

NARRATIVA COMPLEXA, NEOBARROCO E CULTURA PARTICIPATIVA: UM ESTUDO A PARTIR DA SÉRIE DE TELEVISÃO MR. ROBOT

COMPLEX NARRATIVE, NEO-BAROQUE AND CULTURE PARTICIPATIVE: A STUDY FROM THE TV SERIES MR. ROBOT

NATÁLIA SANTOS DIAS

Graduanda do curso de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda da Faculdade de Informação e Comunicação (FIC) da Universidade Federal de Goiás (UFG). Foi voluntária de Iniciação Científica, na área de Linguística, Letras e Artes com plano de trabalho com ênfase em estudos narratológicos e práticas .

E-mail: nnataliasantossdias@gmail.com

RODRIGO CÁSSIO OLIVEIRA

Professor da Universidade Federal de Goiás, onde atua no curso de Comunicação Social - Bacharelado em Publicidade e Propaganda, da Faculdade de Informação e Comunicação, e no Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Performances Culturais (Mestrado e Doutorado), da Faculdade de Ciências Sociais.

E-mail: rodrigo.cassio.ufg@gmail.com

DIAS, Natália Santos; OLIVEIRA, Rodrigo Cássio. Narrativa Complexa, Neobarroco e Cultura Participativa: um estudo a partir da série de televisão Mr. Robot. Revista GEMInIS, São Carlos, UFSCar, v. 10, n. 1, pp.89-110, jan. / abr. 2019.

Enviado em: 07 de outubro de 2018 / Aceito em: 17 de fevereiro de 2019

RESUMO

Este artigo tem como objeto de estudo a série televisiva *Mr. Robot*. A série é abordada como exemplo de narrativa que oferece uma experiência participativa ao mesmo tempo que emprega recursos produtores de complexidade típicos de uma estética neobarroca. A partir dessa constatação, o trabalho faz uma reflexão narratológica e considera os elementos formais constitutivos do programa como parte de um projeto que tem como princípio a busca por um engajamento profundo. O trabalho busca compreender a utilização de artifícios que incitam a participação da audiência, tendo em vista a progressão do estudo de narrativas complexas na atualidade.

Palavras-chave: cultura participativa; complexidade narrativa; neobarroco; séries de televisão; estudos de fãs.

ABSTRACT

This article has as object of study the television show *Mr. Robot*. The series is approached as an example of a narrative that offers a participatory experience while employing resources that produce complexity, typical of neo-baroque aesthetics. From this observation, the work makes a narratological reflection and considers the formal constituent elements of the program as part of a project that has as a principle the search for a deeper engagement. The work seeks to understand the use of devices that encourage audience participation, owing to the progression of the study of complex narratives in the present time.

Keywords: participatory culture; narrative complexity; neo-baroque; TV shows; fan studies.

INTRODUÇÃO

Em um cenário marcado por transformações nos processos de produção, circulação e consumo de conteúdo, inovações e reconfigurações atravessam os modelos e formatos de mídia. Os efeitos dessa conjuntura se evidenciam na ficção televisiva a partir de uma crescente valorização de um modelo narrativo denominado de complexo. Essa denominação é tributária, de modo notório, das contribuições do pesquisador norte-americano Jason Mittell ao estudo das narrativas seriadas. Para Mittell (2012, p. 36), o modelo da complexidade narrativa, "em seu nível mais básico, é uma redefinição de formas episódicas sob a influência da narração em série – não é necessariamente uma fusão completa dos formatos episódicos e seriados, mas um equilíbrio volátil".

Tal paradigma implica na realização de séries televisivas marcadas pela alternância entre arcos curtos e longos, que apresentam uma trama com situações a serem resolvidas dentro de um único episódio e outras que podem se desdobrar por temporadas inteiras. Ademais, tal fenômeno ainda conta com a construção de experiências participativas que visam ao engajamento da audiência, rompendo com os sistemas clássicos. Trabalhando com autores como o próprio Mittell, o semioticista italiano Omar Calabrese e a pesquisadora australiana Angela Ndalians, obtemos uma linha de análise por meio da qual tais experiências podem ser caracterizadas como neobarrocas, em um sentido que vamos discutir melhor no decorrer do texto. Com base no quadro acima, portanto, perguntamos: De que modo a série televisiva *Mr. Robot* pode ser vista como exemplo de uma produção capaz de oferecer à sua audiência experiências participativas, mobilizando recursos de complexidade narrativa e elementos próprios da chamada estética neobarroca?

Consideramos que *Mr. Robot* exemplifica um processo de produção que busca atender demandas lançadas por um público que também se reconfigurou nas últimas décadas, e que agora assume uma postura muito mais ativa e engajada, distanciando-se do formato clássico de espectadorialidade que algumas das teorias do cinema que mais repercutiram no século XX se empenharam em acusar.

A nosso ver, esse novo espectador não corresponde mais àquele tipo que Adorno e Horkheimer (2006) denunciavam, na *Dialética do Esclarecimento*, como desprovido de uma verdadeira subjetividade e, portanto, um reflexo de ações da indústria cultural

que conformariam os indivíduos a uma fórmula ideológica de pseudo-individualidade. Ele tampouco se deixa antever no consumidor de imagens inerte que vê a realidade se condensar cada vez mais em um espetáculo socialmente dirigido, como se afigurava nas altissonantes críticas que Guy Debord (1997) proferiu nos anos 1960. A simples constatação de que falamos contemporaneamente sobre um novo espectador, diferente daquele que estava referido nas elaborações teóricas acima, demonstra que a postulação de uma recepção estanque, essencialmente passiva, não consegue dar conta das questões de pesquisa que solicitam, cada vez mais, aparatos teóricos menos inquisidores e pretensamente exaustivos quanto à descrição do ato de espectadorialidade¹.

O espectador ideal das narrativas complexas se caracteriza por exigir novas respostas criativas para o desejo de tomar parte nas histórias que acompanha. Nessa perspectiva, adota-se o princípio de que a problematização e a análise de produtos midiáticos seguem com grande relevância no âmbito de pesquisas e publicações acadêmicas precisamente por sua capacidade de revelar aspectos importantes da era que vivemos, uma vez que o entendimento acerca de como produzimos e consumimos produtos de entretenimento evidencia também os aspectos econômicos, culturais e sociais subjacentes ao consumo.

Assim como as teorias do espectador que o concebem como essencialmente passivo não se adequam como modelo de abordagem do nosso objeto, consideramos que a compreensão do engajamento da audiência não poderia se satisfazer com teorias generalizantes acerca do comportamento do público. Para Ivan Askwith (2007), ao contrário, elas devem partir da análise de como os programas específicos alcançaram um engajamento profundo. Segundo o autor, os discursos atuais em torno da televisão sugerem que o futuro da mesma depende de como ela será capaz de se reformular como um meio ativo. A partir disso, Askwith ressalta que já existem programas que desenvolvem uma série de estratégias a fim de estabelecer um modelo capaz de conquistar a participação da audiência. Assim, o autor considera que a investigação acerca das mudanças de conteúdo e forma realizada nesses programas bem-sucedidos pode nos ajudar a compreender como ocorre a conquista do engajamento contínuo.

Metodologicamente, nosso trabalho envolve pesquisa bibliográfica e videográfica para a coleta e análise de dados que subsidiam nossas considerações es-

¹ Nas teorias do cinema, o trabalho de Jean-Louis Baudry (1978) é o mais representativo dessa tendência de caracterização do espectador como passivo e entregue ao preenchimento da sua subjetividade pelos valores que o filme internalizaria nele, tão logo assumisse o lugar que lhe é atribuído na operacionalidade do dispositivo. Há uma ótima exposição das consequências desse pensamento, denominado genericamente de teoria do dispositivo, no posfácio da edição atualizada de *O Discurso Cinematográfico*, de Ismail Xavier (2005). David Bordwell (1996, p. 29-47), por sua vez, oferece o que ainda nos parece a melhor crítica contemporânea a esta teoria, articulando os seus argumentos a partir da psicologia cognitiva, de modo a detalhar as operações de cognição do espectador. Bordwell e outros autores cognitivistas demonstram que o ato de compreensão de um filme é ativo e exigente.

tético-formais sobre *Mr. Robot* e as relações que a série propõe ao espectador, de modo a engajar a audiência. No que se refere à pesquisa bibliográfica, entendemos que ela configura o ponto de partida para qualquer trabalho científico, sendo o caminho pelo qual embasamos as nossas análises. A pesquisa videográfica, por sua vez, é adotada como metodologia para a exploração de elementos gráficos e recursos narrativos da série.

O artigo começa pela apresentação das ideias de Jason Mittell (2012, 2015), com o intuito de expor características que marcam o fenômeno das narrativas complexas. Em seguida, recorre aos trabalhos de Angela Ndaliansi (2004) e Omar Calabrese (1999) para discutir a ideia de que o barroco é um estado trans-histórico ou uma forma estética que tem repercussões mais amplas do que as que poderiam ser localizadas unicamente no chamado barroco histórico dos séculos XVI e XVII. A partir disso, problematizamos o uso de recursos formais neobarrocos na mídia contemporânea, mantendo implícita a nossa seleção de *Mr. Robot* como um caso exemplar nesse sentido. Por fim, em diálogo com Henry Jenkins (1992, 2008), averiguamos a emergência de uma cultura participativa e o modo particular pelo qual ela reflete nas narrativas seriadas. Finalmente, passamos à análise de *Mr. Robot*, de modo a mostrar que as três perspectivas anteriores colaboram para o entendimento das questões que propusemos.

COMPLEXIDADE NARRATIVA E NEOBARROCO

Considerando a recente história da televisão, entende-se que a emergência dessa mídia como um espaço viável ao desenvolvimento de singularidade artística é assinalada especialmente pela incorporação de formas complexas à ficção seriada. Tal configuração teve como marco a exibição de *Twin Peaks* na década de 1990, mas já vinha sendo traçada nas décadas anteriores em programas como *Dallas*, *Dynasty* e *Hill Street Blues*. Esses primeiros programas já apresentavam em sua estrutura formas episódicas associadas a arcos seriados típicos das novelas. Assim, na medida em que essas mudanças eram acolhidas pela audiência, o modelo complexo avançava na programação.

Juntamente com a exibição de reconstituições dramáticas de crimes, das comédias do tipo sitcom e das competições em reality shows que povoam a programação da televisão americana, uma nova forma de entretenimento tem surgido nas últimas duas décadas, conseguindo sucesso de público e crítica. Tal modelo de storytelling para televisão se diferencia por usar a complexidade narrativa como uma alternativa às formas episódicas e seriadas que têm caracterizado a TV americana desde sua origem (MITTEL, 2012, p. 30).

Historicamente, essas mudanças funcionam como resposta tanto às inovações tecnológicas como também às mudanças no comportamento e no esforço necessário para se alcançar o público. O surgimento de invenções como o videocassete, o DVD e, mais recentemente, o Blu-Ray; a proliferação de *torrents* e serviços de *streaming*; e a possibilidade de pausar e rever cenas quadro a quadro transformam não só o modo de se consumir o conteúdo audiovisual, como são também aspectos que refletem no seu modo de produção, uma vez que obrigam os produtores a levar em conta que os conteúdos não apenas podem, como provavelmente serão revistos. Assim, evidencia-se a demanda por produções que ofereçam diversas camadas a serem exploradas quando os conteúdos são revisitados. Como resultado, emergem produtos com universos cada vez mais amplos e complexos, compostos por linhas narrativas difusas e geralmente dispersas em mais de uma mídia. Pode-se dizer que há uma expansão da própria noção do que é o texto televisivo.

As redes de TV começaram a perceber (e continuam a fazê-lo) que eles tinham que compreender o consumo de ficção televisiva como uma prática multi-plataforma. A transmissão tradicional era apenas um elemento disso, o que significa que as redes tiveram que fortalecer seus vínculos com o público (e, naturalmente, também os laços comerciais) através de novas redes de comunicação. Consequentemente, desenvolveram-se novas novas estratégias concentradas no prolongamento da história como um item comercial (GRANDIO; BONAUT, 2012, tradução nossa)²

Essas produções televisivas se tornam cada vez mais autoconscientes, dando origem a um modo de organizar narrativamente as imagens e sons que Jason Mittell nomeia de estética operacional. A referência do teórico norte-americano é o termo utilizado pelo professor e pesquisador Neil Harris, emérito da cadeira de história da arte da University of Chicago, para se referir aos truques do showman P.T. Barnum: "Harris sugere que as façanhas e truques de Barnum convidavam os espectadores a assumir uma estética operacional em que a fruição estava menos relacionada ao o que vai acontecer e mais a o que o motivou a fazer isso?" (MITTELL, 2012, p. 42). Daí que, nas séries de televisão complexas, trata-se também de fruir o modo pelo qual os acontecimentos narrativos são orquestrados, em vez de simplesmente mergulhar neles em busca de respostas para os conflitos da trama. A atenção do espectador recai, assim, sobre o funcionamento da engrenagem.

² The TV networks began to realize (and continue to do so) that they had to understand the consumption of television fiction as a cross-platform practice. Traditional broadcasting was just one element of this, meaning that networks had to strengthen their ties with the public (and naturally also commercial ties) through new communication networks. Consequently, they developed new strategies which focused on prolonging the story as a commercial item.

Mittell utiliza o termo barroco para explicar tais características das narrativas seriadas complexas, ao observar que as séries “descartam o estrito realismo em favor de uma consciência formal *barroca* pela qual assistimos ao processo de narração como máquinas, mais do que nos engajamos em sua diegese” (MITTELL, 2012, p. 44, tradução nossa, grifo nosso). A nosso ver, tal interpretação das narrativas complexas como operacionais, no sentido usado por Mittell, ajuda a explicar o alto grau de engajamento da audiência participativa de séries como *Mr. Robot*. A estética operacional cria sobressaltos não lineares no ato de acompanhamento de uma série, e desloca para as ações e decisões dos espectadores uma parte importante da experiência com a obra, uma vez que eles passam a se comportar como detetives e investigadores de pistas, e não apenas como recebedores de estímulos.

Desse modo, há uma reconfiguração das séries televisivas tendo em vista o fato de que grande parte da audiência está ali envolvida com o próprio desenvolvimento da narrativa. A atenção do espectador é direcionada para a construção, isto é, para o próprio ato de narrar, fazendo com que as séries televisivas se aproximem dos filmes de arte do cinema. Essa aproximação pode ser percebida a partir de um debate muito frequente sobre o significado de um cinema de arte como um modo narrativo específico, levantado por David Bordwell.

Para Bordwell, “o cinema de arte nos engaja não apenas para a construção da fábula [de uma narrativa], mas também nos instiga para o sentido da própria narração em curso” (2008, p. 165, tradução nossa³). A consciência formal barroca verificada por Mittell na ruptura das séries complexas com as convenções do realismo, portanto, encontra paralelo nas operações de distanciamento do espectador que produzem autoconsciência da narrativa também em certo cinema. Parece-nos, de fato, que há uma relação entre o barroco como forma estética e as estratégias de engajamento da audiência participativa na atualidade que deve ser melhor explorada pelas pesquisas atuais sobre cinema, televisão e narrativas.

Haveria outras fontes que nos permitem relacionar a ideia de barroco ao modo de audiência participativa de uma série complexa como *Mr. Robot*? Com efeito, convém diferenciar a apropriação do termo barroco, realizada por teóricos da cultura do final do século XX, daquela que, algumas décadas antes, ainda era utilizada apenas para nomear aspectos da cultura e da arte europeia que emergiram a partir da Contrarreforma Católica, no entremeio entre o final do Medievo e o início da era Moderna. Essa abordagem mais recente do termo, que emplacou o neologismo *neobarroco*, celebrou-se por meio do trabalho de autores guiados por projetos tão distintos como a

³ The art cinema engages us not only by asking us to construct the fabula action but also by teasing us to make sense of the ongoing narration.

releitura do marxismo frankfurtiano, como em Bolívar Echeverría (2011), ou o estudo ensaístico da literatura e da arte latino-americanas, como em Lezama Lima (2005) ou Severo Sarduy (1999), tendo ressonâncias no Brasil, em trabalhos muito referenciados como Affonso Ávila (1971) ou Haroldo de Campos (2004).

Há uma linha de assimilação do debate sobre o neobarroco que nos interessa especialmente no trabalho do semiótico italiano Omar Calabrese, um intérprete bastante profícuo da história dos signos e analista de produtos culturais e artísticos que publicou trabalhos de fôlego sobre as artes visuais e cultura de massa. Para Calabrese, escrevendo no final dos anos 1980, o neobarroco é uma qualidade formal presente em produtos culturais muito diferentes na vasta produção contemporânea, mas vinculados por meio de um duplo princípio: uma forma e um gosto específicos, que remetem diretamente a outros produtos culturais históricos formatados segundo os mesmos parâmetros.

A posição de Calabrese guarda relação com estudiosos clássicos do barroco, especialmente Heinrich Wölfflin (2000, 2010), de quem o semiótico reproduziu uma estrutura de análise organizada em pares conceituais que estariam aptos a descrever as qualidades formais dos objetos artísticos em análise. Se Wölfflin falava do clássico e do barroco como duas categorias matriciais que se sucedem na história da arte, Calabrese estipula nove pares de outros conceitos que seriam capazes de desdobrar a separação entre clássico e barroco *sem recair em um modelo metafísico-historicista de narrativa* sobre as transformações temporais da arte. Assim, o clássico e o barroco seriam “conjuntos de escolhas categoriais que podem ser vistas, ainda que por meio de resultados distintos, em toda a história da arte” (CALABRESE, 1987, p. 21). Por sinal, a desobrigação de reconstruir uma narrativa evolutiva sobre a arte, nas teorias do barroco, já tinha sido observada por Luciano Anceschi (1991, p. 36), para quem os conceitos aventados por Wölfflin eram categorias que “encontram sua fundamentação em um constante processo de abstração da cultura pelo desenvolvimento histórico, destacando aspectos típicos da arte e do gosto”.

Não pretendemos aprofundar, neste artigo, uma exposição sobre os fundamentos teóricos de Omar Calabrese. Nosso interesse diz respeito, antes, à influência que o autor italiano mantém sobre a atuação de outros analistas da cultura contemporânea, que têm trabalhado em anos recentes com objetos atuais, e direcionado o debate sobre o neobarroco para o âmbito da arte e do entretenimento relacionados à tecnologia. O importante é absorver de Calabrese uma abertura epistemológica para o estudo destes objetos da cultura contemporânea, fazendo notar que a sua alternativa teórica resolve de maneira satisfatória algumas questões geralmente associadas à prática acadêmica

de análise de tais objetos. Uma delas é a da frequente inscrição das obras em uma suposta pós-modernidade cultural, valendo aqui a observação de que, ao adotar o termo neobarroco, Calabrese estava justamente evitando as controversas proposições sobre um *pós* que indicassem a superação da modernidade. Já em 1987, portanto, *A Idade Neobarroca* propunha uma alternativa ao uso desgastante do termo pós-moderno, ao mesmo tempo que desenvolvia um modelo de apreciação e compreensão dos produtos culturais verdadeiramente independente de uma teleologia⁴.

Na linha que descrevemos acima, uma autora que tem realizado ótimas releituras da teoria do neobarroco de Omar Calabrese é Angela Ndalianis, vinculada atualmente ao *Centre for Transformative Media Technologies* da *Swinburne University of Technology*, de Melbourne, na Austrália. Tendo como foco de pesquisa elementos da cultura de entretenimento, tais como jogos, filmes, séries de televisão, histórias em quadrinhos e parques temáticos, Ndalianis vincula o estudo dessas mídias à noção de uma manifestação trans-histórica do barroco. Ademais, a autora entende tal vínculo não como um caso de repetição ou imitação da arte, mas como resultado de transformações tecnológicas do nosso tempo:

Como no caso do barroco do século XVII, a expressão atual do neobarroco emergiu logicamente como resultado de transformações sistêmicas e culturais, que são o resultado da ascensão de conglomerados, dos interesses multimídias e da nova tecnologia digital. A transformação cultural deu origem à forma neobarroca. O neobarroco articula o espacial, o visual e o sensorial de maneiras paralelas ao dinamismo da forma barroca do século XVII, mas esse dinamismo é expresso em formas tecnologicamente diferentes daquelas do século XVII. Nas últimas três décadas em particular, nossa cultura foi seduzida por formas visuais que dependem de sistemas perceptuais barrocos: sistemas que sensorialmente engajam o espectador de modos que sugerem um paralelo mais completo e complexo entre nossa era e o barroco do século XVII. (NDALIANIS, 2004, p.17, tradução nossa⁵)

4 Esse detalhe chama a atenção do leitor atual de Calabrese, uma vez que se trata de responder antecipadamente a críticas que, hoje, se tornaram muito mais comuns em relação aos excessos e precariedades da discussão sobre o pós-moderno. Em *Sobre a História do Estilo Cinematográfico*, por exemplo, David Bordwell rejeita a perspectiva pós-moderna questionando a seriedade das suas objeções às *grandes narrativas* da história da arte. Afinal, a própria ideia de um *pós* como algo que necessariamente sucede ao *moderno* implicaria em uma relação temporal de sucessão que não pode ser revertida no discurso dos teóricos pós-modernos; e se essa relação é necessária, não faz sentido apregoar o fim de narrativas ordenadas por algum grau de causalidade.

5 As was the case with the seventeenth-century baroque, the current expression of the neo-baroque has logically emerged as a result of systemic and cultural transformations, which are the result of the rise of conglomeration, multimedia interests, and new digital technology. Cultural transformation has given birth to neo-baroque form. The neo-baroque articulates the spatial, the visual, and the sensorial in ways that parallel the dynamism of seventeenth-century baroque form, but that dynamism is expressed in guises that are technologically different from those of the seventeenth-century form. In the last three decades in particular, our culture has been seduced by visual forms that are reliant on baroque perceptual systems: systems that sensorially engage the spectator in ways that suggest a more complete and complex parallel between our own era and the seventeenth-century baroque.

No neobarroco, de modo geral, verificamos uma recusa em respeitar os limites do quadro que contém a ilusão (NDALIANIS, 2004), o que nos leva de volta à problematização das narrativas audiovisuais televisivas, na medida que objetos de estudo - como a série *Mr. Robot* - podem ser pensados em função das suas propriedades formais e estilísticas. Com efeito, do ponto de vista da linguagem audiovisual e da narratologia, o neobarroco televisivo se caracteriza pela criação de universos ficcionais expandidos para diversas mídias, promovendo hibridismos entre diferentes formatos e meios, com uma produção de sequências narrativas teoricamente infinitas a partir de histórias básicas, envolvendo *prequels* e outras histórias satélites em torno de um texto principal. Tudo isso se alinha à exibição de um virtuosismo técnico e artístico que "reflete um desejo dos criadores de serem reconhecidos por levarem uma forma de entretenimento a novos limites" (NDALIANIS, 2004, p. 25, tradução nossa⁶).

Assim, com a ampla proliferação atual de novas mídias e formatos de entretenimento, percebe-se a formação de um cenário no qual a sustentação dos modelos tradicionais é constantemente desafiada. No que se refere à televisão, há uma relação implícita entre o público que consome a programação e os anunciantes que, para alcançar tal público, tornam-se os financiadores daqueles programas. Entretanto, junto com o aumento no número absoluto de canais nas últimas décadas, e também com a consequente redução da audiência de qualquer programa, sobreveio ultimamente uma lógica de produção que valoriza o telespectador engajado e participativo. Parte disso se deve ao fato de que, embora o público esteja cada vez mais disperso em um grande número de canais e mídias, não tardou a se reconhecer que, para garantir a viabilidade econômica de uma série de televisão não era preciso um público extremamente grande, bastando a fidelização de um público pequeno, *mas dedicado* (MITTELL, 2012).

Nesse contexto, segmentos específicos do público ganham notoriedade ao aderirem às propostas dos programas. Essa segmentação do público, que o qualifica de maneira diferente frente aos emissores, é comentada por Henry Jenkins em *Cultura da Convergência*, junto a considerações sobre o cenário midiático que o avanço tecnológico das últimas décadas impulsionou. Os fãs representam "um novo tipo de comunidade cultural, onde a filiação é voluntária e baseada em padrões comuns de consumo, modos comuns de leitura e relativos a textos populares" (JENKINS, 1992, p. 278, tradução nossa⁷). Entende-se que essa forma de organização constitui uma cultura complexa e multifacetada que emerge em um contexto de convergência, tratando-se efetivamente de uma *fandom culture*, inerente e subjacente à produção de quase toda narrativa seriada

6 [...] reflects a desire of the makers to be recognized for taking an entertainment form to new limits.

7 [...] a new type of cultural community, where affiliation is voluntary and based on common patterns of consumption, common ways of reading and relating to popular texts [...].

televisiva nos dias atuais. A partir das considerações de Jenkins, podemos inferir que a tecnologia deve ser vista como uma propulsora dessas mudanças, mas de modo algum a sua única agente. Não é apenas o aparato técnico disponível que leva ao surgimento da atual cultura de fãs. O que as pessoas decidem fazer com este aparato é ainda mais importante para isso.

Falamos, assim, de um público que possui recursos para acessar facilmente a história dos gêneros e formatos, entender suas conformações e superações, além de identificar tendências, repetições e inovações (SILVA, 2014). Esse olhar treinado da audiência é valorizado pelos escritores que se arriscam em roteiros cada vez mais complexos, com a convicção de que a experiências prévias do público permite que o mesmo entenda as peripécias narrativas executadas no programa.

Este formato de programação demanda um processo ativo e atento de entendimento com o objetivo de decodificar tanto histórias complexas quanto os modelos de storytelling oferecidos pela televisão contemporânea. O público tende a aderir a programas complexos de uma forma muito mais apaixonada e comprometida do que à maior parte da programação da televisão convencional. (MITTELL, 2012, p.36).

Nessa conjuntura, percebemos que a relação público e narrativas complexas apresenta um caráter dual marcado por: produções que demandam um público dedicado e audiências que buscam desafios narrativos dignos de sua dedicação. A combinação desses dois elementos, no entanto, está longe de compor uma equação perfeita. Assinalamos que tal modelo não é garantia de qualidade artística ou sucesso, já que “complexidade e valor não se implicam mutuamente” (MITTELL, 2012, p. 31). Além disso, também não há uma relação obrigatória de causa e efeito entre as estratégias de incentivo à participação da audiência e o real engajamento da mesma.

Com base nisso, iniciamos a análise de *Mr. Robot*. Nosso foco será a utilização de recursos formais na produção da série que estabelecem um padrão de participação da audiência coerente com a nova condição dos espectadores da atualidade - mais ativos e predispostos a se engajarem. Entendemos que esse chamado ao engajamento dos espectadores afina-se ao caráter neobarroco da obra, e se realiza apoiando-se no princípio da complexidade narrativa, já identificada como um aspecto dos produtos culturais neobarrocos por Omar Calabrese nos anos 1980, e reiterada tanto pelas pesquisas recentes de Jason Mittell como pelas de Angela Ndalianis.

MR. ROBOT

Mr. Robot (2015) é uma série televisiva criada por Sam Esmail, com produção e exibição pela emissora norte-americana *USA Network*. A história tem como protagonista Elliot Alderson (Rami Malek), um jovem programador que se divide entre o trabalho com segurança cibernética e suas ações como hacker vigilante. Extremamente introvertido, o personagem compartilha seus pensamentos e frustrações com o espectador como se estivesse conversando com um amigo imaginário. A partir disso, são criadas estratégias para que ao longo da narrativa o público assuma o papel de amigo de Elliot e se sinta parte da história contada na série.

O enredo se desenvolve em função de um longo arco, construído em torno de uma ação criminosa na qual os principais personagens se envolvem. Trata-se de um plano elaborado por *Mr. Robot*, líder de um grupo hacker denominado *fsociety*, que conta com a participação do protagonista. O grupo acredita que pode iniciar uma revolução a partir da deleção dos registros de débitos de um único mega conglomerado, tendo como objetivo uma redistribuição universal do dinheiro. O conglomerado é chamado de *E Corp*, sendo caracterizado como uma instituição detentora de nada menos que 70% dos débitos de consumo e empréstimos estudantis realizados no mundo.

Do ponto de vista estilístico, *Mr. Robot* desenvolve um *schemata* bastante peculiar, optando por composições de planos que refletem o conteúdo da narrativa ao mesmo tempo que vão contra um padrão clássico de equilíbrio dos elementos (a regra dos terços) ou de utilização de um *headroom* em planos individuais dos personagens. Como observa Jacques Aumont (2004, p. 109-38) em seu interessante estudo sobre o desenquadramento, o padrão clássico de composição divide o quadro com duas linhas horizontais e duas linhas verticais, criando uma grade com nove quadrantes que serve como base para posicionar os elementos que mais chamam a atenção do observador. O uso do *headroom*, por sua vez, consiste em guiar-se por um princípio de posicionamento da cabeça do personagem de modo que não haja espaços vazios que deem a impressão de carência ou de excesso em seu entorno.

Essas duas regras de composição são convenções vastamente utilizadas no cinema narrativo, como atestam Bordwell, Staiger e Thompson (1985) em suas análises do estilo clássico. Não é diferente no universo do audiovisual, ainda que ele tenha sido influenciado pela redução do tamanho das telas e pela mudança de textura da imagem a partir do surgimento do vídeo. Entre as mudanças estilísticas que o advento da digitalização ocasionou, podemos relacionar a aproximação dos objetos à câmera e o emprego ostensivo de planos próximos dos personagens. No entanto, pelo menos em produtos audiovisuais narrativos de ampla difusão, como as séries televisivas, o equilíbrio da composição e o emprego de *headroom* não deixaram de ocorrer.

Mr. Robot é um ponto fora da curva nesse aspecto, uma vez que a série rompe com as regras acima para construir esquemas desequilibrados, dobrados e por vezes retorcidos, notadamente barrocos, no sentido que Ndalianis dá a esse termo, quando acusa o ímpeto do estilo para desrespeitar os limites do *frame*. Os personagens de *Mr. Robot* estão quase sempre posicionados no canto inferior da tela e cercados por um grande espaço negativo. Isso retém o foco de atenção para as bordas do quadro, exatamente como supõe a regra dos terços. No entanto, a regra é subvertida pela instabilidade da composição, que não oferece pontos de vista objetivados, mas sim molduras forçadas e desviantes, como se os personagens não pertencessem ao espaço da diegese. Nota-se também a recorrência de espaços vazios que parecem aprisionar os personagens, repelindo-os para fora do quadro, mesmo quando estão em situação de diálogo. Nesse passo, a composição diferenciada de *Mr. Robot* se estabelece como um fator causador de estranhamento, obrigando o olhar do espectador a se acomodar ao desrespeito com o *frame*.

No âmbito da narrativa, Elliot logo se revela um protagonista mentalmente instável e um narrador em quem não podemos confiar. Isto resulta em linhas de eventos causais que constantemente traem a audiência, acentuadas pelo emprego do estilo perturbador, para não dizer literalmente 'dopado', que introjeta, na linguagem audiovisual, a confusão mental do *hacker* narrador. O que se vê em tela é principalmente a mente do protagonista, que se comporta de modo semelhante a um computador. Os percalços psicológicos que o personagem enfrenta são representados como *bugs* em um sistema, apoiando-se na temática cibernética para dar vazão a estados mentais abstratos, especialmente sedutores para os fãs de tecnologia.

As características de *Mr. Robot* apontadas acima ganham força pelo fato de que a série é assinada por um diretor. Uma vez que a televisão é consagrada como um grande palco para roteiristas, é notável que, na maioria das produções, os responsáveis por direção e fotografia sejam alterados de um episódio para o outro, ao passo que o roteiro costuma ser criado por um mesmo grupo de roteiristas, sob a liderança de um ou mais roteiristas principais. Em *Mr. Robot*, Sam Esmail e Tod Campbell permanecem majoritariamente na direção e na fotografia respectivamente, ao passo que há uma variação muito maior de responsáveis pelo roteiro. Embora não seja uma razão exclusiva, esse fator endossa a coerência estilística da série, potencializado a esquematização de planos não domesticados pelo estilo clássico. Acreditamos que esse fator também reflete na própria elaboração da complexidade narrativa, incentivando o fluxo de dissociações que circunda o protagonista e impulsiona a audiência para o acompanhamento dos arcos curtos e longos que, por várias vezes, sofrem inflexões consideráveis, recusando

a linearidade e dificultando o acompanhamento da fábula.

Exemplos de orquestração dessa complexidade podem ser observados na vinheta de abertura da série, em que os nomes dos episódios sempre têm um significado à parte. Vemos aqui um ponto muito singular de atração dos espectadores contemporâneos, decididamente ativos e propensos a se engajarem em ações que estendem a experiência com a série para muito além da simples apreciação do produto audiovisual. Mesmo na atual época de complexificação narrativa, é provável que a maior parte das séries opte por uma vinheta de abertura fixa, que pode ser alterada de uma temporada para a outra.

Fugindo a esse padrão, *Mr. Robot* adota a exibição de vinhetas nas quais apenas o nome da série se repete, seguido pelo nome de seu criador, em quadros que possuem conexões com algum elemento central do enredo de cada episódio. Cada título de episódio tem um termo técnico relacionado a algum *hack* executado no enredo, bem como alguma característica relacionada a um personagem, cabendo ao público *decifrar* essas referências. A identificação dos episódios⁸ se parece mais com a nomeação de programas de computador do que com a atribuição de títulos a episódios de uma série. Em outras séries os episódios são identificados com o número da temporada seguido do número do episódio. Por exemplo, o episódio (*episode*) número dois da primeira temporada (*season*) de uma série convencional é identificado com a sigla S1E2. Em *Mr. Robot*, por sua vez, o mesmo episódio seria identificado como 1.1. A numeração da temporada e dos episódios são assimiladas em uma espécie de renovação das versões do primeiro programa, exatamente como no desenvolvimento de *softwares*. Assim, temos um episódio 1 (1.0); 2 (1.1); 3 (1.2) e assim por diante.

⁸ Em *Mr. Robot* a identificação dos títulos de episódios nunca é exibida durante o tempo de série. No entanto, tais títulos são divulgados no site e em outros canais oficiais do programa. Além disso, esses títulos são replicados em sites de avaliação e crítica como o *IMDb* e *Rotten Tomatoes*, juntamente com *wikis*, fóruns, redes sociais, grupos e outras iniciativas de fãs. Após a divulgação dos títulos é comum encontrar discussões em muitos desses mesmos canais a respeito do significado desses títulos e como eles se relacionam com a narrativa assistida.



Fonte: *Mr. Robot* (1º, 2º, 3º e 4º episódio), 2015.

À medida que a narrativa de *Mr. Robot* avança, é possível notar também a inserção de novos acontecimentos e perspectivas que obrigam o público a reconsiderar a história como um todo. Segundo Ndalianis (2004) trata-se de uma manifestação no plano da narrativa de um processo de perfuração do quadro (*perforation of the frame*) que se desenvolve para além dos limites dos planos individuais. Os inícios e finais ocultos da narrativa são exemplos desse processo. Essa flutuação da linearidade narrativa, que exige deslocamentos da atenção do espectador e um esforço efetivo de deciframento, promove uma experiência estética marcada por dobras e rebuscamentos.

Em *Mr. Robot*, assim como em outras narrativas complexas, os roteiristas não se preocupam em fazer da compreensão um processo facilitado para o espectador. Na verdade, a confusão proposital não apenas é aceita, como também bem-vinda. Exemplificando essa característica das narrativas seriadas contemporâneas, *Mr. Robot* lança o espectador em labirintos narrativos. Essa configuração pode ser entendida como um jogo no qual somos convidados a experimentar o prazer de nos perdermos a fim de vivenciar “o prazer de descobrir onde estamos. Ambos os prazeres consistem em substituir Intertextualidade, Labirintos e ordem Neobarroca por, na primeira fase, anulação e, na segunda, reconstrução” (CALABRESE, 1992, p. 133, tradução nossa⁹ apud NDALIANIS, 2004, p. 105).

Ao longo das três temporadas já lançadas, a série *Mr. Robot* foi distribuída em uma lógica multiplataforma, juntamente com outros produtos complementadores de

9 [...] pleasure of discovering where we are. Both these pleasures consist of substituting Intertextuality, Labyrinths, and the (Neo-)Baroque order by, in the first phase, annulment and, in the second, reconstruction.

seu universo ficcional, dispersos em mídias distintas. No que tange à série em si, a distribuição do conteúdo se deu em um grande número de plataformas de vídeo *on demand* (VoD), o que libera os consumidores dos regimes temporais e físicos que a televisão lhes impunha. Nesse novo padrão de recepção e consumo, as séries podem ser vistas onde, quando e como o telespectador quiser (ZACCONE, 2011). A expansão do universo ficcional de *Mr. Robot* em uma lógica transmídia, por sua vez, conta com uma cena da série lançada como experiência em realidade virtual; com o filme *The Careful Massacre of the Bourgeoisie*, que, no contexto da série, inspira a criação da máscara utilizada pelo grupo *fsociety*; com o lançamento do livro *eps1.91_redwheelbarr0w.txt*, que corresponde ao diário do protagonista escrito em alguns episódios da série; com um *puzzle game*, e ainda com a previsão para lançamento de uma HQ que conta a história de como a *fsociety* se formou.

Estes produtos incentivam um modelo de *fandom* forense, termo adotado por Jason Mittell para caracterizar um tipo de consumo que se assemelha a uma investigação policial. Nesse contexto, os consumidores são encorajados a integrar um processo de busca e análise permanente sobre o universo ficcional de *Mr. Robot*. Cabe ao fã da série traçar e decifrar as linhas narrativas espalhadas em diversos meios, o que exige um alto grau de dedicação para conhecer e assimilar um grande número de produtos.

Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica (JENKINS, 2009, p.49)

No contexto descrito acima por Jenkins, a maioria dos conteúdos transmídia atende a uma ou mais das seguintes funções: oferecimento de *backstory*, revelando o passado de algum personagem ou grupo; mapeamento do mundo/universo; apresentação da perspectiva de outros personagens sobre a ação; aprofundamento do envolvimento do público (JENKINS, 2011). Com base nisso, os produtos que envolvem o universo de *Mr. Robot* podem ser classificados da seguinte forma:

Quadro 1: Produtos que compõem o universo transmídia da série televisiva *Mr. Robot*¹⁰

| Produto | Função |
|---|--|
| Experiência em realidade virtual | Aprofundamento do envolvimento |
| The Careful Massacre of the Bourgeoisie (Filme) | Oferecimento do <i>backstory</i> |
| Eps1.91_redwheelbarr0w.txt (Livro) | Oferecimento de <i>backstory</i> /Aprofundamento de envolvimento |
| Puzzle Game | Aprofundamento do envolvimento |
| HQ | Oferecimento de <i>backstory</i> |

Observamos, assim, que a série *Mr. Robot* é apresentada como texto primário, cercado de diversos textos satélites que a promovem em outras plataformas (SMITH, 2009). Todos esses conteúdos passam a fazer parte da experiência do público, e dificilmente podem ser completamente compreendidos isoladamente. O texto principal deve oferecer ao espectador tradicional uma experiência interessante e desejável por si só, já que uma pequena parcela da audiência é que tende a ingressar nos conteúdos satélites. Mesmo assim, a expansão do universo ficcional, que desdobra a experiência, é assegurada como uma dimensão elementar da concepção de *Mr. Robot*. O entretenimento proporcionado pela série não limita a compreensão do público, e o entretenimento que pode ser aproveitado pela experiência com os demais produtos é uma opção, não uma obrigação para o espectador.

Em nossa análise de *Mr. Robot* também foram observadas estratégias de marketing que merecem ser comentadas em particular, uma vez que elas se conectam diretamente com o padrão de complexidade narrativa que estamos discutindo. Trata-se de campanhas promocionais realizadas em eventos que se relacionam ao universo ficcional da série, como a *Comic Con* e a *SXSW (South by Southwest)*. Vemos aqui a emergência do princípio neobarroco segundo o qual são construídos "espetáculos que estrategicamente tornam ambíguos os limites que distinguem a realidade da ilusão" (NDALIANIS, 2004, p. 28, tradução nossa¹¹).

Além disso, de modo a criar um universo verossímil e efetivamente conectado, *Mr. Robot* tira proveito da cibernética, fazendo com que cada link, IP, *QR Code* ou código de barra presente na série também exista no mundo real. Na maioria das vezes, acessar um site mostrado em uma obra fictícia não leva a lugar algum. Em *Mr. Robot*, ao contrário, todo link inserido na diegese tem o propósito de mobilizar a audiência para que ela o

¹⁰ Quadro elaborado pelos autores com dados de Henry Jenkins coletados em: <http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html/>

¹¹ [...] constructs spectacles that strategically make ambiguous the boundaries that distinguish reality from illusion.

abra em um navegador, continuando a experiência com a obra na internet e, portanto, fora da diegese. Ao acessar esses endereços disponibilizados na série, o usuário pode experimentar alguns dos *hacks* usados em *Mr. Robot*, bem como resolver problemas, encontrar conteúdos extras ou ajudar na revolução que o grupo *hacker* tenta fazer. Esse tipo de artifício exemplifica muito bem o que Jason Mittell nomeou de *drillability* em seus estudos sobre a complexidade narrativa:

Talvez precisemos de uma metáfora diferente para descrever o engajamento com a complexidade narrativa. Podemos pensar em alguns programas como "perfuráveis" ao invés de "espalháveis". Eles encorajam um modelo de *fandom* forense que incentiva os espectadores a cavar mais fundo, sondando a superfície para entender a complexidade da história e sua narrativa. Esses programas criam ímãs para o engajamento, estabelecendo a audiência nos mundos das histórias e os estimulando a perfurar para descobrir mais. (MITTELL, 2009, s/p., tradução nossa¹²)

Assim como Ndalians, portanto, Jason Mittell também recorre à metáfora da perfuração para descrever essa inclinação das séries a não terem limites bem definidos (no sentido de um início e um final da experiência), pois algumas séries, como nos parece ser o caso de *Mr. Robot*, inspiram o público tanto a perfurar (*to drill*) como a espalhar (*to spread*). Ao inserir diversas camadas a serem desvendadas pelos fãs, *Mr. Robot* se torna, de fato, uma série mais 'perfurável'. Isso significa que, embora seja possível acompanhar a série apenas assistindo aos episódios, é importante que o espectador mais engajado tenha um número maior de conteúdos disponíveis para serem explorados.

O segundo termo (*to spread*), por sua vez, diz respeito à tendência para consumo de produtos de entretenimento identificada por Henry Jenkins. Segundo o autor, as mensagens se espalham tal como um vírus se espalha em um organismo. A partir disso, Mittell explica que a mídia 'espalhável' (*spreadable*) incentiva ondulações horizontais, atraindo um maior número de olhares e sem encorajar, necessariamente, um engajamento mais profundo e a longo prazo. A mídia 'perfurável' (*drillable*), por outro lado, envolve um número menor de pessoas, mas ocupa um maior tempo em suas vidas exigindo mais energia para encontrar um caminho vertical para a exploração profunda do conteúdo narrativo. Uma narrativa complexa pode certamente provocar os dois tipos de consumo. Todavia, as particularidades da mídia perfurável são mais

12 Perhaps we need a different metaphor to describe viewer engagement with narrative complexity. We might think of such programs as drillable rather than spreadable. They encourage a mode of forensic fandom that encourages viewers to dig deeper, probing beneath the surface to understand the complexity of a story and its telling. Such programs create magnets for engagement, drawing viewers into the storyworlds and urging them to drill down to discover more.

importantes para gerar complexidade, já que a sua estrutura, por si só, demanda um tipo de engajamento muito mais exigente, profundo, marcado pela presença de um número maior de curvas e dobras - e, portanto, um engajamento mais complexo.

CONCLUSÃO

No contexto atual de cultura participativa e complexidade narrativa, é preciso um olhar atento para casos específicos que se tornaram exemplo de sucesso na exploração das inúmeras possibilidades disponíveis para a produção de entretenimento. Em *Mr. Robot*, analisamos a combinação de estratégias há muito conhecidas que se associam a recursos modernos que o desenvolvimento e o avanço da cultura digital passaram a oferecer.

Desse modo, além de elementos que fazem com que o espectador se sinta desafiado e maravilhado com o estilo e a forma das narrativas complexas, séries como *Mr. Robot* também se dedicam a cunhar experiências diversas a partir do seu universo ficcional, modulando de uma maneira particular as suas próprias normas de complexidade. No caso desta série, a cultura *hacker* e outros elementos pertencentes à diegese são aproveitados para o desenvolvimento de estratégias neobarrocas que tencionam o estilo, a fim de atender ao interesse do espectador contemporâneo por engajamento e envolvimento profundo com a construção das narrativas.

Ao optar por um modelo narrativo complexo, *Mr. Robot* já passa a exigir do seu público um maior comprometimento. Ao vincular este comprometimento ao conhecimento específico de temas que compõem a história, a série realiza a complexidade de maneira coerente e inventiva. Nas narrativas complexas, convém surpreender a audiência e recompensá-la de algum modo pelo esforço empreendido nas séries, gerando assim uma fidelização decisiva para garantir a própria continuidade da série, ou, nos casos de maior sucesso, para amplificar consideravelmente o seu culto no ambiente de fãs que se aprimora cada vez mais, já que impulsionado pela capilaridade dos fóruns e redes de debate sobre séries e filmes.

As estratégias de engajamento que oferecem aos fãs um maior número de informações em *Mr. Robot*, colaborando para a construção de uma experiência de entretenimento diferenciada, são alguns dos recursos possíveis para essa finalidade. Não caberia dizer que há uma relação obrigatória de causa e efeito entre os incentivos da série e a adesão real dos fãs à sua proposta. Mas esse não é o ponto decisivo. O que tais recursos de complexificação fazem é incentivar e possibilitar que, caso o público queira aderir à proposta, eles possam fazê-lo. E quando isso ocorre, é possível esperar que a expansão do universo ficcional não encontre limites. Sempre haverá elementos novos a serem explorados, garantindo que a (hiper-)atividade do espectador contemporâneo se realize.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Tradução de Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

ASKWITH, Ivan D. **Television 2.0: Reconceptualizing TV as an Engagement Medium**. 174 f. Dissertação (Mestrado em Ciência em Estudos de Mídia Comparativa). Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts, 2007. Disponível em: <<http://cmsw.mit.edu/television-2-0-tv-as-an-engagement-medium/>>. Acesso em: 24 set. 2017.

AUMONT, Jacques. De um quadro e a outro: a borda e a distância. In: _____. **O Olho Interminável**: cinema e pintura. São Paulo: Cosac Naify, 2004, p. 109-38.

ÁVILA, Affonso. **O Lúdico e as Projeções do Mundo Barroco**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

BAUDRY, Jean-Louis. **L'Effet Cinéma**. Paris: Éditions Albatros, 1978.

BORDWELL, David. La actividad del observador. In: _____. **La Narración en el cine de ficción**. Barcelona/Buenos Aires/México: Editorial Paidós, 1996, p. 29-47.

BORDWELL, David. **Poetics of Cinema**. New York: Routledge, 2008.

BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. **The Classical Hollywood Cinema**: film style and more of production to 1960. New York: Columbia University Press, 1985.

CALABRESE, Omar. **La era neobarroca**. Madrid: Cátedra, 1999.

CAMPOS, Haroldo de. Barroco, Neobarroco, Transbarroco. In: DANIEL, Cláudio. **Jardim de Camaleões: a poesia neobarroca na América Latina**. São Paulo: Iluminuras, 2004. (Prefácio.)

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Tradução de Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

ECHEVERRÍA, Bolívar. **La Modernidad de lo barroco**. México D.F.: Ediciones Era, 2011.

ESMAIL, S. **Mr. Robot**. Prod. Universal Cable Productions, Anonymous Content, Esmail Corp. 2015 (Em produção.)

GRANDIO, María del Mar; BONAUT, Joseba. Transmedia audiences and television fiction: A comparative approach between Skins

(UK) and El Barco (Spain). **Participations Journal of Audience & Reception Studies**, vol. 9, ed. 2, p. 585 – 574, nov. 2012.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. **Transmedia 202: Further Reflections**. [s.l.]: Confessions of an Aca-Fan, 2011. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html/>. Acesso em: 03 de jul. 2018.

_____. **Textual poachers: television fans & participatory culture**. New York; London: Routledge, 1992.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIMA, José Lezama. **La Expresión Americana**. Edição por Irlemar Chiampi. México: FCE, 2005.

MITTELL, Jason. **Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea**. Revista MATRIZES, São Paulo, n. 2, p. 29-52, jan./jun. 2012.

_____. **Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling**. New York: University Press. 2015.

_____. **To Spread or to Drill?** [s.l.]: Just TV, 2009. Disponível em: <<http://justtv.wordpress.com/2009/02/25/to-spread-or-to-drill/>>. Acesso em: 18 set. 2017.

_____. **Forensic Fandom And The Drillable Text** [s.l.]: Spreadable Media, 2009. Disponível em: <<http://spreadablemedia.org/essays/mittell/#.Whv6ELQ-ei5/>>. Acesso em: 22 out. 2017.

NDALIANIS, Angela. **Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment**. London: MIT Press, 2004.

SARDUY, Severo. **Obra Completa**: edición crítica. Organização de Gustavo Guerrero e François Wahl. Madrid; Buenos Aires: ALLCA, 1999.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. In: **Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica**. ISSN 1982-2553, [S.l.], n. 27, jun. 2014. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/15810>>. Acesso em: 29 set. 2017.

SMITH, Aaron. **Transmedia Storytelling In Television 2.0**. Strategies for Developing Television Narratives Across Media Plataforms. Disponível em: <<http://sites>>.

middlebury.edu/mediacp/files/2009/06/Aaron_Smith_2009.pdf>. Acesso em: 24 set. 2017.

XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico**: a opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

WÖLFFLIN, Heinrich. **Conceitos fundamentais da história da arte**: o problema da evolução dos estilos na arte mais recente. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

WÖLFFLIN, Heinrich. **Renascença e Barroco**: estudo sobre a essência do estilo barroco e a sua origem na Itália. Tradução de Mary Amazonas Leite de Barros e Antonio Steffen. São Paulo: Perspectiva, 2010.

ZACCONE, Emanuela. TV series and Social Network marketing: The Audiovisual Text as a Wider Experience, In: M. Pérez Gómez (org.).

Previously On: Interdisciplinary studies on TV Series in the Third Golden Age of Television. Sevilla: Frame, 2011, p. 387-403.