



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL
BACHARELADO EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS

JOSÉ DANIEL LIMA DE OLIVEIRA

**MANIPULAÇÃO TEMPORAL: UMA ANÁLISE SOBRE A
CONSTRUÇÃO DO TEMPO NARRATIVO EM DARK**

FORTALEZA

2020

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS**

JOSÉ DANIEL LIMA DE OLIVEIRA

**MANIPULAÇÃO TEMPORAL: UMA ANÁLISE SOBRE A
CONSTRUÇÃO DO TEMPO NARRATIVO EM DARK**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais, curso da Universidade Federal do Ceará (UFC) – Campus do Pici, Fortaleza.

Orientador: Prof. Dr. Adriano Oliveira

FORTALEZA

2020

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

O47m Oliveira, José Daniel Lima de.

Manipulação temporal: Uma análise sobre a construção do tempo narrativo em Dark / José Daniel Lima de Oliveira. – 2020.

69 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2020.

Orientação: Prof. Dr. Adriano Anunciação Oliveira.

1. Narrativa. 2. Efeitos visuais. 3. Montagem. 4. Flashback. 5. Flashforward. I. Título.

CDD 302.23

JOSÉ DANIEL LIMA DE OLIVEIRA

**MANIPULAÇÃO TEMPORAL: UMA ANÁLISE SOBRE A
CONSTRUÇÃO DO TEMPO NARRATIVO EM DARK**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais, curso da Universidade Federal do Ceará (UFC) – Campus do Pici, Fortaleza.

Orientador: Prof. Dr. Adriano Oliveira

Aprovado em: __/__/____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Adriano Anunciação Oliveira
Universidade Federal do Ceará

Prof. Me. Neil Armstrong Rezende
Universidade Federal do Ceará

Prof. Dr. Natal Anacleto Chicca Junior
Universidade Federal do Ceará

Aos meus pais, Meire e Diniz.

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, Adriano Oliveira, que confiou em mim e foi um alicerce muito importante para que eu fosse capaz de alcançar essa conquista.

À Karine Almeida, amiga e melhor presente que ganhei na graduação.

À minha família, que sempre me apoiou incondicionalmente.

There's something about just knowing when it's
right - Lady Gaga

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo desenvolver um infográfico que represente a trajetória temporal do personagem principal de *Dark* (2017-2020) e um diagrama para simbolizar a narrativa da série alemã. Na metodologia, inicialmente, é feita uma revisão histórica sobre os conceitos de narrativa, distinguindo a sua presença na literatura (especialmente durante movimentos como o formalismo russo e o estruturalismo francês) e no cinema (desde os primeiros registros cinematográficos). Em seguida, com o intuito de compreender como a temporalidade é abordada em obras audiovisuais, há um estudo focado nos filmes “Doze macacos” e “*La Jetée*”, ambos conhecidos como fortes referências ficcionais que abordam viagens no tempo. Além disso, foi necessário compreender conceitos como *flashbacks* e *flashforwards*, montagem e *VFX*. Dessa forma, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, objetivando assimilar como esses recursos filmicos são importantes para a construção de uma narrativa, principalmente as que abordam manipulação temporal. Como definido nos objetivos do projeto, é feita uma análise detalhada de todos os episódios de *Dark* para traçar o perfil de cada personagem, além de uma investigação das técnicas que foram usadas, conectando com os conceitos abordados durante o primeiro momento. As ilustrações surgem como uma maneira de apresentar ao leitor e ao espectador um esquema visualmente simplificado da narrativa. São diversos os eventos que acontecem na série ao decorrer das temporadas, havendo a possibilidade que seja complexo para o público estabelecer as principais conexões imaginadas pelos criadores. O infográfico e o diagrama presentes nesta monografia foram pensados para serem elementos visuais que representam o entendimento sobre o processo criativo e a originalidade na montagem de filmes e séries. Ambas as formas podem ter diversos anos de diferença entre suas produções, porém são relevantes para a cultura popular de um determinado período e também servem de referências para produções audiovisuais futuras.

Palavras-chave: Narrativa. Efeitos visuais. Montagem. *Flashback*. *Flashforward*. *Dark*.

ABSTRACT

The present paper aims to develop an infographic that represents the time trajectory of the main character of *Dark* (2017-2020) and a diagram to symbolize the narrative of the German series. In the methodology, initially, a historical review is made on the concepts of narrative, distinguishing their presence in literature (especially during movements such as Russian structuralism and French formalism) and in cinema (since the first cinematographic records). Then, in order to understand how temporality is approached in audiovisual works, there is a study focused on the films “Twelve monkeys” and “La Jetée”, both known as strong fictional references that address time travel. In addition, it was necessary to understand concepts such as flashbacks and flashforwards, TV show editing and VFX. Therefore, a bibliographic research was carried out, aiming to assimilate how these film resources are important for the construction of a narrative, especially those that deal with temporal manipulation. As defined in the project objectives, a detailed analysis of all *Dark* episodes is made to profile each character, in addition to an investigation of the techniques that were used, connecting with the concepts covered during the first moment. The illustrations appear as a way to present the reader and the viewer with a visually simplified outline of the narrative. There are several events that happen in the series during the seasons, with the possibility that it is complex for the public to establish the main connections imagined by the creators. The infographic and diagram presented in this paper were thought to be visual elements that represent the understanding of the creative process and originality in the editing of films and TV series. Both forms may have several years of difference between their productions, but they are relevant to popular culture for a given period and also serve as references for future audiovisual productions.

Key-words: Narrative. Audiovisual. TV shows editing. Flashback. Flashforward. *Dark*.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01	- O pôster anunciando os filmes dos irmãos Lumière	18
Figura 02	- O personagem principal com os óculos que realiza a viagem no tempo	24
Figura 03	- Mecanismo que permite Cole realizar a viagem no tempo	26
Figura 04	- <i>Flashback</i> presente em <i>Ratatouille</i>	29
Figura 05	- Momento em que acontece o <i>blackout</i> global em <i>Flashforward</i>	30
Figura 06	- Árvore genealógica dos mundos alternativos em <i>Dark</i>	37
Figura 07	- Sistemas usados para realizar viagens no tempo.	38
Figura 08	- Momento em que a montagem paralela gera as realidades diferentes	40
Figura 09	- Nevoeiro sempre muito presente em <i>Dark</i>	41
Figura 10	- Delegacia de Winden	42
Figura 11	- Delegacia de Winden com adição de <i>VFX</i>	43
Figura 12	- Recurso usado para identificar o ano retratado	44
Figura 13	- Família Kahnwald	45
Figura 14	- Família Nielsen	47
Figura 15	- Carta de despedida deixada por Michael	55
Figura 16	- Jonas queimando a carta	55
Figura 17	- Jonas do futuro devolvendo a carta para o seu eu mais jovem	56
Figura 18	- Pingente encontrado por Jonas e Martha	57
Figura 19	- Pingente deixado na costa do lado por Helene, em 1987.	58
Figura 20	- Máquina do tempo de H. G. Tannhaus cria mundos alternativos	59
Figura 21	- Percurso de viagens temporais de Jonas	60
Figura 22	- Diagrama dos acontecimentos em <i>Dark</i>	61
Figura 23	- Lista de episódios	69

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

3D	Três dimensões
CGI	<i>Computer Generated Imagery</i>
VFX	<i>Visual Effects</i>

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 ESTUDO SOBRE NARRATIVA	13
1.1 O Estudo das narrativas	13
1.2 A narrativa nas origens do cinema	16
1.3 Narrativa seriada ficcional	19
2 TÉCNICAS AUDIOVISUAIS E TEMPORAIS NA NARRATIVA	22
2.1 Temporalidade da Narrativa	22
2.1.1 Flashbacks e Flashforwards	26
2.2 Montagem	30
2.2.1 Montagem em narrativas seriadas	33
3 ANÁLISE DOS RECURSOS TEMPORAIS EM DARK	33
3.1 O universo de Dark	34
3.1.1 Atmosferas artificiais em Dark	40
3.1.2 Personagens de Dark e suas trajetórias temporais	44
3.2 Manipulação temporal em Dark	53
3.2.1 Primeira Temporada	54
3.2.2 Segunda Temporada	56
3.2.3 Terceira temporada	57
4 CONCLUSÃO	61
BIBLIOGRAFIA	63
ANEXO A - LISTA DE EPISÓDIOS (DARK)	67
GLOSSÁRIO	68

INTRODUÇÃO

Narrativas não lineares de produções multimídias quebram as convenções *mainstream* das estruturas narrativas e desafiam as expectativas dos espectadores ao trazer tramas cada vez mais elaboradas e que buscam fugir do convencional. A série alemã *Dark* é uma das obras que adotaram a narração fragmentada de séries como forma de experimentação, criando um quebra cabeça que deve ser organizado e montado pelos espectadores. Os roteiristas de produções audiovisuais estão sempre em busca de novas formas de abordar a fragmentação temporal e as mais eficientes são as técnicas narrativas. Os escritores têm adotado um senso do tempo menos linear e mais cíclico, se opondo ao estilo de escrita mais coerente e cronológico. A literatura moderna e pós-moderna representa uma pausa no realismo presente no século 19, onde as histórias eram contadas com um ponto de vista objetivos e oniscientes (quando o narrador sabe a trama de todos os personagens). A nova abordagem consiste em explorar a fragmentação na narrativa e a construção do personagem (RODRIGUES, 2014).

Dark é uma série aparentemente complexa, mas que ao mesmo tempo possui um didatismo muito interessante. Ao longo das três temporadas, são apresentados diversos detalhes aos espectadores, mas também há um grande esforço em solucionar os enigmas. Especialmente na última temporada, as viagens no tempo são exaustivamente explicadas, a fim de sanar qualquer sensação de algo inacabado. Comparativamente, o filme *Cidade dos Sonhos* (2001), não fornece explicações e deixa o espectador só diante do emaranhado narrativo. Em *Dark*, a ferramenta de manipulação temporal é fundamental para a história, sendo dividida simultaneamente em seis linhas do tempo com os mesmos personagens nos anos de 1888, 1921, 1953, 1988, 2019 e 2052. O uso das técnicas de *flashback* e *flashforward* (ambas serão abordadas mais profundamente na seção 2.1) são essenciais para a construção do enredo, então foi estudada a possibilidade de fazer uma análise detalhada de todos os 26 episódios, mapeando todos os momentos em que *flashbacks* e *flashforwards* foram utilizados. Assim, buscando entender a abordagem feita pelos criadores na construção do tempo narrativo para garantir que os espectadores sejam capazes de entender a trama, apesar de sua aparente complexidade.

O objetivo geral deste trabalho acadêmico é a compreensão sobre como o uso das técnicas de manipulação temporal como *flashback* e *flashforward*, associadas à montagem e efeitos visuais podem ser elementos cruciais para o entendimento do espectador e o sucesso

de narrativas que abordam viagens temporais. Para cumprir o objetivo, há um estudo de caso ao analisar a série *Dark*, produção que investe no uso de diversos elementos para trazer ao público atual uma abordagem considerada incomum, porém de uma forma coerente.

Os objetivos específicos compreendem em realizar uma análise histórica sobre os conceitos de narrativa (literária e fílmica), demonstrar e discutir a temporalidade nos filmes "Doze macacos" e "La Jetée" (obras que são grandes referências em viagem temporal), definir os elementos narrativos *flashbacks* e *flashforwards*, explorar as técnicas de montagem existentes (conectando com o objeto de estudo) e exemplificar como os efeitos visuais podem ser elementos muito importantes para centralizar o espectador na narrativa, facilitando o seu entendimento, apesar da complexidade de algumas produções, especialmente a série alemã *Dark*. A pesquisa também tem como objetivo mostrar a utilização dessas técnicas e o processo até o resultado final na série.

A pertinência da corrente pesquisa colabora, diretamente, com o estudo relacionado aos recursos temporais em narrativas, montagem, atmosferas artificiais e *VFX*, especificamente as que possuem foco em narrativas seriadas de séries e filmes de ficção científica. Esta monografia se propõe a auxiliar futuros estudos sobre a temporalidade em narrativas de produções audiovisuais.

O presente trabalho se organiza a partir da seguinte estrutura: há uma seção inicial com uma análise histórica da narrativa em dois contextos diferentes (literário e cinematográfico) abordando termos como 'narratologia' e temas como o formalismo russo e o estruturalismo francês, ambos movimentos de muita importância para a evolução da construção de narrativas. Ainda nesse contexto, a seção seguinte discorre sobre a narrativa seriada, forma audiovisual mais recente e que tem se tornado cada vez mais popular, especialmente na nova era do *streaming* e serviços *on demand*. No segundo tópico de desenvolvimento, o trabalho sucede abordando a construção do tempo nas narrativas, analisando a teoria das técnicas audiovisuais, momento em que a montagem ganha importância. A seção sobre montagem apresenta como o recurso é essencial para organizar as várias partes da história, sendo de fundamental relevância para garantir que o material final atenda o roteiro e a proposta da obra.

Em seguida, o terceiro tópico examina a série *Dark* em si, fazendo uma análise sobre os personagens principais. O mapeamento dos eventos de *flashbacks* e *flashforwards* aparece em seguida, descrevendo um pouco sobre a história e importância de cada personagem, assim como o percurso temporal feito pelo mesmo ao decorrer da narrativa. Esse detalhamento acontece para buscar entender como a manipulação temporal acontece, juntamente com a

montagem, para passar ao espectador o pensamento idealizado pelos criadores da série. Além disso, é necessário compreender como a utilização desses recursos em *Dark* se diferenciam dos padrões já existentes atualmente, e como o espectador reage ao se deparar com uma abordagem até então não tão comum. Por fim, é apresentado o infográfico do trajeto de Jonas na narrativa e um diagrama com um resumo das linhas do tempo da série. Os recursos servem como resumos visuais para os espectadores, com foco em alguns dos momentos mais importantes da história, em que o uso das técnicas presentes no referencial teórico foi de imensa importância.

1 ESTUDO SOBRE NARRATIVA

No capítulo inicial deste trabalho, há um foco no estudo da narrativa. Na seção 1.1 haverá uma pesquisa sobre a definição do termo, abordando termos como a narratologia e movimentos literários como o formalismo russo e estruturalismo francês. O desenvolvimento da narrativa na literatura foi de grande importância para que a sua inserção no cinema fosse bem sucedida. Dessa forma, a análise do contexto cinematográfico da narrativa é feita na seção 1.2, quando será considerado o contexto histórico e a evolução da narrativa no cinema mundial.

Posteriormente, na seção 1.3, será abordada de uma forma mais detalhada esses conceitos, porém em narrativas seriadas, considerando o contexto atual em que séries não são lançadas somente na TV, mas também em serviços *on-demand*. Essa dinâmica relativamente nova afeta diretamente a experiência dos espectadores com a produção e essa parte busca compreender como acontecem essas novas relações.

1.1 O Estudo das Narrativas

De acordo com Pescatore (2002), um texto narrativo é uma história real ou fictícia que pode ser contada por meio de um narrador ou não. A história contada pode ser plausível ou implausível. Trata-se de um texto que descreve uma sucessão de fatos interligados e apresenta um ou mais personagens que evoluem em um determinado momento e local. Oferece vários aspectos de análise: o tipo de história, os eventos, as características dos personagens, a

narração, os lugares onde a história se passa, os índices de tempo, a cronologia dos eventos, o vocabulário usado, os diálogos, etc.

O autor ainda afirma que tanto um romance como um filme possuem uma característica em comum: a existência necessária e contextual de acontecimentos e personagens. A essência de outras mensagens possivelmente contém dados e informações, porém os eventos e personagens não estão estreitamente relacionados. Desse modo, a narrativa pode ser determinada como um tipo de transmissão cuja mensagem, chamada de história, é composta por um conjunto de acontecimentos vinculados e relacionados a um ou mais personagens.

Revaz (2009) afirma que, na narrativa literária, o termo “narratologia” foi inventado em 1969 pelo crítico literário estruturalista Tzvetan Todorov. Para o autor, a narratologia é o estudo de estruturas narrativas para identificar características e mecanismos que as distinguem de estruturas não narrativas. No jornalismo, por exemplo, a crônica de um acontecimento tem uma estrutura narrativa, o comentário não. Um romance tem uma estrutura narrativa, um ensaio não. A narratologia é considerada como a ciência da narrativa - ou a teoria da narrativa; O termo foi ainda definido por Meister (2011) como uma disciplina de humanas dedicada a estudar a lógica, os princípios e as práticas da representação narrativa. Todorov (1969) sentiu a necessidade de ir além da superfície das narrativas textuais (que poderiam ser desenvolvidas através de várias formas, como cartas, palavras e sentenças). Ele teve interesse em mudar o foco desses formatos para lógicas gerais e propriedades estruturais da narrativa, o que ele chamou de *univers de représentation* (universo das representações).

Anteriormente ao conceito criado por Todorov (1969), houve dois movimentos muito importantes na história da narrativa literária, esses sendo cruciais para o desenvolvimento da mesma. O primeiro foi o formalismo russo, que surgiu no início do século 19. Essa corrente de crítica literária se desenvolveu na Rússia entre 1915 e 1930, e só foi descoberto na França por volta de 1960. De fato, Degeorge (1977) afirma que o formalismo teve pouca influência direta como movimento durante o seu período de atividade. O pensamento teve início com a criação, em 1915, do Círculo Linguístico de Moscou para "Promover linguística e poética". Ele então passou a ter apoio e colaboração da OPOYAZ (grupo proeminente de linguistas e críticos literários em São Petersburgo), que ajudava formalistas com a contribuição de poetas futuristas como Vladimir Mayakovsky. Os formalistas propunham estudar a literariedade discutindo tópicos como o do autor Jakobson (1978): "O que faz de uma obra uma obra literária". Além disso, Oliveira (2011), aborda como alguns conceitos usados pelos formalistas são importantes para a compreensão da narrativa, inclusive usando a oposição

entre *fabula* (fábula, história) e *syuzhet* (enredo, trama). Eco (1984) retomou a proposta com as seguintes definições:

A fábula é o esquema fundamental na narração, a lógica das ações e a sintaxe dos personagens, o curso dos acontecimentos ordenado temporalmente [...]. O enredo é, pelo contrário, a história como de fato é contada tal como aparece em sua superfície, com as suas deslocções [sic] temporais, saltos para frente e para trás (ou seja, antecipações e flash-back), descrições, digressões, reflexões parentéticas. (ECO, 1984, p. 109)

Assim, os formalistas estudam em detalhes a estrutura das obras, os personagens, e a estrutura precisa do verso (TCHOUGOUNNIKOV, 2003).

Durante esse período, havia o interesse em transcender a ideia simples de narrativa, e trazer uma perspectiva que apresentasse metodologias explicitadas, considerando que os conteúdos eram submetidos à comunidade acadêmica e discutidos em revistas científicas, congressos e seminários. Ademais, a narratologia foi muito importante, pois propunha conjuntos de afirmações sistematizadas, ou seja, teorias, que explicam determinados fenômenos — os textos narrativos (FONSECA, 2019).

Com raízes no formalismo russo, surge, na década de 1960, o estruturalismo francês. Dosse (2012) afirma que no final da década de 1950, antes mesmo de existir propriamente o "estruturalismo", a referência às estruturas tornou-se onipresente nas ciências humanas. Os estruturalistas franceses, assim como os formalistas russos realizaram um trabalho para identificar todos os recursos que foram usados pelo autor para criar um trabalho literário. Eles direcionavam grande parte da sua atenção para o estudo dos fatores literários que fazem parte do processo de criar um *récit*, palavra francesa que significa narrativa, e que para Masseron (2011) era a necessidade de coerência interna, com o propósito de preservar para a narrativa um certo suspense, evitando que o telespectador tenha grande decepção no momento de elucidação dos mistérios), isso fez com que o país tivesse bastante interesse na narratologia. Nesse ponto de vista, os estruturalistas se inspiraram muito no trabalho pioneiro do formalismo russo, Vladimir Propp (1895-1970), porque seu trabalho faz parte de uma escola de estudo literário do início do século XX e possui grande influência a narratologia posterior.

Propp foi membro da escola literária conhecida como Formalismo, que se desenvolveu na Rússia nas segunda e terceira décadas do século XX. Foi definitivamente a primeira escola a se afastar da compreensão "humanista" da narrativa. Em vez de centrar o

interesse na ação ou evento, como Aristóteles, ou no progresso social de um personagem, como os romancistas do século XVIII, os formalistas queriam identificar o que tornava formalmente um texto em texto literário. De acordo com Fulton (2005), o trabalho de Propp foi inovador, apesar de ter sido lentamente disseminado durante o seu período. Foi publicado em russo em 1928, mas traduzido para francês somente no final década de 1950, quando o seu método começou a ser apropriado e que anos depois seria uma grande raiz para a existência do estruturalismo francês. Apesar da grande influência na linguística e na antropologia, foi especialmente a crítica literária, com as obras de Roland Barthes e Gérard Genette, que marcou o período do estruturalismo na história.

Também em 1928, Propp publicou *The Morphology of the Folk-Tale*, um trabalho que contribuiu com o método de análise dos Contos Folclóricos. Durante o século 19, existia um interesse muito grande em Contos Folclóricos e vários países tinham coleções de manuscritos e gravações de contos. Propp decidiu fazer algo com esses textos bem editados e com as tradições orais relacionadas.

O desafio que ele encontrou foi em como poderia formar sentido baseado em incontáveis histórias com múltiplas variações encontradas em diversos países. O método dele consistia em decompor os contos folclóricos em suas partes componentes e analisar a relação de uma com a outra, e também com o todo. Em outras palavras, um estudo estrutural do trabalho. Nesse sentido, ele procurou encontrar unidade na diversidade infinita dos contos folclóricos ao reduzir as diversas tramas em um número limitado. Ele percebeu que os contos eram compostos de constantes e variáveis. A “descoberta” de Propp foi que existiam trinta e uma funções possíveis para os eventos de um conto de fadas. Nem toda história tinha cada função, mas as funções que ela desempenhava sempre vinham na mesma ordem. As trinta e uma funções de Propp, com sua sequência invariável, poderiam efetivamente descrever a narrativa máxima do conto de fadas russo. Os nomes dos personagens sofriam alterações devido ao idioma de cada país, mas as ações e funções, não (DEGEORGE, 1977).

Análises como a de Propp mostram como a narrativa pode ser suportada pela linguagem de diversas formas - sendo a mesma articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel. Ela está presente nos contos, nas novelas, nos filmes, quadrinhos e em séries de tv. Ademais, em suas formas praticamente infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares e em todas as sociedades Barthes e Howard (1977).

1.2 A Narrativa nas Origens do Cinema

A relação entre cinema e literatura sempre foi considerada uma das mais relevantes para a compreensão dos novos meios de expressão, ainda que as duas formas de linguagem sejam muitas vezes comparadas de forma indevida: por um lado, o campo da literatura a análise é restrita aos gêneros da poesia e do romance, por outro lado, o cinema é considerado globalmente, como a disseminação de informações e expressões por meio da projeção de imagens em movimento. Justamente por isso, o cinema teve de lutar para se inserir na paisagem artístico-cultural e para superar a primeira, mas inevitável comparação com a literatura.

O cinema, portanto, começa a buscar sua própria linha de narrativa. O professor Tom Gunning, em sua obra *D.W. Griffith and the Origins of American*, revela que “as mudanças cinematográficas notáveis entre 1900 e 1915 foram uma resposta à reorganização radical dentro da indústria cinematográfica e ao papel em evolução do cinema na sociedade americana”. O professor e autor ainda afirma que o cineasta norte-americano David Wark Griffith, responsável por dirigir mais de 200 filmes entre 1908 e 1909, conseguiu refletir uma mudança fundamental no estilo do filme de "diversões baratas" para uma narrativa de filme completa com personagens e ímpeto narrativo (GUNNING, 1994).

Conforme discutido anteriormente, no início do cinema (1895-1906), a narrativa ainda não estava completamente presente nos filmes, levando em consideração que o cinema daquele período era altamente baseado no registro direto de ações comuns do dia a dia. Todavia, alguns outros realizadores, como Georges Méliès, já começavam a usar o novo meio para adaptar a linguagem de espetáculos teatrais com forte caráter narrativo [cf. *A Viagem à Lua* (1902)]. Os filmes da época eram curtas-metragens, cujo objetivo principal era “entreter os espectadores através do movimento de pessoas, animais e objetos e que também objetivava produzir um espetáculo de visão pura” (PESCATORE, 2002).

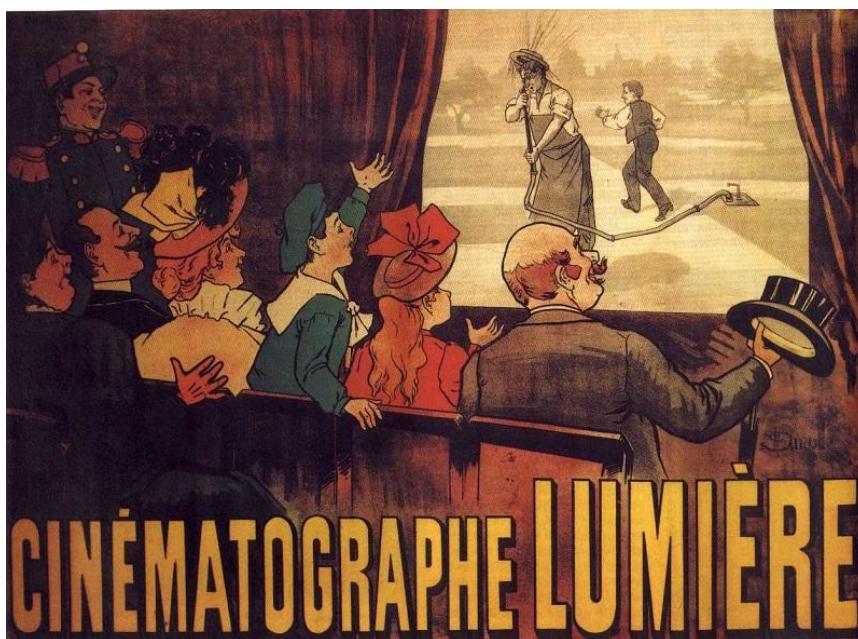
Auerbach (2000), discute sobre como no início do cinema existia o padrão de mostrar pessoas impacientes para que algo acontecesse ou focado na reação delas com algo que já estava acontecendo. Outra abordagem era de alguma pessoa sendo seguida, subindo e descendo morros. Essa ação era repetida várias vezes e os cineastas da época acabavam imitando/reproduzindo as mesmas cenas, até que um deles foi processado por violação de direitos autorais. A discussão sobre direitos autorais, no entanto, já existia, porém não era aplicada em produções cinematográficas. Em 1710, no Reino Unido, surgiu uma lei chamada

Copyright Act 1710, que originou o conceito moderno sobre direitos autorais, mas só era aplicada em livros. Newhoff (2014) declara que no passado já havia um entendimento sobre a importância cultural e econômica dos filmes como fortes produtos norte-americanos. Baseado nisso, em 1912, foi criada o *1909 Copyright Act*, protegendo os direitos das produções e as diferenciando dos trabalhos fotográficos tradicionais. Houve então a necessidade de analisar os padrões, com o objetivo de melhor apreciar o corpo humano em movimento, projetado na tela, ajudando os antigos cineastas e suas audiências a controlarem códigos de clareza em ascensão.

O autor Auerbach (2000) ainda menciona que durante esse período, grandes discussões sobre narrativa eram centradas no conceito de continuidade: como o tempo e espaço eram organizados de acordo com "a lógica do visível" que compreende na relação do espaço tempo de uma forma coerente e consistente.

Em 1896, os irmãos Lumière levaram a sua concepção cinematográfica para Moscou e São Petersburgo, na Rússia, para exibir alguns dos primeiros filmes até então feitos. No mesmo mês, foi lançado o primeiro filme russo que mostrava a coroação do czar Nicholas II, no Kremlin (complexo fortificado que fica no centro da cidade de Moscou). Em 1916, a indústria cinematográfica russa já lançava mais de 100 filmes por ano. Os bolcheviques (integrantes do Partido Operário Social-Democrata Russo liderado por Lenin) rapidamente perceberam o poder do cinema como ferramenta de propaganda. Esse pensamento já apresentava uma evolução quando comparado aos filmes da época.

Figura 1 - O pôster anunciando os filmes dos irmãos Lumière, exibindo uma famosa comédia ("L'Arroseur Arrosé", 1895).



Fonte: Wikipedia¹

Conforme mostra a Figura 1, houve anúncio sobre a exibição pública dos 10 curtas-metragens de Auguste e Louis Lumière em 1895, esse sendo frequentemente considerado um evento marcante na história do cinema. Foi uma das primeiras exibições públicas a cobrar valor de entrada para admissão e a primeira a exibir vários filmes de uma vez. O primeiro dos dez primeiros filmes dos irmãos Lumières foi gravado no início de 1895, com os outros nove sendo filmados algum tempo depois.

Os filmes foram exibidos no *Salon Indien du Grand Café*, em Paris, em 28 de dezembro de 1895 e os irmãos saíram em turnê com os filmes em 1896. Eles exibiram os filmes em Bruxelas, Bombaim, Londres, Montreal, Nova York, Buenos Aires, São Petersburgo e Moscou.

Com o passar dos anos, foi tornando-se necessário lidar com novas formas de representação e interpretações que fossem além do que já estava disponível para as platéias. O cinema precisava evoluir e a abordagem em seu desenvolvimento passava a ser cada vez mais importante. Durante a década de 1920, houve um grande progresso na criação de recursos como *matte paintings*, utilizados como planos de fundo e que tinham como objetivo proporcionar maior complexidade às imagens e produzir grandezas nas produções que fossem admiráveis para o público. Algum tempo depois, na década de 1930, os cineastas davam início ao uso de ferramentas *pans* (panorâmicas - que compreendem no deslocamento de câmera no modo horizontal) assim como *tilts* (deslocamentos de câmera verticalmente). Nas

¹ Disponível em https://en.wikipedia.org/wiki/File:Cin%C3%A9matographe_Lumi%C3%A8re.jpg

décadas seguintes, houve foco na criação de mecanismos que deixassem os movimentos panorâmicos e *tilts* mais orgânicos (OKUN; ZWERMAN, 2010).

Dessa forma, é possível afirmar que todos esses avanços técnicos foram acompanhados dos progressos que também aconteciam na literatura, possibilitando uma relação simbiótica, em que ambas se beneficiavam. O resultado gerado pelo gradativo desenvolvimento dessas técnicas proporcionou produções audiovisuais cada vez mais complexas e com elementos inovadores que só enriqueciam as possibilidades de narrativas.

1.3 A narrativa ficcional seriada

De acordo com Mendonça (2017), a ficção seriada surge entre os séculos 17 e 18, com a publicação fragmentária de romances em jornais de grande circulação: os chamados folhetins, como o clássico *Os Três Mosqueteiros*, por exemplo. A novela de rádio e a novela de TV, atualizaram o modelo do folhetim. A seguinte definição para séries de TV está presente no arquivo de programa de crédito para marketing feito para a cidade de Nova Iorque:

"Television series" means a regularly occurring production on television, whether free or through a subscription-based service, or on the Internet through a subscription-based service, that has a running time of at least twenty (20) minutes in length per episode (exclusive of commercial advertisement and interstitial programming). "Television series" includes, but is not limited to, late-night variety series, daily news series, situation comedies, single camera comedies, reality series, game shows, morning news and newsmagazine shows. ("Made In New York Marketing Credit Program", Nova Iorque 3/30/2018, p.3)

A definição dada anteriormente compreende de uma forma bem atual e abrangente o conceito de séries televisivas. Elas não são mais exclusividade dos canais de TV, podendo ser assistidas quando o espectador quiser, através do serviço *on demand*. Além disso, outra abordagem relativamente nova significativa é a disponibilização de temporadas em sua totalidade.

De acordo com Mittell (2006), é possível afirmar que os Estados Unidos possuíram, por muito tempo, o domínio de programas em formatos seriados. A série *The Television Ghost*, por exemplo, teve sua estreia em 1931 e era um programa experimental de mistério, exibido pelo canal *CBS* e algumas estações de rádio. Cada episódio tinha a duração de 15

minutos e compreendia na narração de um fantasma, descrevendo como havia sido assassinado. Para o autor, parecia haver um controle norte-americano pelo gênero fictício ainda naquele período. No entanto, a posição do país como uma força em narrativas seriadas tornou-se estável com o passar do tempo. Essa estabilidade fez com que os episódios e a séries fossem vistos de uma forma muito convencional, decepcionando muitas pessoas que esperavam algo inovador vindo da potência que detinha uma das formas mais comuns de entretenimento. O autor entendia que, especialmente durante a década de 1990, existia a necessidade que os *showrunners* trouxessem obras crescentemente maduras e com narrativas que explorassem padrões de compreensão.

O autor, anos depois, em 2015, fez novas considerações, analisando como estava sendo apresentado o cenário naquele período e confirmando que havia um foco mais maduro nas séries de TV. Como dito pelo autor:

[...] Nos últimos 15 anos, as possibilidades e práticas de contar histórias na televisão passaram por mudanças drásticas específicas para o meio. O que antes era um dispositivo inovador arriscado, como narração subjetiva ou cronologia confusa, agora é quase um *cliché*. Onde as linhas entre narrativas em série e episódios costumavam ser firmemente traçadas, hoje essas fronteiras são confusas. A ideia de que os telespectadores gostariam de assistir - e assistir novamente - uma série de televisão em cronologia estrita e documentar coletivamente suas descobertas com um grupo de estranhos já foi risível, mas agora é *mainstream*. As expectativas de como os espectadores assistem à televisão, como os produtores criam histórias e como as séries são distribuídas mudaram, levando a um novo modo de narrativa na televisão que denomino TV complexa. (MITTELL, 2015, pp. 2-3, tradução nossa).

Com a produção de séries sendo exclusiva dos canais de TV, havia um modelo no qual era necessário esperar um certo período de tempo para que o próximo episódio pudesse ser exibido. Atualmente, no entanto, os serviços pagos de *streaming* optam por produzir as séries com bastante antecedência para que uma temporada completa possa ser disponibilizada ao mesmo tempo aos seus assinantes. Para Mittell (2015), ao analisar o cenário dos últimos anos, que existem necessidades e ambições constantes na expectativa de criar uma grande “reviravolta distópica”. Essa virada está incluída no interesse em inovar e sobressair, especialmente durante um período como o atual em que diversas produções são disponibilizadas diariamente e muitas vezes de forma instantânea para diversos mercados ao redor do mundo. Há diversas preocupações artísticas, narrativas, visuais e temáticas nas séries

de TV. É interessante notar como o modelo utópico/distópico vem se tornando, com o passar do tempo, recursos de grande interesse para os *showrunners*.

Segundo Wohmann e Oró-Piqueras (2016), o fato de que os espectadores não precisam mais seguir o ritmo planejado pela transmissão da TV e podem decidir como, quando e com qual intensidade irão assistir uma série, afetou diretamente a forma com que os enredos são escritos, possibilitando a ascensão de narrativas com experimentações temporais cada vez mais sofisticadas.

Com a evolução da *Netflix* (que surgiu como uma locadora de filmes, mas tornou-se um dos maiores serviços *on demand*) que também produz programas originais, os críticos de TV passaram a considerar que estava dando início a uma nova era da televisão. A colunista do site estadunidense *Vox*, Emily Todd VanDerWeff, por exemplo, afirma que a *Netflix* popularizou um tipo híbrido entre séries de TV e filmes, onde histórias podem ser contadas em um período de dez a doze horas. Ademais, há um grande conforto em selecionar algo específico de um grande catálogo e assistir quando quiser. No momento, seus assinantes recebem recomendações bastante precisas com base em suas preferências de visualização. Como as produções originais do serviço de *streaming* estão em alta, as pessoas valorizam bastante o custo-benefício. Esta, aparentemente, tem sido a filosofia da empresa nos últimos anos. Formatos seriados têm estendido oportunidades temporais para desenvolver os seus enredos enquanto as opções de *streaming* ajudam a diminuir as barreiras entre os episódios, além de permitir um engajamento de longo prazo com os personagens. Essa experiência se mostra muito diferente dos episódios de TV ou dos filmes de 90 minutos escritos convencionalmente por Hollywood. As relações complexas e com muitas camadas que as séries de TV possuem com a temporalidade pareciam oferecer alternativas para as noções lineares e cronológicas sobre o padrão do tempo.

2 TÉCNICAS AUDIOVISUAIS E TEMPORAIS NA NARRATIVA

2.1 Temporalidade da Narrativa

Primeiramente, é relevante notar que toda narração é necessariamente estendida no tempo - a narrativa é um modo temporal. Contar uma história é articular os eventos representados em uma sequência, colocando cada coisa após a outra, desenhando conexões

causais entre elas até termos feito o deslocamento entre o começo, meio e fim (FULTON, 2005).

O tempo cronológico é o tempo quantificado de acordo com as causalidades ocorridas do tempo físico, como por exemplo a rotatividade da terra em torno de si própria (físico) é calculada em dias (cronológico). Também conhecido como tempo público ou socializado, ele é comum a todos os indivíduos, não sofrendo variações subjetivas, além de ser ordenado de forma sequencial-linear. O psicológico depende diretamente do cronológico, visto que para se concatenar fatos, mesmo que de forma não linear mentalmente, é preciso que haja uma quantificação e diferenciação de períodos.

Nunes (1995) afirma que "nas obras ou nos textos literários dramáticos e narrativos, o tempo é inseparável do mundo imaginário". O autor ainda pontua sobre como o presente, na ficção, pode perder a preferência, considerando que o tempo da ficção liga entre si momentos que o tempo real separa. Além disso, é comum observar que a ordem desses momentos (presente, passado e futuro) pode ser invertida ou ainda perturbada com o propósito de dificultar a distinção entre eles.

Para Fulton (2005), a temporalidade é geralmente vista como um ingrediente essencial para a narrativa. Entretanto, para muitos pode ser bastante difícil entender a sua complexidade. A dificuldade do problema com esse objeto "tempo" vem da existência de duas temporalidades relacionadas: o do universo representado; o do discurso que o representa. (SIMONNET, 2015).

Cada narrativa ocorre em um tempo e espaço específicos. O tempo da história corresponde ao tempo em que os fatos narrados ocorreram, a duração da história indica o tempo que os fatos levaram para se desenrolar, o tempo da narração indica o momento em que os fatos são narrados. O narrador cria o tempo de duração da história tornando algumas partes mais curtas e concentrando-se em outras. A mudança entre o tempo da história e a duração da história ocorre por meio de alguns mecanismos narrativos. O espaço em que a história se passa (sejam lugares reais, realistas ou fantásticos) tem uma função narrativa quando tem um papel na ação, ao passo que tem uma função simbólica se for usado para expressar um conceito importante para a história ou para um dos personagens.

O filme *La Jetée* foi lançado em 1962 pelo cineasta francês Chris Marker. Nos créditos iniciais, a produção é descrita como *un photo-roman*, ou seja, uma obra composta por *frames*, porém esses não possuem perspectiva imóvel, pois as palavras do narrador fora da tela dinamizam as imagens e desenvolvem a história. É possível perceber como a interação entre a linguagem verbal e a da fotografia criam uma narrativa diferente. Trata-se de um romance

fotográfico de ficção científica, que se move em uma dimensão atemporal e em três níveis temporais diferentes: no passado, antes do bombardeio de Paris durante a Terceira Guerra Mundial - no presente, onde os sobreviventes são forçados a viver no subsolo - e os vencedores do conflito e os presos, no futuro, em que o protagonista é enviado por cientistas. Os últimos sobreviventes habitam nas galerias circulares sob o *Palais de Chaillot*, como se fossem objetos de estudo em um labirinto destruído pelo tempo. Os vencedores da guerra usam óculos estranhos e realizam uma série de experimentos com os sobreviventes, incluindo o protagonista da narrativa. Ignoramous (2015) faz algumas considerações sobre o filme ao afirmar que:

La Jetée é um filme experimental de viagem no tempo, mas a temporalidade e o movimento se opõem visualmente às imagens estáticas. O filme enfatiza a ilusão de lapso de tempo e movimento percebido tanto pelos personagens do filme quanto pelo público do filme. Assim como os personagens de *La Jetée* estão presos no tempo, o público que assiste o filme está preso na imobilidade das imagens. (IGNORAMOUS, 2015. Chris Marker's *La Jetée* Analysis: Mortality and the Illusion of Time. Tradução nossa).

No filme, os cientistas fazem experiências com viagens no tempo na esperança de viver em um lugar habitável, já que o presente é um mundo que foi devastado por explosões nucleares. O protagonista foi escolhido pelos cientistas para ser levado ao passado (na cidade de Paris pré-guerra) e mudar o curso da história, através da força extraordinária de uma memória dele que viveu quando criança, e que o assombra desde então: o rosto de uma mulher e um tiro no cais do aeroporto de Orly. As viagens acontecem enquanto o homem está deitado em uma rede em um corredor subterrâneo, conforme mostra a figura 2, e usa uma máscara (máquina que o permite viajar no tempo da memória) sobre os olhos.

Figura 2 - O personagem principal com os óculos que o permite realizar a viagem no tempo². ("*La Jetée*", 1962).

² Disponível em [youtube.com/watch?v=fU99W-ZrIHQ&t=61s](https://www.youtube.com/watch?v=fU99W-ZrIHQ&t=61s)



Fonte: Argo Films

Em 1995, o cineasta americano Terry Gilliam lançou o filme *Os doze macacos*, inspirado em *La Jetée*. Na narrativa ficcional, em 1997, um vírus mortal eliminou 5 bilhões de pessoas do mundo. Apenas os animais sobreviveram, enquanto os poucos sobreviventes se escondem em um mundo subterrâneo, dominado por estudiosos. Em 2035, eles enviam James Cole, um prisioneiro, ao passado para investigar o Apocalipse que aconteceria anos depois. Em 1990, internado em um asilo, agitado e confuso, ele recebeu a visita de Kathryn Raily, uma psiquiatra cujo rosto lhe é familiar e o mergulha de volta em um pesadelo recorrente desde a infância: a morte de um homem em um aeroporto. No hospital psiquiátrico, Cole conhece Jeffrey Goines, um lunático que mais tarde assumirá a liderança do infame Exército dos 12 macacos.

Ao contrário do herói de *La Jetée*, a memória de conhecer essa mulher quando criança vai demorar um pouco para ressurgir. Gilliam organiza seu filme por meio de *flashbacks* saídos da memória de James: um aeroporto, uma mulher que se tornará Kathryn, um tiro e um homem que desmaia. Descobrendo no passado uma prisão semelhante ao presente de onde ele veio, James então vê em Kathryn sua única fuga, a linha de fuga que ele estava precisamente procurando. A missão que lhe foi confiada tornou-se apenas um pretexto para ficar perto dela.

As duas produções utilizam-se de recursos temporais muito importantes e que são usados para enriquecer as narrativas (*flashbacks e flashforwards*), proporcionando a criação de obras de grande complexidade narrativa. Apesar de abordarem o controverso conceito de viagens temporais, existem físicos que defendem a possibilidade de realizar viagens no tempo

sem cair no conceito paradoxal. Costa (2020) faz a seguinte consideração sobre esse paradoxo temporal:

Digamos que você tenha viajado no tempo na tentativa de impedir que o paciente zero da COVID-19 fosse exposto ao vírus. No entanto, se você impedisse esse indivíduo de se infectar, isso eliminaria a motivação para você voltar e deter a pandemia em primeiro lugar. Isso é um paradoxo - uma inconsistência que frequentemente leva as pessoas a pensar que a viagem no tempo não pode ocorrer em nosso universo (COSTA, 2020. Tradução nossa).

Figura 3 - Mecanismo que permite Cole realizar a viagem no tempo



Fonte: Netflix

Apesar de não ser comprovadamente possível realizar viagens temporais, teorias com embasamento científico agregam mais valor às obras, levando em consideração que o espectador tende a investir mais em uma produção quando a narrativa apresenta verossimilhança. Além dos filmes, a temporalidade em narrativas também é bastante explorada em diferentes formas nas séries de TV. Produções envolvendo viagens temporais e linhas do tempo cronológicas confusas, têm-se tornado muito populares nos últimos anos. Mais notadamente, é possível citar a recente série americana *Westworld* e a série clássica de TV britânica *Doctor Who* como grandes destaques nesse cenário. Na próxima seção deste trabalho, as técnicas de *flashbacks* e *flashforwards* serão analisadas e discutidas com mais profundidade.

2.1.1 *Flashbacks e Flashforwards*

Newhoff (2014), afirma que para construir o tempo na narrativa, as equipes de produções audiovisuais utilizam algumas técnicas que já existem há milênios, seja na literatura escrita, seja na narrativa oral. Essas técnicas ajudam a estabelecer as ligações temporais necessárias em uma história - algumas delas são o *flashback* ou *analepse* e *flashforward* ou *prolepse* - dois procedimentos narrativos responsáveis por realizar uma inversão na ordem cronológica da narrativa.

Para explicar o termo "*flashback*" (ou *analepse*, na literatura), talvez seja útil começar com uma definição de dicionário. O conceituado dicionário Merriam-Webster define '*flashback*' como:

Uma cena que é um retorno a uma ação anterior do filme, um *cut-back*; portanto, um avivamento da memória de eventos passados, como em uma apresentação pictórica ou escrita. É essencial nos detemos brevemente nesse passado para entendermos plenamente a força do que está acontecendo no presente, como fazem os próprios personagens / narradores, por meio de flashbacks que geralmente são concisos e avassaladores. (Merriam-Webster, tradução nossa).

Esta declaração mostra uma ênfase em filmes, indicando que o *flashback*, como um termo que tem como objetivo referir-se ao tipo de mudança rápida para uma apresentação dramatizada de eventos anteriores ou memórias, pode ter sido adotado inicialmente por cineastas e críticos de cinema. Como outros assuntos discutidos neste trabalho, é difícil precisar o momento em que o *flashback* foi utilizado pela primeira vez no cinema. Ainda no período do cinema mudo, diversos filmes eram lançados semanalmente em países como Estados Unidos, França, Itália e Alemanha. No entanto, muitos se perderam com o passar do tempo. Dessa forma, diversos diretores não tiveram suas obras preservadas - não sendo esse o caso do diretor D. W. Griffith. Considerando que várias de suas obras ainda existem e podem ser analisadas, muitos historiadores supõem que os *flashbacks* presentes em seus filmes foram os primeiros. A suposição também acontece devido a uma afirmação feita pelo próprio Griffith em 1911, quando ele afirmou no boletim chamado *The New York Dramatic Mirror* que havia criado o *switchback* e outras ferramentas filmicas. Alguns dos historiadores

consideraram que *switchback* seria o termo equivalente a *flashback*, usado atualmente. (TURIM, 1989, pp. 2-9).

Outros historiadores, entretanto, afirmam que o primeiro registro da técnica narrativa é atribuído a Ferdinand Zecca no filme de 1901 - *Histoire d'un crime*. Esse seria o primeiro exemplo de um *flashback* usado para destacar o suspense. O uso do método atraiu o público e durante as décadas de 1910 e 1920 fazia-se cada vez mais presente nas produções.

Turim (1989) afirma que o *flashback* dá ao espectador uma vantagem considerável em alguns momentos. O espectador encontra-se em situação de superioridade cognitiva sobre os atores da ação. Tornar próprio o fato de ter diferentes pontos de vista introduzidos pelo *flashback* é, para o espectador, retomar o que era o “ponto de vista de Deus” na literatura.

O recurso demonstra ser muito útil em diversos gêneros do cinema, especialmente nos filmes baseados em um mistério ou memória. No primeiro caso, é assim que se revela o mistério principal da trama - sendo possível fazer vários *flashbacks* para mostrar ao espectador os laços que foram tecidos na narrativa, mesmo que às vezes o espectador já tenha recebido indícios ao longo da história. Muitas vezes a técnica também é aplicada de forma sutil e o público precisa fazer seus próprios *flashbacks* e perceber o que ele não entendeu - mesmo que tudo tenha sido apresentado na cena.

No segundo caso, há filmes que giram em torno de uma memória (como os filmes *La Jetée* e *Os doze macacos*, discutidos na seção anterior). Um grande mistério envolve as tramas: o espectador passivo não perceberá sua gravidade e o observador entenderá para onde a história quer levá-los, entenderá a forma que será apresentada o final surpreendente. Mas algumas dessas histórias podem ser muito extensas e os criadores podem acabar escolhendo aplicar vários *flashbacks* longos para destacar todos os elos do mistério com o curso normal do filme. É interessante notar a flexibilidade com a qual a técnica pode ser utilizada, havendo diversas outras e que a permitem estar tão presente em múltiplos roteiros. Centola (2019) afirma que:

O *flashback* pode ser apresentado como apenas um *flash* que interrompe a história contada uma ou mais vezes ou pode assumir um valor mais estrutural onde o passado e o presente, entrelaçados, avançam a história liberando gradualmente fragmentos de verdade, interconexões, relacionamentos, até entre mais personagens e mais histórias. (CENTOLA, 2019. Tradução nossa).

Como exemplo bastante popular, o filme *Ratatouille* (2007) utilizou a técnica de *flashback* com sucesso ao usá-la para enfatizar o tema principal do filme - o poder da comida

para transportar. O rato chefe, através do seu prato *ratatouille*, consegue transportar o cínico e céptico Anton Ego de volta à sua infância, conforme apresentado na figura 4. Uma amostra do prato leva o espectador a um *flashback* de sua infância. A comida de sua mãe o conforta quando ele chega em casa chorando. Algumas considerações relevantes podem ser feitas para entender a forma com a qual o recurso foi usado: todo o *flashback* aconteceu sem diálogo. Além disso, não há diálogo para explicar essa revelação após o término do *flashback*. A mensagem consegue ser transmitida ao público mesmo sem falas dos personagens.

Figura 4 - *Flashback* presente em *Ratatouille*



Fonte: Disney - Pixar

Ao contrário do *flashback*, o *flashforward* é uma ação que ocorre após os eventos em andamento, os quais são apresentados com antecedência para o espectador. A técnica é bastante popular e, quando usada corretamente, pode servir como uma ótima maneira para despertar a curiosidade do espectador, revelando apenas parte da sequência de forma justificada e sutil. Esse recurso para realizar um salto temporal é usado na narração de filmes e séries para levar o espectador mais adiante na história. Um salto em frente, que às vezes permite descobrir os diferentes elementos que irão moldar. Esse processo geralmente permite

que o espectador tenha informações para entender a história ou alimentar o suspense. Na literatura, no entanto, o termo correto a ser usado é *prolepse*.

Diferentes meios são usados para apresentar *flashforwards*, como sonhos ou premonições. Às vezes, nenhuma explicação é dada e é uma questão de parcialidade do diretor na edição. Dois desses meios são bastante comuns e a definição de um deles será diretamente relevante para o objeto de estudo deste trabalho - a série *Dark*. Primeiramente, existe o *flashforward* constante, onde há referência várias vezes à(s) mesma(s) cena(s). Essa é uma grande dificuldade presente na montagem (assunto que será discutido na seção seguinte) e um desafio para o diretor, que pode assim conciliar o tempo para distorcê-lo completamente, sob o risco de sobrecarregar o espectador.

O segundo meio de aplicar a técnica é usando uma analogia ao *flashback*, ou seja, uma realidade virtual. Não seria, de fato, um *flashback* no sentido técnico, simplesmente um tipo de cenário que pode ter sido herdado dele. Filmes e séries que tratam da realidade virtual despertam grande interesse quando a passagem para o “real” dura apenas o tempo de algumas cenas. A narrativa é desenvolvida em sua totalidade, porém ao final o espectador consegue perceber que nada do que foi visto “realmente” aconteceu. Um grande exemplo de uso desse recurso é vista na série norte-americana *Lost*. Ao longo de 118 episódios, a narrativa apresenta diversos personagens, lugares, conceitos físicos - ao final, no entanto, é descoberto que nada daquilo realmente aconteceu. A ideia pode ser bastante frustrante para o público que deseja o fechamento dos ciclos abertos na narrativa.

Em 2009, o canal norte-americano *ABC* lançou a série *Flashforward*. A narrativa gira em torno da vida de várias pessoas, pois um evento misterioso faz com que todos no planeta percam simultaneamente a consciência por dois minutos e dezessete segundos. Nesse momento, conforme mostra a figura 5, cada pessoa experimenta breves visões de consciência futura, um breve olhar sobre o que estará fazendo em um ponto exatamente 6 meses no futuro. Para alguns, isso traz grande esperança. Para outros, traz medo, e perdas. Ainda existem aquelas pessoas que não experimentaram nada porque não estarão mais vivas.

Figura 5 - Momento em que acontece o *blackout* global em *Flashforward*³

³ Disponível em [youtube.com/watch?v=MO2gcJXZADk](https://www.youtube.com/watch?v=MO2gcJXZADk)



Fonte: ABC

2.2 Montagem

Marcel Martin lhe dará a seguinte definição: "Montagem é a organização das tomadas de um filme sob certas condições de ordem e duração" (Martin, 2001). De acordo com Scrive (1989) a montagem nem sempre existiu, e a profissão de montador (ou editor) não apareceu nos Estados Unidos até por volta de 1913, e na França por volta de 1917. O autor afirma que, originalmente, o cinema ignorava a edição, levando em consideração a operação técnica e manual simples que consiste em "colar" dois frames de ponta a ponta. O cineasta Lumière só conseguia gravar 17 metros de filme de uma vez, equivalente a cerca de cinquenta e dois segundos. No entanto, algo aconteceu com os operadores de luz, ao filmarem um evento ao vivo e perceberem que o objeto de interesse não estava bem enquadrado, então resolveram parar a gravação para que a câmera fosse movida alguns centímetros e as filmagens pudessem ser retomadas. Esta primeira etapa da montagem ainda é apenas "lógica".

Não demorou muito para que os operadores de jornais fizessem a mesma coisa, escolhendo sempre o melhor ponto de vista. Até que, após um bloqueio do filme na câmera, Georges Méliès descobre efeitos especiais, através da substituição de um objeto por outro, surge outra forma de montagem: ela afeta a própria natureza do filme - espaço e tempo, e leva a montagens simbólicas ou metafóricas. A partir de janeiro de 1896, Louis Lumière "colou"

de ponta a ponta, na exibição, quatro filmes cuja ação se articulou em torno da intervenção do corpo de bombeiros em um incêndio: pegando a bomba, apagando o fogo e fazendo o resgate. A fase “dramática” da edição surgiu dessa forma.

No cinema e nas séries de TV, a montagem acontece na fase de pós-produção, em que as tomadas individuais são organizadas na ordem narrativa fornecida pelo roteiro e pelo diretor. As várias tomadas escolhidas entre as muitas que são feitas durante a produção de um filme, são colocadas em sequência uma após a outra com a operação de edição.

A montagem é, portanto, o elemento do qual depende a percepção do espectador sobre o ritmo da narrativa. Juntamente com a fotografia, é uma parte essencial da encenação do diretor: enquanto a fotografia determina o aspecto estético do filme, a montagem constitui seu estilo narrativo. É necessário destacar que raramente um plano será filmado apenas uma vez durante a produção do filme, fazendo com que haja a repetição de filmagem desse plano até o ponto em que ele se torne aceitável para ser utilizado na versão final. A repetição é chamada de tomada. Em relação à montagem em si, segundo Martin (2001) ela é “a organização dos planos de um filme segundo determinadas condições de ordem e de duração”.

A serialidade como forma narrativa e como estética facilitada por novas plataformas mostra-se uma ferramenta eficaz contra estereótipos e simplificações: estudar sua edição nos mostra a progressão, a transformação em seu futuro de identidades nunca congeladas, em um jogo de continuidades. e descontinuidades.

Martin (2001), define montagem narrativa como uma sequência de ações e o desenrolar delas, onde cada uma se conecta com a outra a fim de formar uma totalidade e a divide em quatro tipos: montagem linear, montagem invertida, montagem alternada e montagem paralela. A primeira é a categoria mais básica de edição, no qual os planos de uma única ação são organizados de acordo com uma sequência cronológica linear, sem pulos no tempo ou com outras ações acontecendo em paralelo.

Do ponto de vista artístico, Montani (2004) afirma que dar um ritmo ao filme deve sempre ser uma prioridade muito importante. Isso depende também do próprio gênero do filme que o montador está editando - por exemplo, um filme romântico terá uma montagem menos frenética quando comparada a um filme de ação. O profissional sabe quando pode fazer acelerações inesperadas em certas cenas e lentidões em outras (também com base no roteiro e nas escolhas do diretor). Em seguida, a atenção precisa ser dada para formar as cenas individuais, permitindo ao espectador captar o sentido do que está acontecendo, o espaço em que a ação se passa e o tempo necessário para sua conclusão. A duração de uma cena pode ser

prolongada inserindo tomadas secundárias, mostrando um detalhe ou um ponto de vista alternativo (mesmo que muitas vezes seja forçado pelo roteiro e pela duração dos diálogos).

Situar o público no local em que a cena está acontecendo é um ponto crucial, portanto pode ser útil alternar e inverter campos, para que o espectador tenha uma visão mais ampla do ambiente

A montagem possui inúmeras técnicas e, muitas vezes, surgem tendências na área. Sobre esse assunto, a montadora norte-americana Nancy Forner aponta que:

Estou sempre assistindo a edição (em série de TV) para tentar aprender com ela. Existem diferentes estilos de edição que se popularizam e mudam na televisão e nos filmes. É bom manter-se atualizado sobre qual é o estilo de corte mais atual. Mesmo que isso não seja necessariamente o certo para a [sua] história, é bom saber o que há de novo para que você tenha a opção de usar ou não. (FORNER, 2013. Tradução nossa).

As técnicas de edição são diversas, mas algumas podem ser destacadas, pois são necessárias para a análise do objeto de estudo deste trabalho. A edição "invertida", por exemplo, é usada quando a ordem cronológica não é necessariamente seguida, havendo um ou vários retornos ao passado (através dos *flashbacks*) e também *flashforwards* - consiste em alternar os planos filmados separadamente nos dois ambientes (foi inventada por David W. Griffith); enquanto a edição "paralela" é usada quando acontece o corte entre duas cenas diferentes que estão acontecendo ao mesmo tempo em lugares diferentes. Pode ser ótimo para adicionar tensão (CANELAS, 2012).

O roteiro pode incluir saltos no tempo, chamados *flashbacks*, ou avançar, chamados *flashforwards*. Eles podem ser aplicados corretamente de várias formas, até mesmo com truques como *fades* (*in* ou *out*) e *blurs*, que fazem o espectador entender que o espectador está prestes a visualizar uma memória, uma premonição, algo que já aconteceu ou vai acontecer.

A montagem invertida e a montagem paralela, apesar de parecerem similares, possuem pequenas diferenças no que diz respeito à temporalidade das ações ocorrentes. Em sua Grande Sintagmática que buscava tratar o cinema como uma nova linguagem, o estruturalista Metz (2009) relatou algumas formas (sintagmas) de ordenamento do espaço-tempo de uma narrativa por meio de processos de montagem. Uma das formas denominada de sintagma alternante, relacionada a montagem alternada de Martin, consiste na simultaneidade temporal de uma ou mais ações que acontecem em espaços distintos (STAM, 2009, p. 136).

2.2.1 Montagem em narrativas seriadas

De acordo com Zunzunegui (1998), compostas de experiências construídas ao longo de uma temporalidade prolongada, as séries televisivas são, por vezes, arranjos delicados que dependem de muitas operações de edição. Segundo Jean-Pierre Esquenazi, a montagem em série de televisão surge da necessidade de "dar sentido à sucessão dos episódios, transformando uma restrição pragmática em uma operação que ocorre periodicamente no fluxo narrativo e consiste em dar certa autonomia a um episódio enquanto inserção significativa neste fluxo" (ESQUENAZI, 2016). Na verdade, a montagem em séries de televisão, que surgiu na década de 1980 com o VHS e que desde então foi transformada com a Internet, especificamente em plataformas de streaming, é um arranjo de fragmentos voltado para a "complexidade" narrativa (MITTELL, 2006). Ela opera em um nível de episódios, bem como em um conjunto sazonal (geralmente com temporadas lançadas anualmente).

No contexto das plataformas de vídeo *on demand*, a presença de opções formais ou narrativas é cada vez mais visível, certamente mais do que na televisão convencional. Hoje, surge uma nova ergonomia, centrada no usuário. As ficções são apresentadas como obras que podem ser vistas independentemente de um *stream* de televisão reproduzido em intervalos, o que permite aos telespectadores gerenciar seu stream, fazer links, retroceder ou conectar partes do sistema de acordo com uma temporalidade que lhes pertence (LOTZ, 2007).

3 ANÁLISE DOS RECURSOS TEMPORAIS EM DARK

A partir da metodologia de análise fílmica exposta anteriormente, neste capítulo o objeto de estudo deste trabalho, a construção do tempo no universo de Dark (2017), foi explorado minuciosamente, a fim de alcançar os objetivos propostos inicialmente. Primeiramente há a introdução da narrativa e como se constitui o universo do seriado, detalhando-se os principais pontos da progressão da história e alguns de seus personagens principais.

Em seguida, os *flashbacks* e *flashforwards* foram analisados, com a finalidade de se perceber padrões de uso, estabelecendo relação com a seção *Flashbacks* e *flashforwards*, presente no referencial teórico. Posteriormente, acontece uma relação sobre como a criação de atmosferas artificiais são importantes para a série. Com a construção de um infográfico representando as viagens no tempo de Jonas, o personagem principal da série, pode-se perceber que há, em *Dark*, fugas de convenções que merecem atenção por serem distintas do comum e contribuírem para a análise geral e considerações finais desta monografia. Além disso, o diagrama final surge como um resumo visual da complexa jornada narrativa, mostrando como o uso de todas as técnicas abordadas no referencial teórico foram usadas de forma a dar um fim completo e sem furos expressivos no roteiro.

3.1 O universo de Dark

Dark é uma obra seriada original do serviço de streaming *Netflix*. A série de ficção científica foi produzida na Alemanha e é composta por três temporadas, divididas em 26 episódios com aproximadamente sessenta minutos cada. A primeira temporada possui 10 episódios, tendo sido disponibilizada na sua totalidade em 1 de dezembro de 2017 na plataforma *Netflix*. A segunda temporada foi lançada em 27 de junho de 2019 com 8 episódios. A última temporada foi lançada em 27 de junho de 2020, também com 8 episódios. A data “27 de junho” não foi escolhida por acaso, pois na trama é exatamente o dia em que acontece o “Apocalipse”, ligando elementos da trama com a realidade para causar animação nos telespectadores mais fiéis. Todos os episódios da série são dirigidos por Baran bo Odar e escritos por Jantje Friese. Uma lista com o título de cada episódio da série está presente na seção Anexo.

O seriado é considerado por parte do público e de críticos especializados como uma série muito relevante, mas também há algumas ressalvas feitas por grandes veículos de comunicação. O desfecho de *Dark* foi descrito como “magistral” e “brilhante” por alguns dos maiores veículos internacionais como *The Guardian* (jornal diário inglês) e *IndieWire* (site de opinião a respeito da indústria cinematográfica). Além disso, a produção ainda foi elogiada por ter agradado o público onde os criadores mais costumam errar - no final. Apesar de vários elogios, a conceituada revista americana *The Hollywood Reporter* pontuou que a série tem dificuldade em cativar espectadores por abordar muitos detalhes sobre os personagens e demorar muito tempo para explicá-los, acrescentando que assistir todos os episódios pode ser uma experiência frustrante.

Em maio de 2020, o site *Rotten Tomatoes* realizou uma votação para eleger a melhor série original da Netflix. Títulos bastante populares, como *The Crown* e *Stranger Things*, eram apostas seguras. Entretanto, uma produção alemã *outsider* venceu a disputa: *Dark*. Com reviravoltas constantes, enredo complexo, enigmas que se abrem com mais frequência do que se resolvem, pitadas de filosofia e uso abundante de recursos de ficção científica, *Dark* foi lançada sem muito destaque em 2017. Em três anos, transcendeu a barreira linguística e encerrou sua terceira e última temporada sob aclamação universal.

Game of Thrones, por exemplo, foi uma série de televisão exibida entre 2011 e 2019 pelo canal americano *HBO*, durante anos de exibição a obra se tornou um fenômeno internacional, o final, no entanto, decepcionou grande parte dos fãs e da crítica, gerando opiniões e julgamentos que afetaram a grandiosidade do seriado e do seu legado. Já no *IMDB*, site que reúne a classificação de usuários, *Dark* possui 8,8 de 10, sendo uma das séries mais bem avaliadas pelo público. A narrativa bem construída, sem grandes inconsistências, e as técnicas audiovisuais bem executadas são considerados um dos motivos principais para o sucesso da série. No entanto, a sua complexidade faz com que até mesmo os fãs mais adeptos tenham certa dificuldade em identificar ou até mesmo lembrar de algum detalhe importante que pode ter acontecido em algum ponto durante a história.

De acordo com TOMANI (2004), toda narrativa ficcional é por natureza rápida, pois, para construir um mundo complexo, com diversos acontecimentos e múltiplos personagens, não se pode dizer tudo sobre este, deixando espaços a serem preenchidos pelo leitor. Todas essas características estão presentes em *Dark* são responsáveis por fazer com que essa abordagem seja compreendida e aceita pelos espectadores.

Wohlmann e Oró-Piqueras (2016) afirmam que séries de TV como *Lost* e *24* foram muito importantes, pois fizeram diversas experimentações abordando o tempo na narrativa e permitiram que muitas séries de sucesso viessem em seguida. *How I Met Your Mother* e *Orange Is the New Black*, por exemplo, foram séries que constantemente apresentavam uso complexo de *flashbacks* para representar passado e presente, e até mesmo o futuro, já que inevitavelmente acabam se misturando. Essa confusão parece bastante com a forma que o tempo se mistura nas mentes e memórias dos espectadores. Nesse sentido, a experimentação temporal em séries de TV se tornou um laboratório no qual construções culturais relacionadas ao processo de envelhecimento podem ser desconstruídas e desafiadas em maneiras inventivas e criativas.

Dark surge como obra que busca desafiar não somente as construções culturais da sociedade, mas também como o tempo é abordado na narrativa. Na seção 3.2 deste trabalho

foi feito um estudo sobre a temporalidade em narrativas, inclusive trazendo definições sobre *flashbacks* e *flashforwards*, artifícios de extrema importância em *Dark*. Na série, todos os eventos acontecem, em momentos diferentes, em uma cidade fictícia alemã chamada Winden, apresentada como rural. O lugar possui uma usina nuclear administrada pela família Tiedemann no centro de uma floresta densa, local de eventos misteriosos que parecem desafiar a realidade, tendo início com um desaparecimento. Embora exista realmente uma comuna alemã chamada *Winden im Elzta*, porém essa não tem ligação com a cidade fictícia da série. Além disso, os diretores declararam em uma entrevista que queriam tornar Winden o mais mundano possível, para que os espectadores pudessem facilmente se relacionar com os ambientes e com as características dos personagens, agradando assim um público maior. No entanto, isso não foi suficiente para tornar *Dark* uma série comum, pelo menos não cronologicamente, mas que enfrenta vários desaparecimentos misteriosos. A narrativa começa a partir de 2019, mas, graças a alguns intervalos de tempo em algumas cavernas circundantes, os eventos na verdade abrangem um período de tempo muito mais amplo, variando de 1888 a 2053.

Os buracos de minhoca que permitem os personagens a viajar de uma era para outra são, essencialmente, portais em duas extremidades que conectam diferentes pontos no tempo com exatamente 33 anos de diferença. Isso significa que eles podem pular para frente e para trás, mas apenas por 33 anos.

O progresso ou atraso de tempo faz com que o enredo se entrelace de forma irreparável, gerando uma interseção densa de linhas de tempo. Na verdade, os eventos ocorrem paralelamente em anos diferentes, sobrepondo-se e influenciando-se mutuamente devido à viagem no tempo.

Um grupo de famílias é o centro da trama, na qual eventos muito estranhos acontecem, mas mais cedo ou mais tarde é revelado que é porque a cidade existe em um *loop* de tempo onde passado, presente e futuro eles estão interligados em um nó cego.

O espectador observa como as famílias Niensens, Kahnwalds, Tiedemanns e Doppler (presentes na figura 6) têm histórias e segredos que a série vai desvendando aos poucos, embora tudo mude com a terceira temporada da obra, já que a mesma não trata apenas de viagens no tempo, mas também de realidades paralelas e multiversas. Mas, além da cadeia física de causa e efeito, a série tem um motor metafísico. Amarrar os fios do inextricável emaranhado da história de Winden e seus habitantes e o (eterno) dualismo entre o amor e a morte. Todos os personagens de *Dark* agem em seu nome, e as ações daqueles que podem ser considerados os três principais protagonistas são (na verdade) que dão o nó e o desamarram.

Figura 6 - Árvore genealógica dos mundos alternativos em Dark



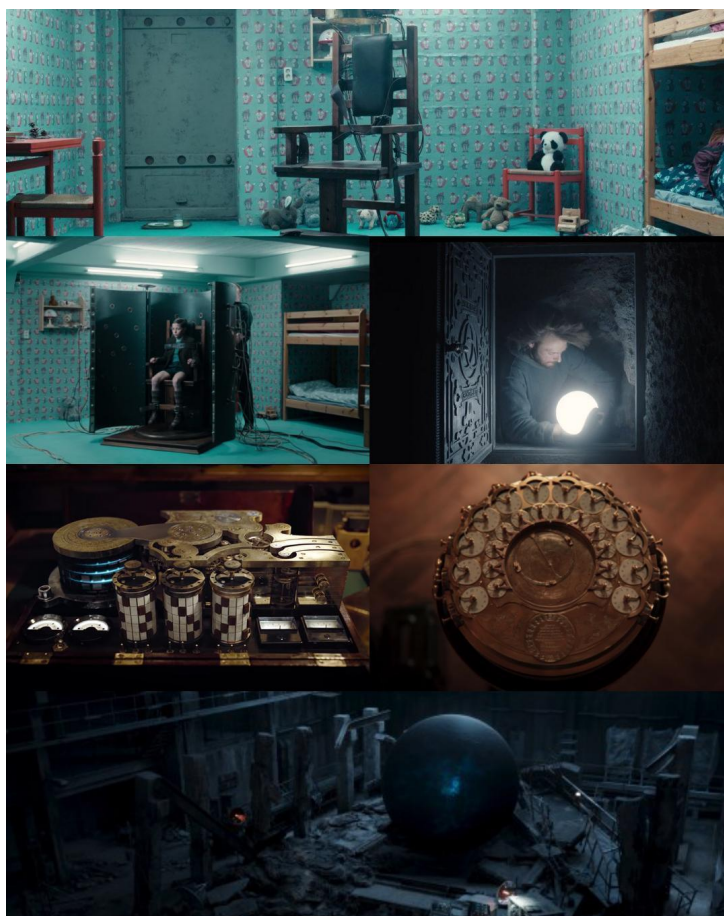
Fonte: Netflix

Em 2019, o policial Ulrich Nielsen procura desesperadamente por seu filho desaparecido, Mikkel, 12 anos. Trinta e três anos antes, em 1986, seu irmãozinho Mads desapareceu em circunstâncias igualmente misteriosas. Na cidade de Winden, as quatro famílias, traumatizadas por esse desaparecimento, estão tentando resolver os mistérios que cercam a cidade e sua região. Jonas Kahnwald também é marcado por esse evento, mas também pelo suicídio de seu pai. Ele então parte com o objetivo de descobrir mais a fundo o que está acontecendo com os moradores de Winden.

As investigações da polícia e de certos moradores irão esclarecer uma história que começa a cada trinta e três anos. Eventos ocorridos em 1888, 1921, 1953, 1986, 2019 e 2052 estão intimamente ligados. Todas essas datas possuem algo em comum: um intervalo de 33 anos entre si, na série é explicado que o ciclo lunar e o ciclo solar se sincronizam a cada 33 anos. Esse evento causa um ciclo de repetições chamado de “Apocalypse”, que opera na cidade de Winden e afeta diretamente a vida dos personagens.

A viagem no tempo é um tema importante da série. Isso é possível pelo uso de diferentes sistemas revelados durante a história e com base no conhecimento científico adquirido durante o século XX em relação à massa, gravitação e medição do tempo. Para melhor visualização desses sistemas, a figura 7 ilustra todos.

Figura 7 - Sistemas usados para realizar viagens no tempo.



Fonte: Netflix

É possível perceber que há um compromisso da série com um quebra-cabeça que fica dentro da narrativa, os criadores da série oferecem pouco em termos de pistas explícitas e tradicionais - preferindo que o público fique encarregado de desembaraçar os personagens e eventos que se desenrolam nessas seis linhas do tempo. Segundo Mosseron (1994), a “narrativa de enigma” é relativamente fácil, transparente e há uma estrutura espaço temporal estável e estreita, uma linguagem fácil e repleta de diálogos, poucos personagens, uma história que prossegue inúmeras repetições. Entretanto, em *Dark*, é possível perceber que a maioria desses elementos é deixada de lado, dando lugar a uma narrativa complexa, com diversos personagens sendo representados em múltiplos períodos de tempo com uma estrutura temporal completamente instável e repleta de reviravoltas.

A série abrange assim várias épocas, muito precisas, sem cair no clichê da politização ou glamourização ao estabelecer uma era apenas com elementos essenciais para o seu reconhecimento. De fato, quando desconsiderada a parte da física quântica e o fato de que a viagem no tempo ao passado não é possível, a série permanece muito realista e plausível em termos de representação de eventos, sem necessariamente empurrar o conhecimento histórico

que cada uma das eras tem que trazer para a história. Apesar da multiplicidade de representações da época, os telespectadores são levados, com os personagens, nos mesmos lugares constantemente: a fábrica, a caverna, a casa de Jonas ou de Martha, que é a mesma entre dois períodos distintos.

Algo muito interessante sobre a abordagem feita pelos criadores de *Dark* é a atenção concentrada nos personagens para garantir que os espectadores também possam ser levados para outra era. A atenção aos detalhes dos personagens parece acontecer antes mesmo do cuidado para representar os locais, propriamente. É possível perceber que houve algum tipo de alteração no tempo por meio de trajes, tecnologias e de eventos históricos inerentes aos personagens.

Como visto na seção *Montagem (2.2)*, há diversas técnicas usadas na montagem de obras audiovisuais. Em *Dark*, há uma grande inversão da ordem cronológica da narrativa, onde os fatos não ocorrem linearmente, mas sim, com saltos temporais, seja em um tempo passado ou em um tempo futuro. Isso compreende a presença das técnicas de montagem invertidas e paralelas.

No oitavo episódio da segunda temporada, acontece o uso da montagem paralela . Jonas está no seu mundo e o apocalipse está prestes a acontecer, no entanto, Martha do mundo invertido surge para resgatá-lo. O uso da técnica mostra que naquele momento duas realidades simultâneas acontecem: Jonas conseguirá viajar para o mundo de Martha com o auxílio da máquina do tempo ou ficará em seu mundo, quando corre para o porão de casa e não perde sua vida. As cenas acontecem ao mesmo tempo, em mundo e tempo paralelos (conforme visto na figura 8).

A montagem invertida, no entanto, acontece em todos os episódios da série, considerando que após a análise da série, foi contabilizado pelo menos um evento de *flashback* ou *flashforward* em cada capítulo.

Figura 8 - Momento em que a montagem paralela gera o efeito de realidades diferentes



Fonte: Netflix

3.1.1 Atmosferas artificiais em Dark

A criação de atmosferas é muito recorrente nessas produções e é outro efeito da composição digital. Criação de fumaça, neve, chamas, poeira são muito comuns e essenciais para simular condições climáticas adversas que nem sempre são viáveis economicamente de locomover toda a equipe para uma locação com essas condições. (WRIGHT, 2008). Segundo Wright (2008, p.12), *“These atmospheric elements (fog, lens flare, and so forth) may come from a live-action plate, created by the digital compositor using the compositing program, a painting from Adobe Photoshop, a digital photograph, or created by the CGI department.”*

Existem muitas razões para a criação de atmosferas artificiais de forma digital para além de justificativas financeiras. Muitas vezes a névoa ou nevoeiro (como visto na figura 9) em determinada cena devem seguir um certo padrão. A neve pode ser um efeito desejado pelo Diretor, porém difícil de se conseguir de forma natural, dessa forma as atmosferas artificiais entram em ação. Uma tempestade com chuva forte e muitos raios e trovões podem ser criados também de forma digital.

Figura 9 - Nevoeiro sempre muito presente em Dark



Fonte: Netflix

Dessa forma, em muitos casos, além de ser mais viável financeiramente, por questões de otimização de tempo na produção, logística ou até mesmo por determinação do diretor, a utilização de atmosferas artificiais é criada pelo artista de *visual effects* ou pelo compositor digital garantir maior precisão e melhor qualidade visual a um custo menor, com menor esforço e em menor tempo também.

Toda produção cinematográfica precisa estar ambientada de acordo com as ordens dos diretores e produtores, porém, em muitos casos é comum que o diretor ou produtor desejem um ambiente específico com condições climáticas adversas às encontradas na locação, ou desejam a criação de algum ambiente que seria impossível ou inviável financeiramente de se construir, dessa forma a equipe de efeitos visuais atuam com a criação de atmosferas artificiais.

Os recursos digitais são muito importantes para a construção de obras audiovisuais. Em *Dark*, eles possuem grande relevância, pois a série é ambientada na cidade de *Winden*, porém em vários anos - e mundos - diferentes. Foi necessário criar distinções entre as épocas, mas a terceira temporada recebeu uma atenção especial, pois foi acrescida em sua narrativa a existência de outros dois mundos. Assim, a possibilidade de deixar os espectadores confusos era bastante alta, mas os *VFX designers* desenvolveram *shots* que foram essenciais para a compreensão das mudanças constantes ao longo dos episódios.

A atmosfera ameaçadora é recorrente na série e os locais sofrem muitas mudanças. A delegacia de *Winden*, conforme visto na figura 10, é um ambiente muito presente ao longo dos

episódios, especialmente nas primeiras duas temporadas, mas o espectador nunca o vê em um estado destruído antes. O supervisor *VFX* de *Dark*, Sean Stranks, afirma que durante a fotografia principal, eles vestiram a metade inferior do cenário, tornando-a suja e encardida.

Figura 10 - Delegacia de Winden



Fonte: Netflix

A parte superior da imagem foi substituída e a construção aconteceu usando vários métodos, incluindo uma combinação de pintura digital fosca e modelagem 3D. Também foram adicionadas, como visto na figura 11, árvores recuando na distância, árvores queimadas mutiladas que foram criadas usando fotografias de referência da Primeira Guerra Mundial. Todos esses elementos completaram a cena e deu uma sensação de destruição pós-apocalíptica adequada.

Figura 11 - Delegacia de Winden com adição de *VFX*



Fonte: Netflix

Em diversos momentos, o *VFX* é essencial em *Dark* para ajudar o espectador a se localizar em determinado período, sem parecer repetitivo ao colocar o ano na tela em cada viagem temporal. No entanto, em algumas ocasiões, elas são necessárias - quando um período é apresentado pela primeira vez, por exemplo. O recurso foi utilizado no primeiro episódio da primeira temporada, como visto abaixo:

Figura 12: Recurso usado para identificar o ano retratado



Fonte: Netflix

Na terceira temporada, entretanto, o seriado introduz novos mundos, sendo necessário haver distinção entre a forma em que as mudanças ocorrem para quem está assistindo a produção. O mundo de Martha é espelhado e foi preciso deixar claro, em poucos episódios, o que realmente o diferenciava dos outros. Os criadores relataram como foi feito o processo.

“We actually mirrored the images that take place in a mirrored world, which means you mirror the sets. Stairs that go from left to right, they now go from right to left. Doors that used to be on the left side, were on the right side,” disse Odar . “But it also means props-wise, you have to change a lot of things like books and bookshelves. You have to change the titles on them and mirror them. But the biggest challenge was actually for actors to play everything in a mirrored way. You have to open doors with your left hand. And if you ever tried that for one day, it is really weird and awkward.”(GREENE. 2020)².

3.1.2 Personagens de Dark e suas trajetórias temporais

Família Kahnwald

Figura 13 - Família Kahnwald



Fonte: Fandom⁴

⁴ Disponível em: indiewire.com/2020/07/dark-netflix-jantje-friese-baran-bo-odar-last-season

Jonas é o protagonista da série e o vemos em três versões diferentes ao longo da história: adolescente, homem e Adam. Nasceu em 2003 e é filho de Hannah e Michael Kahnwald. Entre suas diversas versões, o enfoque recai principalmente sobre Jonas adolescente, que é ajudado e guiado por sua versão adulta e por Claudia: estes, vindos do futuro, fornecem-lhe ferramentas e indicações para viajar na passagem das cavernas de Winden e, assim, descobrir as tramas que ligam cada habitante ao destino da cidade. Jonas demora muito tempo para perceber a real importância do seu papel nos eventos que acontecem na cidade, porém, quando a compreende, passa a ser movido pelo desejo de restaurar a normalidade. No quinto episódio da segunda temporada, o personagem, após várias viagens no tempo, entende como se torna Adam e continua sua saga com o objetivo de impedir que o *loop* de acontecimentos ainda exista. Além disso, Jonas possui um relacionamento amoroso com Martha, mas decide interrompê-lo ao descobrir que a mesma é sua própria tia. O destino dos personagens é totalmente interligado, principalmente quando o conceito de realidades paralelas é inserido na série no primeiro episódio da terceira temporada. A inclusão de uma nova realidade acrescenta uma virada muito importante no enredo, mostrando que Jonas e Martha são mais importantes do que poderiam imaginar. A série, a partir da terceira temporada, inclui um novo mundo, havendo o mundo de Adam (Jonas no futuro) e o mundo de Eva (Martha no futuro) e mostra como tudo que acontece em um reflete no outro.

Michael Kahnwald é o pai de Jonas e a versão adulta de Mikkel. Seu suicídio, ocorrido em 21 de junho de 2019, abre a primeira temporada: Jonas acredita que esse evento é o início de todos os problemas de Winden e tenta evitar que o mesmo aconteça, mas acaba causando o efeito contrário, sem saber sugerir ao pai o que fazer, ele descobre que o seu eu do futuro foi o responsável por fazer com que seu pai cometesse suicídio. Nesse encontro, Jonas é auxiliado pela versão mais antiga de Claudia: neste momento o espectador descobre (e por sua vez o próprio Jonas o descobre) que será ele quem trará Mikkel na passagem das cavernas no dia 4 de novembro, determinando sua jornada em 1984. Após essa revelação, Jonas aceita seu destino e o de seu pai.

Ines é a mãe adotiva de Michael e, portanto, avó de Jonas. Enfermeira, aparece na série em duas versões: idosa (2019) e adulta (1986). Sua importância se dá pelo fato de que em 1986 ele decidirá adotar Mikkel Nielsen, uma criança hospitalizada que aparece do nada na cidade de Winden e que mudará seu nome para Michael.

³ Disponível em: dark-netflix.fandom.com/wiki/Kahnwald_family

Hannah é a viúva de Michael. Ela não parece sofrer muito com o suicídio do marido: sempre apaixonada por Ulrich Nielsen, chefe da polícia de Winden, ela tem a oportunidade de entrar em um caso apaixonado e mórbido com ele. Com a história repleta de *flashbacks*, o espectador conhece Hannah em sua versão infantil, em 1986: já nessa altura ela era obcecada pelo jovem Ulrich e, dando falso testemunho, decide denunciá-lo anonimamente por estupro de sua namorada e futura esposa, Katarina. Também em 1986 ela conhece Mikkel / Michael, seu futuro marido. Na segunda temporada ele descobre a viagem no tempo e rouba o dispositivo de Jonas adulto, ela retorna em 1953 para ver Ulrich, que, no entanto, partirá no passado em vingança. Hannah decide ficar em 1953 para começar uma nova vida e, portanto, não estará presente no apocalipse de 2020. Durante suas últimas aparições, é possível vê-la trocando olhares intensos com o inspetor Tiedemann. Ela também é a única personagem (além do Inspetor Clausen na segunda temporada) a saber da dupla identidade de Alexander Tiedemann, diretor da usina nuclear de Winden com um passado misterioso.

O “desconhecido” é o filho de Martha e Jonas. No oitavo episódio da terceira temporada, Eva explica, em seu mundo, que Martha está grávida da origem de tudo. O “desconhecido” em sua versão criança entra na sala e abraça sua mãe. Ele concebe Tronte com Agnes em ambos os mundos. Tronte, por sua vez, é pai de Ulrich, que é o pai de Martha e avó de Jonas. Nesse momento, a história explicita que é um ciclo infinito e o “desconhecido” está no centro de tudo.

Família Nielsen

Figura 14 - Família Nielsen



Fonte: Fandom⁵

Ulrich Nielsen é o inspetor da polícia de Winden: pai de Martha, Magnus, Mikkel e marido de Katarina. Aparece em três versões: adolescente, adulto e idoso, e em três períodos: 1953, 1986 e 2019. Em 1986 está na sua versão adolescente: nessa altura, Mads, seu irmão mais novo, acaba de falecer e também está noivo de Katarina. Ulrich tem uma relação extremamente conflituosa com o então chefe da polícia, um idoso chamado Egon Tiedemann e isso se deve aos acontecimentos de 1953, ano em que Ulrich, um adulto, é acusado do assassinato de dois jovens (Erik e Yasin) encontrados desfigurados no canteiro de obras da usina nuclear. De fato, em 2019 o corpo de Mads é encontrado e Ulrich está convencido da culpa de Helge Doppler. Durante a busca por Mikkel, Ulrich encontra a passagem do tempo nas cavernas Winden e viaja involuntariamente para 1953: aqui ele tem a oportunidade de atacar Helge (criança) com a intenção de matá-lo para evitar os futuros desaparecimentos dos meninos, mas só conseguirá desfigura-lo, determinando a inclinação de Helge para servir a Noah, de quem será cúmplice. Neste ponto, um Ulrich adulto é preso antes de poder retornar em 2019 pelo Inspetor Tiedemann, que terá marcado para sempre o rosto do homem, que ele reconhecerá no menino Ulrich. Finalmente, Ulrich aparece idoso em 1986: nesta altura ele descobrirá a presença de Mikkel e tentará trazê-lo para casa através das cavernas, mas a tentativa falha. Aparentemente, ele nunca mais poderá voltar ao presente (2019).

Katarina Nielsen é a esposa de Ulrich e mãe de Martha, Magnus e Mikkel. Em 1986, ela intimidou Regina Tiedemann, convencida de que foi ela quem denunciou Ulrich de violência sexual. Em 2019, ela descobre o relacionamento extraconjugal de seu marido com Hannah e começa a investigar a passagem secreta sozinha. Na segunda temporada, ela aprende sobre a viagem no tempo e, em uma tentativa de viajar ao passado para trazer Mikkel para casa, abre o “portal” em 27 de junho de 2020, dando uma contribuição decisiva para o apocalipse.

Magnus Nielsen é apaixonado por Fransiska Doppler, ele aparece na versão adolescente e idoso. Na verdade, em 1921 ele está com Fransiska a serviço de Adam, afiliado ao movimento *Sic Mundus Creatus Est*. Na segunda temporada, ele descobre uma viagem no tempo graças a Bartosz e é salvo do apocalipse por um Jonas adulto.

Martha Nielsen é apaixonada por Jonas, ela fica noiva durante sua ausência com Bartosz, por quem ela nunca estará verdadeiramente apaixonada. Durante a segunda temporada, ela descobre sobre a viagem no tempo graças a Bartosz e, enquanto um Jonas

⁵ Disponível em dark-netflix.fandom.com/wiki/Nielsen_family

adulto tenta salvá-la do apocalipse, trancando-a no bunker do Doppler, ela foge para a casa de Jonas. Aqui ela será morta por Adam. Porém, a vemos em uma versão alternativa de si mesma, com franja e cabelos mais curtos, pertencente a outro mundo (mundo de Eva), para salvar, por sua vez, o jovem Jonas do apocalipse. No oitavo episódio da terceira temporada, a explicação de Claudia afeta diretamente o destino de Jonas e Martha. Jonas e Adam viajam para o mundo de Eva, onde Jonas deverá levá-la para o terceiro mundo citado por Claudia, o mundo original. Os dois embarcam rumo ao mundo original no dia 21 de junho de 1986, com o objetivo de impedir que o relojoeiro Tannhaus ative a máquina do tempo que irá ser responsável por dar origem aos dois mundos. O impedimento só acontece, no entanto, quando ambos chegam no dia 8 de novembro de 1971 do mundo original para impedir que o filho de Tannhaus sofra um acidente de carro que irá motivar seu pai a criar a máquina do tempo.

Mikkel Nielsen é o irmão mais novo de Martha e Magnus, filho de Ulrich e Katarina. Ele desaparece de Winden na noite de 4 de novembro, após acompanhar seus irmãos em busca das drogas de Erik, um menino que havia desaparecido algumas semanas antes. Mikkel surge em 1986, onde ficará e crescerá, adotado por Ines Kahnwald. Aqui ele conhece Hannah, com quem vai se casar, e se tornará Michael, o pai de Jonas. Jonas, viajando no tempo, terá a oportunidade de trazer o pequeno Mikkel de volta para 2019, mas isso comprometeria sua própria existência. Ele então decide, graças à intervenção de Jonas já adulto, deixá-lo em 1986.

Tronte Nielsen é o pai de Ulrich. Tronte aparece como criança, adulto e idoso. Em 1953, vemos Tronte chegar a Winden junto com sua mãe, Agnes Nielsen: nesse ano, ele se relaciona imediatamente com Claudia Tiedemann quando criança. Em 1986, o espectador o vê na usina nuclear, empenhado em cortejar a própria Claudia, com quem ele teve um caso clandestino. Em 2019, entretanto, ele aparece vestindo o suéter manchado de sangue na noite do desaparecimento de Mikkel. É então descoberto que na mesma noite ele é chamado por Peter Doppler, que viu o corpo de Mads materializar-se do nada no bunker da floresta. Seguindo o conselho da idosa Claudia (que lhe dá um diário com informações sobre eventos futuros), ela carrega o cadáver de seu filho para a floresta. Ulrich percebendo suas ausências misteriosas nos momentos dos desaparecimentos de Mads e Mikkel vai suspeitar de sua culpa.

Agnes Nielsen é a mãe de Tronte, e chega na cidade de Winden em 1953. Aqui entrará em relação amorosa com a mãe de Cláudia, a quem também confidenciara que perdeu o marido, a quem define como "um sacerdote: mas não se pode dizer que foi um homem de fé". No terceiro episódio da terceira temporada é revelado quem é o pai de Tronte - o "desconhecido". Na segunda temporada, é descoberto que Agnes é irmã de Noah; retirada do

movimento *Sic Mundus Creatus Est*, ela tenta reentrar nele, trocando as notas de Claudia, por ele recebidas. Depois de entregar as notas a Noah para provar sua confiança, ele o matará no final da temporada, sob os olhos - e aprovação - de Adam.

Família Doppler

Peter Doppler: é o psicoterapeuta de Jonas, filho de Helge Doppler, marido de Charlotte e pai de Fransiska e Elisabeth. Peter traiu sua esposa com uma prostituta transexual e seu casamento desde então fracassou; no entanto, ele colabora ativamente com sua esposa durante a segunda temporada para resolver os mistérios de Winden. Peter na noite do desaparecimento de Mikkel estava no bunker de Helge onde ele abre um buraco de minhoca de onde sai o cadáver do pequeno Mads: Peter vai manter a coisa em segredo, chamando apenas Tronte, que irá transportar o cadáver para a floresta. Ciente do apocalipse iminente, ele se refugia com sua filha Elisabeth no bunker.

Charlotte: Esposa de Peter, nós a vemos em sua versão infantil (1986) e adulta (2019), onde ela é a chefe de polícia de Winden. Ela foi criada por H.G. Tannhaus, relojoeiro e inventor da máquina do tempo. Na segunda temporada o espectador descobre que ela é filha de Elisabeth e Noah, portanto, paradoxal e simultaneamente mãe e filha de Elisabeth. Ele investiga os eventos de Winden e o espectador a vê pela última vez na segunda temporada, quando um buraco de minhoca se abre na usina nuclear através do qual ele vê a futura Elisabeth; os dois se tocam e provavelmente sobreviverão ao apocalipse, mas não sabemos quando acabarão.

Fransiska: filha de Charlotte e Peter, tem um caso com Magnus. O espectador a conhece na sua versão adulta em 1920, onde, juntamente com Magnus, faz parte da organização *Sic Mundus Creatus Est*, sob as ordens de Adam. Ela é salva do apocalipse junto com Bartosz e Magnus pelo adulto Jonas.

Elisabeth: filha surda-muda de Charlotte e Peter: uma jovem em 2019, onde conhece Noah, que lhe dá um relógio para a mãe e na sua versão adulta em 2052, onde encabeça os sobreviventes do apocalipse. Nesse futuro cinza e distópico, palco de frequentes enforcamentos, ele defende a usina nuclear, que se tornou o local de um enorme buraco de minhoca temporal, chamado "a partícula de Deus": o acesso é proibido a qualquer pessoa, sob pena de morte. Durante a segunda temporada é descoberto que no futuro ela terá um relacionamento com Noah, tornando-se a mãe de Charlotte; na verdade, a versão jovem de Noah também estará presente no bunker onde se refugiará com seu pai Peter.

Helge Doppler: diretor da usina nuclear, pai de Peter, marcado na infância por Ulrich, que veio do futuro para impedi-lo de fazer Mads e os outros meninos desaparecerem. O ataque de Ulrich em 1953 tornará Helge psicologicamente muito frágil, ao ponto que ele será plagiado por Noah e sequestrará crianças (incluindo Mads) por conta própria para experimentar uma máquina do tempo que matará aqueles que estão sujeitos a ela. Na versão mais antiga de 2019, Helge está hospitalizado com demência senil. Porém, ele terá momentos de lucidez e em um deles voltará ao passado para tentar se impedir de sequestrar crianças em 1986, mas morrerá tentando sabotar o jovem Helge.

Bernd e Greta Doppler: pais de Helge. Greta é uma mãe muito rígida, Bernd é o fundador da usina nuclear de Winden; cadáveres foram encontrados durante a construção de seu quintal. O homem tem conhecimento das irregularidades radioativas presentes na usina e vai passar a gestão para Claudia Tiedemann.

Família Tiedemann

Bartosz: melhor amigo de Jonas e filho de Regina e Alexander, na primeira temporada fica noivo de Martha. Na noite de 4 de novembro de 2019, ele propõe a Magnus, Martha e Jonas irem às cavernas procurar as substâncias narcóticas pertencentes a Erik: aqui Mikkel desaparece. Nos próximos meses Bartosz será abandonado por seus amigos e terá que enfrentar a dor de sua mãe Regina, que sofre de câncer. Bartosz nas cavernas conseguiu roubar o celular de Erik, através do qual ele será contatado por Noah, que ganhará a confiança do menino; vai sobreviver ao apocalipse, salvo pelo adulto Jonas. Em 1920, Bartosz já adulto com uma tatuagem *Sic Mundus*: ele está cavando as passagens das cavernas com um Noé muito jovem, quando este o mata com uma picareta.

Regina: filha de Claudia, mãe de Bartosz e esposa de Alexander, dono de um hotel que está sempre vazio, ela descobre que tem câncer. Em sua versão adolescente, ela é frequentemente intimidada por Katarina e Ulrich. Em 2020 ela será levada ao bunker por sua mãe, que a salvará do apocalipse.

Aleksander Tiedemann: marido de Regina e em 2019 diretor da usina nuclear. Ele tem um passado misterioso: em 1986, surge ferido e em fuga na floresta de Winden, onde esconde seu antigo passaporte e uma arma. Ele intervirá para defender Regina de Ulrich e Katarina; mais tarde passará a trabalhar para Claudia (sua futura sogra) na fábrica, ganhando sua confiança e se tornando seu sucessor. Ele é o pai de Bartosz e apenas Hannah sabe de sua dupla identidade, tendo-o visto esconder seus documentos na floresta. Na segunda temporada,

seu segredo será descoberto pelo Inspetor Clausen. A quantidade de material radioativo que ele tenta esconder na usina e seu desmantelamento a mando do inspetor determinará o apocalipse.

Claudia Tiedemann: filha do Inspetor Egon Tiedemann, diretor da usina nuclear e mãe de Regina. Um dos personagens cruciais, igual aos adultos Jonas e Adam e Noah em conhecimento e habilidades: ela é vista cruzando os planos temporais como uma menina, uma mulher e finalmente uma velha com o apelido de “Diabo Branco”. Como diretora da fábrica, ela descobre o segredo das anomalias radioativas e, já idosa, desempenha um papel crucial nos acontecimentos da segunda temporada: na verdade, dirige todos os desavisados personagens para cumprir seu destino; ela é morta pelo adulto Noah em 1953, depois de dar a Agnes as folhas que faltam do diário. Em um processo de mútua influência passado / futuro, ela faz Thannaus construir a máquina do tempo. Claudia adulta (1986) involuntariamente determina a morte de seu pai Egon, que percebe seu segredo e salva sua filha Regina no futuro, levando-a ao Bunker.

Inspetor Egon Tiedemann: Pai de Claudia, homem e velho em 1853 e 1986. Em 1953 ele investigou a descoberta de duas crianças desfiguradas (Erik e Yasin) no canteiro de obras da usina e encontrou o pequeno Helge Doppler. Ele prende Ulrich do futuro, mas suas dúvidas sobre a investigação continuarão até 1986, quando ele prenderá Ulrich quando jovem. Após descobrir o segredo de Claudia, ele morre: quer denunciar as irregularidades da planta à polícia, mas Claudia colide com ele, fazendo com que caia e o machuque. Cláudia então decide não chamar a polícia para salvar sua filha Regina.

Outros personagens importantes

H.G. Tannhaus: ele é o relojoeiro Winden, construtor da máquina do tempo e escritor do livro "Viagem no Tempo". Ambos os objetos são concebidos graças às sugestões que lhe são trazidas do futuro, numa relação temporal que não é linear, mas cíclica. Charlotte cresce como um avô adotivo. Na terceira temporada, a série revela que os mundos alternativos, que contam com uma briga pela viagem no tempo, foram criados por H.G. Tannhaus. O cientista inventa a máquina e os mundos ao perder a família dele. Essa descoberta revela que Jonas e Martha do mundo alternativo devem chegar ao mundo principal. Lá, devem evitar o acidente que mata Marek, filho de H.G. e Sonja, a nora do cientista. Sem o acidente, Tannhaus nunca vai estudar sobre a viagem no tempo. Da mesma forma, não vai criar a máquina que dá origem aos dois mundos alternativos. Esse entendimento permite que o espectador finalmente

conheça o evento (o momento) que materialmente dá origem ao ciclo infinito vivido por Jonas, Martha e todos os outros.

Inspetor Clausen: na segunda temporada, ele investiga os desaparecimentos de Winden e Alexander em particular: na verdade, o nome que ele escolheu para sua nova vida (Alexander Kohler em Tiedemann) corresponde à identidade do irmão do inspetor, morto anos antes.

Adam: é a versão mais antiga de Jonas. Em 1921, surge como chefe do movimento *Sic Mundus*. Ele é o antagonista de Jonas e Claudia adultos, ele quer que tudo seja feito como sempre foi com assassinatos e apocalipse porque ele diz que “a única maneira de desatar esse nó é destruí-lo”; é marcado por viagens constantes no tempo. Tendo retornado em 2020 para matar Martha, não é sabido se ela sobreviverá ao apocalipse.

Noah: Ele é o personagem mais controverso de toda a série. Autor material dos assassinatos de crianças, junto com Helge, é descoberto durante a segunda temporada que ele é guiado em cada passo por Adam e que comete esses crimes para salvar sua filha Charlotte e, segundo Adam lhe disse, para salvar a humanidade. Ao descobrir as páginas perdidas do diário de Claudia, porém, ele se sente manipulado e enganado: decide matar Adam, mas será morto pela primeira vez por sua irmã Agnes em 1921. Sua versão jovem está presente em 1921 e viajará no tempo no dia do apocalipse. , para entrar no bunker, onde encontrará a pequena Elisabeth. Sua versão adulta está misteriosamente presente em todas as épocas.

Datas importantes - 21 de junho de 2019: suicídio de Michael;

- 4 de novembro de 2019, 22h13: desaparecimento de Mikkel;
- 27 de junho de 2020: dia do apocalipse

A viagem no tempo é possível através das cavernas Winden, os buracos de minhoca na usina e as máquinas do tempo, de acordo com um ciclo de 33 anos (exceto o buraco de minhoca de 1921 que permite que você viaje à vontade)

Épocas contempladas: Mundo de Adam: 1920/1921 (época de Adam); 1953 (o inspetor Tiedemann prende Ulrich adulto e Helge é atacado); 1986/1987 (quando Mikkel chega); 2019/2020 (contemporaneidade e apocalipse); 2053 (futuro). Mundo de Eva e mundo principal.

3.2 Manipulação temporal em *Dark*

Dark, segundo a classificação de Machado (2000), é uma série baseada em capítulos, ou seja, os episódios seguem uma única narrativa, possuindo diversas ramificações e interligadas com a narrativa principal.

Rodrigues (2014) vê a possibilidade de fragmentação das ações de Propp de maneira individualizada, seja por episódios ou arcos narrativos em uma temporada. A quebra do padrão de ações e atos, se dá, principalmente, quando os *flashbacks* e *flashforwards* são utilizados, recurso bastante presente na série. Essa manipulação temporal acontece de forma diferenciada, pois as viagens no tempo representam, na verdade, uma repetição. A abordagem explorada em *Dark* segue a ideia de que “o tempo é um círculo alimentando-se a si mesmo”. Na série, o tempo não pode ser alterado. Essa abordagem não é inédita. De fato, foi baseada no Paradoxo de *Bootstrap* (a ideia de que algo pode influenciar e dar origem a si mesmo), apresentando uma visão inovadora sobre o tema: o futuro também altera o passado. Não existe uma linha do tempo alternativa onde outra realidade se ramifica do ponto atual no tempo. Tudo já aconteceu. A única maneira do tempo ser “mudado” é a aniquilação do que foi o passado. O antigo círculo de eventos não existiria mais, ou para ser mais específico, nunca teria existido em primeiro lugar.

Basicamente, se alguma vez existiu um passado diferente deste, nunca seria possível saber, porque o passado dos personagens é agora um círculo fixo. Essa abordagem de tempo está certa? A versão dos cronogramas alternativos está correta? Essas, definitivamente, não são perguntas que os criadores da série estavam dispostos a responder, mas o que torna tudo interessante é a maneira como o seriado se torna um dobrador de mente para os espectadores.

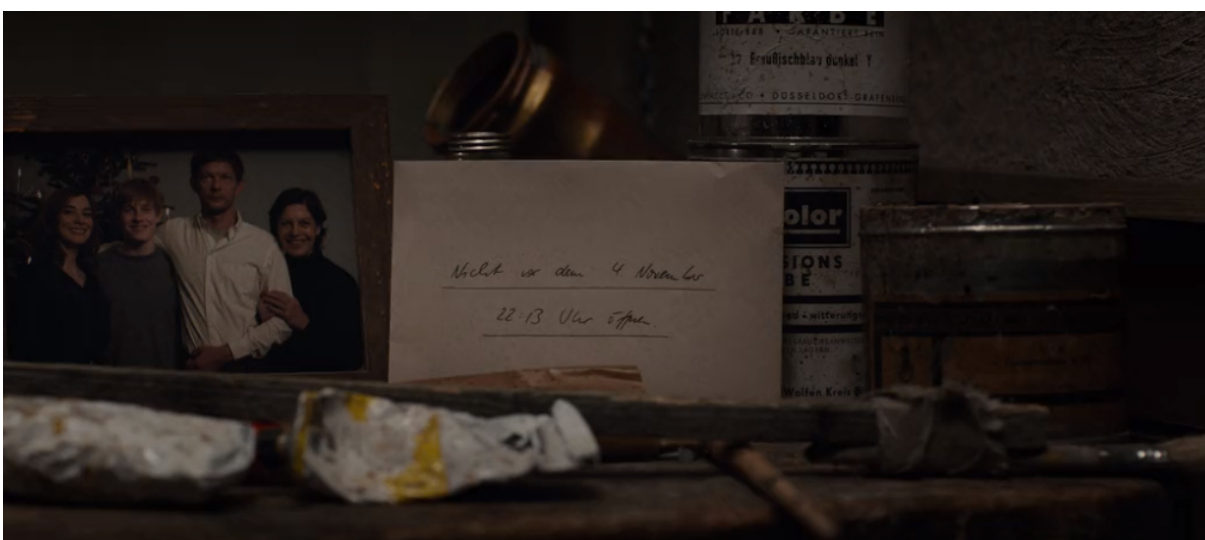
No primeiro episódio de *Dark*, o espectador é apresentado aos personagens principais, dando ênfase no suicídio de Michael e representando o início de toda a narrativa. O espectador não tem ideia do que está a ocorrer ali, tendo conhecimento apenas quando a narrativa se desenvolve de modo não linear após o começo da estruturação de atos.

Conforme apresentado durante o referencial teórico, em uma série dividida em capítulos, é normal que as temporadas tenham suas próprias histórias, com a finalidade de formar a massa de história maior que as une. Em *Dark*, no entanto, todas as temporadas são marcadas por uma quebra de padrão bastante característica e inovadora dentro do mundo comum dos seriados. A análise detalhada acerca da distinção presente na série, aliada às técnicas de montagem audiovisuais e de recursos temporais, assim como a análise de outros episódios com variadas quebras de padrão, será abordada a seguir.

3.2.1. Primeira Temporada

Alguns eventos em *Dark* são muito importantes e a montagem tem um papel fundamental para que o espectador possa fazer sentido do que está sendo mostrado. No primeiro episódio da primeira temporada, Michael deixa uma carta de despedida para Jonas, antes de cometer suicídio, com o seguinte escrito: “Não abrir antes de 4 de Novembro, às 10:13 PM” - hora exata em que Mikkel desaparece de Winden (conforme visto na figura 15). A carta deveria ser aberta por Jonas, mas quem abre no horário é Ines, mãe de Michael.

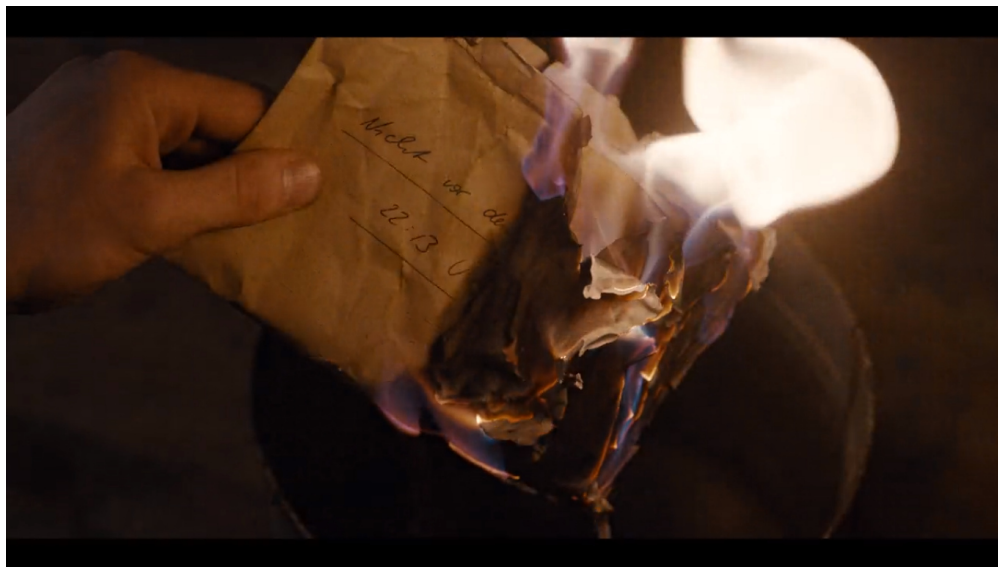
Figura 15 - Carta de despedida deixada por Michael



Fonte: Netflix

No quinto episódio da primeira temporada, no dia 7 de Novembro de 2019, Jonas recebe a mesma carta em um pacote misterioso. A carta está bastante amassada e suja, deixando dúvidas sobre como Jonas poderia receber o envelope se ele estava com a sua avó. A mensagem de Michael, seu pai, revela que ele na verdade era Mikkel, e que ele só existia porque o personagem viajou no tempo, para 1986. Jonas decide então queimar a carta que recebeu misteriosamente (como apresentado na figura 16).

Figura 16 - Jonas queimando a carta



Fonte: Netflix

No décimo episódio da primeira temporada, 12 de Novembro de 2019, Ines entrega a carta pessoalmente para Jonas, seu neto. O personagem fica bastante confuso, pois dias antes ele havia queimado a mesma carta e não consegue entender como podia haver uma outra igual a que ele tinha recebido. A explicação só chega ao espectador quando é revelado que existe uma versão de Jonas, 33 anos mais velho, e que ele guardou a carta recebida pela avó durante anos, somente para que em 2019 ele a retornasse para o seu eu mais jovem em um pacote misterioso - após realizar uma viagem no tempo - ao passado, conforme mostra a figura 17. A construção é bastante minuciosa e o uso de *flashbacks* e *flashforwards* foi feito com bastante cuidado para que não houvesse dubiedade.

Figura 17 - Jonas do futuro devolvendo a carta para o seu eu mais jovem



Fonte: Netflix

4.3.2 Segunda Temporada

No primeiro episódio da segunda temporada, surge um pingente, chamado “Pingente de São Cristóvão”. São Cristóvão é o santo padroeiro de todos os viajantes, colocado na série devido aos personagens que são viajantes do tempo. No sexto episódio da segunda temporada, Jonas e Martha encontram o pingente na areia próximo ao lago, em 2019.

Figura 18 - Pingente encontrado por Jonas e Martha



Fonte: Netflix

Martha coloca o pingente em uma corrente e o entrega para Jonas, antes que eles dormissem juntos pela primeira vez. No episódio seguinte, é revelado que Jonas guardou a corrente por 33 anos e a sua versão adulta entra no quarto de Martha, em 2019, e a deixa sobre a cama. Martha acha estranho, pois poucas horas antes tinha dado o mesmo pingente para Jonas e assume que ele deve ter deixado em seu quarto de surpresa.

No quarto episódio da terceira temporada, através de *flashbacks*, é mostrado como o pingente surgiu. Em 1954, Hannah Kahwald era uma viajante do tempo, tendo saído de 2019 para o passado. Ela se apresenta como Katharina e recebe o pingente de São Cristóvão como presente dado pelo policial Egon Tiedemann. Ainda no mesmo episódio, Hannah descobre que engravidou do policial e decide realizar um aborto. Na clínica, ela conhece uma criança chamada Helene, que irá passar pelo mesmo procedimento. Após uma conversa, Hannah

decide dar o pingente para a menina. No quinto episódio da terceira temporada, o espectador descobre que Helene permaneceu com o pingente até 1987, quando foi atacada e morta pela própria filha no lago, local onde perde a corrente, ficando naquele local até que Jonas e Martha consigam encontrá-la, em 2019.

Figura 19 - Pingente deixado na costa do lado por Helene, em 1987.



Fonte: Netflix

Por fim, Adam e Eve guardam seus pingentes, sendo este um símbolo da conexão entre os dois através do tempo e espaço.

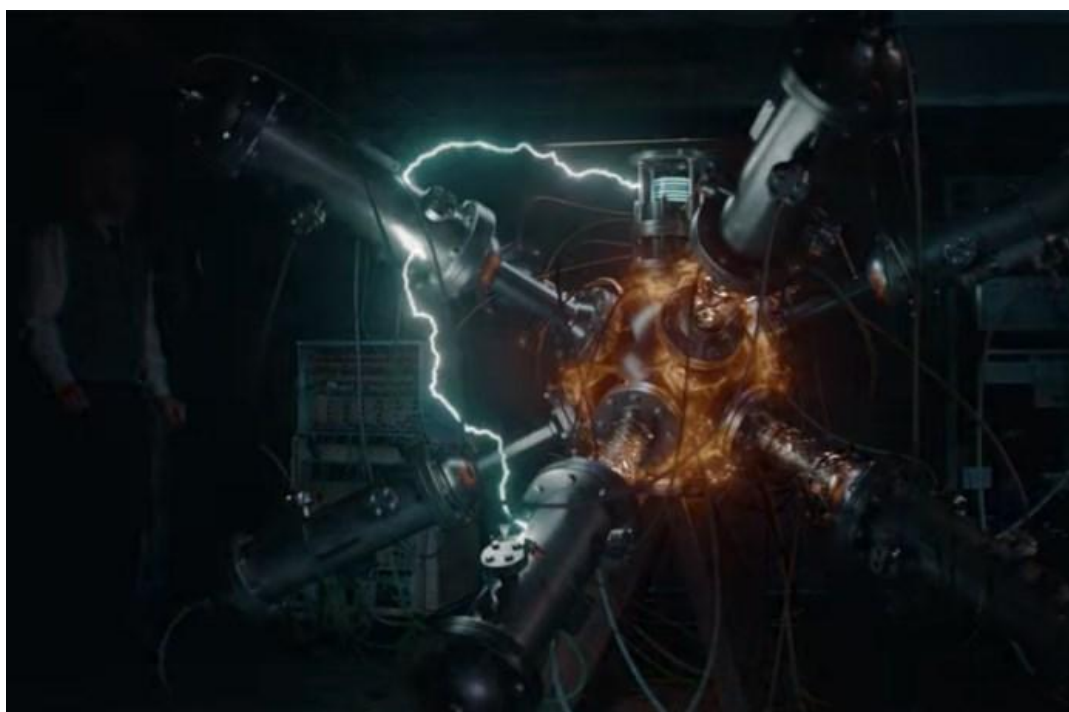
4.3.3 Terceira temporada

Durante a terceira temporada, o espectador descobre como tudo começou. A sessão deste trabalho sobre *Montagem* representa um aspecto muito importante para a compreensão dos elementos presentes na série. É revelado como os dois mundos surgiram - sendo originado de ações tomadas em um terceiro mundo (o mundo original). Como Claudia explica para Adam, a origem do nó e do laço infinito não é o filho de Jonas e da Martha “alternativa”. Em vez disso, um evento inicial que aconteceu em outro mundo, o "original", por assim dizer. Foi H.G. Tannhaus. Após as trágicas mortes de seu filho, nora e neta em um acidente de carro nos arredores de Winden em 1971, o relojoeiro começa a trabalhar em um projeto de máquina do

tempo (talvez) para "ressuscitar - antes que morram". pessoas que ele ama. Depois de finalmente terminar de montar o dispositivo, Tannhaus o liga em 21 de junho de 1986 (o momento em que a passagem nas cavernas de Winden se abre pela primeira vez) e cria as realidades de Jonas / Adam e Martha / Eva alternativas.

Para todos os efeitos, iniciar a máquina é a origem do nó e do *loop* infinito. E para dissolver um e acabar com o outro, a cadeia de causa e efeito que levou à ignição do dispositivo não deve ocorrer. Ou seja, o filho de Tannhaus e sua família não precisam morrer no acidente e o relojoeiro não precisa projetar e construir a máquina.

Figura 20: A máquina do tempo de H. G. Tannhaus cria mundos alternativos

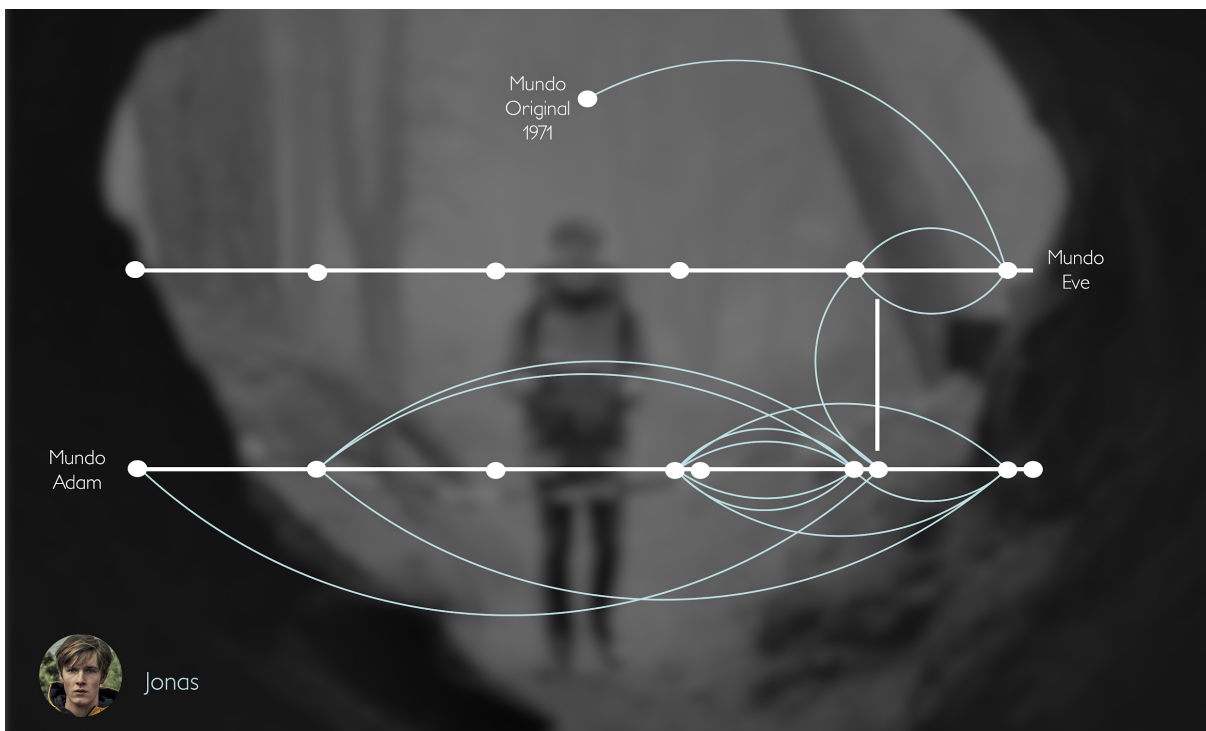


Fonte: Netflix

A partir do infográfico abaixo (figura 18), é possível prosseguir para a principal parte deste trabalho, que consiste em analisar como os *flashbacks* e *flashforwards* foram usados de que maneira elas fazem o seriado se destacar no meio televisual quanto ao uso das técnicas temporais de montagem na narrativa. Jonas é o personagem mais abordado na série, e isso não é por acaso. Ele tem curiosidade sobre o conceito de viagem no tempo, após ter visto o seu eu futuro (o estranho) e percebeu que deve destruir buracos de minhoca para que tudo volte ao normal. No futuro, ele será o mesmo, mas mais cansado e cínico, sem saber que está criando o buraco de minhoca. O infográfico abaixo é importante para ter uma representação visual do

trajeto temporal feito pelo personagem, pois, ao assistir *Dark*, o espectador dificilmente conseguirá mapear todas as viagens no tempo, essenciais para entender a narrativa.

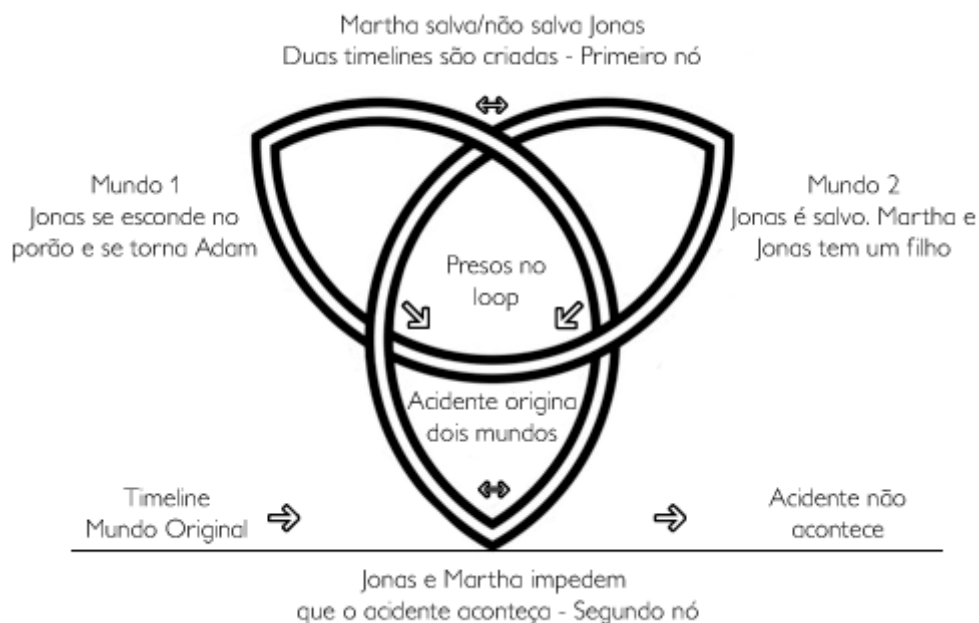
Figura 18 - Percurso de viagens temporais de Jonas⁶



Fonte: Elaboração própria (Animação disponível no Youtube)

Considerando a narrativa completa da série, é possível conceber o tempo da realidade original como uma linha reta com uma triquetra que se desenvolve em coincidência com o acidente do filho de H.G. Tannhaus e sua família (figura 22). O diagrama apresenta dois pontos de convergência, um no centro e outro na base do nó de duas pontas. O primeiro (nó 1) é criado quando a Martha alternativa salva / não salva Jonas. O segundo (nó 2) acontece quando Jonas e Martha voltam no tempo para impedir que o acidente de carro aconteça.

⁶ Disponível em: [youtube.com/watch?v=YRZWnV22d5M](https://www.youtube.com/watch?v=YRZWnV22d5M)

Figura 22: Diagrama dos acontecimentos em *Dark*⁷

Fonte: Elaboração própria (Animação disponível no Youtube)

Esses dois pontos levam a uma divisão da linha do tempo dentro do *loop*. A partir do nó 1, uma linha do tempo é gerada na qual Jonas se salva e consegue evitar o apocalipse tornando-se Adam, e outra na qual ele é salvo por Martha alternativa e com ela dá vida ao “desconhecido”. A partir do nó 2, uma linha do tempo é gerada na qual os dois mundos alternativos são criados: o mundo original é destruído e outra em que os dois mundos alternativos não são criados e o mundo original continua a existir.

⁷ Disponível em: [youtube.com/watch?v=IZ5CTXfnEEw](https://www.youtube.com/watch?v=IZ5CTXfnEEw)

5 CONCLUSÃO

Uma narrativa para ser completa precisa de alguns elementos importantes, sendo alguns deles: a ambientação (tempo e local), personagens, enredo, conflito, temas e arco narrativo. Muitas produções conseguem ser bem sucedidas ao seguir essa lista, porém outras ousam um pouco mais ao desafiar alguns desses elementos. A série *Dark* decide arriscar na abordagem da ambientação, sendo então fundamental que profissionais envolvidos e o trabalho de gestores específicos em suas áreas de atuação como efeitos visuais, montagem e roteiro sejam competentes para certificar que o resultado levado até o espectador seja feito de forma correta e sem grandes furos.

O desenvolvimento deste estudo possibilitou uma análise detalhada sobre a importância da temporalidade nas narrativas seriadas. Através de técnicas de manipulação temporal, montagem e *VFX*, séries como *Dark* conseguem ser apreciadas pelos espectadores em sua totalidade. Esses recursos permitiram que fossem elaboradas representações gráficas para simplificar como a mensagem foi pensada para chegar até o público. Indo além de uma experiência meramente fílmica, o infográfico e o diagrama provocam uma reflexão mais direta sobre a narrativa e mais aprofundada sobre o processo de criação da série. Essas reflexões possibilitam críticas conscientes e informadas sobre os recursos abordados.

Este trabalho, sendo iniciado com o estudo sobre narrativas, foi muito importante para entender a evolução constante e consistente tanto na literatura como no cinema. Todo esse processo possibilitou que, nos dias atuais, as produções audiovisuais sejam consumidas de diversas dinâmicas diferentes. A era do *streaming* e a presença inevitável de serviços *on demand* permitem que o espectador assista quantos episódios quiser, quando quiser. Essa dinâmica proporciona mais liberdade para os criadores, porém também os cobra inovação, levando em consideração que o público possui um catálogo extenso disponível a todo momento. Faz-se necessário, então, criar séries que consigam engajar o espectador, seja desafiando suas percepções ou o surpreendendo constantemente com acontecimentos inesperados.

Seguindo essa abordagem, em *Dark*, a utilização de técnicas como *flashbacks* e *flashforwards* foi imprescindível para criar esse universo ficcional que consegue impressionar muitas pessoas, mas também irritar outras por se esforçar bastante para trazer algo diferente. Nesse sentido, a montagem também surge como uma ferramenta necessária para assegurar que, independente da complexidade, a produção seja compreendida pelo público. A seção

sobre temporalidade na narrativa mostrou como diversos filmes e séries ao longo do tempo já realizavam essa manipulação temporal, no entanto, a dificuldade está na renovação - a capacidade de utilizar esses elementos de uma forma que vislumbre os espectadores.

A tecnologia digital, especialmente no objeto de estudo, mostrou-se de grande importância para produzir efeitos visuais que situassem o público na ambientação, considerando que as diversas viagens no tempo poderiam causar alguma confusão. O sucesso da utilização de todos esses recursos pôde ser visto na análise de alguns eventos cruciais da narrativa, mostrando a construção e resolução dos temas - através da manipulação temporal.

A utilização de todas as técnicas analisadas nesta monografia teve papel fundamental na produção da série, e a partir desse estudo de caso pode-se concluir que essas técnicas são de suma importância para a equipe de efeitos visuais, e em especial para o diretor e montador, certificando assim que a história seja contada de forma coerente e precisa.

Algo que também pode-se concluir, é que as representações visuais elaboradas após a análise detalhada de todos os episódios, mostram como a história obteve sucesso em criar todos os laços narrativos e incluir diversas viagens no tempo, afinal, mesmo com tantos elementos, foi possível construir um infográfico e um diagrama que comprovam que a história seguiu um caminho coerente e condizente com a ideia inicial dos criadores. Apesar do público consumir a obra em sua completude e muito possivelmente entendê-la, fez-se importante haver elementos visuais que resumem a trajetória temporal do personagem principal e que explicam todos os laços da narrativa - de uma forma dinâmica e mais simples que a apresentada ao longo de 26 episódios.

BIBLIOGRAFIA

AUERBACH, Jonathan. **Chasing Film Narrative: Repetition, Recursion, and the Body in Early Cinema.** *Critical Inquiry*, vol. 26, num. 4, 2000, pp. 798–820. *JSTOR*, <www.jstor.org/stable/1344331>. Acesso em: 8 jul. 2020.

BARTHES, Roland, e HOWARD, Richard. **Lecture: In Inauguration of the Chair of Literary Semiology**, Collège De France, 1977.

CANELAS, Carlos. **Os Fundamentos Históricos e Teóricos da Montagem Cinematográfica: os contributos da escola norte-americana e da escola soviética.** Instituto Politécnico da Guarda. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-canelas-cinema.pdf>> Acesso em 20 dez. 2020.

CENTOLA, Fabrizia. **“Il flash-back nel cinema” di Fabrizia Centola**, 2019. Disponível em: <<https://www.lettura.org/il-flash-back-nel-cinema-fabrizia-centola>> Acesso em 19 jan. 2021. .

COSTA, Fabio. **Young physicist ‘squares the numbers’ on time travel**, 2020. Disponível em: <<https://www.uq.edu.au/news/article/2020/09/young-physicist-squares-numbers'-time-travel>> Acesso em: 22 out. 2020.

DEGEORGE, Fernande M. **From Russian Formalism: To French Structuralism.** pp. 20-29. 1977.

DOSSE, François. **Histoire du structuralisme. Tome I : le champ du signe 1945 - 1966.** Paris, La Découverte, 2012, 474 p. Disponível em: <<https://journals.openedition.org/lectures/9976>>. Acesso em: 3 jan. 2021.

ECO, Humberto. **Seis passeios pelo bosque da ficção.** <<https://grad.letras.ufmg.br/arquivos/monitoria/Capitulo%202%20-%20Entrando%20no%20bosque%20ECO%20U.pdf>>. 2009>. Acesso em: 16 set. 2020.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. 2016. **Série télévisée et image du temps.** pp.121-36.

<<https://classiques-garnier.com/ecrans-2015-2-n-4-l-analyse-des-series-televisees-serie-televis-ee-et-image-du-temps.html>>. Acesso em: 12 jun. 2020.

“FLASHBACK.” **Merriam-Webster.com Dictionary**, Merriam-Webster, <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/flashback>>. Acesso em: 4 jun. 2020.

FONSECA, Keven Fongaro. **Uma Introdução aos Fundamentos da Narratologia**. Nitéroi, 2019.

FULTON, Helen. **Narrative and Media**. Cambridge, UK. Cambridge University Press. 2005.

GUNNING, Tom. ***D.W. Griffith and the Origins of American Narrative Film***. University of Illinois Press, 1994. 2020. Disponível em: <<https://arthistory.uchicago.edu/faculty/publications/d-w-griffith-and-origins-american-narrative-film>> Acesso em: 9 nov. 2020.

IGNORAMOUS, Lamos. **Chris Marker’s La Jetee Analysis: Mortality and the Illusion of Time**. Disponível em: <<http://filmslie.com/chris-marker-la-jetee-analysis-temporality/>>. Acesso em 8 nov. 2020.

LOTZ, Amanda. **The Television Will Be Revolutionized**. New York : New York University Press, 2007.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério**. São Paulo: Editora Senac, 2000.

MARTIN, Marcel. **Le Langage Cinématographique**. Paris, 2001.

MARTINELLI, Mirella. **O que é a montagem num filme**. Revista Comunicação & Educação. São Paulo, v. 11, n. 1, 2006.

MASSERON, Caroline. **L’analyse linguistique des écrits scolaire**. Rennes, 2011.

MEISTER, Jan Christoph Meister. **The Living Handbook of Narratology**. <<https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/48.html>>. Acesso em: 16 ago. 2020.

MENDONÇA, Simone. **Folhetins e Folhetinistas do século XIX. Uma escrita de sucesso.** Marabá, 2017.

MENELGADO, Gilles. **Flashbacks in Film Noir.** 2004, pp. 157-175.

MITTELL, Jason. 2006. **Narrative Complexity in Contemporary American Television.** *The Velvet Light Trap* 58, pp. 29-40. <<https://doi.org/10.1353/vlt.2006.0032>>. Acesso em: 6 ago. 2020.

MITTELL, Jason. 2015. **Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling,** pp. 2-3. New York: New York University Press.

NEWHOFF, David. **History Loop: Film & Copyright.** 2014. Disponível em: <<https://illusionofmore.com/bit-copyright-film-history/>>. Acesso em: 9 nov. 2020.

NOVA IORQUE. **Made In New York Marketing Credit Program.** Disponível em: <<https://codelibrary.amlegal.com/codes/newyorkcity/latest/NYCrules/0-0-0-82699>>. Acesso em: 2 set. 2020.

NUNES, Benedito. **O tempo na narrativa** - São Paulo (SP): 1995 Disponível em: <<https://teoriadaliteraturaiifb.files.wordpress.com/2014/07/texto-8-benedito-nunes-o-tempo-na-narrativa.pdf>>. Acesso em: 18 ago. 2020.

OKUN, Jeffrey A.; ZWERMAN, Susan. **The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard,** VFX Practices and Procedures. 2. ed. [s.i]: Focal Press, 2010. 1138 p.

OLIVEIRA, Adriano A. **A irrealidade no cinema contemporâneo: Matrix e Cidade dos Sonhos / Adriano Oliveira.** – Cruz das Almas (BA) : UFRB, 2011. pp. 42-44.

PESCATORE, Guglielmo, *Il narrativo e il sensibile,* Bologna, Alberto Perdisa Editore, 2002, pp.1-23.

REVAZ, Françoise. **Introduction à la Narratologie: action et narration.** Bruxelas. 2009.

RODRIGUES, Sonia. **Como escrever séries: roteiro a partir dos maiores sucessos da TV**. São Paulo: Aleph, 2014.

SCRIVE, Martine. **Le filme d'exposition scientifique, un choc entre deux cultures**. 1989, pp. 79-81.

SIMONNET. **Le Temps Narrative**. Rennes, França. 2015.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papirus, 2009.

TCHOUGOUNNIKOV, S. (2003). **Le formalisme russe : entre pensée organique allemande et premier structuralisme**. pp. 83-98. Disponível em: <<https://doi.org/10.7202/008757ar>>. Acesso em: 2 jul. 2020.

TODOROV, Tzvetan. **Grammaire du Décaméron**. 1969, pp 95-100.

Zunzunegui, Santos (1989): *Pensar la imagen*, 4º ed. Cátedra/Universidad del País Vasco, Madrid.

TOMANI, Pietro. **Enciclopedia del Cinema**. Disponível em: <https://www.treccani.it/enciclopedia/montaggio_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/>.

Acesso em 8 jan. 2021.

TURIM, Maureen. **Flashbacks in Film - Memory & History**, 1989, pp 2-9.

ANEXO A

Figura 23: Lista de episódios (Dark)

Lista de Episódios



DARK	1ª Temporada	2ª Temporada	3ª Temporada
EP. 01	"Secrets"	"Beginnings and Endings"	"Deja-vu"
EP. 02	"Lies"	"Dark Matter"	"The Survivors"
EP. 03	"Past and Present"	"Ghosts"	"Adam and Eva"
EP. 04	"Double Lives"	"The Travelers"	"The Origin"
EP. 05	"Truths"	"Lost and Found"	"Life and Death"
EP. 06	"Sic Mundus Creatus Est"	"An Endless Cycle"	"Light and Shadow"
EP. 07	"Crossroads"	"The White Devil"	"In Between Time"
EP. 08	"As You Sow, so You Shall Reap"	"Endings and Beginnings"	"Paradise"
EP. 09	"Everything is Now"	-	-
EP. 10	"Alpha and Omega"	-	-

Fonte: Elaboração própria

GLOSSÁRIO

- **Flashback:** É a interrupção de uma **sequência cronológica** narrativa pela interpolação de eventos ocorridos anteriormente.
- **Flashforward:** É a interrupção de uma **sequência cronológica** narrativa pela interpolação de eventos ocorridos no futuro.
- **Mainstream:** Ideias, métodos, pessoas, grupos de uma comunidade considerados comuns ou normais e aceitos pela maioria.
- **On demand:** Serviços *on demand* são aplicações digitais que permitem o consumo de filmes, séries e músicas online através de assinaturas pagas.
- **Streaming:** Tecnologia digital de transmissão de conteúdo que permite o consumo de filmes, séries e músicas online.
- **Showrunner:** Produtores e idealizadores de produções audiovisuais.
- **Shots:** Capturas de cenas.