticos de cinema e televisão - sendo uma medida confiável de recomendação crítica para milhões de fãs” (ROTTEN TOMATOES, 2020). Desta forma, é possível verificar as notas das três temporadas de *Westworld* na tabela abaixo:

Tabela 2: *Score IMDb e Rotten Tomatoes*

	1º Temporada	2º Temporada	3º Temporada
IMDb⁴³ (10)	8,95	8,47	8,21
Rotten Tomatoes⁴⁴ (100%)	87%	86%	73%

Pelo *IMDb*, a nota da primeira temporada é 8,95, a da segunda temporada é 8,47 e a da terceira temporada é 8,21. Já no *Rotten Tomatoes* a primeira temporada teve um *score* de 87%, a segunda de 86% e a terceira de 73%. Considerando que a nota máxima do *IMDb* é 10 e a do *Rotten Tomatoes* é 100%, é perceptível o declínio de *reviews* positivas ao longo das temporadas em ambos os sistemas de classificação. No entanto, é válido ressaltar que, mesmo o resultado da terceira temporada sendo o mais baixo no comparativo, fora positivo o bastante para, inclusive, justificar a HBO já ter confirmado a renovação da série para a quarta temporada⁴⁵, que ainda não tem uma previsão de lançamento.

⁴³ O site do IMDB oferece notas individuais para cada episódio, assim, o *score* na tabela representa a média da nota dos episódios. Os *scores* dos episódios podem ser vistos nos acessos: Primeira temporada (https://www.imdb.com/title/tt0475784/episodes?season=1&ref_=ttep_ep_sn_pv); Segunda temporada (https://www.imdb.com/title/tt0475784/episodes?season=2&ref_=ttep_ep_sn_nx); Terceira temporada (https://www.imdb.com/title/tt0475784/episodes?season=3&ref_=ttep_ep_sn_nx).

⁴⁴ O *score* das temporadas podem ser vistos no link <https://www.rottentomatoes.com/tv/westworld>

⁴⁵ OMELETE. *Westworld é renovada para a 4ª temporada pela HBO*. [S.I.] 2020. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/westworld/westworld-renovada-4a-temporada-hbo>> Acesso em 23 nov. 2020

As pessoas que constroem algum tipo de conteúdo sobre uma obra cinematográfica podem ser categorizadas em: críticos, analistas ou teóricos. O crítico “informa e oferece um juízo de apreciação” (AUMONT, 2004: p. 14). A “atividade crítica tem três funções principais: informar, avaliar, promover” (AUMONT, 2004: p.12). Em suas análises, os críticos tendem a criar resenhas (informar) e emitir juízos de valor (avaliar), uma vez que estão preocupados em defender ou vender (promover) a obra que discutem. Decerto, a opinião crítica “reflete uma atitude baseada na efusão amorosa face ao objeto e raramente se harmoniza com o prazer da pesquisa analítica” (AUMONT, 2004: p.12). O analista, além de informar, se propõe a produzir conhecimento, ou seja, a “descrever meticulosamente o seu objeto de estudo, decompor os elementos pertinentes da obra, integrar no seu comentário o maior número possível de aspectos desta, e desse modo oferecer uma interpretação” (AUMONT, 2004: p.14). Diferentemente do crítico que realiza a análise de maneira passional - uma vez que ele possui uma ligação amorosa com objeto de análise - o analista pesquisa a obra de maneira imparcial, a fim de construir uma interpretação sobre o assunto. Já o teórico é aquele que analisa a obra por base em uma teoria pré-existente, como, por exemplo, a teoria da literatura ou a teoria do cinema. Assim, “todo analista tem vocação para se tornar teórico, se não o for já à partida” (AUMONT, 2004: p.15), uma vez que “as análises singulares muitas vezes têm por causa ou objetivo o desejo de aperfeiçoar ou contestar a teoria” (AUMONT, 2004: p.16) que o teórico está estudando ou aplicando à obra cinematográfica.

Conforme discutido no primeiro capítulo desta dissertação, “com o início de uma maior presença da internet, surgiu uma nova leva de fãs-críticos” (MARTIN, 2014: p.34) que se tornaram “consumidores bastante sofisticados de narrativas” (THOMPSON, 2003: p.79) e “espectadores narratologistas amadores” (MITTEL, 2012: p.49). É possível entender, então, que as novas tecnologias propiciaram um ambiente mais prático para os fãs produzirem conteúdo e manifestarem suas opiniões sobre as obras, tal como os fãs de *Westworld* (2016) ao interagirem no *Reddit*. É importante frisar que Mittel, Thompson e Martin, em suas análises sobre a cultura de fã, muitas vezes equivalem essas pessoas aos teóricos. No entanto, elas não estão teorizando, uma vez que, para fazê-lo, elas precisariam recorrer a conceitos ou correntes teóricas acadêmicas. No *Reddit* de *Westworld* (2016), por exemplo, os fãs não estão teorizando, mas, sim, trocando ideias a respeito da série - sendo este o motivo da multiplicidade de opiniões. É por isto que os fãs se enquadram melhor na categoria de críticos: suas críticas são feitas sem embasamento teórico, baseadas muitas vezes em seus próprios julgamentos de valor.

Considerações Finais

Iniciamos a pesquisa estudando, no primeiro capítulo, o formato de série sequencial em teoria, evidenciando as particularidades do formato, além de aprofundar os conhecimentos a respeito de *Westworld* (2016) - objeto de estudo desta dissertação. No segundo capítulo, utilizamo-nos dos conceitos de imagem-movimento e imagem-tempo para categorizar as temporadas de *Westworld* (2016) e também entender melhor a construção narrativa que se diferencia nas classificações deleuzianas para, assim, entendermos, por meio de análises de outras obras cinematográficas, como as técnicas narrativas - nesse caso o *flashback* e a *elipse* - embasam o formato sequencial de temporalidade não retilínea. No terceiro capítulo, retomamos os aprendizados sobre séries sequenciais, tempo e técnicas narrativas, expandindo o estudo também para as técnicas de *cliffhanger* e *plot twist*. Além disso, adentramos no universo dos fãs de *Westworld* (2016) e detectamos como a construção do tempo que se utiliza das técnicas narrativas estudadas cria um jogo para o espectador, que se entretém para além do assistir ao episódio, interagindo e teorizando sobre a série com outros fãs em fóruns na internet.

É a partir desse contexto e após a elaboração dos três capítulos que voltamos a nos perguntar de que forma a articulação entre a estruturação das séries sequenciais e as técnicas narrativas pode fazer com que a narrativa se torne um jogo para o espectador, na série *Westworld* (2016). Se *Westworld* (2016) optou por uma construção narrativa não linear e, para isso, utilizou-se das técnicas do *flashback* e da *elipse*, tal escolha levou à construção de *cliffhangers* entre os episódios, de maneira a aguçar a curiosidade e fazer com que os fãs começassem a se unir na internet para teorizar sobre o desenrolar do roteiro da história por meio de hipóteses. No final, ao analisar como o *plot twist* era discutido pelos fãs a partir de abordagens instintivas, mostramos que a série foi construída em uma temporalidade não retilínea. Fora esta construção narrativa não linear que endossou o engajamento dos espectadores e se tornou um jogo para os fãs. Faz-se necessário reforçar que o tempo não linear como estratégia é utilizado apenas nas primeira e segunda temporadas. Na terceira, a temporalidade é retilínea.

No primeiro capítulo desta dissertação, além de compreender a diferença entre séries episódicas e séries sequenciais, ao considerarmos as particularidades de cada formato, também visamos aprofundar os conhecimentos sobre *Westworld* (2016), de forma dinâmica, ao pontuar as principais distinções entre a série sequencial *Westworld* produzida por Jonathan

Nolan e Lisa Joy em 2016 e o filme dirigido por Michael Crichton em 1973. Faz-se necessário considerar, no entanto, que apesar de terem sido produzidas sobre uma mesma temática, são obras audiovisuais elaboradas em épocas completamente diferentes. São ao todo quarenta e três anos de diferença entre as produções. Assim, devemos ressaltar que não existe uma obra melhor que a outra, elas apenas foram feitas consoante a representação do contexto social, histórico e tecnológico da época correspondente a que foram elaboradas. Os produtos midiáticos sempre devem ser considerados em seus respectivos contextos.

No segundo capítulo, foi feita uma investigação sobre como as temporadas de *Westworld* (2016) podem ser analisadas a partir dos conceitos de imagem-movimento e imagem-tempo criados por Gilles Deleuze em seus dois volumes de livros sobre o cinema. Entendemos que as construções elípticas que geraram uma narrativa não linear da primeira e da segunda temporada se assemelham ao cinema moderno - representado pela imagem-tempo - e, inclusive, foi possível analisar cenas das temporadas sob a ótica da imagem-lembrança e da imagem-cristal que são tipos de imagem-tempo. Já a terceira temporada, de narrativa linear, equipara-se ao cinema clássico, retratado pela imagem-movimento, sendo plausível examinar suas cenas na perspectiva dos pilares da imagem-movimento que são a imagem-percepção, a imagem-afecção e a imagem-ação. Isso posto, faz-se necessário considerar que *Westworld* (2016), como obra em construção, não pode se encaixar em uma única classificação deleuziana e, portanto, não é nem só imagem-movimento e nem só imagem-tempo, sendo-o ambas em momentos distintos.

No terceiro capítulo, buscamos entender de que maneira *Westworld* (2016) se utiliza das técnicas narrativas de *cliffhanger* e *plot twist* para estabelecer a narrativa elíptica da primeira e da segunda temporada. Além disso, resgatamos o conceito de série sequencial apresentado no primeiro capítulo e as técnicas narrativas de *elipse* e *flashback* estudadas no segundo capítulo para assimilar o modo como *Westworld* (2016) engajou os espectadores e fomentou um jogo de enigmas com os fãs. Esse jogo ficou muito perceptivo no fórum de discussão do *Reddit*, no qual fãs do mundo inteiro discutiam e teorizavam sobre os próximos capítulos da série. É válido considerar que estas teorias de forma alguma podem ser equiparadas às análises dos teóricos. As teorias sobre o desenrolar do enredo são apenas conversas entre fãs fundamentadas no juízo do gosto sem nenhum embasamento acadêmico de fato. As análises feitas pelos teóricos são embasadas em outros estudos acadêmicos e visam endossar ou refutar conceitos já discutidos por outros pesquisadores. Dessa forma, os

fãs cinéfilos podem ser colocados na condição de críticos, mas não elevados à condição de teóricos.

Por último, é válido considerar que a terceira temporada de *Westworld* (2016) foi lançada no dia 15 de março de 2020, ou seja, após o exame de qualificação em janeiro e durante o período de construção desta dissertação. A priori, estava prevista apenas a abordagem da primeira e da segunda temporada da série neste estudo. No entanto, a repercussão dos fãs sobre a terceira temporada foi tamanha que isso nos direcionou a novas possibilidades de investigação. A curiosidade acadêmica nos incentivou a analisar a terceira temporada nesta dissertação com o intuito de tornar a pesquisa ainda mais enriquecedora. A quarta temporada de *Westworld* (2016) já foi confirmada, porém sem ainda uma data de estreia. Acreditamos que quando ela for lançada, novas pesquisas poderão ser realizadas e novas visões surgirão sobre esse objeto de estudo. *Westworld* (2016) tem potencial para ser fonte de muitos conteúdos a serem produzidos pelos cinéfilos, sejam eles críticos, analistas, teóricos ou apenas amigos de bar.

Referencial Teórico

ADORO CINEMA. 2016 tem o maior número de filmes estrelados por mulheres na história de Hollywood. [S.I] 2017. Disponível em: < <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-128951/> > Acesso em 28 nov. 2020.

AUMONT, Jacques. **A Análise do Filme**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2004.

BAUMHARDT, Virgínia. A Noção do Todo no Cinema, Para Gilles Deleuze. **Revista Universitária do Audiovisual**, Santa Catarina, ago./2012. Disponível em: <<http://www.rua.ufscar.br/a-nocao-do-todo-no-cinema-para-gilles-deleuze/>> Acesso em 07 nov. 2020.

BORDWELL, David. **Narration in The Fiction Film**. Madison: University of Wisconsin, 1985.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem Movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1986 - (Cinema 1)

_____. **A Imagem Tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1989 - (Cinema 2)

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **O que é filosofia**. Rio de Janeiro: 34, 1992.

DISCOVER WESTWORLD. About. Disponível em: < <https://discoverwestworld.com/#about> >. Acesso em 23 nov. 2020.

DIXON, Wheeler Winston; GRAHAM, Richard. **A Brief History Of Comic Book Movies**. Nebraska: Palgrave Macmillan, 2017.

DOLAN, Marc. The Peaks And Valleys Of Serial Creativity: what's happened to/on Twin Peaks. In: LAVERY, David. **Full Of Secrets: critical approaches to Twin Peaks**. Detroit: Wayne State University Press, 1995. p. 30-50.

EPPLÉ, Juan Armando. Notas sobre la estructura del folhetín: **Cuadernos Hispanoamericanos**, Madrid, nº358, 1980. Disponível em: < <https://cdigital.uv.mx/bitstream/handle/123456789/4254/197721P22.pdf?sequence=1&isAllowed=y> > Acesso em 15 nov. 2020.

EXAME. **Após pedidos dos fãs, Netflix lançará episódio final para Sense8**. [S.I] 2017. Disponível em: < <https://exame.com/casual/apos-pedidos-dos-fas-netflix-lancara-episodio-final-para-sense8/> > Acesso em 11 nov. 2020.

EXAME. **10 inovações tecnológicas que marcaram 2016**. [S.I] 2016. Disponível em: < <https://exame.com/tecnologia/10-inovacoes-tecnologicas-que-marcaram-2016/> > Acesso em 28 nov. 2020.

FURTADO, Filipe. Cliff-hanger. In: CEIA, Carlos. **E-Dicionário de Termos Literários**. Nova Lisboa: Fundação Para Ciência e Tecnologia, 2009. Disponível em: < <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/cliff-hanger/> > Acesso em 16 nov. 2020.

GERBASE, Carlos. **A Elipse Como Estratégia Narrativa Nos Seriados De TV.** Significação: Revista de Cultura Audiovisual, Rio Grande do Sul, v. 41, n. 41, p. 37-56, jul. 2014.

GHISLOTTI, Stefano. Narrative comprehension made difficult: film form and mnemonic devices in Memento. In: BUCKLAND, Warren. **Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema.** Inglaterra: Willey Blackwell, 2009. p. 87 - 106.

IGN. **Beyond Westworld: The Westworld TV Series Nobody Talks About.** Disponível em: < <https://www.ign.com/articles/2018/04/18/beyond-westworld-the-westworld-tv-series-nobody-talks-about> >. Acesso em: 11 nov. 2020.

IMDB. **Interestellar Awards.** [S.I] [2014?] Disponível em: < https://www.imdb.com/title/tt0816692/awards?ref_=tt_awd > Acesso em: 26 jan. 2020

KOMEL, Mirt. Repeating Twin Peaks. In: GREENE, Richard; ROBINSON-GREENE, Rachel. **Twin Peaks and Philosophy: that's damn fine philosophy.** Chicago: Open Court, 2018.

LEVVEL. **A Timeline of The History of Computers.** Disponível em: < <https://levvel.com/computer-history-timeline/> >. Acesso em: 18 out. 2020.

MICHLIN, Monica. More, More, More: contemporary american TV series and the attractions and challenges of serialization as ongoing narrative. **Mise au point**, Paris, mar./2011.

MITTEL, Jason. Narrative Complexity in Contemporary American Television. **Matrizes**, São Paulo, v.5, n°2, p. 29-52, jan./2012.

MARTIN, Brett. **Homens Difíceis.** São Paulo: Aleph, 2014.

OBSERVATÓRIO DO CINEMA. **As coisas mais doidas que fãs já fizeram para salvar suas séries do cancelamento.** [S.I] 2018. Disponível em: < <https://observatoriodocinema.uol.com.br/listas/2018/06/as-coisas-mais-doidas-que-fas-ja-fiz-eram-para-salvar-suas-series-do-cancelamento> >. Acesso em: 14 dez. 2020

OBSERVATÓRIO DO CINEMA. **Fãs de Avatar fazem petição contra a Netflix.** [S.I] 2020. Disponível em: < <https://observatoriodocinema.uol.com.br/series-e-tv/2020/08/fas-de-avatar-fazem-peticao-contr-a-netflix-veja-por-que> > Acesso em 11 nov. 2020.

OMELETE. **Westworld é renovada para a 4ª temporada pela HBO.** [S.I] 2020. Disponível em: < <https://www.omelete.com.br/westworld/westworld-renovada-4a-temporada-hbo> > Acesso em 23 nov. 2020

PAIVA, Cláudia Gizelle Teles. O Romance-Folhetim Mistérios de Lisboa: apenas influência ou estratégia literária?. **Revista Virtual de Letras**, Goiás, v. 07, n° 2, p. 173 - 181, ago./2015. Disponível em: < <http://www.revlet.com.br/artigos/285.pdf> > Acesso em 15 nov. 2020.

PIUA, Heidi; AFFINI, Leticia. **A Estrutura Temporal na Narrativa Complexa:** estudo de caso da série “How to Get Away With Murder”, Revista Anagrama, São Paulo, v. 1, n. 11, p. 1-16, jan. 2017.

R7. **Quando o celular foi inventado? E quem o inventou?.** [S.I] 2019. Disponível em: <
<https://noticias.r7.com/hora-7/segredos-do-mundo/quando-o-celular-foi-inventado-e-quem-o-inventou-26022019>> Acesso em 28 nov. 2020.

REDDIT. **Westworld - 1x02 "Chestnut" - Episode Discussion.** [S.I] 2016. Disponível em: <
https://www.reddit.com/r/westworld/comments/569pcm/westworld_1x02_chestnut_episode_discussion/> Acesso em: 03 dez. 2020.

REDDIT. **Westworld - 1x02 "Chestnut" - Episode Discussion.** [S.I] 2016. Disponível em: <
https://www.reddit.com/r/westworld/comments/569pcm/westworld_1x02_chestnut_episode_discussion/d8i94a8/> Acesso em: 03 dez. 2020.

REDDIT. **Westworld - 1x03 "The Stray" - Post-Episode Discussion.** [S.I] 2016. Disponível em: <
https://www.reddit.com/r/westworld/comments/57uyof/westworld_1x03_the_stray_postepisode_discussion/> Acesso em: 03 dez. 2020.

REDDIT. **Westworld - 1x05 "Contrapasso" - Post-Episode Discussion** [S.I] 2016. Disponível em: <
https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5a9s83/westworld_1x05_contrapasso_postepisode_discussion/> Acesso em: 03 dez. 2020.

REDDIT. **Westworld - 1x07 "Trompe L'Oeil" - Post-Episode Discussion** [S.I] 2016. Disponível em: <
https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5ctrv6/westworld_1x07_trompe_loeil_postepisode_discussion/> Acesso em: 03 dez. 2020.

REDDIT. **The new Westworld Superbowl Ad contains a hidden Code to a "Delos Destinations" Website** [S.I] 2016. Disponível em: <
https://www.reddit.com/r/westworld/comments/7vdrvu/the_new_westworld_superbowl_ad_contains_a_hidden/> Acesso em: 03 dez. 2020.

REDDIT. **Honest Opinion - Season 3 is a MASSIVE step down from the previous seasons.** [S.I] 2020. Disponível em: <
https://www.reddit.com/r/westworld/comments/gdu7ft/honest_opinion_season_3_is_a_massive_step_down/> Acesso em: 03 dez. 2020.

REDDIT. **Honest Opinion - Season 3 is a MASSIVE step down from the previous seasons.** [S.I] 2020. Disponível em: <
https://www.reddit.com/r/westworld/comments/geecfj/season_3_was_a Cheap_scifi_soap_opera/> Acesso em: 03 dez. 2020.

REDDIT. **Contrary to mainstream opinion, I think season 3 is the best season so far.** [S.I] 2020. Disponível em: <
https://www.reddit.com/r/westworld/comments/geecfj/season_3_was_a Cheap_scifi_soap_opera/> Acesso em: 03 dez. 2020.

RIBEIRO, Ana. **A Narrativa Audiovisual: o cinema e o filme publicitário.** Tese (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Minho. Portugal, p.17. 2008. Disponível em: <
<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/9476/1/Tese%20Final.pdf>>. Acesso em: 01 fev. 2020.

ROLLING STONE. **100 Greatest TV Shows of All Time.** [S.I] 2016 Disponível em: <<https://www.rollingstone.com/tv/tv-lists/100-greatest-tv-shows-of-all-time-105998/the-wire-102868/>>. Acesso em: 13 out. 2020.

ROTTEN TOMATOES. **About Rotten Tomatoes.** Disponível em: <<https://www.rottentomatoes.com/about#:~:text=The%20Tomatometer%20score%20represents%20the,receives%20at%20least%20five%20reviews>>. Acesso em 23 nov. 2020.

RUSHTON, Richard. **Cinema After Deleuze.** New York: Continuum, 2012.

THE VERGE. **Westworld's hosts just took over HBO to reveal a new trailer is coming tomorrow.** Disponível em: <<https://www.theverge.com/2018/3/28/17174534/westworld-trailer-second-season-tease-hbo>>. Acesso em 23 nov. 2020.

THE VERGE. **A guide to Westworld's viral marketing, for fans who don't want to translate binary code.** Disponível em: <<https://www.theverge.com/2018/4/6/17203882/westworld-season-2-viral-marketing-hbo-jonathan-nolan-lisa-joy-evan-rachel-wood>>. Acesso em 23 nov. 2020.

THE VERGE. **Westworld's second season gets its first trailer.** Disponível em: <<https://www.theverge.com/2018/2/4/16971782/westworld-season-2-trailer-watch-hbo-super-bowl-2018>>. Acesso em 23 nov. 2020.

THOMPSON, Kristin. **Storytelling In Film And Television.** United States: Harvard University Press, 2003.

USA TODAY. **Netflix series makes '13 Reasons Why' a No. 1 USA TODAY best seller.** [S.I] 2017 Disponível em: <<https://www.usatoday.com/story/life/books/2017/04/12/13-reasons-why-jay-asher-netflix-usa-today-best-selling-books-prince-mayte-garcia/100339614/>> acesso em 11 nov. 2020