



Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia

ISSN: 14-15-0549

ISSN: 1980-3729

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Anaz, Sílvio Antonio Luiz

Construindo séries de TV complexas: a concepção diegética de Westworld

Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia, vol. 25, núm. 2, ID28492, 2018, Maio-Agosto

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

DOI: 10.15448/1980-3729.2018.2.28492

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=495557631004>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais informações do artigo
- Site da revista em [redalyc.org](http://redalyc.org)

redalyc.org  
UAEM

Sistema de Informação Científica Redalyc

Rede de Revistas Científicas da América Latina e do Caribe, Espanha e Portugal

Sem fins lucrativos acadêmica projeto, desenvolvido no âmbito da iniciativa  
acesso aberto

# Construindo séries de TV complexas: a concepção diegética de Westworld<sup>1</sup>

*Building complexity TV series: the diegetic conception of Westworld*

Sílvio Antonio Luiz Anaz

Universidade de São Paulo  
[silvioanaz@hotmail.com](mailto:silvioanaz@hotmail.com)

## Como citar este artigo (How to cite this article):

ANAZ , Sílvio Antonio Luiz. Construindo séries de TV complexas: a concepção diegética de Westworld. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 25, n. 2, p. 1-17, maio, junho, julho e agosto de 2018: ID28492.  
DOI: <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2018.2.28492>.

## RESUMO

A nova era de ouro da televisão caracteriza-se principalmente por séries dramáticas intrincadas, com múltiplas tramas, temas áridos, diegese não convencional e produção com recursos técnicos, humanos (elencos, roteiristas, diretores, produtores) e orçamentários comparáveis às grandes produções do cinema. Por meio da análise da série *Westworld* (HBO, 2016), este artigo examina o contexto de sua produção e aspectos estruturantes da narrativa para entender como que os criadores construíram sua complexidade. Para tanto, a análise recorre aos estudos de Mittell sobre complexidade narrativa na TV e às reflexões sobre a imaginação de Bachelard e Durand. A conclusão é que a complexidade em *Westworld* é construída, entre outras estratégias, a partir de intrincadas concepções temporais e espaciais em sua diegese.

**Palavras-chave:** Narrativa complexa. Série de TV. *Westworld*

## ABSTRACT

The new golden age of television features mainly by intricate dramatic TV series with multiple plots, hard themes, nonconventional diegesis, and productions with technical, budgetary and human (director, cast, producers, screenwriters) resources comparable to mainstream cinematographic productions. Through the analysis of TV series *Westworld* (HBO, 2016) this paper investigates the context of production and basic aspects of the narrative in order to understand how the creators built its complexity. The analysis uses the Mittell's studies about TV complexity narrative and Bachelard and Durand's reflections on imagination. The conclusion is that the complexity in *Westworld* is built, among other strategies, from intricate temporal and spatial conceptions in its diegesis

**Keywords:** Complexity narrative. TV series. *Westworld*

## Contexto promissor para narrativas intrincadas

A comparação entre as séries televisivas de alcance global mais aclamadas nos anos 1980 e no período entre 2007 e 2016 (Quadro 1) dá a medida das transformações ocorridas em cerca de três décadas no formato, conteúdo e processos de criação, produção e consumo das narrativas dramáticas

<sup>1</sup> Esta investigação teve o apoio da FAPESP e da CAPES (Processo 2014/13330-1). O autor é responsável pelas opiniões, hipóteses, conclusões e recomendações expressas neste artigo e elas não refletem necessariamente os pontos de vista da FAPESP e CAPES.

desenvolvidas para a TV, e ajuda a compreender o que estudiosos e críticos, como Mittell (2012, 2015), Kallas (2016) e Leslie (2017), têm classificado como a *nova era de ouro da televisão*, um período caracterizado por investimentos e demanda por formatos e conteúdos narrativos não convencionais e capitaneado pelas produções das emissoras de TV por assinatura (*pay TV*) e *streaming*.

### ■ Quadro 1 - Melhores séries dramáticas

1981-1990				
Série	Emmy	Globo de Ouro	Produtora	Período
Hill Street Blues	4	2	NBC	1981-1987
LA Law	3	2	NBC	1986-1994
Thirtysomething	1	1	ABC	1987-1991
Cagney&Lacey	2	0	CBS	1981-1988
Murder, She Wrote	0	2	CBS	1984-1996
Dinasty	0	1	ABC	1981-1989
China Beach	0	1	ABC	1988-1991
Twin Peaks	0	1	ABC	1990-1991
2007-2016				
Série	Emmy	Globo de Ouro	Produtora	Período
Mad Men	4	3	AMC	2007-2015
Breaking Bad	2	1	AMC	2008-2013
Homeland	1	2	Showtime	2011-atual
Game of Thrones	2	0	HBO	2011-atual
Boardwalk Empire	0	1	HBO	2010-2014
Mr. Robot	0	1	USA Network	2015-atual
The Crown	0	1	Netflix	2016-atual
The Affair	0	1	Showtime	2014-atual
The Sopranos	1	0	HBO	1999-2007

Fonte: elaborado pelo autor<sup>2</sup>

Uma das mudanças evidenciadas na comparação apresentada no Quadro 1 está no âmbito da produção. Os canais por assinatura (e/ou *streaming*), como *Showtime*, *AMC*, *HBO*, *USA Network* e *Netflix*, ocuparam a posição de principais produtores de séries premiadas, um lugar que pertencia na década de 1980 às três principais redes da TV aberta norte-americana: *ABC*, *CBS* e *NBC*. Não que estas deixaram de ser grandes produtoras de séries para a TV. Elas continuam a produzir, coproduzir e exportar seriados dramáticos bem-sucedidos, como *NCIS* (*CBS*, 2003-atual), *How to get away with murder* (*ABC*, 2014-atual) e *The Blacklist* (*NBC*, 2013-atual), entre outros. No entanto, a própria natureza da operação como TV aberta impôs a elas limites no processo de criação de formatos e

<sup>2</sup> Levantamento do número de prêmios conquistados na categoria melhor série de TV (drama) dos prêmios Emmy e Globo de Ouro entre 1981 e 1990 e entre 2007 e 2016. As redes *ABC*, *CBS* e *NBC* são canais abertos da TV norte-americana, enquanto *Showtime*, *AMC*, *HBO*, *USA Network* e *Netflix* são canais fechados.

conteúdos de séries em um contexto de competição com a TV fechada e, mais tarde, também com os canais de *streaming*. Enquanto as emissoras da TV aberta optavam por um mínimo denominador comum que agradasse grandes audiências e, por conta disso, evitavam conteúdos e estruturas narrativas mais intrincados e temas áridos, os canais a cabo, com seus públicos segmentados, investiam no desenvolvimento de seriados para nichos em que inovação no formato, temas polêmicos e diegeses sofisticadas eram bem-vindos.

Ainda que atualmente as séries mais premiadas não sejam as mais populares – em termos de números absolutos de audiência, as séries convencionais da TV aberta obtêm mais espectadores em média por episódio<sup>3</sup> –, a competição pelos principais prêmios da televisão mundial é uma disputa econômica e artística por prestígio, que a médio e longo prazo resulta não só no fortalecimento da marca da emissora produtora da série, com a conquista de mais assinantes<sup>4</sup> qualificados e atrativos aos anunciantes, como também na expansão das receitas a partir da comercialização do mesmo produto em outras janelas de exibição (*dvd/blu-ray, streaming, on demand etc*)<sup>5</sup>. A ascensão dos canais por assinatura à condição de principais produtores das séries dramáticas mais aclamadas é, assim, o resultado do aproveitamento de oportunidades decorrentes de transformações na tecnologia, nos modelos de negócios e nos hábitos das audiências ocorridas nas últimas três décadas. A proliferação de séries que fogem aos *formatos ou modelos narrativos convencionais*<sup>6</sup>, que predominam na TV aberta e por assinatura é, talvez, o principal vetor desse fenômeno.

Para Mittell (2012, 2015), que denomina de *complexidade narrativa*<sup>7</sup> o formato adotado pelas séries que estão entre as mais premiadas nos anos 2000, o

3 Uma série dramática da TV aberta nos Estados Unidos, como NCIS (CBS), teve audiência média de cerca de 20 milhões de espectadores por episódio em 2016. Game of Thrones (HBO), no mesmo período, teve audiência média de 7 milhões de espectadores por episódio (Nielsen, 2016).

4 Globalmente, a HBO saltou de 81 milhões de assinantes, em 2010, para 134 milhões, em 2016, período em que suas produções Game of Thrones e Boardwalk Empire estiveram entre as mais premiadas (STATISTA, 2017).

5 Em 2016, foram vendidos cerca de 1 milhão de dvds e blu-rays da quinta temporada de Game of Thrones (HBO), nos Estados Unidos, gerando uma receita de aproximadamente US\$ 40 milhões (The Numbers).

6 Entendidos aqui como conjuntos de normas que orientam a construção e compreensão da narrativa (*storytelling*), os formatos ou modelos narrativos tradicionais nas séries televisivas têm sido o episódico e o serial. No episódico, um grupo de personagens continuados protagoniza tramas que na maior parte das vezes começam e terminam dentro de um mesmo episódio. No formato serial, a história é contada em uma narração contínua ao longo de todos os episódios (e temporadas) que compõem a série.

7 Como bem destaca Mittell, o termo complexidade aqui não tem um caráter valorativo: “Podemos pensar que a fruição proporcionada por narrativas complexas são mais ricas e mais multifacetadas do que aquela oferecida pela programação convencional. No entanto, os juízos de valor devem estar associados a programas específicos mais do que a exaltar a superioridade de todo um modelo ou gênero narrativo” (Mittell, 2012, p. 31).

primeiro dos fatores que leva à proliferação de seriados com narrativas complexas é a oportunidade de negócios identificada pelas emissoras por assinatura e produtoras, afinal o fator econômico constitui-se na principal motivação para as decisões de programação na indústria televisiva. Outro fator importante, segundo ele, é o desenvolvimento de tecnologias (dvd, blu-ray, on demand, streaming, gravador digital, apps) que dão autonomia ao espectador, ao proporcionar que ele assista à série a qualquer momento e reveja episódios e temporadas inteiras, o que lhe permite melhor entender conteúdos mais desafiadores. O terceiro é a internet, que viabiliza o fenômeno da *inteligência coletiva*, apontado por Levy (2003) e Jenkins (2008), e a proliferação de comunidades globais online de fãs, que se engajam ativamente e retroalimentam a popularidade dos seriados com suas discussões, interpretações e contribuições (a construção e manutenção de conteúdos colaborativos no formato *wiki*, como *Lostpedia* e a *Breaking Bad Wiki*, são exemplos disso).

A articulação entre a percepção de novos nichos de mercado pelas emissoras e produtoras de TV, as novas tecnologias da comunicação e as transformações no comportamento dos espectadores estabeleceu um contexto favorável a mudanças nos processos e estruturas de criação e à proliferação de novos formatos narrativos. Tal contexto proporciona à televisão, que tradicionalmente em relação ao cinema já oferecia mais espaço e autonomia para os roteiristas, a possibilidade de produção de narrativas dramáticas longas, intrincadas e com recursos técnicos, humanos (elencos, roteiristas, diretores, produtores etc) e orçamentários comparáveis aos das principais produções do cinema *mainstream*<sup>8</sup>. No âmbito do processo criativo, há a partir dos anos 2000, a consolidação da importância e do poder do *showrunner* e das *salas de roteiristas* nas séries dramáticas, além da incorporação de nomes consagrados do cinema nas produções dessas séries<sup>9</sup>.

8 A título de comparação, pode-se citar a primeira temporada de *Westworld* (HBO) e a sexta de *Game of Thrones* (HBO) que custaram cerca de US\$ 100 milhões cada (Goldberg, 2016; Shepherd, 2017), e os dez episódios da primeira temporada da série *The Crown* (Netflix), que custaram cerca de US\$ 130 milhões (Shepherd, 2017). Patamar orçamentário similar a de *blockbusters* cinematográficos do mesmo período. Por exemplo: *Mulher Maravilha* (Patty Jenkins, 2017) com orçamento de US\$ 150 milhões, *Logan* (James Mangold, 2017) que custou cerca de US\$ 100 milhões, *Jason Bourne* (Paul Greengrass, 2016) que custou cerca de US\$ 120 milhões e *Deadpool* (Tim Miller, 2016) com orçamento de US\$ 75 milhões (BOX OFFICE MOJO).

9 Alguns exemplos de séries televisivas dramáticas com nomes consagrados do cinema são: *Big Little Lies* (HBO, 2017) com Nicole Kidman, Reese Witherspoon e Laura Dern, no elenco; *sense8* (Netflix, 2015-2017) com direção das irmãs Wachowski, criadoras e diretoras da trilogia *Matrix*, entre outros sucessos no cinema; *Westworld* (HBO, 2016), com roteiro e direção de Jonathan Nolan, roteirista de *O Grande Truque* (Christopher Nolan, 2006) e *Batman – O Cavaleiro das Trevas* (Christopher Nolan, 2008), entre outros, e com Anthony Hopkins, Evan Rachel Wood, Ed Harris e James Marsden, no elenco.

Mittell entende a complexidade narrativa adotada em alguns seriados como basicamente uma transformação na forma. Neles, as histórias com arcos narrativos longos desenvolvem-se reunindo características dos formatos serial (contínuo) e episódico (independente):

Em seu nível mais básico, [a complexidade narrativa] é uma redefinição de formas episódicas sob a influência da narração em série – não é necessariamente uma fusão completa dos formatos episódicos e seriados, mas um equilíbrio volátil. Recusando a necessidade de fechamento da trama em cada episódio, que caracteriza o formato episódico convencional, a complexidade narrativa privilegia estórias com continuidade e passando por diversos gêneros (Mittell, 2012, p. 36).

Esse equilíbrio entre o episódico e o serial no desenvolvimento das narrativas é um dos aspectos que caracterizam as séries televisivas mais prestigiadas a partir dos anos 2000, mas, como o próprio Mittell (2012, 2015) aponta, essas séries também recorrem a recursos e técnicas de *storytelling* de forma não convencional para construir sua complexidade, como na inclusão de perspectivas múltiplas (efeito *Rashomon*), analepses e sequências fantasiosas ou oníricas que podem gerar momentos de desorientação do espectador levando este a se engajar mais ativamente na fruição.

Este artigo busca analisar um dos aspectos centrais de seriados com complexidade narrativa: a concepção espaço-temporal adotada para contar a história e a articulação dessa concepção com os temas centrais desenvolvidos na narrativa. Enquanto o equilíbrio entre o episódico e o serial aponta para o papel da questão cronológica no formato da série televisiva complexa, compreender a concepção diegética e temática, e suas imbricações, pode contribuir para mostrar como uma série complexa articula forma e conteúdo de forma não-convencional. Para fazer isso, analisamos a primeira temporada da série *Westworld* (HBO, 2016).

### A concepção diegética complexa em *Westworld*

Baseada no filme homônimo lançado em 1973, escrito e dirigido por Michael Chrichton, a série televisiva *Westworld*, produção do canal por assinatura HBO (pertencente ao conglomerado de mídia Time-Warner), apresenta elementos do padrão cinematográfico que tem caracterizado os seriados da chamada nova era de ouro da televisão: um *showrunner* e roteirista (Jonathan Nolan) consagrado pelo cinema; um produtor (J.J. Abrams) que é um dos mais prestigiados e lucrativos diretores de Hollywood; um elenco com alguns dos principais nomes do cinema mundial (Anthony Hopkins, Ed Harris e Evan Rachel Wood, entre outros); e um orçamento (cerca de US\$ 100 milhões na primeira

temporada) de grandes produções cinematográficas. A série foi indicada a 22 prêmios Emmy em 2017, incluindo as principais categorias (série dramática, ator, atriz, ator coadjuvante, atriz coadjuvante, direção, roteiro). Sua audiência média foi de 12 milhões de espectadores (Neddedog, 2016), em todas as plataformas, a maior audiência para uma série estreante da HBO até então, superando *Game of Thrones* e *True Detective*. Números que expressam o prestígio que a série desfruta com críticos e audiência.

*Westworld* mostra na primeira temporada um parque temático, pertencente à empresa Delos Corporate, num futuro não determinado, que reproduz o Velho Oeste norte-americano, no qual todos os habitantes são androides – chamados de *anfitriões* – extremamente similares física e em comportamento aos humanos e animais. O parque é frequentado por pessoas ricas em busca de aventuras e prazeres sem limites – o que inclui chacinas, orgias, perversões e crueldades. Os *visitantes* (ou *recém-chegados*) inserem-se nas centenas de aventuras pré-roteirizadas, nas quais interagem com os androides e cenários. A maior parte da narrativa mostra as interações a partir de um núcleo fixo de personagens *anfitriões* e *recém-chegados*: os androides Dolores Abernathy (Evan Rachel Wood), Maeve Millay (Thandie Newton), Teddy Flood (James Marsden) e Hector Escaton (Rodrigo Santoro) e os humanos William (Jimmi Simpson), Logan (Ben Barnes) e O Homem de Preto (Ed Harris). Os androides são programados para seguirem os roteiros e contam com uma pequena capacidade de improviso, mas sempre sujeitos aos propósitos dos visitantes. Ao final dos roteiros ou quando mortos, os androides são reiniciados, mas não retêm nenhuma memória dos eventos pelos quais passaram, vivendo em eterno *looping*. No parque, os visitantes (humanos) não podem ser feridos nem mortos pelos androides. Outra parte da narrativa ocorre principalmente nos bastidores do parque, nas instalações de sua central de comando e fábrica de androides. Ali, as tramas envolvem principalmente o criador do parque, o cientista Dr. Robert Ford (Anthony Hopkins), seu assistente (o androide) Bernard Lowe (Jeffrey Wright) e a diretora do parque Theresa Cullen (Sidse Babett Knudsen).

A narrativa é construída a partir de múltiplas tramas que coincidem, convergem, se entrelaçam e colidem entre si. As principais são: a protagonizada por Dolores Abernathy, uma aparentemente pacata e doce filha de fazendeiros, que passa a ter uma progressiva capacidade de relembrar fatos e, a partir daí, adquire autoconsciência de sua condição; a protagonizada por Maeve Millay, uma cafetina no *saloon* da cidade, que também mostra uma progressiva capacidade de relembrar e a constituição da autoconsciência – resultando em uma violenta busca pela autonomia e independência em relação ao comando dos humanos; a protagonizada por William, um executivo em férias no parque,

que mostra sua crescente paixão por Dolores e a paulatina transformação de sua personalidade naquele ambiente; a protagonizada pelo Homem de Preto em sua atroz busca pelos segredos do lugar; e as tramas protagonizadas pelo Dr. Robert Ford e por Bernard Lowe, nos bastidores do parque, em torno de disputas pelo poder e nas experiências com as capacidades cognitivas (consciência, memória e imaginação) e autonomia dos androides.

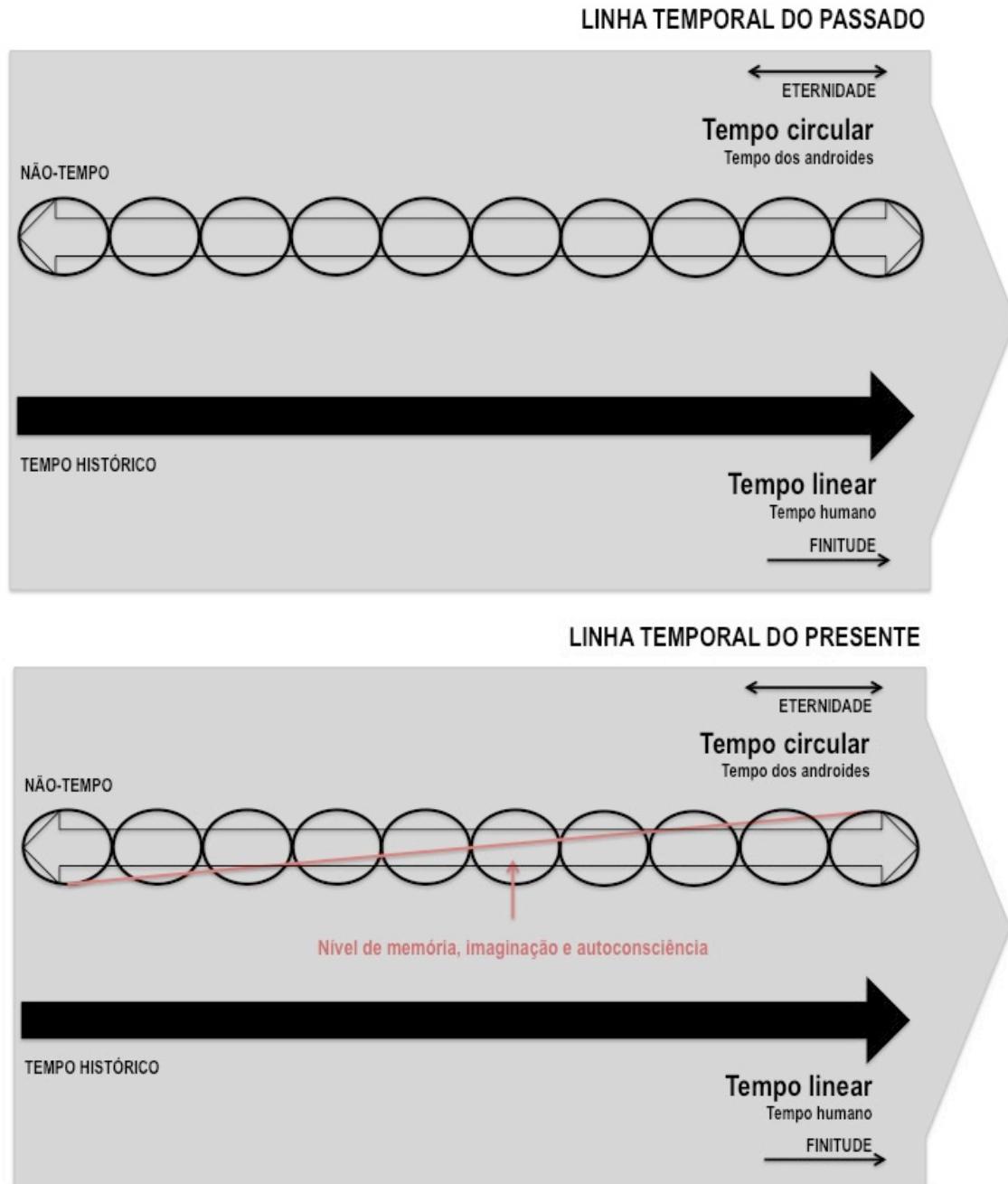
### Concepção temporal e o papel da memória

A concepção temporal das tramas é um dos aspectos mais intrincados em *Westworld*. O episódio final da primeira temporada revela que a narrativa se desenvolve em duas linhas temporais distintas: uma no passado, tendo como fio condutor as cenas protagonizadas por William, e uma no presente, com as tramas protagonizadas principalmente pelo Homem de Preto, Maeve Millay, Robert Ford e Bernard Lowe. Em ambas as temporalidades, Dolores Abernathy aparece como uma das protagonistas.

A revelação de que o Homem de Preto é William (cerca de 30 anos após sua primeira estadia no parque) é o que evidencia a existência de duas linhas temporais na narrativa. Como tal evidência só aparece no episódio final da primeira temporada, ela provoca mudanças substanciais na interpretação de acontecimentos anteriores, instigando o espectador a revê-los – num mecanismo similar ao adotado por outras séries com complexidade narrativa, como *Lost*.

Na diegese de *Westworld*, além das duas linhas de tempo distintas, há outra configuração temporal que complexifica a narrativa: enquanto os humanos vivenciam um tempo linear – evidência disso é a representação do envelhecimento de William e sua transformação no Homem de Preto, em um trajeto similar em termos simbólicos ao da transformação de Anakin Skywalker em Darth Vader, na saga cinematográfica *Guerra nas Estrelas* –, os androides vivem em *looping*, isto é, num tempo circular (com exceção, a partir de um determinado momento, de Dolores e Maeve que vão, à medida que registram traços de memória das vidas anteriores e crescente autoconsciência do *looping* em que estão, tentar romper com essa circularidade). Tempo linear e tempo circular entrelaçam-se em cada uma das linhas do tempo (passado e presente). Assim, as tramas desenvolvem-se em duas linhas temporais – passado e presente – que são apresentadas simultaneamente ao espectador, sendo que cada uma delas contém ainda dois tipos de temporalidades operando de forma entrelaçada em seu interior: o tempo circular, dos androides, e o linear, dos humanos.

■ **Figura 1 - Aspectos temporais da diegese em *Westworld* (1ª. temporada)**



Fonte: elaborado pelo autor

Na concepção temporal complexificada de *Westworld* (Figura 1) – com redobramento da linha temporal e do tempo interno –, a memória é marca distintiva das temporalidades. Se pensamos a memória como o que presentifica

o passado, adotando a perspectiva agostiniana<sup>10</sup>, a linha temporal do passado na série é a manifestação de uma memória maior: a da própria narrativa. Mas há ainda, num segundo plano, a ação da memória que distingue as temporalidades internas a cada linha temporal. No tempo linear, a memória é plena, portanto, trata-se do tempo histórico dos humanos; no circular, a memória está limitada ao *looping* que os androides vivenciam ou, numa perspectiva estendida, trata-se de um *não-tempo*, à medida que os *loopings* tendem à eternidade. É a lembrança de fatos, apenas na linha temporal do presente, para além do *looping* em que estão inseridas, que leva Dolores e Maeve a tomar crescente consciência de suas condições e a *imaginar* ações fora dos roteiros e além de suas limitadas capacidades de improvisação. Tal fato aponta para um possível rompimento nessa circularidade temporal para ambas as personagens em futuras temporadas.

É interessante notar que apesar de ter sido concebida como marca distintiva da temporalidade na série, a memória não é, na perspectiva fenomenológica sobre a imaginação, avivada pelo tempo e sim pelo espaço, como nos lembra Bachelard:

A memória – coisa estranha! – não registra a duração concreta, a duração no sentido bergsoniano. Não se podem reviver as durações abolidas. Só se pode pensá-las na linha de um tempo abstrato privado de toda densidade. É pelo espaço, é no espaço que encontramos os belos fósseis de uma duração concretizados em longos estágios (Bachelard, 1993, p. 28-29).

Veremos, logo a seguir, a concepção espacial no qual essa concepção temporal se materializa na série. Antes, é preciso observar que em todas as formas como é concebido na narrativa, o tempo surge sempre como símbolo de *agonia*, seja para os humanos que sentem na alma a aproximação do envelhecimento e da morte, pela percepção do tempo linear que se esvai em direção a um destino inevitável, seja para os androides que vivem em eterno *looping*, condenados a um destino de servidão e sofrimentos.

10 Ricoeur mostra que, em suas reflexões sobre o tempo, na obra *Confissões*, Santo Agostinho propõe como solução a uma das aporias sobre o *ser* do tempo a percepção das temporalidades (passado, presente e futuro) pela alma como um presente triplicado. Para responder à pergunta “como o tempo pode ser, se o passado não é mais, se o futuro não é ainda e se o presente nem sempre é?” Agostinho propõe a tese do tríplice presente: presente passado (memória); presente presente (visão, atenção); presente futuro (espera, expectativa). A tese do tríplice presente trata de qualidades temporais que podem existir no presente sem que as coisas de que falamos quando as narramos ou as predizemos ainda existam ou já existam (Ricoeur, 1994, p. 28-29).

Ao redobrar as formas do tempo, os criadores da série também redobram as ações dos protagonistas contra ele e o papel da memória nessas ações. Para Durand (2002, p. 403), “é contra o nada do tempo que se levanta toda representação, e especialmente a representação em toda sua pureza de antifestino: a função fantástica de que a memória não é mais que um incidente”.

Em *Westworld*, a representação do *antifestino*, da insubordinação contra o tempo, se dá numa geografia imaginada pelos autores que é construída de imediato, em função do argumento central da série, a partir de um redobramento inicial, entre os universos ficcional e não-ficcional.

### Concepção espacial e a topologia dos arquétipos

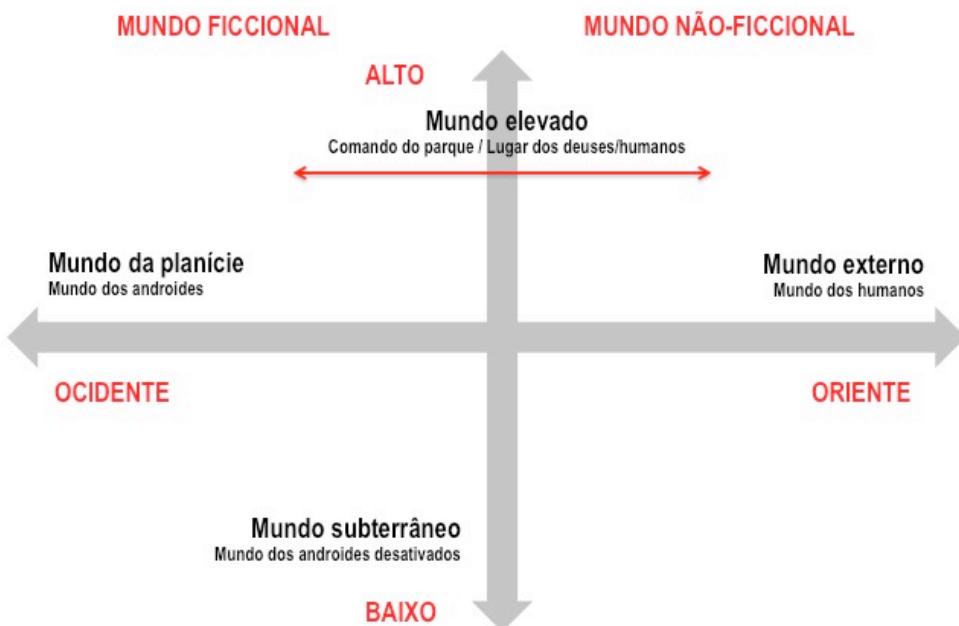
Na perspectiva fenomenológica durandiana, o espaço imaginário (ou fantástico) é no processo de criação (atitudes imaginativas) lugar das imagens simbólicas, isto é, dos arquétipos, que são preenchidos e materializados por imagens que compõem a narrativa. As ações *antifestino* se dão primeiro, ou *a priori*, como entende Durand, no espaço imaginário, que é o espaço euclidiano – isto é, espaço psicológico que é “forma *a priori* do poder eufêmico do pensamento, é o lugar das figurações, uma vez que é o símbolo operatório do distanciamento dominado”<sup>11</sup> (Durand, 2002, p. 407). Bachelard também enfatiza o primado desse espaço:

Às vezes acreditamos conhecer-nos no tempo, ao passo que se conhece apenas uma série de fixações nos espaços da estabilidade do ser, de um ser que não quer passar no tempo, que no próprio passado, quando vai em busca do tempo perdido, quer “suspender” o voo do tempo. Em seus mil alvéolos, o espaço retém o tempo comprimido. O espaço serve para isso (Bachelard, 2003, p. 28-29).

Para entender a concepção espacial, isto é, a topologia imaginada pelos criadores de *Westworld* é preciso mapear e analisar as imagens por uma espécie de *engenharia reversa* – que interpreta as imagens materializadas ou icônicas da série para se chegar aos arquétipos que as formataram –, com o objetivo de revelar os aspectos espaciais da diegese da série pensada por seus autores e as articulações simbólicas que elas estabelecem.

11 A ideia de *distanciamento dominado*, a que se refere Durand, vem da constatação pelo pensador de que “só há intuição de imagens no seio do espaço [euclidiano/psicológico], lugar de nossa imaginação” e que “a imaginação humana é modelada pelo desenvolvimento da visão, depois pelo da audição e da linguagem, todos meios de apreensão e de assimilação à distância” (Durand, 2002, p. 406).

■ Figura 2 - Aspectos espaciais da diegese de *Westworld* (1ª. temporada)



Fonte: elaborado pelo autor

Como resultado desse mapeamento das imagens espaciais nos episódios tem-se o plano espacial (Figura 2) no qual a narrativa se desenvolve e que mostra a geografia de diversos *mundos* que a compõem<sup>12</sup>. Esse plano traz numa primeira camada a separação entre o universo ficcional – identificado pelas imagens do mundo do parque – e o universo não-ficcional – identificado pelas imagens da sede de comando do parque e da estação de trem futurista por onde chegam os visitantes. Essa divisão ocorre dentro do universo diegético, o que aponta para um redobramento espacial: a replicação da separação entre universos ficcional e não-ficcional no interior de uma narrativa ficcional (que por si só já representa essa mesma separação em relação ao universo não-ficcional exterior a ela).

Tendo esses universos ficcional e não-ficcional como cenário maior, as imagens revelam outras espacialidades, que podem ser sintetizadas em quatro *mundos*, onde ocorrem as ações, associados a quatro posições espaciais distintas: mundo elevado (alto), mundo subterrâneo (baixo), mundo da planície (ocidente) e mundo externo (oriente).

12 Tomando como ponto de referência geográfica a parte frontal da torre de comando do parque.

■ Figura 3 - Mapa da estrutura interna da torre de comando do parque



Fonte: Delos Incorporated website

O *mundo elevado* é onde está a sede de comando do parque e a fábrica de androides. As imagens na série mostram que ele está localizado geograficamente em uma mesa (área elevada do solo com topo plano), que se ergue em uma região de planície e cânions, e é composto por vários andares. Sua estrutura (Figura 3) – revelada em um dos sites criados pela HBO para expandir o universo da narrativa, em sua estratégia transmídia – está inserida dentro do monte, indo do topo à base, com as salas dos executivos e de comando localizadas nos pontos mais altos da torre. O *mundo elevado* conecta o universo ficcional (do parque e androides) ao não-ficcional (mundo externo e dos humanos) e nele habitam aqueles que criam e definem o destino dos androides, considerados na *mitologia* que vigora no universo ficcional diegético da série como *deuses* e *seres lendários*. No *mundo elevado*, destaca-se o preenchimento do arquétipo do *alto* na concepção espacial de *Westworld*, remetendo ao mesmo tempo a referências sagradas, como o monte Olimpo, morada dos deuses gregos, e profanas, como os domínios e superioridade da ciência e da tecnologia sobre o mundo natural. É o lugar do apolíneo, da perfeição e da ordem. É onde estão os executivos (donos do mundo) e os cientistas (criadores do mundo). A frequente repetição de cenas com a imagem da maquete interativa que miniaturiza o parque com os administradores ao redor observando e interferindo no que lá acontece (Figura 4), num efeito de *gigantização* dos humanos em relação ao

mundo que comandam, sintetiza os sentidos de *superioridade, dominação, controle e separação* entre *criadores* e *criaturas* associados ao *mundo elevado*.

■ **Figura 4 - Imagem de cena com a maquete interativa do parque**



Fonte: HBO (divulgação)

O *mundo subterrâneo* é a antítese do *mundo elevado*. Ele localiza-se também na torre de comando do parque e é onde ficam os androides desativados. É o mundo inferior, lugar dos mortos e reino de Hades. No *mundo subterrâneo* destaca-se o preenchimento dos arquétipos do *baixo* e do *escondido*. É dele que sai o exército de androides reativados, ou *criaturas ressuscitadas*, que se insubordinam no episódio final da primeira temporada e tornam-se ameaça aos donos e criadores do parque.

O *mundo externo* é o mundo fora do parque, o mundo dos humanos. Ele situa-se a leste, no oriente, é o único mundo que pertence inteiramente ao universo não-ficcional dentro da diegese. É um mundo que, no entanto, não se materializa na primeira temporada. Sua existência e localização são subentendidas por conta do trem que leva os visitantes ao parque.

O *mundo da planície* é o mundo do parque em si, o mundo dos androides, e localiza-se a oeste, no ocidente geográfico, inteiramente dentro do universo ficcional da diegese. Está entre o *mundo elevado* e o *mundo subterrâneo* e é a antítese deles, uma vez que nele são facultadas ações (assassinatos, crueldades e perversões) que não o seriam permitidas ou bem aceitas moralmente nos *mundos elevado* e *externo*. O *mundo da planície* é um mundo dionisíaco, dos extremos

do hedonismo e da violência, e de um *caos*, paradoxalmente, pretensamente controlado, que se revela sempre trágico aos protagonistas. Na representação do *mundo da planície*, destaca-se o preenchimento dos arquétipos do *puro* e *manchado, futuro e passado, quente e íntimo*.

Assim, é no plano espacial que a imaginação representa suas ações contra o terror do tempo, que em *Westworld*, como vimos, apresenta-se de forma redobrada nas duplicações das linhas temporais (passado e presente) e nas formas temporais (linear e circular) que operam dentro de cada uma delas. Para fazer isso, a concepção espacial da narrativa estabelece quatro *mundos* numa topologia que remete aos quatro pontos cardeais, em função das oposições entre as características predominantes em cada um desses mundos.

### O papel do plano espaço-temporal nas séries complexas

As concepções temporais e espaciais mapeadas neste artigo constituem o plano quadridimensional no (e com o) qual os elementos simbólicos da narrativa se articulam para compor as múltiplas tramas e núcleos temáticos que a compõem. A análise da diegese de *Westworld* – a investigação das articulações entre seus temas principais e o plano espaço-temporal na série serão objeto de estudo em outro artigo – mostra o papel que a concepção espaço-temporal desenvolvida pelos criadores da narrativa tem na construção de sua complexidade.

O impacto que as concepções não convencionais e desafiadoras de espaço e tempo têm nas narrativas das séries televisivas dramáticas pode ser observado também em outras produções consagradas na nova era de ouro da televisão, que apresentam complexidade narrativa, como *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991; *Showtime*, 2017), *Lost* (ABC, 2004-2010), *The Leftovers* (HBO, 2014-2017) e *sense8* (Netflix, 2015-2017). Nelas, as concepções temporal e espacial utilizam diferentes mecanismos para subverter as formas narrativas tradicionais, como com a introdução de dimensões e universos paralelos, viagens no tempo, diferentes linhas temporais apresentadas simultaneamente e a eliminação de distâncias espaciais, entre outros.

Em *Twin Peaks*, *Lost* e *The Leftovers*, por exemplo, os planos espaciais foram concebidos com dimensões e/ou universos paralelos que demandam especial atenção da audiência para compreensão das tramas. Em *Lost*, tal multidimensionalidade imbrica-se ainda com a concepção da temporalidade na série, que estabelece três linhas temporais (passado, presente e futuro) apresentadas simultaneamente e, além do mais, com a possibilidade de alguns dos protagonistas viajarem no tempo. Em *sense8*, a representação de um dos (muitos) temas centrais da narrativa, o da completude (Anaz, 2017), é construída a partir

de uma concepção espacial que elimina a distância física entre os protagonistas em determinados momentos.

No contexto em que segmentos da audiência demandam narrativas desafiadoras e as emissoras, estúdios e produtoras buscam oferecê-las, séries dramáticas como *Twin Peaks*, *Lost*, *The Leftovers*, *sense8* e *Westworld* são exemplares da importância que o desenvolvimento de temporalidades e espacialidades multifacetadas e que se distanciam das concepções tradicionais tem na construção da complexidade narrativa.

Conforme o apresentado na análise de *Westworld* aqui desenvolvida, a concepção espaço-temporal não convencional elaborada por seus criadores coloca-se, assim, ao lado da combinação entre os formatos serial e episódico, apontado por Mittell, como um dos elementos centrais na construção de narrativas complexas.

## REFERÊNCIAS

- ANAZ, Sílvio. O arcaico e o contemporâneo em *sense8*: representações arquetípicas da diversidade. **Intexto**, n. 40, set/dez 2017.
- BACHELARD, Gastón. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- BOX OFFICE MOJO. Disponível em: <http://www.boxofficemojo.com/>. Acesso em: 4 ago. 2017.
- DELOS INCORPORATED. Disponível em: <http://www.delosincorporated.com/#corp-resources>. Acesso em: 3 ago. 2017.
- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.
- KALLAS, Christina. **Na sala de roteiristas**. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.
- LESLIE, Ian. Watch it while it lasts: our golden age of television. **Financial Times**, April 13, 2017. Disponível em: <https://www.ft.com/content/68309b3a-1f02-11e7-a454-ab04428977f9>. Acesso em: 5 set. 2017.
- LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- LOST. J.J. Abrams, Jeffery Lieber e Damon Lindelof. Estados Unidos: ABC. 2004-2010.

- MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **Matrizes**, Ano 5, n. 2, jan./jun. 2012.
- \_\_\_\_\_. **Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling**. Nova York e Londres: New York University Press, 2015.
- NEDEDODG, Jethro. The 'Westworld' season finale broke ratings records for HBO. **Business Insider**, 5 dez. 2016. Disponível em: <http://www.businessinsider.com/westworld-season-one-finale-ratings-records-for-hbo-2016-12>. Acesso em: 31 jul. 2017.
- NIELSEN. Nielsen NNTV Program Report. Disponível em: <http://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2016/tops-of-2016-tv.html>. Acesso em: 2 ago. 2017.
- THE NUMBERS. Top-Selling DVDs in the United States 2016. Disponível em: <http://www.the-numbers.com/home-market/dvd-sales/2016>. Acesso em: 4 ago. 2017.
- RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Campinas: Papirus, 1994.
- SENSE8. Criadores: The Wachowskis e J. Michael Straczynski. Estados Unidos: Netflix. 2015-2017. Streaming.
- STATISTA. Number of HBO subscribers worldwide from 2010 to 2016 (in millions). Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/329277/number-hbo-subscribers/>. Acesso em: 3 ago. 2017.
- SHEPHERD, Jack. The 7 most expensive TV shows ever made: From Game of Thrones to Friends. **The Independent**, 9 mar. 2017. Disponível em: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/most-expensive-tv-show-game-of-thrones-friends-the-get-down-crown-a7619996.html>. Acesso em: 1 ago. 2017.
- GOLDBERG, Lesley. HBO's 'Westworld,' With \$100 Million Price Tag, Faces Huge Expectations. **The Hollywood Reporter**, 1 out. 2016. Disponível em: <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/hbos-westworld-100-million-price-934347>. Acesso em: 1 ago. 2017.
- THE Leftovers. Criadores: Tom Perrotta e Damon Lindelof. Estados Unidos: HBO. 2014-2017. Streaming.
- TWIN Peaks. Criadores: David Lynch e Mark Frost. Estados Unidos: ABC, 1990-1991. Showtime, 2017. Streaming.
- WESTWORLD. Criadores: Jonathan Nolan e Lisa Joy. Estados Unidos: HBO. 2016. Streaming.

Recebido em: 6/9/2017  
Aprovado em: 29/9/2017



Dados do autor:  
Sílvio Antonio Luiz Anaz | silvioanaz@hotmail.com  
Universidade de São Paulo (USP)  
Pós-doutorado em Meios e Processos Audiovisuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Endereço do autor:  
Avenida Professor Lúcio Martins Rodrigues, 443 – Butantã.  
05508-020 - São Paulo – SP.