



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA

GABRIEL CAMPELO ARAÚJO

O herói mítico e a construção da personagem
na série de TV Dexter

FORTALEZA
2010

GABRIEL CAMPELO ARAÚJO

O herói mítico e a construção da personagem
na série de TV Dexter

FORTALEZA
2010

GABRIEL CAMPELO ARAÚJO

O herói mítico e a construção da personagem
na série de TV Dexter

Monografia apresentada ao Curso de
Comunicação Social da Universidade Federal do
Ceará como requisito para a obtenção do grau de
Bacharel em Comunicação Social, habilitação em
Publicidade e Propaganda, sob a orientação da
Profa. Dra. Gabriela Frota Reinaldo.

Fortaleza
2010

GABRIEL CAMPELO ARAÚJO

O herói mítico e a construção da personagem
na série de TV Dexter

Esta monografia foi submetida ao Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel.

A citação de qualquer trecho desta monografia é permitida desde que feita de acordo com as normas da ética científica.

Monografia apresentada à Banca Examinadora:

Profa. Dra. Gabriela Frota Reinaldo (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará - UFC

Profa. Dra. Liana Viana do Amaral (Membro)
Universidade Federal do Ceará - UFC

Prof. Ms. Marcel Vieira (Membro)
Universidade Federal do Ceará - UFC

Fortaleza
2010

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha madrinha, Maria Mary Ferreira Lima, pelos ensinamentos de vida e pelo apoio durante todo o processo de elaboração da monografia.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus que me conduziu no caminho acadêmico durante os quatro anos de estudos universitários; ao meu pai, Marney José Cavalcante Araújo e minha madrinha Maria Mary Ferreira Lima, os arautos que me ajudaram a atravessar o primeiro limiar; à Profa. Gabriela Frota Reinaldo, minha paciente *desorientadora*, mentora e companheira de batalha na estrada de provas; à minha irmã Ana Carolina Campelo Araújo, a princesa da mais alta torre do Castelo; a todos os heróis que são os colaboradores e editores do Blog NaTV pelos reviews, críticas e e-mails mais insanos que a blogosfera poderia reunir; e aos amigos que me acompanharam em todos os momentos desta saga e compreenderam a minha ausência em diversos ocasiões que precisei me dedicar inteiramente à jornada deste TCC.

"Será que eu sou bom, sou mau, ou sou apenas uma pessoa ruim fazendo coisas boas?"
(Dexter Morgan).

RESUMO

A presente pesquisa propõe um estudo sobre o mito do herói na construção da personagem a partir do estudo de caso da série de TV Dexter. Na série, atualmente em sua quinta temporada, Dexter Morgan é um herói com um código de conduta bastante inusitado: seu *modus operandi* só lhe permite que ele mate outros serials killers. Herói ou Assassino? Esta é a dúvida que paira sobre a personagem. Como referencial teórico dialogamos com os estudos sobre o herói mítico e sua presença na Indústria Cultural do pesquisador americano Joseph Campbell e do semioticista italiano Umberto Eco, com a trajetória do herói proposta por Wladimir Propp, com o conceito de símbolo e de sombra do psicanalista C.G. Jung, além dos estudos sobre a construção do herói em roteiros de cinema de Christopher Vogler. Para tratar da personagem de ficção, investigamos as teorias sobre o tema dos pesquisadores Antonio Candido e Fernando Segolin. O objeto estudado é a primeira temporada do seriado, exibido em 2006 nos estados unidos, em 2007 no Brasil pelo canal FX e em 2010 no canal Rede TV!. Após a apreciação do personagem, percebemos que um novo tipo de herói está em curso nos seriados de TV. Dexter é mocinho e vilão, é herói e ao mesmo tempo assassino. Mais complexos, transitam entre o bem e o mal, desafiando os posicionamentos dicotômicos.

PALAVRAS-CHAVE: Construção de Personagem, Mito do herói, Dexter, Seriado de TV.

ABSTRACT

The present research proposes a study about the myth of the hero in the construction of the character from the study of the TV series Dexter case. On the series, currently on its fifth season, Dexter Morgan is a hero with a very unusual code of conduct: his *modus operandi* only allows him to kill other serial killers. Hero or murderer? That's the doubt that hovers over the character. As a theoretical referential we dialogue with the studies about the mythic hero and its presence in the Cultural Industry of the American researcher Joseph Campbell and the Italian semiotician Umberto Eco, with the pathway of the hero proposed by Wladimir Propp, with the concept of symbol and shadow by the psychoanalyst C. G. Jung besides the studies about the construction of the hero on movies scripts by Christopher Vogler. To deal with the fictional character, we investigate the theories about the theme of the researchers Antonio Candido and Fernando Segolin. The studied object is the first season of the series, broadcasted in 2006 in the United States, in 2007 in Brazil on the FX Channel and in 2010 on the Rede TV! Channel. After the appreciation of the character, we realize that a new kind of hero is in course on the TV series. Dexter is the good and the bad guy, hero and, at the same time, murderer. More complexes, they transit between good and evil, defying the dichotomous positioning.

KEYWORDS: Construction of Character, Myth of the Hero, Dexter, TV Series

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1: Dexter quando criança ao ser encontrado banhado no sangue da mãe	17
Ilustração 2: Imagem inicial do jogo para web 'Where's Dexter'	32
Ilustração 3: Imagem da abertura da websérie Dexter - Early Cuts	33
Ilustração 4: Cartaz do filme Homem Aranha 3 (2007)	35
Ilustração 5: Algumas capas de revistas sobre a série Dexter	41
Ilustração 6: A capa do Box de DVD da primeira temporada de Dexter	49
Ilustração 7: Dexter e sua lancha, o 'slice of life'	52
Ilustração 8: Fotogramas da Abertura do Seriado	53
Ilustração 9: O elenco de Dexter em imagem promocional e o tom asséptico das imagens .	54
Ilustração 10: O elenco da série	63
Ilustração 11: Dexter e Harry	64
Ilustração 12: Debra Morgan	66
Ilustração 13: Rita e Dexter	67
Ilustração 14: Brian Moser, o Assassino do Caminhão de Gelo	68
Ilustração 15: A boneca no freezer – <i>The frozen Barbie</i>	69
Ilustração 16: uma das vítimas do <i>Ice Truck Killer</i>	70
Ilustração 17: Uma mão decepada deixada pelo <i>Ice Truck Killer</i> em uma praia de Miami ..	72
Ilustração 18: Brian Moser, o noivo de Debra e irmão biológico de Dexter	73
Ilustração 19: Dexter, senhor de dois mundos	74

SUMÁRIO

1. Introdução – Herói ou assassino?	10
2. Querido e devotado herói	12
2.1 O mito do herói	16
2.2 A Jornada do herói	19
2.3 Personagem de ficção	21
2.3.1 Fisionomia da Personagem	25
2.4 Considerações acerca da narrativa	27
2.4.1 Stream of consciousness	29
2.4.2 Narrativa transmidiática	31
2.5 Dexter e a sombra	33
3. Televisão – transitando entre o bem e o mal	37
3.1 Considerações sobre a indústria cultural	38
3.2 Considerações sobre ficção seriada	44
4. Dexter – Construindo e desvendando o personagem	50
4.1 Considerações a respeito da série	50
4.2 Dexter – o personagem por trás do passageiro sombrio	51
4.3 A narrativa	54
4.4 Áudios e Trilha sonora	57
4.5 Querido e devotado assassino	58
4.6 Personagens secundários	63
4.6.1 Harry Morgan – O mentor do código de Dexter	64
4.6.2 Debra Morgan - a machucada e carente irmã	65
4.6.3 Rita Bennett – A namorada do serial killer	66
4.6.4 Brian Moser – O <i>Ice Truck Killer</i>	67
4.7 A saga do herói mítico	68
4.7.1 Partida	69
4.7.2 Iniciação	71
4.7.3 Retorno	73
5. Considerações Finais	76
Bibliografia	78

1. INTRODUÇÃO: HERÓI OU ASSASSINO?

Desde seus ancestrais, o homem é guiado por mitos. Nas palavras de Junito de Souza Brandão, o mito expressa o mundo e a realidade humana, é uma representação coletiva. Os arquétipos, termo proposto pelo teórico da psicologia Dr. Carl Gustav Jung, são criados para se referir aos modelos que servem de matriz para o desenvolvimento da psique. E, alicerçados por teóricos atuais, podemos constatar que esses mitos estão ainda hoje na nossa sociedade seja na televisão, no cinema, nas histórias em quadrinhos, na internet, na moda ou na publicidade.

Dentre os arquétipos, o do herói é o que mais nos chama atenção. Esses seres ficcionais têm muito a nos dizer em suas jornadas que pode ser vista em diferentes estilos, sendo cada aspecto distinto em diversos períodos históricos. Sejam os super heróis das histórias em quadrinhos que são transpostos para o cinema, ou grandes personagens das novelas e séries, o homem persiste em conhecer e se aprofundar nesses mitos e tem, por arquétipos, os heróis que a indústria cultural divulga em seus espetáculos.

A presente pesquisa propõe-se a observar o mito do herói na construção da personagem a partir do estudo de caso da série de TV Dexter. No seriado, atualmente em sua quinta temporada, Dexter Morgan é um *serial killer* com um código de conduta bastante inusitado: seu *modus operandi* só lhe permite que ele mate outros seriais killers. Especialista forense em análises sanguíneas, Dexter se fascina por uma série de assassinatos onde é extraído todo o sangue da vítima, e descobre que esse caso tem muito mais a ver com ele do que parece. Herói ou Assassino? Esta é a dúvida que paira sobre a personagem.

A escolha de Dexter como tema desta monografia se deve pela particularidade do personagem, sua dubiedade em todas as atitudes e sua jornada de autoconhecimento, ligado a um antagonista singular na narrativa de ficção do início do século XXI. A série já ganhou 22 prêmios incluindo quatro Emmy's, a maior premiação da televisão americana. O seriado agrega uma legião cada dia maior de fãs e uma audiência extraordinária em suas exibições. Faremos uma análise de alguns aspectos que compõem a obra como o próprio personagem, a narrativa e seu desenvolvimento ao longo dos episódios.

É importante também assentar desde já que, ao dar continuidade à análise de diferentes formatos de personagens e transformações que o mesmo passou, esta pesquisa pretende estudar apenas determinado personagem, não alegando ser este um novo estilo periódico na literatura e no audiovisual. Identificamos que nos meios de massa diversos formatos de personagem nos são apresentados a todo instante, logo não pretendemos chegar aqui a uma caracterização formal da personagem moderna, mas apresentar uma postura do ser ficcional que consideramos singular tanto na literatura quanto nos meios audiovisuais. Dexter está inserido em um contexto novo na TV, seja pela pluralidade de opções disponibilizadas de espetáculos televisivos, seja pela convergência da Televisão com a internet e outras mídias. Como afirma o teórico Fernando Segolin:

Como é sabido, a arte e a literatura deste século denotam, ao lado de tendências conservadoras e/ou pseudo-revolucionárias, um esforço tão acentuado no sentido de romper com posturas já consagradas e uma tão grande riqueza de atitudes transformativas destinadas a desvendar perspectivas relacionais inéditas no âmbito da obra, que é muito difícil, senão impossível, pretender descobrir umas poucas marcas básicas, capazes de definir globalmente o estágio atual da atividade artística. (SEGOLIN, 1999, p.79)

O primeiro capítulo trata do mito como um todo, buscando mostrar como ele é definido ao longo do tempo por alguns autores que trabalham com a temática, como Mircea Eliade, Junito de Souza Brandão e Rafael Patai. Neste momento, vamos nos debruçar sobre o arquétipo do herói e sua jornada a partir de autores como Christopher Vogler e Joseph Campbell. Discorreremos ainda sobre o personagem de ficção, suas características e singularidades tanto na literatura quanto nos meios audiovisuais. Por fim, falaremos da narrativa e como ela se desenvolve atualmente, voltando nossos estudos principalmente para o objeto do presente estudo, a série Dexter.

No segundo capítulo faremos considerações sobre cultura e indústria cultural, questões referentes à padronização e individuação nos meios de massa, espectador e audiência. Além disso, dissertaremos sobre ficção seriada, considerando casos da TV desde a década de 50 e 60 até os dias de hoje.

No terceiro capítulo, analisamos, à luz dos saberes reunidos nos tópicos anteriores, o personagem Dexter e as características que fazem do personagem-título um ser ficcional tão singular.

2. QUERIDO E DEVOTADO HERÓI

“O sonho é o mito particular. O mito é o sonho coletivo”. (Joseph Campbell)

Dexter é uma série de TV que retrata a história de um assassino em série com uma conduta bastante especial: seu código permite que sejam assassinados apenas aqueles que, de acordo com a série, merecem ser removidos da sociedade – leia-se *serial killers*, assaltantes, estupradores e toda sorte de praticantes de delitos. Contudo, ao contrário de séries de TV de estilo policialesca, o seriado não intenta apenas narrar a história do personagem título da série. O que prende o espectador é o desenrolar de uma história de autoconhecimento que é inserida a tantos assassinatos e crimes em série na trama.

O seriado utiliza-se de *flashbacks*, mostrando Dexter em sua infância e adolescência e como o seu mentor, Harry Morgan, o transformou em um homem que se encaixa na sociedade, ensinando o seu código de conduta, o seu *modus operandi*¹. O que torna Dex² também interessante é o fato de o personagem trabalhar no departamento de polícia de Miami como analista forense especialista em padrões de dispersão de sangue.

A história de Dexter é desenvolvida em torno de seus problemas, seja de adaptação a uma sociedade em que ele não se sente inserido; seja pela ausência de sentimentos por parte do protagonista ou pelo desprendimento por tudo e por todos. Paralela à história central de Dexter aos seus dramas interiores, existe também a história de um crime a ser desvendado pelo departamento de Polícia de Miami, local onde trabalha Morgan.

Entretanto, antes de qualquer aprofundamento no que se refere ao objeto aqui estudado, decidimos primeiramente tratar do arquétipo do herói mítico. A nosso ver, Dexter não é um caso isolado nas ficções seriadas americanas e está inserido em um contexto novo na indústria cultural. Essas questões serão estudadas no capítulo três do presente trabalho.

¹ Modus operandi é uma expressão em latim que significa “modo de operação”, utilizada para designar uma maneira de agir, operar ou executar uma atividade seguindo sempre os mesmos procedimentos. No caso dos assassinos em série, a mesma metodologia é sempre usada para eliminar suas vítimas: este estilo identifica o criminoso como o mesmo autor de vários outros crimes.

² Dex é o apelido que a família do herói o chama, principalmente sua irmã Debra, que é chamada de Deb.

De acordo com a definição de Junito de Souza Brandão (2007), professor e especialista em mitologia grega e Latina, “o mito expressa o mundo e a realidade humana, mas cuja essência é efetivamente uma representação coletiva, que chegou até nós através de várias gerações” (Brandão, 2007, p.36). Os mitos são conflitos e questões partilhados por todos os membros de alguma sociedade, expressos simbolicamente.

Ao observar os mitos clássicos, desde os nórdicos ou gregos, podemos constatar que, mesmo depois de toda evolução tecnológica e intelectual, muitos dos temas que mobilizam a inteligência e a emoção humana são os mesmos de diversas sociedades tradicionais. A indústria cultural constrói nossos mitos de hoje, seja através de programas de TV, música, cinema ou internet. Mas, para compreender como os mitos interferem em nossa sociedade atual, precisamos inicialmente entender o que são esses mitos, por mais difícil que seja uma conceituação definitiva.

Vale lembrar que o conceito de mito não é algo estático. Ele foi se modificando ao longo da história e está presente nas mais diversas sociedades desde tempos imemoráveis. Segundo Carl G. Jung, psiquiatra e fundador da psicologia analítica, “A origem do mito remonta ao primitivo contador de histórias, aos seus sonhos e às emoções que a sua imaginação provocava nos ouvintes.” (Jung, 1989, p.90)

Mircea Eliade – historiador das religiões e que compactua com os estudos de Jung – nos aconselha a iniciar os estudos dos mitos primeiramente pelas sociedades ditas tradicionais, evitando assim culturas como gregas, egípcias ou indianas, que passaram por transformações ao longo do tempo, sendo reinterpretadas ou até reelaboradas, apesar de não terem perdido suas essências. Segundo Eliade, as sociedades consideradas ‘arcaicas’ ainda refletem um estado inicial, onde os mitos ainda estão vivos com bastante força e fundamentam praticamente tudo relacionado àquele povo.

Dentre as diversas e por vezes contraditórias tentativas de definição do mito, Mircea Eliade, escreve uma que considera a mais complexa:

O mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial o tempo fabuloso do “princípio”. Em outros termos, o mito narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um fragmento humano, uma instituição. [...] O mito fala apenas do que *realmente* ocorreu, do que se manifestou plenamente. Os personagens dos mitos são os Entes Sobrenaturais. [...] E mais: é em razão das intervenções dos Entes Sobrenaturais que o homem é o que é hoje, um ser mortal, sexuado e cultural. (ELIADE, 2007, p.11. Grifos do autor)

Segundo Eliade, existe uma diferença entre ‘histórias verdadeiras’ e ‘histórias falsas’ entre os povos e que o mito ainda está vivo e guia suas condutas. As histórias ditas verdadeiras são as relacionadas à origem do mundo, em que são inseridos entes sobrenaturais, celestiais, entre outros. Aqui também estão as histórias de heróis e suas epopéias, no intuito de realizar alguma façanha, como matar dragões ou salvar seu povo. Já as histórias falsas “são as que contam as aventuras e proezas nada edificantes do Coiote, o lobo das pradarias” (ELIADE, 2007, p.14). As histórias falsas possuem conteúdo profano, seus personagens costumam aparecer como trapaceiros e usam de suas espertezas para realizar algo, ao contrário das histórias verdadeiras que são repletas de conteúdo sagrado ou sobrenatural.

Os mitos, como histórias verdadeiras que são pelo seu conteúdo sagrado, não devem ser recitados de qualquer forma. Mircea Eliade afirma que muitas tribos costumam não narrar seus mitos para mulheres, crianças e não iniciados. Essas histórias possuem um tempo exato para serem recitadas, que Eliade chama de *lapso de tempo sagrado* e descreve que este costuma ser durante o outono ou inverno, principalmente à noite. Muitos são os exemplos que aqui podemos apresentar, contudo dentre os mais conhecidos no ocidente estão algumas ocasiões da liturgia Católica, onde muitas vezes fazem-se necessários uma preparação seguida de um ritual, como o Batismo ou a Primeira Eucaristia.

Vale ressaltar que o mito não é contado apenas para lembrar determinado acontecimento, mas atualiza determinada passagem. Mitos de origem como o Natal, para os católicos, não são apenas lembranças, mas é o nascimento de Cristo que é vivido como *pela primeira vez*.

Ao recitar os mitos, reintegra-se àquele tempo fabuloso e a pessoa torna-se, conseqüentemente, “contemporânea”, de certo modo, dos eventos evocados, compartilha da presença dos Deuses ou dos Heróis. Numa fórmula sumária, poderíamos dizer que, ao ‘viver’ os mitos, sai-se do tempo profano, cronológico, ingressando num tempo qualitativamente diferente, um tempo “sagrado”, que ao mesmo tempo primordial e indefinidamente recuperável. (ELIADE, 2007, p.21)

Em muitos momentos na história é desconsiderada essa aura de sagrado que propõe Mircea Eliade. Diversas narrativas passaram por um processo de “desmistificação”, como a mitologia grega, que foi considerada muitas vezes apenas um conjunto de histórias como as ditas ‘falsas’. E mitos foram retrabalhados em muitos momentos históricos para que algum grupo alcançasse algum objetivo, como os franceses que, no momento da Revolução tomaram como paradigmas os romanos e espartanos. O despertar da consciência histórica – explorada

principalmente por Hegel e seus seguidores – muitas vezes tentou tornar o mito algo ultrapassado. Entretanto, ainda assim a mitologia conseguiu sobreviver e ser aplicada por diversas vezes na História.

Os mitos trazem respostas para anseios sociais que nem sempre são questões pessoais: são angústias coletivas como a guerra, a transição para a adolescência, a sexualidade, o autoconhecimento, entre outros, e sempre fornecem símbolos de extrema importância na evolução e estruturação da personalidade humana.

Os símbolos fornecidos pelos mitos geram uma espécie de pensamento coletivo como desejos, fantasias e buscam novas formas de materialização. Essas representações são conhecidas como mitologemas e representam uma forma cultural coletiva permanentemente nova, porquanto estão sempre surgindo novas formas na maioria dos indivíduos em um período ou local particular.

Diversos mitos permanecem inseridos na sociedade contemporânea seja através de grupos religiosos, de adeptos de algum estilo musical ou aficionados por jogos ou programas de TV. Eles permeiam nossas relações sociais, nossas crenças e nossa cultura assim como em muitas sociedades anteriores. De acordo com Luiz Gonzaga Motta:

Os mitos que habitam nosso cotidiano não perderam sua força: eles se reciclaram e migraram para as notícias, as reportagens, além de subsistirem igualmente com pujança e até maior visibilidade na publicidade, nas telenovelas, no cinema ou na literatura de bolso. Eles continuam habitando o nosso cotidiano e se revelam ativos na vida narrada hoje pela indústria cultural. (MOTTA, 2000, p.5)

Também Mircea Eliade reforça a presença desses mitos nos meios de Comunicação de Massa. Sejam nas histórias em quadrinhos, nas séries de TV, nas animações infantis ou no cinema, todos apresentam de alguma forma uma versão moderna dos heróis mitológicos. É lembrado o super herói na indústria de massa, onde o homem moderno sonha revelar-se alguém singular assim como Clark Kent em Superman.

O romance policial pode igualmente ser lembrado como reflexo dos mitos históricos. Diversos elementos encontrados nas obras desse estilo literário são também essenciais ao mito, como, por exemplo, a rivalidade entre detetive e o assassino, ou elementos narrativos como o mistério e o drama.

2.1 O MITO DO HERÓI

Dexter Morgan é o herói que ‘purifica’ a sociedade de suas mazelas criminosas e resguarda sua identidade por ser ele também um criminoso ao realizar sua jornada assassinando outros *seriais killers*. A cada delinqüente eliminado, Dexter está não apenas seguindo seus instintos, mas, para ele, removendo aqueles que não se encaixam em uma sociedade perfeita.

Dexter, além de ser o herói desconhecido por todos, é também o herói de todos a sua volta, sendo o exemplo a ser seguido, quando na verdade tudo é uma grande máscara para esconder o monstro, o passageiro sombrio³ que acompanha o personagem, como o próprio Serial Killer se define. Amigo prestativo, namorado compreensivo, irmão companheiro, funcionário eficiente: tudo de modo a não ser descoberto nem gerar desconfianças quanto a sua real personalidade.

Junito de Souza Brandão define o herói como um arquétipo que ‘nasceu’ para suprir nossas deficiências psíquicas e defende essa teoria pela semelhança entre heróis de diversas culturas que nunca tiveram qualquer oportunidade de contato ou possibilidade de apropriação de cultura. Logo, o herói é aquele que se sacrifica por algo maior do que ele ou alheio a ele, é aquele que se consome pela sua missão.

Joseph Campbell no livro *O herói de mil faces*, defende que o herói provém de alguma instância superior, que desce para estabelecer a conexão com o humano. (Campbell, 2004, p.309). O herói (...) é o homem ou a mulher que conseguiu, lutando, ultrapassar as próprias limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas geralmente válidas, normalmente humanas (CAMPBELL, 2004, p. 28). Esse herói mítico tem por missão preparar o mundo para a humanidade e é modelo para a tribo ou algum agrupamento onde está inserido. Cabe a ele enfrentar poderes muitas vezes maléficos (monstros, titãs, entre outros) e é quem retorna com o conhecimento ou o elixir mágico.

Entretanto, aqui vale o questionamento feito mais de uma vez nesse trabalho: é Dexter herói ou assassino? Seus modos são os de alguém que mata e sente prazer pelos seus atos

³ Na tradução brasileira é por diversas vezes denominado como Dark Passenger, como é utilizado no original e tabé no livro original Dexter – a mão esquerda de Deus.

maléficos. Vemos aqui que o perito forense traça uma jornada assim como é proposto pelos autores aqui estudados, porém notamos que não é a grande preocupação transmitida pelo personagem ser um uma coisa ou outra. Dex não se engessa em uma única forma, mas se modifica a cada episódio.

O Serial Killer aqui estudado tem sim características do herói, mas intentamos deixar claro não ser esse o foco do estudo aqui proposto. E, para melhor compreender como o personagem se porta ao longo dos doze episódios que aqui estudamos, decidimos buscar melhor entender quem é o herói a partir de diversos estudos já realizados por diversos teóricos, para então discutir se Dexter é ou não um herói tal e qual os míticos.

Muitas vezes, a história do nascimento do herói é também um mito: ali é explicado seu destino e o que nele há de especial. Hércules, o herói da mitologia grega matou ainda bebê duas serpentes enviadas por Hera para matá-lo, por ciúmes do marido e sua amante Alcmena. Perseu foi lançado ao mar junto à mãe pelo avô que realizou tal ação por temer a profecia de que seria morto pelo neto. Assim também nosso personagem tem uma história que esclarece como se dá seu início: encontrado pelo policial e pai adotivo, Harry, Dexter é achado em um container cheio de sangue, e naquela circunstância estava já há três dias. Para o Serial Killer ali foi o início de tudo, e é esse o momento mais antigo de suas memórias, e um dos que mais o marcou.



Ilustração 01: Dexter quando criança ao ser encontrado banhado no sangue da mãe

O herói é muitas vezes o agente do conflito e que é destinado a solucionar o mesmo. A ele é esperado resolver algo e para isso é imprescindível que se passe por uma jornada, como veremos posteriormente. “O conflito é a ação necessária para a chegada a um estágio superior da personalidade. O conflito básico é bem versus mal, mas verdadeiramente é ordem versus

caos, próprio versus alheio; onde o próprio representa o coletivo do qual o herói participa.” (MELO, 2006, p.12). Em nossos estudos vemos Dexter, um Serial Killer que mata outros assassinos como ele, que entra em contato com uma série de Assassinatos e descobre que aqueles crimes têm mais a ver com sua vida e seu passado do que se imagina. E somente ele é capaz de solucionar o mistério por trás dos assassinatos investigados no departamento de Polícia.

Existe uma íntima relação entre o mito do herói e rituais de passagem. O herói mítico passa por três momentos ritualísticos, que são estes *Separação*, *iniciação* e *retorno*, e é a partir dessas três estações que é definida a jornada, base fundamental para toda história. “Os atos rituais atestam a validade dos conteúdos de crença mítica e expressam confiança em sua proteção e ajuda.” (PATAI, 1972, p.27).

Segundo Carl Gustav Jung, o ritual faz com que o iniciado passe por uma *morte simbólica*, passando por um estado de superação, que é o centro da jornada do herói.

O ritual faz o noviço retornar às camadas mais profundas da identidade original existente entre mãe e a criança ou entre o ego e o *self* forçando-o, assim, a conhecer a experiência de uma morte simbólica. Em outras palavras, a sua identidade é temporariamente destruída ou dissolvida no inconsciente coletivo. É então salvo solenemente deste estado pelo rito de um novo nascimento. (Jung, 1989, P.130)

Na *separação* o herói é afastado do mundo comum, de tudo aquilo que é ordinário, e se coloca em preparação para a aventura. Na fase da *iniciação* temos a jornada em si, com todos seus problemas, testes, rivais e batalhas. Por fim, no *retorno*, após a vitória temos o momento do regresso, com todas as consequências: os ganhos e perdas da batalha. Aqui, o aventureiro regressa amadurecido e traz o elixir para o mundo banal: sejam experiências, tesouros, contos, troféus, etc.

Esses três momentos ritualísticos são divididos em alguns passos, formando a Jornada do Herói. Tal conceito foi defendido pelo autor Joseph Campbell, que se apoiou nas teorias de arquétipo de Jung e os estudos do personagem de Wladimir Propp. Para este trabalho, utilizaremos também a demarcação de Christopher Vogler, consultor de roteiros da Disney, que estuda o herói na indústria cultural, voltando seus estudos principalmente para o cinema. O autor reorganizou a jornada em 12 momentos, adaptando esses passos sob um olhar voltado para o cinema e a TV.

2.2 A JORNADA DO HERÓI

Todo herói sai de seu ambiente envolto de seguranças para adentrar em um outro, hostil e desconhecido. Essa saída para uma atmosfera desconhecida pode ser uma aventura, uma batalha a ser vencida, como também uma viagem interior, da mente, do coração ou do espírito. Seja esse homem ou mulher grego, hindu, celta, indígena, que tem essa experiência, passa por ocasiões essenciais existentes há tanto tempo quanto o mito.

Também Jung teoriza sobre a jornada destinada ao herói e seus passos desde o início de sua trilha até seu declínio ou retorno:

Ouvimos repetidamente a mesma história do herói de nascimento humilde mas milagroso, provas de sua força sobre-humana precoce, sua ascensão rápida ao poder e à notoriedade, sua luta triunfante contra as forças do mal, sua falibilidade ante a tentação do orgulho (*hybris*) e seu declínio, por motivo de traição ou por um ato de sacrifício “heróico”, onde sempre morre. (Jung, 1989, P.110)

Joseph Campbell enumera, ao longo do seu texto, 19 passos trilhados pelo herói em qualquer jornada. Porém, ele ressalta que não necessariamente todos esses eventos são essenciais à história (sendo esta apenas uma estrutura básica), mas que os mesmos servem de base para nos guiarmos na expedição trilhada.

Christopher Vogler, no livro *A Jornada do Escritor*, reconstrói esses passos definidos por Campbell, modificando-os e atualizando-os de forma mais sucinta, aplicando suas ideias principalmente para os meios audiovisuais. Ele cria doze passos para guiar qualquer história heróica, lembrando que essas doze estações não necessariamente estarão sempre presentes. A seguir vemos uma tabela esquematizando os doze passos do herói segundo Vogler em *A Jornada do Escritor*, fazendo uma comparação aos passos definidos por Campbell em *O Herói de mil faces*.

COMPARAÇÃO ESQUEMÁTICA E DE TERMINOLOGIA	
JORNADA DO ESCRITOR	O HERÓI DE MIL FACES
<i>Primeiro ato</i>	<i>Partida, Separação</i>
Mundo Comum Chamado à Aventura Recusa do Chamado Encontro com o Mentor Travessia do Primeiro Limiar	Mundo Cotidiano Chamado à Aventura Recusa do Chamado Ajuda Sobrenatural Travessia do Primeiro Limiar Barriga da Baleia
<i>Segundo ato</i>	<i>Descida, Iniciação, Penetração</i>
Testes, Aliados, Inimigos Aproximação da Caverna Oculto Provação	Estrada de Provas Encontro com a Deusa A Mulher como Tentação Sintonia com o Pai Apoteose A Grande Conquista
Recompensa	
<i>Terceiro ato</i>	<i>Retorno</i>
Caminho de Volta	Recusa do Retorno Vôo Mágico Resgate de Dentro Travessia do Limiar Retorno
Ressurreição Retorno com o Elixir	Senhor de Dois Mundos Liberdade de Viver

Muitos desses elementos serão vistos posteriormente em nossa análise. Entretanto vemos que Dexter se diferencia em vários pontos essenciais ao herói tradicional, desde o início, o *mundo cotidiano*. O Serial Killer nunca se encontrou em um estado comum, sendo ele uma pessoa angustiada desde sua infância por não poder levar sua vida tranquilamente seguindo seus instintos assassinos e precisa sempre mudar seus comportamentos para poder se encaixar em uma sociedade para sobreviver

Porém, quando o Assassino do Caminhão de Gelo inicia suas execuções que tanto chamam a atenção do protagonista, este se sente chamado à aventura. Harry, sempre presente na vida de Dexter quando estava vivo e ainda presente em lembranças, é o mentor do herói assim como foi definido por Christopher Vogler. Ao longo de sua jornada, Dex lida com testes assim como Campbell define em uma das etapas da saga do herói, a Estrada de Provas:

ele passa por provações, e por pouco não são descobertas suas atividades das horas vagas. O Elixir aqui citado é a experiência que o herói adquire após a jornada.

Vale advertir que o herói como assim definimos é diferente do herói no Conto Maravilhoso, que é maniqueísta, ainda que tenha semelhanças com o herói mítico. Na epopéia, o herói está a serviço de determinado povo e usa mais da força e astúcia do que da predestinação e, diferente do mítico, não é agente do conflito. No romance de cavalaria encontramos valores religiosos ajudando cavaleiros e nos deparamos com um maior grau de individualidade. Por fim, na novela clássica o herói se confunde com o trapaceiro, em um mundo desarmônico onde o herói luta por meios menos apreciados.

O herói mitológico desvenda um mundo após cruzar uma jornada, seja sobrenatural ou interior. Assim, também Dexter passa por testes, momentos de tensão e vitória. Porém, nosso ‘querido e devotado’ *Serial Killer* não é tão comum quanto podemos imaginar e sua problemática não se detém apenas na questão do “Herói ou Assassino”, mas em descobrir quem ele é. Para fins de análise do nosso objeto, trataremos agora de estudos acerca da personagem⁴ e da narrativa como forma de expor a história aqui estudada.

2.3 PERSONAGENS DE FICÇÃO

Diversos autores procuram definir a trajetória do ser ficcional. Esse é um tema bastante recorrente em diversas áreas do conhecimento relacionadas às ciências humanas, como a literatura, a lingüística, o teatro, o cinema, a filosofia e a comunicação social.

Aqui buscamos discutir o conceito de personagem procurando uma melhor apreensão a respeito do tema nos alicerçando nas teorias da Wladimir Propp acerca do Conto Maravilhoso, nos estudos sobre a personagem de ficção de Antônio Candido e Fernando Segolin e Anatol Rosenfeld, como também nas teorias da pesquisadora Beth Brait, que volta seus estudos ao ser ficcional. Veremos também o que é narrativa e como a mesma auxilia e modifica o desempenho de uma personagem em uma história.

⁴ O termo ‘a personagem’ quando usado no feminino refere-se a personagens em geral, enquanto ‘o personagem’ refere-se a alguém específico, como Dexter é *o personagem* de uma história.

O termo personagem tem origem no vocábulo latino *Persona*, que tem por significado “máscara” e do grego *Prosopon* que significa rosto e é utilizado no teatro como o jogo entre o verdadeiro e o falso. No teatro grego, os atores utilizavam esses disfarces tanto para representar diversos papéis, como também para facilitar o entendimento do espectador, acentuando feições como sorriso o choro.

Aristóteles, em sua *Arte Poética*, foi o primeiro teórico conhecido a conceber estudos nessa área por meio da teoria da *mimesis*⁵. A epopéia, a tragédia e a poesia são, em geral, imitações. Para o filósofo, “aqueles que imitam, imitam pessoas em ação, estas são necessariamente boas ou más” (ARISTÓTELES, 1992, p.20). Para o autor, todos os homens se distinguem pelo vício ou pela virtude. Portanto, se vemos a obra como representação do mundo, temos a personagem como imitação do homem, melhores ou piores, superiores ou inferiores.

Horácio, poeta e filósofo romano, enfatiza o aspecto moral da personagem, reforçando a teoria mimética de Aristóteles, discorrendo também sobre a coerência na adaptação do ator à personagem que está sendo representada. “Se um semblante é triste, quadram-lhe as palavras sombrias; se irado, as carregadas de ameaças; se chocarreiro, as joviais; se severo, as graves.” (ARISTÓTELES, 1992, p.58). O autor tinha a preocupação que a personagem, por meio da representação, tivesse a finalidade de formar eticamente e moralmente o espectador, sem esquecer a função de diverti-lo.

Princípio e fonte da arte de escrever é o bom senso. Os escritos socráticos poderão indicar as ideias; obtidas a matéria, as palavras seguirão espontaneamente. Quem aprendeu os seus deveres para com a pátria e para com os amigos, com que amor devemos amar o pai, o irmão, o hóspede, qual a obrigação dum senador, qual a dum juiz, qual o papel do general mandado à guerra, esse sabe com segurança dar a cada personagem a conveniente caracterização. Eu o aconselho a, como imitador ensinado, observar o modelo de vida e dos caracteres e daí colher a linguagem viva. Uma peça abrilhantada pelas verdades gerais e pela correta descrição dos caracteres, porém de nenhuma beleza, sem peso nem arte, por vezes deleita mais fortemente o público e o retém melhor do que versos pobres de assunto e bagatelas maviosas. (ARISTÓTELES, 1992, p.64)

⁵ Mimesis: palavra grega que significa imitação. Segundo Aristóteles, imitar é congênito no homem e é, dentre os animais, o que melhor o faz. Segundo o autor, a imitação consiste em três diferenças: segundo os meios, os objetos e os modos.

Posteriormente, na Idade Média, temos uma visão bastante singular dos estudos acerca do ser ficcional. Voltados principalmente para a Igreja, a grande preocupação na época era a salvação das almas. Logo, as artes eram também direcionadas à religião. Mas as teorias acerca da personagem conservavam ainda a visão ético-antropomórfica afirmada por Aristóteles e Horácio e carregavam as mesmas hipóteses que proferiam ter a personagem marcas que são reflexos do homem, fontes de conhecimento e aprimoramento moral e ético. Assim ainda é visto nos séculos XVI e XVII, ligados às idéias propostas na *mimesis*. A arte tinha por função primordial imitar a natureza humana e assim era teorizado pelos intelectuais da época, como o poeta e crítico inglês Sir Philip Sidney.

Já nos séculos XVIII e XIX e até a segunda década do séc. XX a literatura e as narrativas foram marcadas pelos romances de folhetins. As teorias Aristotélicas e de Horácio começam a declinar, sendo substituídas gradativamente por uma *visão psicologizante* da personagem, sendo o ser ficcional uma representação do criador/ autor. Beth Brait, doutora em Letras e crítica literária, afirma que nesse período “os seres fictícios não mais são vistos como imitação do mundo exterior, mas como projeção da maneira de ser do escritor” (BRAIT, 1993. P.38).

Até que, em 1920, György Lukács lança, em sua **Teoria do Romance**, novas discussões trazendo à tona a problemática do romance e do personagem romanesco. (BRAIT, 1993, p.39). O autor traz à tona questões referentes à estrutura do romance e da personagem, mostrando uma visão social da problemática aqui discutida.

Ainda na década de 20, outro crítico fez contribuições importantes para os estudos de personagem. Edward Morgan Forster classificou os seres ficcionais em dois tipos: planas (*Flat Characters*) e esféricas (*round characters*). Para Forster, a personagem plana é aquela constituída de uma só característica, não possuindo tanta profundidade psicológica, podendo ser vista principalmente nas caricaturas. Já as esféricas, apesar de não claramente definidas por Forster, possuem maior complexidade e são capazes de nos surpreender. (CÂNDIDO, 2007. P.62/63).

O autor alega que os três elementos fundamentais ao romance são a intriga, a história e a personagem (Ibid. pág 40). Para a época, é uma grande contribuição para as teorias vigentes, visto que os estudos passam a analisar internamente os seres ficcionais, ligando-os à história e não mais a elementos externos como a ética, questão defendida por Horácio.

Outra contribuição de Forster é a comparação entre o *Homo fictus* e o *Homo sapiens*. Os dois são praticamente a mesma coisa, sendo o primeiro construído com as mesmas formas do segundo, diferindo apenas em proporções e psicologia. De forma didática, o primeiro é muito mais intenso em suas ações e relações humanas sobretudo, as amorosas (CANDIDO, 2007). Dorme pouco, come pouco – apenas o que é importante ao leitor/ espectador nos é apresentado. Sua psicologia é muitas vezes explorada de forma como não conhecemos as pessoas exteriormente. (CÂNDIDO, 2007, p. 63).

Vladimir Propp, em seus estudos sobre o Conto Maravilhoso (2001), também interessa-se pelo tema, porém ele destaca as funções da personagem e afirma que elas representam as partes fundamentais de um conto⁶. Para isso, o autor alerta que dois pontos devem ser destacados. Primeiro, os atributos da personagem (suas qualidades externas: idade, sexo, aparência, classe social) não são levados em consideração visto que os mesmos podem ser variáveis⁷. Essas propriedades podem diferir nas histórias e nos seres ficcionais, sendo estes apenas assemelhados nas ações. Em segundo, “a ação não pode ser definida fora de seu lugar no decorrer do relato”. (PROPP, 2001, p.17). Essa *função*, destacada por V. Propp, pode ser compreendida como “o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação”. (PROPP, 2001, Pág 17)

Para Propp, o número de funções é limitado e elas possuem uma sequência sempre idêntica, apesar de que nem todos os contos possuem todas as ações. Com a enumeração dos atos (em seu livro *Morfologia do Conto Maravilhoso* são enumeradas 31 ações), o autor reforça que também não se deve levar em conta o contexto no qual eles se realizam, lembrando sempre que o que está a ser analisado é a ação. Portanto, todos os contos de magia são monotípicos quanto à construção. (PROPP, 2001, p.18 e 19).

Segundo Propp, por conta da diversidade de contos algumas ações acabam por se assemelhar às características de mais de uma função. Para isso, o autor afirma que não existem prioridades entre as funções e que os meios de concretização de uma ação influem umas sobre as outras.

⁶“Os elementos constantes, permanentes no conto maravilhoso são as funções dos personagens, independentemente da maneira pela qual eles executam. Essas funções formam as partes constituintes básicas de um conto.” (PROPP, 2001, p.17)

⁷ Segundo Fernando Segolin (1999) atributos são as qualidades externas da personagem: idade, sexo, aparência, títulos, etc. Em suma, valores variáveis que diferem entre histórias, mas personagens que executam ações semelhantes. Estes elementos variáveis são o que dão ao conto “suas cores, sua beleza e seu encanto.”

Os estudos de Propp, ainda que voltados ao conto de magia russo, foram aplicados por diversos estudiosos para diferentes formatos além do conto, principalmente para mídias voltadas à narrativa.

2.3.1 FISIONOMIA DA PERSONAGEM

Umberto Eco, em seu livro *“Apocalípticos e Integrados”* (1993), teoriza que a personagem é válida e típica quando as características empregadas pelo autor expressam, através de seus atos e gestos, sua personalidade e sua concepção de mundo.

Já fisionomia intelectual pode ser definida, de acordo com Umberto Eco, como o perfil que a personagem se apresenta e por onde o leitor o compreende. Essa representação é construída através das mesmas ações que tornam o ser ficcional válido, além da narrativa, das construções de câmera, dos diálogos, entre outros elementos, e é por ela que o expectador passa a se identificar com o tipo representado. Para Umberto Eco, é como se tivéssemos em mãos um documento “bio-psico-sócio-histórico” sobre tal personagem, chegando a compreendê-lo melhor do que se o conhecêssemos em pessoa. Logo, sabemos sobre o personagem apenas o que é necessário para a história. Para o teórico, “a arte escolhe e compõe somente *o que importa* aos fins daquela ação e seu orgânico e verossímil desenvolvimento.” (ECO, 1993, p.222)

O telespectador liga-se aos elementos da trama e espera a solução dos problemas propostos no enredo, criando um vínculo com o Show. Ainda que muitas vezes o telespectador discorde da postura da personagem, vê seus anseios, problemas e sentimentos projetados nos protagonistas e antagonistas, passando então a se envolver com a trama, criando o que Anatol Rosenfeld (CANDIDO, 2007) chamou de participação emocional.

Assim, o leitor contempla e ao mesmo tempo vive as possibilidades humanas que a sua vida pessoal dificilmente lhe permite viver e contemplar, pela crescente redução de possibilidades. [...] É precisamente a ficção que possibilita viver e contemplar tais possibilidades, graças ao modo irreal de suas camadas profundas, graças aos quase-juízos que fingem referir-se a realidades sem realmente se referirem a seres reais; e graças ao modo de aparecer concreto e quase-sensível deste mundo imaginário nas camadas exteriores. (CANDIDO, 2007, p. 46)

Isso pode ser explicado por uma das afirmações do pesquisador de atos culturais Néstor García Canclini quando trata de quem é o espectador frente ao espetáculo. Inicialmente o autor apresenta que espectador é *aquela que olha com atenção* e já não é mais apenas o que assiste a espetáculos públicos ou os vê na mídia. “Somos convocados a sermos espectadores de nossa própria cidade e das outras” (CANCLINI, 2008, p.48), e também do que acontece nas notícias e documentários, deixando assim o espetáculo de estar apenas na ficção e nos programas de auditório. “É comum que, ao ligar a televisão, seja difícil distinguir se o que vemos é um noticiário ou um *reality show*.” (CANCLINI, 2008, p.48)

O espectador passa então a ver tudo como espetáculo, surgindo um acordo ficcional entre o receptor e a obra. Nesse pacto, o telespectador aceita como verdade o que é transmitido, ainda que de brincadeira, mas que, entre a série de TV e o observador há sempre algo que leva aquele que assiste a tomar o transmitido como real. No caso da série Dexter, o telespectador liga-se ao protagonista, que é um *serial killer*, e torce para que o herói mate suas vítimas, por mais desumano que a atitude represente. O tevente se identifica com os anseios do Assassino em série, seja seu deslocamento em momentos sociais, seu desejo de externar suas vontades reprimidas por normas da sociedade, entre outros. Para alguns fãs da série:

Dexter é especial, mesmo se levando em conta ser ele um mero personagem da ficção, porque consegue transparecer aquilo que costumamos denominar de humanidade de onde menos se esperava: de um psicopata. E convenhamos: quem nunca pensou e até mesmo planejou matar alguém alguma vez na vida? [...] Então um psicopata/justiceiro que faça aquilo que a Justiça institucional não faz é não só aceitável, é desejável; é necessário; e adorá-lo, convenhamos, não passa de consequência. E que consequência mais prazerosa, não acham? (SANTANA, 2010)⁸

Outro fator de grande importância na produção de uma série é a narrativa. No próximo tópico trataremos do assunto desde seu início, passando pela literatura ao estágio atual em que se encontram as séries de TV, a narrativa transmidiática que constrói a narração além dos minutos do programa, expandindo principalmente para mídias digitais.

⁸ SANTANA, Adriel. *Dexter – o monstro que adoramos*. Salvador, 15 de Setembro de 2010. Disponível em <<http://www.seriemaniacos.com.br/blog/dexter-o-monstro-que-adoramos/>> . Acesso em 31.out.2010

2.4 CONSIDERAÇÕES ACERCA DA NARRATIVA

Narrar vem do verbo *narrare*, que expressa o sentido de expor, contar, relatar. A narrativa esteve presente por meio do discurso oral e das encenações teatrais. Aristóteles definia os diversos formatos narrativos e falava como deveriam ser suas construções na epopéia, no épico e na tragédia. De acordo com Aristóteles, a narrativa desenvolve-se e modifica-se, podendo manifestar-se em diferentes estilos ainda que sejam executadas em um mesmo meio (que no caso, para o autor, era o teatro).

No tocante à imitação narrativa metrificada, evidentemente, devem-se compor as fábulas, tal como nas tragédias, em forma dramática, em torno duma só ação inteira e completa, com início, meio e fim, para que, como um vivente uno e inteiro, produza o prazer peculiar seu. (ARISTÓTELES, 1992, p.45)

Também estudiosos brasileiros apresentam suas teorizações sobre a narrativa. Anatol Rosenfeld, crítico e teórico de teatro germano-brasileiro, define em seu texto *Literatura e Personagem* (CANDIDO, 2007) as diversas formas narrativas encontradas na ficção. Ainda que voltadas para a literatura, as resoluções de Rosenfeld são aplicadas a outros formatos, como o cinema e a novela. O autor define a narrativa em diversas facetas e a distingue de outros gêneros como o gênero lírico ou dramático.

Segundo Rosenfeld, apenas na narrativa veremos formas de discurso ambíguas, que podem ser projetadas tanto na visão da personagem ou de um narrador fictício, seja este onisciente ou presente no mundo narrado, participante ou não do universo descrito. Também é salientado o tempo verbal na narrativa, ‘o pretérito’, que perde sua função histórica, já que, apesar do tempo passado, o espectador *presencia* os acontecimentos.

O narrador passa a ser não apenas sujeito real das orações, mas também condutor das mesmas. A visão do leitor se dá a partir do que lhe é apresentado por aquele que narra e sabemos apenas o que ele nos informa ou deixa nas entrelinhas.

Anatol diferencia a narrativa entre algumas mídias, como o cinema, o teatro e a literatura. No caso da narrativa teatral, esta é considerada pelo autor como muito mais ficcional por ser, neste caso, o personagem quem puramente constrói a ficção. No caso do

cinema e da literatura, temos o documentário e a descrição, podendo o personagem ser dispensado por certo tempo, quando é descrito um local, um ambiente, etc. Entretanto, o palco não pode permanecer vazio, já que no teatro “o homem é o centro do universo” (CANDIDO, 2007. P.32).

Rosenfeld reforça também o desempenho que a câmera exerce muitas vezes como função narrativa no cinema

Mas a câmara, através de seu movimento, exerce no cinema uma função nitidamente narrativa, inexistente no teatro. Focaliza, comenta, recorta, aproxima, expõe, descreve. O close up, o travelling, o “panoramizar” são recursos tipicamente narrativos. “num escrito, são possíveis somente a partir do narrador fictício, ou do foco narrativo colocado dentro da personagem, ou onisciente, ou de algum modo identificado com ela.” (CANDIDO, 2007. P.31)

Também V. Propp, como dissemos anteriormente, preocupa-se com as questões da narrativa, abordando os elementos auxiliares para a ligação entre as funções. Para o autor, as informações de uma história podem chegar ao conhecimento das personagens de diversas formas, seja por um diálogo, uma investigação, uma notícia ou flashback, recurso tão explorado no seriado Dexter. Serão as ações dos personagens que construirão a narrativa, por meio de suas escolhas.

Beth Brait traz em suas explanações sobre a narrativa a diferenciação clássica de primeira e terceira pessoa, denominando-as “quando a câmera finge registros e constrói a personagem” (narrativa em terceira pessoa) e “quando a câmera é a personagem” (narrativa em primeira pessoa). Suas explicações são voltadas para o personagem literário e cinematográfico, sempre exemplificando com casos de ficção. Para a autora, histórias em terceira pessoa focalizam a personagem em momentos precisos e essenciais à história, como também para o desenvolvimento e conclusão da mesma. Já nos casos em primeira pessoa vemos tudo pela ótica da personagem, que nos leva a conhecer a tudo e a todos a seu redor de acordo com sua visão de mundo.

Na série aqui estudada podemos perceber claramente os momentos em que a narrativa é em primeira ou em terceira pessoa. A câmera é a personagem nos momentos em que Dexter está em cena e passamos a ver tudo na mesma ótica que o protagonista. O que sentimos, o que sabemos sobre o que está em andamento no momento é o que o herói vê e como ele se sente

em relação ao que está acontecendo. Essas cenas costumam ser de maior profundidade psicológica.

Já nos momentos em que atuam personagens secundários, principalmente quando não vemos o Serial Killer em cena, vemos claramente cenas em terceira pessoa, quando a câmera finge registros e constrói a personagem. Percebemos que as cenas são mais dinâmicas, e a psicologia dos figurantes são por nós percebidas apenas pelas ações e diálogos, ao contrário de Dexter, que quase sempre se perde em pensamentos.

Por fim, Brait nos fala da personagem que é apresentada por ela mesma e cita como exemplo os diários íntimos, memórias, monólogos, etc. A maioria desses estilos tem como característica diferencial o tom confessional por parte do ser ficcional, possibilitando ao leitor/espectador uma maior compreensão da psicologia da personagem visto que, ao narrar e descrever tudo a sua volta a partir de sua visão de mundo, a personagem nos expõe seu interior. Mas a autora lembra que esta não é uma fórmula fechada, e tais fatos podem se inverter dependendo da criatividade do autor.

2.4.1 *STREAM OF CONSCIOUSNESS*

Uma ferramenta estilística bastante recorrente na série Dexter que não devemos deixar de mencionar é o stream of consciousness, que na verdade é a especialização de um determinado foco narrativo. Conhecido também por fluxos de consciência, a crítica literária costuma utilizar o termo “*stream of consciousness*” criado pelo psicólogo William James, na tentativa de definir a continuidade dos processos mentais.

Segundo Alfredo Leme Coelho de Carvalho, pesquisador e teórico de crítica literária, o método de fluxos da consciência pode ser definido como “a representação idealmente exata, não analisada, do que se passa na consciência de um ou mais personagens.” (CARVALHO, 1981, p.51). O estilo pode ser encontrado em diversas obras da literatura, mais claramente nos livros de James Joyce, que foi vanguardista ao escrever *Ulysses*. Também textos de Clarice Lispector são bastante conhecidos por utilizarem a técnica.

Com grande frequência muitos autores costumam utilizar como sinônimos o “stream of consciousness” e o “monólogo interior”, porém é de salutar importância diferenciá-los:

enquanto o monólogo interior é definido como “a apresentação direta e imediata na literatura narrativa, dos pensamentos não falados de um personagem, sem a intervenção do narrador”. (CARVALHO, 1981, p.53) o fluxo da consciência é trabalhado de forma bem mais livre, podendo representar qualquer nível do pensamento humano, podendo estes ser ilógicos, não gramaticais e principalmente associativos, sejam eles falados ou não falados.

Supõe-se que num mesmo momento vários níveis de consciência se misturam numa corrente de sensações, pensamentos, memórias e associações. Para descrever este momento, esta corrente de consciência, é necessário fazer-lhe corresponder uma corrente de palavras e imagens tão próximas quanto possível da variedade de elementos que atravessam a mente humana. Desta forma, pretende-se que o leitor assista, em primeira-mão e sem interferência do narrador, ao fluir das sensações e pensamentos das personagens. (E-dicionário de termos literários.)

Podemos ver claramente a utilização tanto de Monólogo interior quanto de “*stream of consciousness*” na série Dexter. Seus pensamentos muitas vezes nos são apresentados de forma desordenada, sendo representado principalmente por sensações momentâneas que o personagem tem. Constantemente Dexter descortina seus pensamentos para os espectadores, mostrando quem o herói é e o que ele sente naquele momento.

Por alguns instantes temos também o monólogo interior nos momentos em que Dexter parece dialogar com o *Dark Passenger*, que lhe envia sensações e vontades. O serial killer alega muitas vezes responder às vontades desta sombra, já em outras vezes é preciso corresponder aos anseios do passageiro das trevas de matar e fazer justiça. Nesses monólogos interiores de Dexter e sua sombra vemos claramente a técnica do solilóquio, um dos artificios utilizados no monólogo interior. Neste, vemos os pensamentos serem enunciados como se o fossem para ser ouvidos, como um diálogo entre ego e alter ego.

Bastante presente nos romances psicológicos, também nos livros de Jeff Lindsay – “Dexter – A mão esquerda e Deus”, “Querido e devotado Dexter” e Dexter no escuro”. – podemos encontrar o “*stream of consciousness*”. Dexter repetidas vezes dialoga com seu Passageiro das trevas e em por diversas linhas também se perde em seus pensamentos a respeito de tudo que está a sua volta.

Uma das críticas a respeito do fluxo de consciência é de ser o artifício deveras superficial, sendo difícil transpor para a escrita o que acontece na mente humana. Entretanto, nos meios audiovisuais temos também as ferramentas de som e a estética da imagem. No caso

do seriado Dexter, ao mesmo tempo em que o personagem discorre em seus pensamentos, trilhas sonoras de fundo e movimentos de câmera auxiliam o diretor a externar como o personagem pensa e se sente naquele exato instante. Logo, o espectador percebe claramente que o protagonista se encontra em seus pensamentos e não em diálogo.

2.4.2 NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA

Em meio às novas tecnologias de comunicação, a narrativa não ficou estagnada em relação aos avanços técnicos das últimas décadas. Com a evolução de ferramentas midiáticas, as narrativas passaram a permear o cotidiano do telespectador a cada dia de formas mais inovadoras, em contrapartida ao que víamos até a década de oitenta e noventa. É o que conhecemos por *narrativa transmidiática*. O termo foi criado e popularizado por Henry Jenkins⁹ em seu livro *Cultura da Convergência* (2008).

A narrativa transmidiática refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmidiática é a arte da criação de um universo. (JENKINS, 2008. P.47)

No caso das ficções seriadas, o que vemos atualmente é a tendência por parte das emissoras em produzir materiais que servem como adendos ao espetáculo. Cada mídia gera um conteúdo diferenciado que serve de complemento para a experiência do telespectador com o show. Gisela Castro, baseando-se nos estudos de Jenkins afirma que

uma narrativa transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal deste tipo de narrativa, cada meio contribui com o que faz de melhor a fim de que, por exemplo, uma história apresentada no cinema possa ser expandida na forma de seriado de televisão, romance e quadrinhos; seu universo explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. (CASTRO, 2010, p.88)

⁹ Henry Jenkins é formado em Ciências Humanas, e fundador e diretor do programa de Estudos de Mídia Comparada do MIT - Massachusetts Institute of Technology,

Além dos episódios exibidos regularmente, são disponibilizados materiais como fotos, pôsteres, vídeos e websódios¹⁰ que estimulam o telespectador a ter experiências com o programa. Esse desdobramento em diversas plataformas deve ser independente, sendo a mídia televisiva a principal e as outras, um prolongamento. Cada meio contribui com seu formato e podemos ver isso desempenhado de forma bastante eficiente nas redes sociais como Twitter, blog, facebook, entre outras.

Alguns desses materiais somente podem ser alcançados após algum esforço do telespectador como responder a alguma pergunta ou alguma senha que somente é obtida durante um episódio. No caso de Dexter, podemos exemplificar pelo jogo no site de vídeos youtube o game ‘Where’s Dexter?’, onde o usuário precisava clicar na imagem do protagonista para poder passar de nível.



Ilustração 02: Imagem inicial do jogo para web ‘Where’s Dexter’

Entretanto, essas mídias convergidas não devem ser levadas como referência para a compreensão da série na TV, visto que o programa na televisão deve ser entendido independentemente de tudo o que é fornecido em outras plataformas. Também se deve considerar que, apesar de cada mídia ser independente, estas não devem ter conteúdos repetitivos, que distanciarão o telespectador dos materiais, por não exibirem nenhuma novidade que seja acrescida à experiência do fã em relação à série assistida. A emissora Showtime disponibilizou a websérie ‘Dexter – Early Cuts’ para os telespectadores, mas sem

¹⁰ Websódios são cenas divulgadas na internet, com histórias paralelas as que acontecem na TV. Pode ser alguma passagem explicando a origem de algo ou de algum personagem ou algum acontecimento que serve de adendo ao enredo.

interferir na história principal, servindo apenas de complemento para o entretenimento do telespectador.



Ilustração 03: Imagem da abertura da websérie Dexter - Early Cuts

No seriado conhecemos o Serial Killer e sua jornada de autoconhecimento e investigação à procura do Assassino do Caminhão de gelo, já na Websérie assistimos histórias paralelas ao que acontece no espetáculo de TV: a história se passa logo após a morte de Harry.

2.5 DEXTER E A SOMBRA

Praticamente todas as ações de Dexter são seguidas por pensamentos que destoam de seus atos. O telespectador percebe isso por meio da sua visão de mundo do herói, as falas em *off*, a trilha e as citações ao passageiro sombrio (seu lado escuro). Inicialmente o protagonista convive muito bem com seu lado negro, o *Dark Passenger*, investigando possíveis vítimas que cumpram com as expectativas do código proposto por Harry. Entretanto, aos poucos o passado de Dexter vai tomando forma cada vez mais consistente, surgindo fatos do seu passado como seu pai biológico, sua mãe assassinada, as memórias de infância do protagonista e algumas questões de relacionamento familiar com os Morgan.

Muitas vezes a sombra tenta agir de forma impensada, fazendo com que o Serial Killer proceda por instinto. Em algumas cenas esse lado negro tenta tomar a frente nas ações do especialista em borrifos de sangue, que por fim se vê frente à indecisão de viver perante seus instintos ou os ensinamentos de Harry. E o lado instinto nunca pareceu tão sedutor como quando um irmão verdadeiro aparece, que conhece Dexter, sabe de seus crimes e aceita tudo isso normalmente. O lado negro de Dex o convida a por um fim em tudo o que é aparentemente imposto pela sociedade através da possibilidade de eliminar Debra, a irmã que representa tudo de bom que o protagonista tem interiormente e que lhe foi ensinado ao longo dos anos.

Vemos aqui claramente a influência de obras como Dr. Jekyll e Mr Hyde, de Robert Louis Stevenson, novelista escocês do século XIX. O médico e o monstro, como é popularmente conhecido conta a história do Dr. Jekyll, um homem bom e querido por todos, mas que pesquisa uma fórmula de separar seu lado bom de seu lado sombrio. Ao tomar esse experimento, o médico se torna o Sr. Hyde, um misantropo de baixa estatura que é apenas maldade e incoerência.

A obra de Stevenson é conhecida por ser uma das primeiras a tratar da questão de múltiplas personalidades, uma boa e uma má, estas divididas dentro de uma mesma pessoa, motivo pela qual a obra é deveras conhecida mundialmente. “O homem, verdadeiramente, não é único, mas, de fato, dois.” (STEVENSON, 2008, p.90).

O mal (que ainda acredito ser o lado mais letal do homem) tinha deixado sobre o corpo uma marca de deformidade e decadência. E, no momento que olhava para aquele feio ídolo impresso no espelho [o senhor Hyde], não sentia repugnância, mas, sim, um arrebatamento de boas vindas. Esse também era eu. (STEVENSON, 2008, p.95)

A obra possui um certo tom irônico que tanto vemos na série aqui estudada, e podemos ver desde o seu título, Jekyll e Hyde, a junção de *jê* (eu em francês) e Kyll (o mesmo som de kill, matar em inglês). Já o senhor Hyde possui a mesma estrutura fonética de *Hide*, oculto. Stevenson faz trocadilhos com as palavras Hyde e Seek (esconder e procurar, respectivamente.) como na brincadeira de esconde-esconde. “Se ele for o senhor Hyde, pensou, eu serei o Senhor Seek.” (STEVENSON, 2008, p.22)

Jung, no livro **O homem e seus símbolos**, também discorre sobre a sombra e a apresenta não como algo a ser combatida, mas a ser lapidada. O herói deve sempre tomar cuidado com seu lado negro, mas pode ser lá também que estão as forças necessárias para o final de uma jornada.

Para a maioria das pessoas o lado escuro ou negativo de sua personalidade permanece inconsciente. O herói, ao contrário, precisa convencer-se de que sua sombra existe e que dela pode retirar sua força. Deve entrar em acordo com o seu poder destrutivo se quiser estar suficientemente preparado para vencer o dragão – isto é, para que o ego triunfe precisa antes subjugar e assimilar a sombra. (JUNG, 1989, P.120)

Em muitos casos vemos o lado escuro tomar conta de personagens não só na literatura, mas também no cinema. No filme *Homem Aranha 3* (Columbia Pictures – 2007), Peter Parker se torna alguém deveras confiante e passa a negligenciar as pessoas que se importam com ele. O super-herói utiliza nesse filme um uniforme negro que se adapta ao seu corpo e, aos poucos, vai tomando conta do Homem Aranha.

Talvez o mais conhecido herói que se deixa guiar por sua sombra é Darth Vader, ou Anakin Skywalker, na saga *Star Wars* (20th Century Fox – 1977, 1980 e 1983). Anakin, ao ser seduzido pelo ‘lado negro da força’, esquece o objetivo de salvar sua esposa e passa a se preocupar apenas consigo mesmo.



Ilustração 04: Cartaz do filme *Homem Aranha 3* (2007)

Também Dexter se confronta com esse oposto e, ao conhecê-lo, o converte para ajudar a si mesmo e aos outros. Entretanto, a verdade de Dexter não é o bem, e sim a sombra. Logo, o protagonista se vê de frente com o bem e por ele é confrontado. A sombra sempre esteve em Dexter, que é utilizada por meio de um código, eliminando aqueles que se enquadram nas regras propostas por Harry, ou seja, outros assassinos. Consciente de quem é, o serial killer usa dessa sombra para eliminar o mal da sociedade, inclusive Brian Moser, o irmão que representa para Dexter seus instintos de forma desregrada.

Esse trabalho não tem como objetivo afirmar se é certa a utilização dessa sombra de Dexter nem se suas atitudes estão corretas ou devem ser seguidas. Afinal, as ações do protagonista são crimes hediondos e suas intenções não justificam seus atos, mas é salutar que suas atitudes sejam discutidas. A sombra, como antes foi dito por Jung, deve ser subjugada e assimilada.

É bom salientar que muitos pontos acerca do estudo da personagem foram deixados de lado por não valerm para a análise do objeto. Estas informações aqui apresentadas servirão de auxílio na análise da série Dexter, que será realizada no capítulo três do presente trabalho, onde falaremos do Serial Killer, os personagens coadjuvantes e a narrativa em que a série está inserida.

3. TELEVISÃO – TRANSITANDO ENTRE

O BEM E O MAL

"Os únicos papéis que tive problema em fazer eram os de mocinho. Heróis, cavaleiros com armaduras brilhantes... Nunca me pareceu certo." (Dexter Morgan).

Atualmente encontramos diversas pesquisas sobre TV voltados para diferentes categorias: sejam estudos de percepção, de audiência, sejam análises semióticas de determinados programas ou estudos de espetáculos consagrados como novelas ou telejornais, ou até mesmo fenômenos como Xuxa no Brasil. Entretanto, ainda são relativamente poucas as considerações a respeito da narrativa de ficção, principalmente as séries de TV, estilo que se popularizou bastante nos últimos anos.

Desde a década de 50 existem seriados em exibição incluindo grandes sucessos lembrados até hoje como *I Love Lucy*, *Jeannie* é um gênio ou a Feiticeira, exemplos que melhor conheceremos ao longo deste estudo. Porém, o modo de produzir séries de TV também passou por modificações, não só pelo fato da evolução tecnológica, mas também enriquecimento de roteiro e de construção de personagens.

Este capítulo tem por finalidade compreender o objeto de estudo no contexto em que está situado, tanto nas questões dos meios de comunicação de massa, como nas questões voltadas às séries de TV ocidentais. No primeiro tópico utilizaremos as teorias da indústria cultural para discutir o lugar das séries de TV e da televisão. Teremos por principal referência os estudos de Edgar Morin e estudos sobre a cultura e nos embasando em autores como Alfredo Bosi. Neste capítulo também veremos o lugar da série de TV no Brasil e do mundo, como também suas inovações por meio da narrativa e da construção das personagens na atualidade.

3.1 CONSIDERAÇÕES SOBRE A INDÚSTRIA CULTURAL

Cultura vem do termo em latim *colere*, cultivar o solo, cuidar. Alfredo Bosi, crítico e historiador de literatura brasileira, traz as partículas que originam o termo e que nos auxiliam a compreender o que é Cultura. *Colo*, na língua de Roma quer dizer *eu moro, eu ocupo a terra*. Esta é a matriz de colônia, terra ou povo que se pode trabalhar e sujeitar. Já *cultus* remete ao campo que já foi lavrado e trabalhado por diversas gerações, como também o culto dos mortos, forma da religião dos primeiros povos, “como lembrança, chamamento, ou esconjuro dos que já partiram.” (BOSI, 2006, p.13). Pelo termo *cultus* percebemos o quanto o ser humano é ligado à terra: “Cultus (1): o que foi trabalhado sobre a terra; cultivado; Cultus (2): o que se trabalha sob a terra; culto; enterro dos mortos; ritual feito em honra aos antepassados.” (BOSI, 2006, p.15)

Da mesma raiz de *colo* e *cultus*, temos outro termo, este no futuro: *culturus*, o que se quer trabalhar, o que se quer cultivar. O termo aplica-se tanto ao trabalho no solo quanto ao que é do homem desde a infância: “Cultura é o conjunto de práticas, das técnicas, dos símbolos e dos valores que se devem transmitir às novas gerações para garantir a reprodução de um estado de coexistência social.” (BOSI, 2006, p.16).

Dentre as outras definições de cultura propostas por Alfredo Bosi, vale também deixar registrado que, nas sociedades densamente urbanizadas, a cultura tem também o sentido de condição de vida mais elevado, como ideal de status, algo estimado mais ou menos conscientemente por todas as classes e grupos.

Edgar Morin, antropólogo, sociólogo e filósofo francês nos dá duas definições de cultura: a primeira, em relação à natureza, as qualidades propriamente humanas do ser biológico; e a segunda, costumes e tradições particulares segundo as épocas e as sociedades.

Antropologicamente, cultura diz respeito à humanidade como um todo e ao mesmo tempo a cada sociedade em particular. Cada realidade cultural costuma ter suas leis, seus modos de falar, de se portar, suas maneiras, suas festas, manifestações, tradições, formações familiares. Estas, por sua vez, fazem total sentido para os agrupamentos em questão. É o resultado de uma história em particular, seja de um povo, uma tribo, etc. Para Morin, “cultura constitui um corpo complexo de normas, símbolos, mitos e imagens que penetram o indivíduo em sua intimidade, estruturam os instintos, orientam as emoções (MORIN, 2005. P.15). A

cultura fornece ao homem *pontos de apoio práticos à vida imaginária*: sua alma e sua personalidade.

Cultura é uma dimensão do processo social, da vida de uma sociedade [...] diz respeito a todos os aspectos da vida social, e não se pode dizer que ela exista em alguns contextos e não em outros.

Cultura é uma construção histórica, seja como concepção, seja como dimensão do processo social [...] a cultura é um produto coletivo da vida humana. (SANTOS, 1993, P.45)

Para nosso trabalho nos voltaremos para a cultura conhecida como ‘de massa’ produzida pela indústria cultural, visto ser nela que encontraremos os estudos de TV, a mídia onde se encontram os seriados, objeto de nosso estudo. Para isso, teremos como alicerce os estudos de Edgar Morin, em seu livro ‘Cultura de Massas no século XX’.

Cultura de massa, isto é, produzida segundo as normas maciças de fabricação industrial; propaganda pelas técnicas de difusão maciça (que um estranho neologismo anglo-latino chama de *mass media*); destinando-se a uma massa social, isto é, um aglomerado gigantesco de indivíduos compreendidos aquém e além das estruturas internas das sociedades (classe, família, etc.). (MORIN, 2005, P.14)

Alguns teóricos costumam definir que essa indústria produz uma cultura homogeneizadora, buscando padronizar a vida e a visão de mundo de determinada sociedade, e que os principais instrumentos são o rádio, a televisão, a imprensa e o cinema.

A indústria cultural é ela mesma uma esfera de atividade econômica, com inversão de capital, recrutamento de mão de obra especializada, desenvolvimento de novas técnicas, produção de bens e serviços. Da mesma forma, esses meios de comunicação são elementos fundamentais da própria organização social, e estão sem dúvida associados ao exercício do poder e à ordenação da vida coletiva. (SANTOS, 1993, p.68 e 69)

A maior preocupação da indústria cultural é atingir o maior público possível, obviamente agradando o consumidor. O fruto dessa indústria é essencialmente voltado para o setor privado, ao contrário do que é disseminado pelo Estado, que procura primeiramente convencer, educar, disseminando assim suas ideias e propostas. “O sistema privado quer,

antes de tudo, agradar o consumidor. Ele fará tudo para recrear, divertir, dentro dos limites da censura.” (MORIN, 2005, p.23). Para isso, a indústria cultural existe a partir de uma contradição em sua estrutura: padroniza seus produtos em moldes prefixados (o autor exemplifica com o tempo médio que possuem os longametragens – duas horas), também estilos de programa bastante utilizados, como os de auditório e *sitcoms*. Em contrapartida, a indústria cultural exige de si mesma sempre *originalidade* por intermédio de roteiros, novos programas, novos estilos. Vale lembrar que o cinema investe em produções semelhantes a sucessos anteriores, sabendo que são sempre garantia de um novo sucesso.

Edgar Morin ressalta que essa padronização-indivuação das produções não chega a ser obstáculo no momento da criação de um novo filme ou de um novo show para a TV. A indústria tende então a se estabelecer em um meio termo: “quanto mais a indústria cultural se desenvolve, mais ela apela para a individuação, mais tende também a padronizar essa individuação.” (MORIN, 2005, p.31).

Como já foi dito anteriormente, produtos culturais de massa são criados na busca de atingir o maior público possível: com isso, as plataformas buscam variedade em suas produções mesclando diversos estilos em um mesmo espetáculo. Em um filme de amor vemos cenas de ação e cômicos, assim como nos dramas e suspenses. No caso do nosso objeto de estudo, o seriado Dexter, por se tratar de um produto de massa possui também cenas cômicas, personagens engraçados, cenas de ação e, ainda que apenas o suficiente, cenas de romance, apesar de ser uma série essencialmente policial que tem um clima constante de suspense.

Outra tendência da indústria cultural é a segmentação que se faz em seus produtos: assim como as estações de rádio são voltadas para diferentes públicos (rádios jovens, populares, clássicas, entre outras), muitas plataformas produzem materiais específicos para adolescentes, público feminino ou infantil. Vale lembrar que essa segmentação toma sempre o cuidado de ter conteúdos universais em suas exibições, como no caso das animações infantis, que possuem diálogos com temas um pouco mais adultos, para entreter os pais que acompanham os filhos nesses filmes.

Morin trabalha com o conceito de cultura média, embasada na economia capitalista voltada para o pequeno burguês, a classe média americana. Mais uma vez, o que aqui vemos é uma cultura que se dissemina buscando diferentes classes, com produtos acessíveis que possam ser consumidos tanto por ricos e intelectuais quanto pessoas com menos instrução. Com isso, criam-se *valores de consumo*, novos estatutos sociais, uma espécie de nivelamento

das diferenças sociais, padronizando os gostos do público, facilitando até para os criadores e produtores qual formato disseminar nos meios de massa.

Já o espectador que, após o início do século XX, passou a ter mais tempo livre para o lazer, é o alvo maior da cultura de massa: filmes, revistas, séries e rádios são voltados para as necessidades de lazer do homem, necessidades da vida privada, ao consumo e bem estar. O telespectador passa a ser um voyeur em sua própria casa, frente à televisão: diversos programas propõem-se apenas a mostrar a vida social e privada de artistas, passando posteriormente a vasculhar intimidades de pessoas comum, principalmente através de *reality-shows* como o Big Brother. No caso das séries de TV, assim como Dexter, a indústria cultural dissemina informações sobre a série e seus participantes, como entrevistas com alguns atores e como eles se sentem ao trabalhar em determinada produção, ou o relacionamento no ambiente de trabalho. No caso de Dexter muitas fofocas foram vistas pelo fato do ator Michael C. Hall, que interpreta o protagonista, ser casado com Jennifer Carpenter, a irmã de Dexter, Debra.



Ilustração 20: Algumas capas de revistas sobre a série Dexter

Edgar Morin trabalha também com o conceito de olímpianos em sua obra, que são os artistas de TV e cinema, empresários, cantores e socialites que têm sempre a imagem divulgada na mídia. Eles são ideais a serem buscados, como os heróis mitológicos de antes. As estrelas de cinema são transformadas em divindades que o público busca conhecer no íntimo, seja saber o que gostam, o que vestem, como agem. E tudo isso é explorado por repórteres sensacionalistas: “A imprensa, ao mesmo tempo que investe nos olímpianos de um papel mitológico, mergulha em suas vidas privadas a fim de extrair delas a substância humana

que permite a identificação.” (MORIN, 2005, p.106s). Essas estrelas passam então a ser considerados modelos de cultura, de vida. São os chamados *heróis modelos*, papel que antes era dos heróis mitológicos. Eles viram exemplos de atitude, de conduta, assim como também do modo de se vestir e falar. Os olímpianos também se tornam esses heróis a serem seguidos: atrizes e modelos ditam tendências de penteados, maquiagem, entre outras coisas. Tudo em um formato que pode ser acessível à maior parte da população, onde até as classes mais baixas financeiras da sociedade buscam de toda forma alcançar essa ditadura seja da beleza, de status ou glamour.

No Brasil temos diversos programas que buscam somente discorrer sobre o mundo das celebridades, os últimos acontecimentos, roupas e festas. Dentre os que estão em exibição atualmente podemos destacar o Vídeo Show (TV globo) e o TV Fama (Rede TV!). E, dentre o meio impresso, destacam-se as revistas Caras (Ed. Abril), Quem (Ed. Globo) e Contigo (Ed. Abril).

Os programas de TV e conteúdos de revistas passam então a ser o assunto do homem médio: “As trocas afetivas se efetuam nas conversações onde se fala dos filmes, das estrelas, dos programas, de fatos variados.” (MORIN, 2005, p.71). O entretenimento reflete a vida privada e o cotidiano da sociedade, que utiliza esses programas como modelo de vestimenta, de modos de fala entre outros. Os temas de conversas possuem sempre algum produto da indústria cultural como tópico, seja o futebol, algum filme novo ou música lançamento.

Assim a mídia divulga vidas cheias de glamour, aventura e intensidade. O homem médio passa então a buscar viver também com a mesma intensidade, utilizando-se dos momentos de lazer aqui já discutidos. A liberdade que o capitalismo propõe para o cidadão reprime os medos e angústias, como se a liberdade estivesse na transgressão. Morin afirma ser muitas vezes uma liberdade infra, abaixo das leis, junto a vagabundos e gangsters: homem irregular, noturno, livre. “Compreende-se, a partir daí, a fascinação da *gang* e o papel dos submundos na cultura de massa. Quer seja o herói o *gangster* (...), quer ele lute contra a lei ou para a lei, ou, sobretudo que ele lute pela lei com meios ilegais, os mesmos usados pelos foras-da-lei, ele nos fará mergulhar no mundo sem lei – mundo maldito no qual se libertam os *doubles*. (MORIN, 2005, p.113). Para o autor, buscamos em nossa segurança do lar experimentar a insegurança que as ruas propõem como também experiências de guerra, do sobrenatural e do desconhecido.

O perigo e a vilania parece fascinar as pessoas que assistem à praticamente todo tipo de espetáculo. Vemos isso claramente em exemplos como os programas policiais no Brasil como Linha Direta (Globo – 1999/2007) e Aqui Agora (SBT, 1991). No Ceará, temos pelo menos três programas que trazem crimes acontecidos na capital e no interior cearense, sejam roubos, seqüestros ou assassinatos: Cidade 190 (TV Cidade), Rota 22 (TV Diário) e Barra Pesada (TV Jangadeiro). São programas de grande audiência local e com apresentadores que ganham cada vez mais destaque na cena cearense pelo trabalho feito.

Os crimes e situações apresentadas nos departamentos de polícia são mostrados de forma algumas vezes fria, porém esses quadros não são vistos apenas como uma utilidade pública, mas como um espetáculo. A informação é trabalhada comicamente e vemos sempre crianças acenando ao lado da cena do crime, sem se importar com a perda de um ente de determinada família ou o seqüestro de algum vizinho, mas apenas em aparecer na TV.

O espectador fascina-se pela vilania, se interessa e se intriga com o que os antagonistas muitas vezes propõem, tanto que alguns chegam a fazer mais sucesso do que os próprios heróis. Nos espetáculos televisivos, a temática do mal e da vilania também tem sua parcela de sucesso, mostrando personagens muitas vezes como pessoas incompreendidas ou com um ideal nobre. Outro artifício muitas vezes utilizado é o da ironia, que nos ajuda a lidar com a maldade de forma mais disfarçada.

Em Dexter podemos ver claramente esses conceitos de liberdade e criminalidade: o protagonista age por meios ilegais para fazer justiça e muitos telespectadores aguardam ansiosamente que aconteça o próximo esquartejamento. O fã sente-se também um serial Killer ao viver o suspense proposto pela série, a clandestinidade vivida pelo herói.

Vale lembrar que muitos teóricos discordam dessa teoria tão absoluta do poder da indústria cultural, e que esses veículos de comunicação não são absolutos a ponto de produzir, por meio da massificação de conteúdo, necessidades e expectativas eficazes a ponto de alterar a visão de mundo dos espectadores ou leitores, suas percepções acerca da sociedade e suas vidas. “As mensagens da indústria cultural, com propósitos de homogeneização e controle das populações, podem ser um projeto dos interesses dominantes da sociedade, mas não são a cultura dessa sociedade.” (SANTOS, 1993, p.71).

Mas, para melhor compreendermos como se aplicam essas questões relacionadas à indústria cultural, escolhemos discutir o lugar em que nosso objeto de estudo encontra-se – as

séries de TV – e como esses processos – sejam de padronização, de gamourização ou de transgressão – se dão em nosso objeto de estudo. Para fins de análise do nosso objeto, trataremos agora especificamente da ficção seriada.

3.2 CONSIDERAÇÕES SOBRE FICÇÃO SERIADA

Os Estados Unidos da América são atualmente os principais produtores de ficção seriada no mundo. Tais produções são exportadas para diversos países levando, além dos episódios, estilos de vida, de fala, modos e costumes, etc. Essa internacionalização é posteriormente reforçada pela venda de DVDs, BlueRay e outros materiais promocionais em lojas e locadoras expondo cada vez mais o telespectador ao programa.

Inicialmente devemos distinguir os termos *sitcom* de *série*. *Sitcom* é a abreviação da expressão situation comedy (comédia de situação/ costumes), originalmente utilizada nos programas de rádio dos anos vinte do século passado. De acordo com Márcia Rejane Messa, estudante de mestrado na PUC/RS, (2010) ao se basear em nos *Television Studies*¹¹, *situation comedy* é voltada ao entretenimento e é constituída de histórias com enredos mais planejados e caricaturados, por conta do curto espaço de tempo – cerca de 25 minutos – sendo principalmente do gênero cômico. Muitas vezes são filmados em estúdio, possuindo apenas um ou dois cenários. É dividido em temporadas e é desenvolvida em narrativa circular, sendo cada episódio fechado em uma história, sem a necessidade de o telespectador ter assistido o anterior para entender o que está acontecendo, como ocorre com as novelas. Sua estrutura assemelha-se à crônica literária. Entretanto, a maioria dos *sitcoms* exibidos hoje são também ficções seriadas, tendo um mínimo de gancho entre os episódios.

Já a *série*, apesar de ser também um gênero televisivo voltado ao entretenimento, é composta de uma produção melhor cuidada, com mais investimentos, maior núcleo de atores, maior número de locações e consegue ser mais complexo que o *sitcom*, tanto em narrativa quanto em profundidade psicológica dos personagens. Ainda que não seja obrigatório, na maioria dos casos os episódios possuem uma ligação com o anterior e, em suas conclusões,

¹¹ O artigo foi utilizado por não encontrarmos a bibliografia apresentada nos artigos, nem algum outro material que suprisse a necessidade de diferenciação entre *série* e *Sitcom*, gêneros tão próximos na narrativa de ficção.

deixam sempre ganchos para os próximos. A série tem duração de 40 a 45 minutos em média e é dividida em temporadas, assim como no caso dos *sitcoms*.

No Brasil, apesar do sucesso que são as novelas, o gênero seriado sempre foi explorado pela TV, seja ela gratuita ou paga. Desde a década de 50, quando os Estados Unidos exibiam *I Love Lucy* (CBS: 1951/1960), no Brasil tínhamos um enredo semelhante no programa *Alô Doçura*. Atualmente, *sitcoms* nacionais de grande sucesso são exibidos na TV brasileira como *A Grande Família* (Globo, 1972/1975 e 2000/2010), que completa neste ano de 2010 sua décima temporada, e *Os Normais* (Globo, 2001/2003) série que mesmo após tantos anos de sua exibição é reprisada e possui dois filmes de longa metragem¹². Nos casos de emissoras a cabo, a maior parte das exibições são produções internacionais, apesar da empreitada de alguns canais como a HBO Brasil em realizar produções nacionais, como o caso da série *Alice* (HBO, 2008).

Constatamos que a televisão tem passado nos últimos anos por transformações não só em sua plataforma de transmissão mas, alicerçada pela convergência com a Web 2.0, realizando modificações em sua forma de explorar a ficção seriada. A TV reinventou-se do ponto de vista formal, seguindo a tendência das redes colaborativas e passou a transmitir conteúdo não só nos minutos do show, como também lançando materiais em outras mídias como cartazes, *teasers*, *websódios*, trailers exclusivos, ações promocionais, entre outros.

Examinando a cena midiática contemporânea, percebe-se emergência de novos padrões de produção, distribuição e consumo de informação e entretenimento. No campo da ficção audiovisual, investe-se na criação de séries cada vez mais complexas que se desdobram em múltiplas plataformas. (CASTRO, 2010. P.81)

Entretanto, não só a plataforma de exibição tem passado por mudanças. Além da narrativa, também as personagens passaram por modificações ao serem criadas. Personagens e séries ficaram mais complexas e problemáticas. O que temos visto é a criação de séries baseadas em temas cada vez mais transgressores. Os shows de ficção não se prendem mais somente à moral e à ética ocidental, mas transmitem anseios sociais e buscam retratar a realidade cada vez mais realista, por mais chocante e escatológico que isso seja.

¹² <http://blogna.tv/2010/04/19/dia-do-indio-relembrando-series-tupiniquins/> ultima visualização em 28/09/2010

Nunca na TV foi tão explorado a visão do traficante, do Serial Killer, do perdedor ou do excluído. Programas como *Sex and the City*, uma série sobre mulheres solteiras, suas sexualidades e suas vidas agitadas em New York; *Breaking Bad*, que traz um professor de química que passa a produzir drogas; *Weeds*, em que uma mãe que entra para o tráfico para sustentar a sua família; *True Blood*, ficção com uma visão bastante escatológica sobre sexualidade e vampiros; *Glee*, série musical sobre alunos que sofrem de Bullying na escola. Também é válido mencionar nosso objeto de estudo, *Dexter*, um serial Killer que trabalha para a polícia e que esquarteja outros criminosos como assassinos, estupradores e traficantes.

As ficções exibidas atualmente são completamente diferentes de séries como '*I Love Lucy*' (CBS: 1951/1960), *A Feiticeira* (ABC: 1964/1972) e '*Jeannie é um Gênio*' (Columbia Pictures: 1965/1970), séries que possuíam personagens bastante planas¹³ e com pouca ou nenhuma profundidade psicológica, trazendo apenas entretenimento e, pelo período, 'vender' uma ideologia (o *american way of life*). *Jeannie* era uma garota subserviente ao seu dono, e estava sempre à sua disposição, assim como deveria ser a dona de casa perfeita. Em *A Feiticeira*, Samantha e James são um típico casal americano, a não ser pelo fato da esposa ser uma feiticeira que realiza mágicas ao torcer o nariz. A personagem por muito tempo ficou marcada no imaginário dos americanos como a mulher que precisava cuidar de um marido, dois filhos e de uma família excêntrica. Já em *I Love Lucy*, o foco era o cotidiano das famílias de classe média americana, voltado principalmente à dona de casa protagonista que dá nome à série e seu relacionamento com o marido.

As ficções ultimamente transmitidas não tentam em apresentar a moral pregada por puritanos americanos mas, ao trazer nos espetáculos transgressão, vemos personagens cada vez mais humanos e próximos da realidade. E não necessariamente heróis bonzinhos, mas personagens que vivem suas empreitadas seja ela no mundo do crime, das drogas, ou apenas uma jornada amorosa. Muitas vezes a preocupação não é nem tanto a de espelhar a sociedade, mas entreter o espectador da ficção mostrando universos cada vez mais variados como dramas de relacionamentos gays, aventuras ou anseios do universo adolescente.

Os principais canais de exibição de séries no Brasil são a Sony, a Warner, a AXN e a Fox. Porém, pelo fato de legendas e questões de direitos autorais, os episódios costumam ter uma diferença de tempo entre a exibição brasileira e americana de cerca de um mês. Existe

¹³ Referência à teoria de personagens planos e esféricos de Edward Morgan Forster que tratamos no primeiro capítulo.

também o fato de algumas emissoras cancelarem a exibição de determinado espetáculo sem qualquer consideração com os espectadores. Então, muitos fãs buscam meios ilícitos para assistir os seriados como downloads de episódios e legendas ilegais. Esse material é obtido através da publicação por parte de fãs de seriados que disponibilizam esses materiais na internet, ou grupos que produzem legendas para internautas sem qualquer interesse comercial.

Por conta desses materiais extraoficiais lançados na mídia, o termômetro de sucesso de uma série não é mais baseado apenas na audiência, mas no retorno que é dado pelos fãs como ações e materiais produzidos pelos mesmos. No caso de Dexter, objeto de nosso estudo, o Canal ShowTime mantém um canal na rede social Facebook com 5.582.628¹⁴ usuários cadastrados, expõe materiais relacionados à série como trailers, *sneak peaks*¹⁵, fotos, venda de *action figures*, camisas, DVDs e BlueRay, além de vídeos promocionais, frases dos personagens e depoimentos dos fãs. Além dos dados oficiais, a plataforma possui espaços de cunho colaborativo como grupos de discussão, críticas, notas e materiais para dispositivos móveis (vídeos exclusivos, temas para celulares, toques, entre outros).

No Brasil, onde a Rede Social Orkut é bastante difundida, as duas comunidades de maior audiência do personagem (Dexter - 123.736 membros e Dexter Oficial - 134.943 membros) são administradas por fãs da série, com tópicos desde discussões sobre os episódios, downloads, fotos, teorias sobre próximas cenas, *fanfic's*¹⁶ e enquetes.

Apesar de não ser nosso foco, vale também ressaltar o crescimento do mercado de home vídeo de séries. O lançamento de DVDs e BlueRay de ficções seriadas são cada vez melhor elaborados, em boxes produzidos em uma finalização bastante requintada, incluindo materiais extras e documentários cada vez mais completos, expandindo a experiência do telespectador frente à série.

Cada vez mais os fãs procuram materiais extras nos DVDs, como entrevistas com atores, roteiristas e diretores, bastidores de criação, cenas cortadas e erros de filmagem. Esses extras não mais se restringem apenas a materiais publicitários que tem por objetivo a venda do produto ou de outros semelhantes. Existem também mini documentários que incluem o tema de alguma forma e expandem a visão do telespectador acerca da ficção. Essas imagens,

¹⁴ Dados de dezembro de 2010. Para mais informações, acesse: www.facebook.com/dexter

¹⁵ Sneak Peak pode ser traduzido como “olhadinha rápida”; são vídeos com uma média de 30 segundos liberados pelos estúdios - ou vazados na internet - para deixar os fãs mais curiosos acerca de um filme ou série.

¹⁶ Fanfics são histórias produzidas por fãs de uma série televisiva ou filme, relacionadas ao tema do show apresentado. No caso de Dexter, são histórias de sua adolescência, de antigos assassinatos, etc.

entrevistas, cenas e documentos são chamados *registros de processos de criação*, termo utilizado por Cecilia Almeida Salles (FURTADO et al, 2009, p.76).

Cada vez mais valorizados não só por cinéfilos, os extras oferecem um novo olhar para o produto audiovisual. A obra é desconstruída pelos responsáveis pela produção, execução e edição, e reconstruída a partir de uma nova visão, que é a do produtor. A série ganha fãs não apenas pelo enredo, mas pela sua apresentação, e por fim outros setores do trabalho passam a ser valorizados.

Ainda no âmbito de algumas observações iniciais sobre a documentação oferecida pelos DVDs, no caso do cinema (e não só do cinema), é importante destacar que podemos ter acesso a informações sobre a produção de filmes, a partir de diferentes pessoas envolvidas nesse percurso de natureza coletiva. Ao estabelecer nexos entre as informações advindas do diretor, roteirista, fotógrafo e atores, por exemplo, estaremos ativando essa rede de profissionais que tornam o processo possível. (FURTADO et al, 2009, p.77)

Não só no caso de filmes, mas DVDs de séries exibem esses materiais extras em seus discos. *Greys Anatomy* (ABC: 2005/ Ainda em exibição) disponibilizou uma versão estendida do último episódio da sexta temporada, com 18 minutos de duração, além de entrevistas e erros de gravação.

O Box da primeira temporada de *Dexter* possui, além dos episódios ordinários, um episódio comentado pelo diretor e alguns atores da série, um documentário sobre investigação forense e outro sobre análise de dispersão de sangue. Temos aí dois documentários a disposição do espectador: um caso criminal que mostra como trabalha um analista fora da ficção e um estudioso de borrifos sanguíneos mostrando como trabalha a partir de marcas de sangue deixadas na cena do crime.

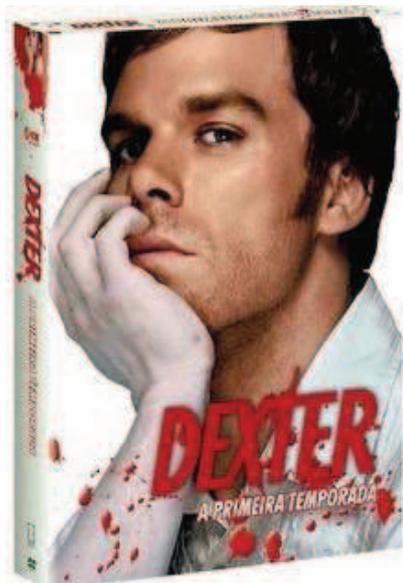


Ilustração 06: A capa do Box de DVD da primeira temporada de Dexter

Outro fato a ser registrado é o aumento de blogs e sites especializados em séries. Os maiores sites de notícias e críticas de séries, como o Blog NaTV possui cerca de 239 mil visitas mensais¹⁷, 29 colaboradores e uma média de 650 comentários mensais¹⁸. Todos os colaboradores são voluntários a resenhar suas séries e participam de grupos de discussão e podcasts quinzenais.

Agora que discutimos as questões que consideramos pertinentes para a apreciação do nosso objeto, podemos iniciar nossas análises sobre o personagem Dexter, a série em que está inserido e todas as demais questões pertinentes.

¹⁷ Cada visita única equivale a mais de uma visualização. Ao acessar o site, o leitor pode acessar mais de uma crítica ou diversas notícias. Vale ressaltar que esses dados foram coletados entre o mês de agosto e setembro, período de menor alimentação de conteúdo, por conta das férias da maioria das séries americanas (mid-season).

¹⁸ Informações coletadas no site www.blogna.tv, última visualização no dia 27/09/2010

4. DEXTER – CONSTRUINDO E DESVENDANDO O PERSONAGEM

“Todos nós temos algo a esconder. Um lugar sombrio dentro de nós que não queremos mostrar ao mundo. É por isso que disfarçamos que tudo está bem, nos envolvendo em um arco-íris. Talvez seja melhor assim, pois alguns lugares são mais negros que outros”. (Dexter)

4.1 CONSIDERAÇÕES A RESPEITO DA SÉRIE

Dexter é uma série de TV Americana veiculada em 2006 nos Estados Unidos pelo Canal Showtime e exibida posteriormente no Brasil pelo Canal FX na TV a cabo e no canal aberto Rede TV!. A série é baseada no livro *Dexter - A Mão Esquerda de Deus*, de Jeff Lindsay, e conta a história de Dexter Morgan, um Serial Killer que trabalha como analista forense no departamento de Polícia de Miami.

Desde o início de sua exibição, a série gerou muita polêmica por conta do seu tema, um serial-killer que matava assassinos. “Herói ou criminoso?” Este é um dos questionamentos mais intrigantes feito pelos espectadores de Dexter e pelos apaixonados por TV. Essa controvérsia gerou muita discussão a respeito da série, aumentando assim a audiência e criando uma legião de fãs. Dessa forma, diversos grupos de discussão foram gerados e, alimentados pelo tema, suscitando maior expectativa acerca do show.

Apesar de a série encontrar-se atualmente¹⁹ em sua quinta temporada, optamos por recortar e trabalhar apenas o primeiro ano, visto que é onde o personagem é construído, quando seu código é apresentado e posto em prática. No primeiro ano Dexter percorre um caminho de autoconhecimento, revivendo suas origens e revisitando seu passado. Por intermédio de *flashbacks* vemos Harry iniciando o filho em seu código de conduta e também onde a série mais se aprofunda no personagem. Vale ressaltar que essa foi uma das temporadas de maior sucesso para a trama.

¹⁹ Informação inserida no momento da finalização do trabalho – Dezembro de 2010.

O enredo da primeira temporada apresenta Dexter, um serial Killer que mata outros criminosos e se vê em meio a um jogo proposto por um assassino em série que age com um *modus operandi* bastante incomum: este mata suas vítimas, prostitutas de Miami, esquartejando-as e extraindo-lhes todo seu sangue. Conhecido como o Assassino do Caminhão de Gelo, ele começa então um jogo deixando pistas que somente Dexter sabe desvendar.

No primeiro momento, dos tópicos 4.2 a 4.6 estudaremos Dexter como personagem e tudo o mais que complementa a série, como a narrativa, a trilha sonora e os personagens secundários. No último item, 4.7, discutiremos Dexter de acordo com a jornada do herói proposta por Campbell e Vogler e como o serial killer desenvolve-se ao longo dos estágios de partida, iniciação e retorno.

4.2 DEXTER – O PERSONAGEM POR TRÁS DO PASSAGEIRO SOMBRIO

Dexter é uma ficção que se passa em Miami, um lugar ensolarado e com uma população bastante heterogênea: americanos, cubanos, venezuelanos, mexicanos, entre outros. É constante a presença de gírias e termos latinos, principalmente espanhóis. A maioria das cenas é realizada próximo à praia ou lugares abertos. O apartamento de Dexter é um flat com piscina próximo a um canal onde o protagonista veleja com seu barco e joga os corpos de suas vítimas.

Espera-se de uma série que apresenta um *Serial Killer* por protagonista certo clima *noir*, típico dos romances policiais. Entretanto, inicia-se aqui a complexidade do seriado: desde a abertura, tudo é muito claro, muito nítido. A cidade é ensolarada, as pessoas são alegres, os cenários se passam em praias e ambientes abertos. Todos os cartazes de divulgação da série possuem um fundo branco com detalhes em vermelho, dando a impressão de assepsia e dando destaque ao sangue, marca maior de Dexter.

Tudo na ficção tem um tom de ironia: o nome do barco do protagonista é *slice of life* (fatia de vida, uma brincadeira com as fatias de corpos que o Serial Killer joga no mar). Dexter, ao contrário do que se espera de um assassino em série, é um sujeito aparentemente sociável, prestativo, eficiente no trabalho, charmoso e dedicado à família. Debra é vista como

o irmão difícil dentre os Morgan; Dexter, o bonzinho. Sem contar com o clima de suspense e expectativa que é transmitido na narrativa e nos diálogos, constante em todos os episódios. Desde a abertura do programa tudo aparenta ser algo que não é: o café da manhã parece um pedaço de corpo, o ato de amarrar os cadarços parece que se está enforcando alguém, o suco que sai da fruta parece sangue jorrando vestir a camisa lembra sufocar alguém. Na verdade tudo é apenas uma preparação para o Dexter sair de casa.



Ilustração 21: Dexter e sua lancha, o 'slice of life'

Outra questão a ser ressaltada na série é o cuidado com a fotografia, elemento que pode também ser visto desde a abertura. A plástica de tudo é muito bem produzida, desde os elementos utilizados para matar uma vítima, a realidade nos corpos mortos encontrados, a maquiagem dos personagens. A paleta de cores utilizadas nos episódios reforçam o que está sendo apresentado na cena, se algo cômico, se vemos o Dexter bonzinho ou o Passageiro sombrio em ação. Como já dito anteriormente, tudo na série chega a ter um tom asséptico: Dexter, ao esquartejar suas vítimas, escolhe um local e o limpa previamente, o protege com plástico para, posteriormente, deixá-lo limpo e sem vestígios – assim como o *Ice Truck Killer*, que nos últimos episódios descobrimos ser um médico especializado em próteses.

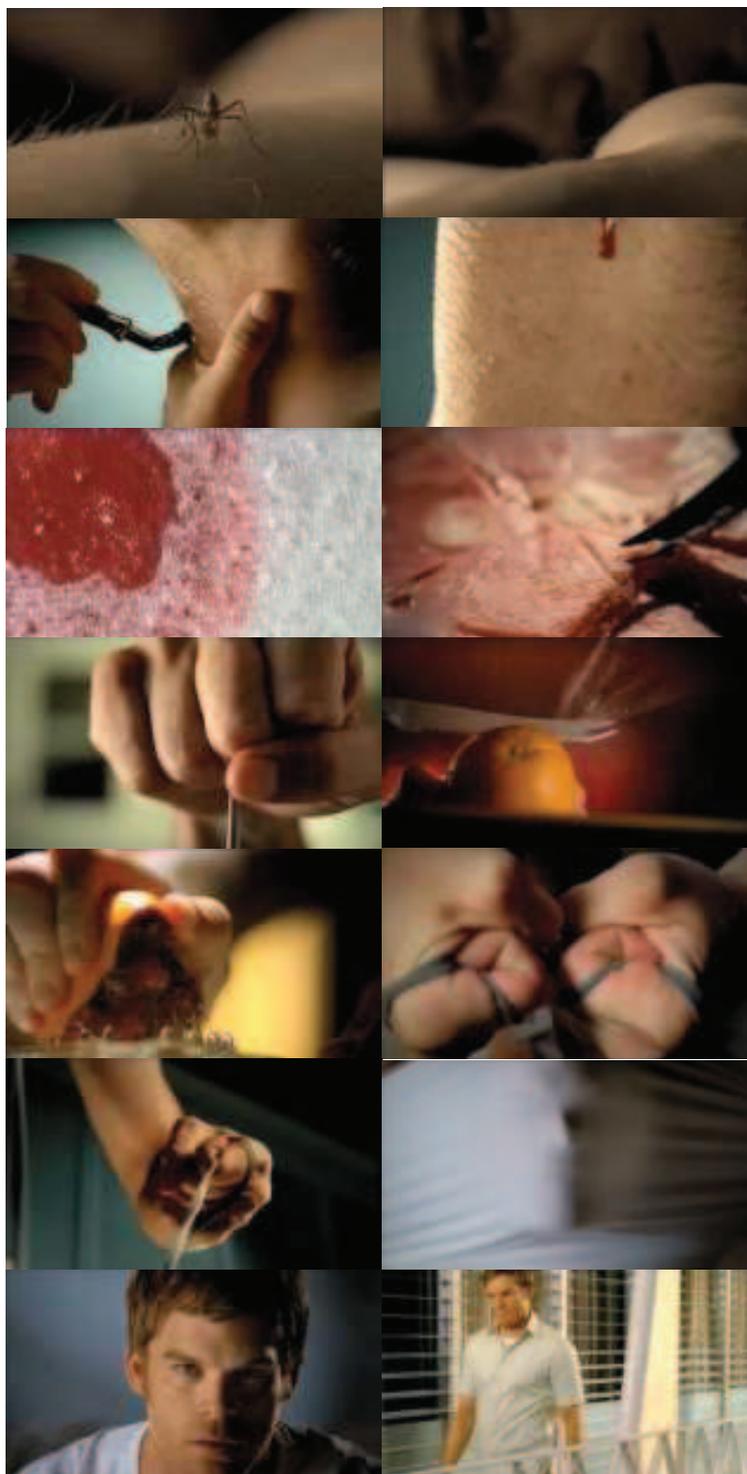


Ilustração 08: Fotogramas da Abertura do Seriado

As roupas do protagonista também passam a impressão de quem está no comando no momento: O Dexter bonzinho usa roupas claras, alegres, descontraídas. Calças de linho claras e camisas de botão sempre em tons claros, mostrando ser Dex um homem comum e despercebido, como assim ele deseja. Já o assassino conduzido pelo passageiro sombrio – seu instinto de assassino – veste roupas em um tom neutro quase se assemelhando a roupas camufladas. Pela vestimenta percebemos qual face do personagem estamos à frente e quais atitudes esperar do mesmo. E, assim como os trajes, também a expressão do protagonista revela quem está *no comando* no momento, se o cidadão exemplar Dexter ou o Passageiro das trevas.

4.3 A NARRATIVA

Dexter, apesar de ser alguém que simula a maioria de suas ações, descortina toda sua intimidade ao telespectador, por meio de sua narrativa particular, mostrando-nos a falta de sentimentos, a relação com as pessoas e com o mundo, o *modus operandi*, o santuário no ar-condicionado (o local onde Dexter guarda amostras de sangue de todas suas vítimas arquivadas em lâminas de microscópios, que o personagem considera seus tesouros) e as lembranças que vemos por meio de *flashback* da infância e adolescência do personagem.

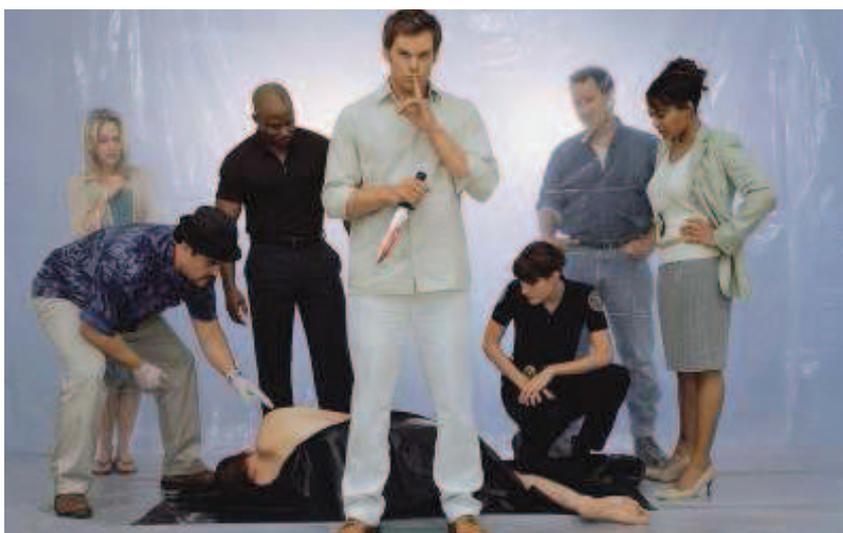


Ilustração 09: O elenco de Dexter em uma imagem promocional e o tom asséptico das imagens

A série é composta por duas narrativas. A primeira, a visual, é como Dexter é visto na sociedade, pelos amigos e familiares. A outra, apenas sonora, é realizada por meio dos pensamentos de Dexter, seu lado sombrio, o “*Dark Passenger*”. Enquanto ele realiza alguma ação ou durante algum diálogo, seus pensamentos contrastam com seus movimentos na cena. Estas reflexões, realizadas sempre em *off* pela voz do *Serial Killer*, são sempre cheios de ironia e sarcasmo e mostram como o protagonista realmente se sente em relação à tudo ao seu redor.

A série, que possui uma narrativa prioritariamente em primeira pessoa, conseguiu um primor na elaboração do enredo. Um narrador onisciente poderia mostrar ao telespectador o *Ice Truck Killer* antes do clímax da série, privando do seriado seu diferencial. Já com a narrativa focada no personagem principal, o mistério do Assassino do Caminhão permanece em um véu que só é descortinado nos últimos quatro episódios.

Repleta de *flashbacks*, durante todos os episódios vemos o protagonista da série revisitando o passado. Os *flashbacks* levam-nos a compreender melhor quem é o personagem e como ele se sente em relação a algo. Essas lembranças surgem com maior intensidade à medida em que a história do assassino do caminhão é desvendada, mostrando-nos não só quem é o *Ice Truck Killer*, como também quem realmente é Dexter. A história corre então em duas diferentes direções: uma, para fora, desvendando e solucionando a história do Assassino do Caminhão de Gelo; a outra, interna, por onde conhecemos Dexter e sua ligação com o homicida. Vemos que ele não é assim tão vazio quanto parece e passamos a compreendê-lo melhor quando sabemos sua origem e a essência dos seus instintos de morte. Assim, desvendamos qual a relação entre os dois, o que os atrai e que o plot²⁰ não é apenas quem é o *Ice Truck Killer*, mas também quem é Dexter.

Apesar da série possuir um plot central – a história do Assassino do Caminhão de Gelo – a série possui uma trama secundária em cada episódio, que se desenvolve nos 50 minutos do espetáculo. Cada plot secundário acaba por passar alguma mensagem, seja um episódio sobre jogos de realidade e aparência, seja um capítulo voltado para os relacionamentos pessoais ou sobre as fragilidades dos personagens. E Dexter acaba passando por uma nova jornada a cada

²⁰ Plot, do inglês *trama* ou *enredo*. São diversas cenas, diálogos e informações que são apresentadas ao longo de um espetáculo que criam uma espécie de trama assim como os fios que se juntam para formar a trama de um tecido.

episódio, seja uma investigação de alguma presa e sua posterior captura, ou algum problema na delegacia.

Vale lembrar a semelhança na narrativa da série com histórias de romances policiais com ênfase na vertente *noir*, como os livros que tem como protagonista o detetive Sherlock Holmes (Arthur Conan Doyle) ou o já citado *Dr. Jekyll e Mr Hyde* (STEVENSON, 2008). O crime sangrento investigado, o detetive que procura organizar os fatos dos crimes procurando nexos entre as ações do antagonista, o suspense, a narrativa com jogo entre bem e mal, entre outros. Também o seriado Dexter nos apresenta um crime sangrento em seu início, quando então o protagonista – fascinado pelos assassinatos – passa a investigar a série de mortes, ainda que nada tenham a ver com sua função na polícia que é a perícia de sangue. Helder de Medeiros Melo, pesquisador da área de Comunicação Social define os potenciais elementos encontrados em uma narrativa policial:

No começo, um choque: a descoberta do crime sangrento. Em seguida, a figura do detetive vai realizando o programa iluminista de transformar o sensível em inteligível. O choque havia aprisionado o leitor na teia do mistério, no primeiro momento não se converte em problema. Cabe ao detetive essa função para, a partir disso, da organização de seus elementos, caminhar para a sua resolução. Fecha-se o romance no assombro da resolução do problema. [...] Ora a atenção é concentrada na vítima, obtendo-se uma situação de suspense; ora é no detetive, que é o mais habitual; ora no assassino, obtendo-se o thriller psicológico. (MELO, 2005, p.17).

Todos os plots da série são voltados para Dexter e, ainda que não sejam direcionados a ele, refletem o que está acontecendo com o personagem e acabam por ter uma imagem posterior. O caso do assassinato cometido pelo Sargento Doakes mostra quão agressivo é o personagem e que o mesmo possui um lado sombrio assim como Dexter. Doakes desconfia das atitudes do analista forense especialista em sangue e passa por fim a investigar a vida do protagonista. LaGuerta, a tenente no comando da Divisão de Homicídios, aproxima-se de um menino latino, que faz com que Dex se recorde de quando ele mesmo foi adotado por Harry.

De alguma forma Dexter sempre é inserido na trama de todos os personagens secundários: seja por interesse próprio em investigar os crimes sem sangue que o fascinam, ou por causa dos delitos que só dizem respeito ao analista forense. Os problemas de Rita, a namorada do *serial killer*, acabam por ter o suporte de Dex para serem resolvidos e a irmã do

protagonista, Debra, sempre conta com o irmão para conversar, partilhar seus problemas ou tomar seus conselhos sobre algum caso.

Dexter acaba por ser o ponto crucial para a resolução de qualquer *historyline* e é o elo que os liga de alguma forma. Isso é essencial para a narrativa de suspense e aguardamos ansiosamente as investigações do especialista em sangue ou suas soluções para salvar Rita do marido ou até mesmo salvar Debra do *Ice Truck Killer*, ainda que a polícia como um todo também esteja mobilizada na investigação. Vale aqui lembrar dos ensinamentos da jornada do herói, que afirma que ainda que existam aliados ao longo da história, este precisa passar sozinho pela provação final, que no caso de Dexter é quando ele precisa escolher entre qual dos irmãos matar.

4.4 AUDIOS E TRILHA SONORA

Como já discutimos anteriormente, tudo na série concorre para aprimorar a vivência do telespectador frente ao programa. Assim também pode ser visto na trilha de fundo dos episódios, que podem ser percebidos desde a música de abertura, os BG's²¹, entre outros. Vale destacar a presença das músicas latinas nos episódios, que reforçam o clima latino da série, como Guantanamera (uma referência à Cuba, país sempre citado no seriado pela presença de habitantes daquele país em Miami) que Dexter escuta mais de uma vez durante seus passeios de barco. As músicas em instrumental executadas em background reforçam o clima proposto em cada cena, sejam suspenses, cômicas ou de ação. O autor das músicas de fundo é o músico Daniel Licht, que criou tais composições especialmente para a série. O som da introdução, bastante conhecida pelos telespectadores pela fama da abertura, sempre costuma tocar em momentos que algo é concluído, como se fechasse um ciclo.

Também a voz de Dexter nas narrações e em *Background* acentua a atmosfera sugerida nos episódios: O tom de voz monocórdico do protagonista transmite a sensação de vazio interior que o personagem sente. Ao mesmo tempo temos as ironias de Dexter, uma de suas marcas, que nas narrações trazem o tom descontraído para muitos momentos. A

²¹ BG: termo utilizado como sigla de *Background* ou fundo. No caso dos meios audiovisuais, os BGs são os sons de que ficam em segundo plano como músicas de trilha, sonoplastia ou vozes em *off* (pensamentos ou lembranças de diálogos anteriores).

comicidade nas narrações do personagem mostra, ainda que subjetivamente, que Dex não é de todo um monstro, ainda que o mesmo assim se considere. E vale lembrar que a voz em BG que dialoga com o passageiro sombrio é muitas vezes diferente do querido e devotado Dexter quando está em contato com seus amigos e familiares. Sempre sorridente, seu tom é também o de alguém que se importa com as pessoas, e é muitas vezes carinhoso com todos, por se portar como o homem charmoso com as mulheres.

4.5 QUERIDO E DEVOTADO ASSASSINO

Interpretado pelo ator Michael C. Hall, o trabalho de Dexter é analisar dispersões sanguíneas em cenas de crimes para a polícia fotografando e analisando amostras. Sua fixação por sangue é tamanha que Dexter chega a dizer no episódio piloto: “O sangue nunca mente. Algumas vezes me dá arrepios. Em outras, ajuda a controlar o caos”. A cada esquitejamento, o assassino em série recolhe uma amostra de sangue de suas vítimas e o coloca em uma lâmina de microscópio. Após isso, guarda-os em uma caixa de ar-condicionado para que estejam sempre ao alcance de serem vistas pelo protagonista quando sente desejo de matar. São esses os troféus que Dexter guarda de cada caça.

Vale lembrar que, simbolicamente, o sangue representa a parte emocional da alma humana. De acordo com o dicionário de símbolos, é um “Elemento extremamente precioso e potente, corresponde a própria vida da alma, assim como a poção da imortalidade. (...) possui um vínculo bastante estreito com o afeto; e pois um símbolo da essência da vida com conotação de vida afetiva.” (Dicionário de símbolos – verbete: sangue) O *serial killer* fascina-se pela complexidade das mortes do assassino do caminhão de gelo, que consegue remover todo o sangue de suas vítimas, deixando-as como meros pedaços de bonecos, partes de um objeto sem vida.

Dexter simula um personagem para todos ao seu redor em um jogo constante de realidade e aparência. Bastante solícito a todos, o protagonista procura sempre se adaptar à sociedade, disfarçando quem realmente é. Sempre acompanhado pelo “Passageiro das Trevas”, seu instinto de assassino em série e seu lado sombrio que o leva a matar. Dexter, quando está sozinho em seus pensamentos, é um personagem bastante focado, quase inexpressivo. Seu olhar é de quem analisa tudo ao redor, julgando as ações das pessoas à sua

volta: clubes, turistas, pedestres, prostitutas, etc. Quando descreve um sentimento, um diálogo ou uma cena demonstra ser alguém bastante objetivo e ao mesmo tempo cauteloso; seu tom de voz sugere um mundo sendo explorado, numa fala semelhante às narrativas de documentários, reforçando a impressão de que o serial killer está em constante investigação.

O episódio piloto é bastante rico na definição do personagem. Por mais complexo que Dexter seja, aqui já conhecemos quem ele é, seu comportamento perante si mesmo e os outros, sua gratidão ao pai e os seus instintos assassinos. Ele apresenta o código de Harry, que o livrou por diversas vezes de ser pego, o ensinou a tomar cuidado e encobrir pistas como só um policial poderia ter ensinado.²² Vale aqui observar que o serial killer em questão não é apenas um justiceiro que age a partir de um código que é levado como um fardo: Dex mata por prazer e apenas canaliza seus impulsos assassinos para um código que dá um significado para cada morte que é realizada. As vítimas passam a não ser pessoas aleatórias, mas assassinos e praticantes de crimes hediondos que, de acordo com o código de Harry, merecem ser eliminados da sociedade.

Os alvos de Dexter são criminosos que a polícia não consegue trazer à justiça, principalmente *seriais killers*. O comportamento perante suas vítimas é como o de um caçador: estuda o criminoso, seus antecedentes, horários e ocupações. Ele só se decide por agir quando tem certeza da culpa do delinqüente, mantendo sempre certo distanciamento a fim de nunca se envolver emocionalmente com o mesmo, quando então prepara um local isolado para poder sacrificar a vítima. Costuma capturar sua presa com uma injeção de anestésico, apagando-a para levá-la ao cativeiro. Lá, ele prepara um dossiê contra o delinqüente com amostras dos crimes cometidos anteriormente, para então julgar a presa a partir das provas coletadas, quando então o condenado é assassinado, cortado em pedaços, ensacado e jogado no rio mais próximo.

Esse *modus operandi* foi ensinado a Dexter pelo seu pai adotivo, o já falecido Harry Morgan. Também policial do Condado de Miami-Metro, Morgan ensinou ao filho desde cedo como não ser pego. O código, como assim o chama Dexter, o ajudou a pensar como policial, encobrir todas as possíveis pistas e direcionar seus impulsos homicidas. Seus ensinamentos vão desde sorrir para fotos, ter laços familiares, uma namorada, um apartamento organizado e limpo, se adaptar no trabalho, ter amigos, etc.

²² Escolher com cuidado os que mereciam. Ter absoluta certeza. Depois, limpar tudo. Não deixar pistas. E sempre evitar envolvimento emocional, o que pode causar erros. (Lindsay, 2008, p.50)

Seu olhar, seu modo de falar, seu tom de voz, os enquadramentos de câmeras sempre a partir do olhar do personagem: tudo se dirige para definir e determinar quem é Dexter. Desde as primeiras cenas vamos conhecendo aos poucos o Serial Killer e muitos se identificam com o personagem em seu mundo, a partir de sua visão sempre tão particular, suas angústias e anseios. Ao contrário, o Assassino do Caminhão de Gelo desde o início é uma incógnita e a identidade só é revelada no nono episódio, intitulado "*Father Knows Best*". Aguardamos seus próximos passos cena após cena, na ânsia de conhecê-lo e compreendê-lo, procurando entender o real motivo de suas ações. É isso que faz de Brian Moser um antagonista tão memorável: seus segredos, seu anonimato, suas tentativas de aproximação com o protagonista e seus jogos o tornam alguém que o telespectador não consegue prejulgar, pois não o conhece nem sabe seus motivos, prendendo assim o público ao espetáculo.

Em Dexter há também a questão do estranhamento. Por vezes sentimos aversão às atitudes do protagonista, sempre tão falso, frio e calculista. O *serial killer* elimina suas vítimas em um rio, eliminando também qualquer sentimento de culpa. É alguém que tenta sempre aprender com suas vítimas, seja tentando compreender como um assassino age, seja tentando aprender como se relacionar com sua namorada por meio de conselhos, ou até tenta se descobrir através de uma análise com um psicólogo que na verdade tem prazer em incitar seus pacientes ao suicídio. Não são poucos os telespectadores que sentem aversão a esse tipo de atitude e pela ironia com que isso é trabalhado. Dexter sente-se deslocado no meio de todos ao seu redor, os considera humanos ao contrário de si mesmo que não possui sentimentos. Ele nos mostra que não pertence aquele local, apesar de conseguir se adaptar tão bem à localidade em que vive pela facilidade que Miami lhe propicia para externar seus instintos de assassino.

Assim, Dexter, que inicialmente é o autor de suas ações, passa a ter sua *historyline* vinculada à de outro personagem, ainda que inicialmente oculto. O protagonista passa a esperar pelos próximos passos do novo "amigo". Dex deixa-se conhecer pelo assassino do caminhão e aceita participar do jogo proposto pelo *Ice Truck Killer*, ainda que como um parceiro observador.

Dexter é primordialmente dúbio em suas ações: seus pensamentos são quase sempre contrários às suas atitudes quando em contato com os outros. Ele mantém certo distanciamento de todos ao seu redor e, por ser um homem vazio de sentimentos, considera que os outros são humanos, ao contrário dele que se considera um monstro. Desde criança nosso protagonista se sente deslocado em seu mundo e não cria laços nem consegue ter

sentimentos por nada nem ninguém. Harry, percebendo as tendências homicidas do filho, lhe ensina ‘o código’, que tem um objetivo muito maior que apenas matar por prazer: Dexter deve assassinar apenas aqueles que merecem, e tomar uma série de cuidados, como um guia de sobrevivência. Seguem os itens listados ao longo dos episódios:

- Nunca ser pego
- Jamais é permitido matar gente inocente;
- Sempre esperar pelo tempo necessário para se assegurar que a pessoa é realmente culpada;
- Deve-se tomar bastante cuidado com o procedimento de esquarterar,
- O momento da preparação é a mais importante;
- É necessário fingir emoções e um comportamento normal para se encaixar na sociedade;
- Em um exame psicológico deve-se responder o contrário dos sentimentos;
- Ocultar a verdade a pessoas próximas. Isso as protege se algo der errado;
- A polícia se preocupa muito quando morre outro policial;
- A morte deve servir a algum propósito, senão será apenas um homicídio;
- É fundamental estar bem seguro;
- Manter sempre as aparências;
- Controlar as necessidades e canalizá-las.

Por se considerar diferente de todos ao redor pela ausência de sentimentos, Dexter alega não ter emoções nem consciência. Não possui interesse sexual, portanto seu relacionamento com Rita é inicialmente apenas “fachada” para a sociedade (o desinteresse sexual no relacionamento é recíproco). Entretanto, vemos que o protagonista é alguém bastante leal aos seus familiares. “Não tenho sentimentos por nada nem ninguém, mas, se pudesse tê-los, seria por Deb.” (DEXTER, 2007, episódio piloto). Também afeito a crianças, Dexter aproxima-se bastante de sua namorada por conta dos filhos dela, Cody e Astor. Tanto que a primeira vítima do protagonista, logo no episódio piloto é um pedófilo que matava crianças órfãs. “Podem me dizer que sou insensato, até mesmo irracional, já que em geral não tenho muito apreço pelos humanos, mas, por alguma razão gosto de crianças.” (LINDSAY, 2009, p.19)

Dexter precisa de esforços do irmão biológico para lembrar seu passado, e algumas cenas Dexter só consegue recordar ao visitar locais que fizeram parte de sua infância, como a casa da mãe biológica, Laura Moser.

Suas lembranças foram apagadas por conta de um trauma vivido aos três anos, que foi presenciar o esquarteramento da mãe com uma serra elétrica, e passar três dias banhado no sangue dela. Esse trauma tornou essas lembranças inconscientes. Segundo Jung,

Este material [as memórias] torna-se inconsciente porque – simplesmente – não há lugar para ele no consciente. Alguns dos nossos pensamentos perdem a sua energia emocional e tornam-se subliminares (isto é, não recebem mais a mesma atenção do nosso consciente) porque parecem ter deixado de nos interessar e não tem mais ligação conosco, ou então porque existe algum motivo para que desejemos afastá-los de vista. (Jung, 1989, P. 37)

Seu passageiro sombrio, o *Dark Passenger*, é quem o guia para suas investigações e caças. Quando está de frente para uma vítima, é o lado sombrio quem assume o comando de todas as ações de Dex, que algumas vezes passa a falar na primeira pessoa do plural. Não necessariamente a sombra é vista como algo maléfico, mas como um instinto que leva Dexter a agir e que faz com que ele sinta-se vivo. O conceito de sombra pode ser aqui definido por meio da conceituação de Jung, retirado de “O homem e seus símbolos (1989):

a sombra projetada pela mente consciente do indivíduo contém os aspectos ocultos, reprimidos e desfavoráveis (ou nefandos) da sua responsabilidade. Mas esta sombra não é apenas o simples inverso do ego consciente. Assim como o ego contém atitudes desfavoráveis e destrutivas, a sombra possui algumas boas qualidades – instintos normais e impulsos criadores. Na verdade, o ego e a sombra, apesar de separados, são tão indissolivelmente ligados um ao outro quanto o sentimento e o pensamento. (JUNG, 1989, P.118)

Como já foi anteriormente dito, Dexter acaba por se encontrar frente a uma escolha: ao descobrir quem é o *Ice Truck Killer*, Dex é convidado pelo irmão, Brian Moser, a matar a irmã de criação, Debra. O protagonista precisa escolher simbolicamente a qual dos lados ele pertence: a família que o criou e o fez quem ele é, o homem social; ou escolher o irmão Brian, que o conhece como ele realmente é e o aceita sendo assassino em série. Deb acaba sendo a escolha pelas normas sociais, inclusive o código de Harry e Moser é o instinto do Passageiro sombrio e toda a liberdade que a sombra pode lhe proporcionar. Aqui vemos mais do que nunca um herói Shakesperiano²³, que precisa fazer uma escolha, onde as duas opções parecem corretas. Escolher a irmã adotiva e viver o código proposto por Harry, ou matá-la e prosseguir sua existência ao lado do irmão biológico que sabe quem o *Serial Killer* realmente é e não se amedronta pelo fato de o irmão possuir um lado nebuloso. A sombra de Dexter toma bastante

²³ Shakesperiano em referência à dramaticidade das histórias do autor. “Ser ou não ser, eis a questão.” “nada é bom ou mau, a não ser por força do pensamento” são frases celebres de Shakespeare na tragédia Hamlet.

força nesse momento, no entanto, a escolha certa optada por Morgan é sua irmã, e finda a vida de Brian Moser usando o mesmo *modus operandi* do *Ice Truck Killer*.

4.6 PERSONAGENS SECUNDÁRIOS

É de grande importância o papel dos personagens secundários na história de Dexter. Como vimos anteriormente nas teorias de Forster, o personagem é esférico em sua construção por passar por transformações durante os episódios. O mesmo não se conhece direito e vai se descobrindo a medida em que a trama se desenvolve. O telespectador é convidado a conhecer Dexter, que caminha uma trilha de autoconhecimento através da investigação de um crime.

A maioria dos personagens coadjuvantes na série são planos em suas construções. Alguns chegam a ser caricaturados, como Debra, a policial boca suja, e Rita, a mãe solteira dedicada aos filhos. Outros, por não terem tanta participação na série acabam por não ter tanta profundidade até mesmo por falta de espaço nas cenas, como o analista forense Vince Masuka, um asiático que tem sempre uma brincadeira de cunho sexual. Harry é o pai mentor e castrador que apenas regula o filho e o ensina a ser homem. Outros, como a tenente Laguerta, é uma mulher que inicialmente a conhecemos como a mulher policial que busca estar sempre na mídia de Miami, buscando ser a porta voz da polícia e heroína local. Entretanto, aos poucos conhecemos melhor a personagem, que passa a se tornar alguém mais próximo de todos e persiste no objetivo de encontrar o assassino do caminhão.



Ilustração 10: O elenco da série

Para a análise do presente trabalho, descreveremos apenas os personagens que mais interferem na história de Dexter e possuem maior repercussão na trama: Harry, Debra, Rita, e Brian Moser, o Ice Truck killer.

4.6.1 HARRY MORGAN – O MENTOR DO CÓDIGO DE DEXTER

Interpretado por James Remar, o pai adotivo do protagonista foi quem ensinou ao Serial Killer seu *modus operandi*. Maior referencial do filho, Morgan é o único que Dexter diz ter tido laços. Está sempre presente nos pensamentos do filho orientando, aconselhando e repreendendo-o como uma consciência projetada em sua mente.

Em nenhum momento Dexter se questiona dos métodos ensinados pelo pai e, por diversas vezes, esse fato é tão profundo que ele chega a dizer que se confunde onde terminam os mandamentos de Harry e onde começa o real Dexter.



Ilustração 11: Dexter e Harry

Mas, quando se vê desafiado pelo *Ice Truck Killer*, inconscientemente Dexter transgredir esse alerta do código, que não permite envolvimento emocional. Ele fica fascinado pelo *modus operandi* do assassino e o considera seu novo amigo, que o conhece como é: Dex aos poucos vai entrando no jogo que o desconhecido lhe propõe.

Entretanto, é ao pai que Dexter sempre busca conselhos, ainda que apenas em lembranças através de *flashbacks*. Harry sempre teve o olhar de instrutor para com o filho e se preocupava com o desenvolvimento social de Dex, por mais que fosse apenas uma farsa. O oficial Morgan sempre foi literalmente um mentor para o filho, e ensinava-o a simular comportamentos sociais, a caçar animais e aprimorar sua técnica de matança. Tudo para Dexter nunca ser pego.

No último episódio da temporada, “*Born Free*”²⁴ Brian Moser põe o código de Harry a prova, por ser parte apenas do falecido pai, e não de Dexter. Tal código foi imposto pelo policial, logo não é inerente a Dex. Entretanto, Dexter que por um momento duvida do código e guiado pela raiva de ter sido traído pelo falso pai que escondeu informações de como foi adotado, passa por alguns momentos a rejeitar as regras ensinadas pelo oficial Morgan.

4.6.2 DEBRA MORGAN - A MACHUCADA E CARENTE IRMÃ

²⁴ Nascido livre. Tradução de acordo com a dublagem oficial do DVD.

A irmã adotiva de Dexter é policial do Departamento de Homicídios do Condado de Miami Metro. Bastante inconstante e insegura, pede sempre conselhos ao irmão para solucionar os crimes do departamento. É a única pessoa por quem Dexter presume ter algum sentimento. Interpretada por Jennifer Carpenter, é uma personagem bastante dura consigo mesmo, grosseira e indiscreta, mas ao mesmo tempo atenciosa com os amigos e familiares, sabe também ser carinhosa com todos ao seu redor.

Debra pode ser considerada o oposto do irmão: compulsiva, sentimental, intensa, vulnerável e inconstante. Sempre agindo sem pensar, costuma agir por impulso e muitas vezes se arrepende disso. Sempre em relacionamentos inconstantes, Debra inicia um caso amoroso com Rudy Cooper, o Assassino do Caminhão, e não percebe o jogo que o namorado a coloca apenas para se aproximar de Dexter.

Apesar de ser a filha biológica, Debra sempre teve ciúmes do relacionamento do irmão e Harry. Tanto que Debra acabou como policial para chamar a atenção do pai. Por conta disso é bastante dedicada ao trabalho no departamento de homicídios.



Ilustração12: Debra Morgan

Apesar de investigar o caso do Assassino do Caminhão, Debra só descobre a identidade do *Ice Truck Killer* nos últimos dois episódios, quando é capturada pelo mesmo após um pedido de casamento.

4.6.3 RITA BENNETT – A NAMORADA DO SERIAL KILLER

Interpretada por Julie Benz, Rita é a namorada de Dexter. Divorciada e mãe de dois filhos, Cody e Astor. Seu ex-marido era usuário de drogas, a estuprava e espancava. Rita passou então a esperar por um príncipe perfeito, compreensível, gentil e que a entendesse em sua falta de apetite sexual. Dexter tenta ser tudo isso, pelo menos fingindo. E, como Rita nem Dexter têm qualquer desejo sexual, acabam se tornando o casal perfeito.

Dexter começa então a se envolver cada vez mais com Rita e divide com ela uma vida, os problemas, etc. Entretanto se sente totalmente inseguro por estar em um relacionamento amoroso, sendo ele um homem sem sentimentos. "I can kill a man, dismember his body, and be home in time for Letterman. But knowing what to say when my girlfriend's feeling insecure...I'm totally lost²⁵". (Episódio dois - "Crocodile.")

Cody e Astor têm uma profunda admiração e confiança em Dexter, que gosta das crianças e sente-se seguro nessa família. Por diversas vezes ele sentiu-se acuado no relacionamento com Rita, afinal, de acordo com o personagem, fingir um relacionamento amoroso é a parte mais difícil e requer maior atenção. Mas com as crianças ele não precisa fingir.



Ilustração 13: Rita e Dexter

Além de Debra, a família de Rita é o que mais aproxima Dexter de ser alguém comum. Ali ele se socializa, trabalha seu senso de responsabilidade e constantemente aprende algo

²⁵ Eu posso matar um homem, desmembrar seu corpo e estar em casa para o Letterman (programa estilo Jô Soares). Mas, saber o que dizer quando minha namorada se sente insegura... eu fico totalmente perdido. (tradução do autor)

com as crianças. Precisa estar sempre próximo de Rita, que por sucessivas vezes precisa de alguma ajuda, seja com a casa, com os filhos ou com as questões da separação com o ex-marido, Paul.

Nos últimos episódios, Rita passa a ter problemas com o ex-marido, e corre o risco de perder a guarda de Cody e Astor. Dexter interfere armando uma espécie de cena do crime onde o pai das crianças é encontrado desacordado usando drogas injetáveis, e volta para a cadeia removendo qualquer possibilidade de requerer a guarda dos filhos.

4.6.4 BRIAN MOSER – O *ICE TRUCK KILLER*

Inicialmente o conhecemos como Rudy Cooper, um médico especializado em próteses, que entra na história para construir partes que foram decepadas de uma vítima. O médico passa então a namorar a oficial Debra e, aos poucos, se aproxima de Dexter. Posteriormente descobrimos que seu nome verdadeiro é Brian Moser, filho de Laura Moser e irmão biológico de Dexter.

Brian Moser é o Assassino do Caminhão de Gelo, ou *Ice Truck Killer*. É quem conhece o instinto de assassino em série de Dexter e que tenta conduzir um jogo com ele. Separados quando Dex tinha apenas três anos, Brian não teve tanta sorte como o irmão, e diz ter passado a infância em casas de adoção. Nunca conheceu um código como o irmão e tem aversão por essas regras por acreditar que ele nasceu livre e deve seguir assassinando seguindo as vontades de seus instintos.



Ilustração 14: Brian Moser, o Assassino do Caminhão de Gelo

Contudo, Brian não achava que esses instintos deveriam ser escondidos. Ele queria que Dexter se libertasse do código de Harry e que os dois pudessem agir em conjunto. Brian esperava que o especialista em sangue escolhesse entre ele e Debra, e que matar a irmã seria o seu primeiro passo para se desligar do código ensinado pelo pai adotivo e todas as questões sociais que impediam Dexter de matar livremente.

4.7 A SAGA DO HERÓI MÍTICO

A jornada do herói consiste em uma série de etapas que a personagem mítica precisa enfrentar para conseguir sucesso em sua tarefa. Joseph Campbell, em seu livro ‘O herói de mil faces’ (2004), afirma serem três momentos rituais ao longo da jornada: *partida, iniciação e retorno*. “A aventura do herói costuma seguir o padrão da unidade nuclear acima descrita: um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida.” (CAMPBELL, 2004, p.20). Cada uma dessas estações possui algumas ações realizadas pelo protagonista. Também no caso do seriado Dexter, podemos ver claramente essas estações, que aqui analisamos:

4.7.1 A PARTIDA

Para o herói sair de sua vida cotidiana, o mundo comum, e iniciar sua jornada é preciso que algo o desperte para a missão, o *chamado à aventura*. No caso de Dexter, o personagem se encontrava em seu mundo como analista forense e serial killer, mas vivia uma vida tranqüila, até que se depara com uma série de assassinatos onde prostitutas são esquartejadas e os pedaços são colocados em locais públicos sem qualquer vestígio de sangue. Mas, ao fim do dia, o protagonista descobre que aqueles assassinatos possuem uma ligação com ele ao encontrar uma boneca em pedaços assim como o corpo na cena do crime o convidando à investigação. É o chamado à aventura: “Esse primeiro estágio da jornada mitológica – que denominamos aqui ‘o chamado da aventura’ – significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro da gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida.” (CAMPBELL, 2004, p.34)



Ilustração 15: A boneca no freezer – *The frozen Barbie*

Dexter, fascinado por sangue, se impressiona com os crimes e, através de *flashbacks*, lembra de sua infância e adolescência quando Harry o ensinava seu código, sua *ajuda sobrenatural*. O oficial Morgan é sempre o mentor de Dexter, entretanto temos também o assassino do caminhão de gelo como mentor do protagonista nos momentos em que ele guia como Dex deve agir, colocando pistas nas fotografias e locais onde somente o irmão poderia lembrar.



Ilustração 16: uma das vítimas do *Ice Truck Killer*

As imagens deixadas pelo assassino do caminhão já apontavam quem ele era. A remoção do sangue, os corpos no gelo, os cortes nos lugares certos das ligações dos corpos; tudo mostrava assepsia e precisão cirúrgica nos cortes das vítimas. Descobrimos depois se tratar de um médico produtor de próteses.

Chegamos então à travessia do primeiro limiar. No seriado, é o momento em que Dexter se fascina pela série de assassinatos e percebe que aqueles crimes estão relacionados à ele. Já no segundo episódio, intitulado ‘*Crocodile*’ o protagonista se vê em um jogo proposto pelo antagonista, o assassino do caminhão que brinca com Dexter por saber que ele é um *serial killer*. Dexter então se vê em um jogo e decide entrar também nele.

Tendo as personificações do seu destino a ajudá-lo e a guiá-lo, o herói segue em sua aventura até chegar ao ‘guardião do limiar’, na porta em que leva à área da força ampliada. (...) Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo, da mesma forma como, além do olhar paternal, há perigo para a criança e, além da proteção da sociedade, perigo para o membro da tribo. (CAMPBELL, 2004, p.44 e 45)

4.7.2 INICIAÇÃO

No segundo momento da jornada, iniciação, o herói passa por provas e se vê frente a forças desconhecidas e ao mesmo tempo de formas extremamente íntimas (estrada de provas), algumas das quais podem lhe ameaçar fortemente ou lhe oferecer alguma ajuda. Quando chega ao ápice de sua aventura, o herói passa pela suprema provação e recebe sua

recompensa. Seu triunfo pode acontecer de três formas: a união sexual com a deusa mãe (encontro com a deusa), o reconhecimento por parte do pai criador (sintonia com o pai) ou a sua própria divinização (a apoteose). Ou, se as forças se mantiverem hostis ao protagonista, o triunfo pode se dar pelo roubo da benção que ele foi buscar (a grande conquista).

Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. Essa é a fase favorita do mito-aventura. O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou, talvez, ele aqui descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana. (CAMPBELL, 2004, p.57)

O primeiro momento do rito de iniciação, *estrada de provas*, acontece quando o herói precisa enfrentar seus medos e tudo que o impede de seguir em frente. Dexter vê-se testado pelo *Ice Truck Killer* e exposto por alguém que conhece seus segredos. No quarto episódio, *Lets Give the Boy a Hand*, Pedacos de corpos são deixados aleatoriamente pela cidade, mas Dexter percebe que aqueles são locais que ele passou a infância. O Assassino do caminhão deixava sempre uma fotografia ao lado da parte do corpo e Dexter vê que aquelas fotos têm ligação com o seu álbum de infância.



Ilustração 17: Uma mão decepada deixada pelo *Ice Truck Killer* em uma praia de Miami

Outra provação nessa etapa é quando o Querido e Devotado Dexter quase é descoberto, ao ser visto por um menino quando esquartejava uma de suas vítimas, um coioete

(traficante ilegal de latinos para os Estados Unidos). O menino inicia um retrato falado, que lembra bastante os olhos de Dexter, mas no fim o desenho feito é o rosto de Jesus Cristo, aquele que salvou o menino.

A *apoteose* acontece quando Dexter enfrenta seu rival, o Assassino do Caminhão de Gelo, e descobre que ele é o noivo de Debra, Rudy Cooper, e os dois estão em um jantar em alto mar. Cooper na verdade havia sequestrado a irmã do herói quando supostamente fazia um pedido de casamento, sendo que este na verdade queria apenas atrair Dexter.

A *grande conquista* é quando Dexter se vê frente a duas escolhas: seu irmão biológico ou sua irmã de criação, cada um representando lados diferentes da sua vida: viver segundo as regras de sociedade ou segundo seus instintos assassinos. Dexter acaba por escolher Debra, mas Brian foge da polícia e desaparece.



Ilustração 18: Brian Moser, o noivo de Debra e irmão biológico de Dexter

4.7.3 RETORNO

Após essas provações e a conseqüente conquista, o herói precisa retornar para seu povo com a experiência adquirida, o elixir. Alguns se recusam a retornar, o que não é o caso de Dexter. Tudo o que ele lidou lhe deu experiência e ele passou a conhecer melhor o Assassino do Caminhão de Gelo, agora seu inimigo. Dexter escolheu Debra, que representava sua humanidade, porém Brian Moser continuava solto na cidade de Miami e poderia atacar a

qualquer momento. Vimos aqui que o retorno de Dex foi antecipado, e seu retorno se torna uma perseguição (de acordo com Campbell, fuga de obstáculos). Segundo Joseph Campbell:

Terminada a busca do herói, por meio da penetração da fonte, ou por intermédio da graça de alguma personificação masculina ou feminina, humana ou animal, o aventureiro deve ainda retornar com o seu troféu transmutador da vida. O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, o velocino de ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano, onde a benção alcançada pode servir à renovação da comunidade, da nação, do planeta, ou dos dez mil mundos. (CAMPBELL, 2004, p.114)

Dexter captura Brian Moser, que tentava assassinar a oficial Morgan ao arrombar a casa de Dexter. O herói consegue capturar o antagonista e o mata com o mesmo *modus operandi* que por tantas vezes o *Ice Truck Killer* utilizou ao matar prostitutas de Miami: de cabeça para baixo com um corte na artéria jugular até jorrar todo o sangue. Antes de terminar o assassinato, Dex declara como o irmão era valioso e que gostaria que Brian permanecesse. Porém Dexter sabia que o irmão Moser representava tudo de ruim que o herói tinha interiormente. O *Ice Truck Killer* acaba por morrer do mesmo modo que suas vítimas, é encontrado pela polícia e tido como suicida.

O trabalho final é o do retorno. Se as forças abençoaram o herói, ele retorna sob sua proteção (emissário); se não for esse o caso, ele empreende uma fuga e é perseguido (fuga de transformação, fuga de obstáculos). No limiar do retorno, as forças transcendentais devem ficar para trás; o herói reemerge do reino do terror (retorno, ressurreição). A benção que ele traz consigo restaura o mundo (elixir). (CAMPBELL, 2004, p.137)

Em uma espécie de epílogo, Dexter retorna ao trabalho e sua vida normal. O herói já não é o mesmo e novos problemas o chamam a uma nova jornada: seja o sargento Doakes que o persegue por reconhecer no protagonista um passageiro sombrio assim como o seu, ou Rita que agora desconfia de seus atos.

Por fim, Dexter retorna ao seu cotidiano no departamento de polícia em uma cena mais que simbólica mostrando que ele é o herói da cidade eliminando as mazelas de Miami que trazem insegurança. Dexter imagina como as pessoas reagiriam ao saber quem é ele, o serial killer que matou o Assassino do Caminhão de Gelo. A última cena mostra os irmãos

Morgan na entrada do departamento de polícia onde se encontram diversas pessoas festejando pelos atos heróicos do protagonista.



Ilustração 19: Dexter, senhor de dois mundos

A última cena, que Dexter se vê celebrado por ter matado o *Ice Truck Killer*, mostra que ele consegue ser o senhor de dois mundos, assim como já dito por Campbell. Dexter é o Assassino e justiceiro, venceu a morte e sabe quem realmente é. Não se considera um herói, mas assim se imagina.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo dos últimos três capítulos discutimos assuntos que consideramos pertinentes para a compreensão do personagem Dexter, como também do herói contemporâneo. O primeiro passo deste trabalho foi identificar o que seria um mito, um arquétipo e o mito do herói, suas características e como se dá a sua jornada. A partir daí, passamos a discutir o personagem de ficção, seja na literatura, no cinema ou na TV. Nos detivemos também na questão da narrativa de ficção e como a mesma se dá atualmente em diversos estilos, inclusive na transmidiática, que permeia diversas plataformas como as redes sociais, cartazes e plataformas móveis como celulares e computadores portáteis. Por fim, vimos a sombra, a vilania que está tão presente em Dexter e nos romances policiais.

No segundo capítulo construímos um panorama sobre a indústria cultural e a ficção seriada, locais em que se encontram o seriado aqui estudado e que muito nos auxilia a compreender que Dexter, o seriado, é um caso novo na cena audiovisual americana, ao mesmo tempo em que se espelha em diversos clássicos seja da literatura policial ou do romance *noir*.

A última parte do trabalho foi analisar as principais questões pertinentes à série, como o personagem em si, sua problemática, seus fluxos de consciência, e como se dá a narrativa na série. Finalmente, vimos passo a passo o caminho trilhado por Dexter de acordo com o a jornada do herói proposta por Joseph Campbell, dividida em partida, iniciação e retorno.

O questionamento inicial “herói ou assassino” foi de grande auxílio inicial para gerar a discussão em torno da problemática da série. Entretanto, vimos que em Dexter não existe esse ‘ou’. O personagem é herói e assassino, apesar de ser alguém que age à surdina. Compreendemos com o protagonista que suas ações não são guiadas apenas por instinto, mas possuem uma jornada com um objetivo muito claro: eliminar as mazelas da sociedade. Seu mentor, Harry o ensinou quem ele deve ser e, ainda que de formas erradas, Dex consegue deixar Miami um pouco mais segura.

Também nós, telespectadores, nos tornamos esse Serial Killer torcendo por cada morte na série, pedindo por justiça que muitas vezes não encontramos na sociedade. Somos o passageiro sombrio que espera pela próxima morte em cada cena. Talvez por isso tantos

telespectadores devotam o personagem, que muitas vezes é enigmático e diferente de diversas produções que já foram exibidas.

Entretanto, esse estudo não está finalizado. A série estudada é composta de cinco temporadas, e mais uma encomendada para 2011. O personagem passa por outras jornadas contra ele mesmo, contra o código de Harry, contra seu passageiro sombrio e contra outros *seriais-killers* tão fascinantes quanto ele. Na quarta temporada conhecemos Trinity, um assassino com crimes que datam de trinta anos. Um antagonista inesquecível e que merece estudos voltados apenas para ele.

Outras questões também foram deixadas de fora propositalmente neste estudo por conta do recorte feito neste estudo, mas que mereceriam ser tema de diversos estudos e artigos. Um deles é a presença de Harry na vida de Dexter: o código é muito bem elaborado para ser apenas citado. Também estudos acerca dos antagonistas da série, como o *Ice Truck Killer*, o sargento Doakes, inimigo de Dex na segunda temporada, e Trinity, na quarta.

Entretanto, concluímos nesse estudo que a personagem de ficção é sim o herói mítico buscado pela sociedade contemporânea, e que os mitos ainda permeiam nossa vida, nossos lazes e nossos anseios. E que a TV, que é uma das principais propagadoras desses mitos, tem um papel crucial na geração desses sonhos, criando e reproduzindo arquétipos em novas narrativas, novos formatos e, claro, novos personagens.

BIBLIOGRAFIA

ARITÓTELES. **A Poética Clássica**/ Aristóteles, Horácio Longino; Introdução por Roberto de Oliveira Brandão; Tradução direta do grego e do latim por Jaime Bruna. São Paulo: Cultrix: 1992.

BOSI, Alfredo. **Dialética da Colonização**. – 4ª Ed. – São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Ática, 1993.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega, vol I** / Junito de Souza Brandão. – 14. Ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

_____. Junito de Souza. **Mitologia Grega, vol III** / Junito de Souza Brandão. – 14. Ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. 13ª Edição. São Paulo: Ed. Pensamento, 2004.

_____. **O Poder do Mito** / Joseph Campbell, com Bill Moyers/ org. por Betty Sue Flowers; tradução de Carlos Felipe Moisés. – São Paulo: Palas Athena, 1990.

CANDIDO, Antonio (Org.); ROSENFELD, Anatol; PRADO, Décio de Almeida; GOMES, Paulo Emílio Salles. **A personagem de ficção**. 11. ed. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2007. (Debates).

CARVALHO, Alfredo Leme Coelho de. **Foco narrativo e fluxo da consciência: questões de teoria literária**. São Paulo: Pioneira, 1981.

CASTRO, Gisela. G. S.; MASTROCOLA, Vicente. **Breve discussão sobre o envolvimento das redes sociais em Lost**. Revista Eco Pós. Vol 13, nº 1 (2010).

Disponível: <http://www.pos.eco.uftj.br/ojs-2.2.2/index.php/revista/article/view/345/360>

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

FERNANDES, Francisco. **Dicionário Brasileiro Globo** / Francisco Fernandes, Celso Pedro Luft, F. Marques Guimarães. – 31ª Ed. – São Paulo: Globo, 1993.

FURTADO, Beatriz, Org. **Imagem contemporânea: cinema, TV, documentário, fotografia, videoarte, games...** Vol. II / Organização de Beatriz Furtado. – São Paulo: Hedra, 2009. 288p.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. **Leitores, espectadores e internautas**. São Paulo: Iluminuras, 2008

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JUNG, C. G. **O desenvolvimento da personalidade**. 2. ed. Petropolis: Vozes, 1983.

_____. **O homem e seus símbolos**. 9ª ed., Ed. especial brasileira. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

LANINI, Carla Detoni. **Precisamos matar Amy Winehouse, ou A construção de um mito contemporâneo**. In: XXXII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2009, Curitiba - Pr.: Positivo, 2009. Disponível em: <www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-3768-1.pdf>. Acesso em: 04 jun. 2010.

LIMA, Leandro Augusto Borges de; MELO, Sâmia Bechelane Cordeiro de. **Uma jornada, vários caminhos: os modos de endereçamento como atualizadores do gênero em Hoje é dia de Maria**. In: XV CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 2010, Vitória - Es.: Intercom, 2010.

Disponível em:

<<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2010/resumos/R19-0507-1.pdf>>.

Acesso em: 04 jun. 2010.

LINDSAY, Jeff. **Dexter: a mão esquerda de Deus** / Jeff Lindsay; tradução de Beatriz Horta. São Paulo: Editora Planeta do Brasil, 2008.

_____. **Querido e Devotado Dexter** / Jeff Lindsay; tradução de Eliana Rocha. São Paulo: Editora Planeta do Brasil, 2009.

MAGNO, Maria Ignês Carlos; FERRARAZ, Rogério. **Super- heróis e crise de identidade: Aspectos da cultura midiática contemporânea nas aventuras do homem-aranha e do super-homem**. In: COMPOS, 17. 2008, São Paulo. **Super-heróis e crise de identidade**. São Paulo: Compos, 2008.

Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_329.pdf>. Acesso em: 04 jun. 2010.

MELO, Helder de Medeiros. **Uma análise da estrutura narrativa e do conteúdo da mini-série WATCHMEN, de Alan Moore e Dave Gibbons**. 2005. 84 f. monografia (Graduação) – Departamento de Comunicação Social, UFC, Ceará.

MESSA, Márcia Rejane. **A cultura desconectada: sitcoms e séries norte- americanas no contexto brasileiro**. Unirevista, Rs, jul. 2006. Disponível em: <www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev_Messa.PDF>. Acesso em: 28 set. 2010.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX :O espírito do tempo - I: Neurose**. 9. ed., 3. reimp. Rio de Janeiro: Forense Universitaria, 2005.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **A psicanálise do texto: a mídia e a reprodução do mito na sociedade contemporânea**. In: COMPOS, 9., 2000, Porto Alegre/rs. Eletrônico. Porto Alegre: 2000. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/pagina.php?menu=8&mmenu=0&fcodigo=1377>>. Acesso em: 04 jun. 2010.

NETO, Edmundo Mendes Benigno. **O mito do herói e a busca pela identidade nacional na campanha publicitária “o melhor do Brasil é o brasileiro”**. 2005. 80 f. Monografia (Graduação em Comunicação Social) – Universidade de Fortaleza, UNIFOR, Fortaleza.

PATAI, Raphael. **O mito e o homem moderno**. São Paulo: Ed. Cultrix, 1977.

PROPP, V. I'A. (Vladimir Iakovlevich). **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitaria, 1984.

SANTOS, José Luiz de. **O que é cultura**. 12 Ed. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1993

SEGOLIN, Fernando. **Personagem e Anti-Personagem**. São Paulo: Olho d'Água, 1999

STEVENSON, Robert Louis. **O Estranho caso do Doutor Jekyll e do Senhor Hyde**. – **The Strange Case of Doctor Jekyll and Mister Hyde**. Edição bilíngüe. São Paulo: Landmark, 2008

STIGGER, Veronica. **A Verdade Está Lá Fora: Uma Reflexão Sobre O Que Há De Semelhante Entre O Seriado Arquivo X E O Mito De Édipo**. In: IX COMPOS, 2000. Porto Alegre: Compos, 2000.

Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1394.pdf>. Acesso em: 04 jun. 2010.

VOGLER, Christopher. **A jornada do Escritor: estruturas míticas para escritores/ Christopher Vogler; tradução de Ana Maria Machado**. – 2.ed. – Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006

WOLF, Mauro. **Teorias da comunicação**. 7. Ed. Portugal: Presença, 2002.

MATERIAIS ESPECIAIS:

SÉRIES:

Dexter 1ª Temporada. Produção de Daniel Cerone. São Paulo: Estúdio Paramount Pictures, 2006. 4 DVDs (649 minutos): Colorido. Legendado. Português.

DOCUMENTÁRIOS:

DVD O Poder do Mito.

SITES:

Legendaz sai do ar e webmaster será processado:

<http://info.abril.com.br/aberto/infonews/102006/19102006-11.shl> última visualização em:
28/09/2010

Dia do Índio: Relembrando Séries Tupiniquins: <http://blogna.tv/2010/04/19/dia-do-indio-relembrando-series-tupiniquins/> ultima visualização em 28/09/2010

<http://dexter.wikia.com/> Ultima visualização em 02 de novembro de 2010

<http://lostpedia.wikia.com/> Ultima visualização em 02 de novembro de 2010

<http://pt.lostpedia.wikia.com/> Ultima visualização em 02 de novembro de 2010

SANTANA, Adriel. *Dexter – o monstro que adoramos*. Salvador, 15 de Setembro de 2010.

Disponível em <<http://www.seriemaniacos.com.br/blog/dexter-o-monstro-que-adoramos/>> .

Acesso em 31.out.2010

Dicionário de símbolos: www.dicionariodesimbolos.com.br/

E-dicionário de termos literários: <http://www.edtl.com.pt/index.php>