

A NARRATIVA COMPLEXA EM *PERSON OF INTEREST*

Leticia F. BONATELLI, (UNESP)¹
Profa. Dra. Leticia P. AFFINI, (UNESP)²

Resumo: O presente estudo aborda a estrutura narrativa do episódio *If-Then-Else* da série *Person of Interest* fundamentado no conceito da narrativa complexa de Mittell, Bordwell, Simons e Buckland. Utilizamos a metodologia estudo de caso proposta por Yin e definimos como categorias de análise os elementos estruturantes: tempo, espaço e agentes narrativos, apoiados em Bordwell, de acordo com a segmentação dos elementos da sintaxe audiovisual e dos elementos simbólicos embasada em Newbold. Apresentamos os resultados em dois quadros de desconstrução da obra e decupagem dos segmentos narrativos. Destacamos como os criadores combinam diferentes recursos simbólicos, cor e som, e sintagmáticos, planos, ângulos, movimento de câmera e efeitos visuais, criando um estilo próprio de contar histórias dentro das narrativas complexas.

Palavras-chave: Audiovisual; Roteiro; Narrativa complexa.

Abstract: This study addresses the episode *If-Then-Else*'s narrative structure from *Person of Interest* series, based on the concept of complex narrative by Mittell, Bordwell, Simons and Buckland. We used the case study methodology as proposed in Yin and defined categories of analysis such as structure elements: time, space and narrative agents, based of Bordwell, technical and symbolic elements as in Newbold. We present the results in two frames: the first deconstructs the episode into its temporal segments and the second is a decoupage of the narrative segments. We highlight how the creators combine different symbolic and technical audiovisual resources to create their own style of storytelling within complex narratives.

Keywords: Audiovisual; Screenplay; Complex narrative.

INTRODUÇÃO

A ascensão da Internet nos Estados Unidos da década de 1990 e a possibilidade de discutir programas de TV em fóruns online alterou a forma de recepção dos seriados televisivos; emerge, assim, o público engajado, ávido por narrativas desafiadoras. Esse cenário levou ao que Jason Mittell chama de “*complex television*”. Assim, a produção audiovisual busca novas formas de se contar histórias. Destacamos que houve a migração, do cinema para a televisão, de diretores e roteiristas como, por exemplo, David Lynch, criador da clássica *Twin Peaks* (1990-1991) e diretor de *A Estrada Perdida* (1997), como também JJ Abrams, co-criador de *Alias - Codinome Perigo* (2001-2006) e do fenômeno *Lost* (2004-2010). Se a Internet possibilitou a criação de

¹ Autora do trabalho. Graduanda do curso de Comunicação: Rádio, TV e Internet da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da UNESP campus Bauru. E-mail: leticia.bonatelli@unesp.br.

² Orientadora do trabalho. Professora Doutora do curso de Comunicação: Rádio TV e Internet da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da UNESP campus Bauru. E-mail: leticia.affini@unesp.br.

comunidades, o DVD, em meados dos anos 1990, abriu caminho para que o espectador desfrutasse o seriado com atenção aos mínimos detalhes, podendo voltar o vídeo e assisti-lo inúmeras vezes.

Uma vez que o custo de produção televisivo é menor do que o cinematográfico, as emissoras passam a produzir seriados que apresentam: estilística diferenciada, variação de estratégia narrativa da televisão convencional e combinação de diferentes formatos. Destacamos as seguintes características da narrativa complexa: alteração cronológica, o uso de *flashback*, *flashforward*, *looping* temporal, realidade alternativa e/ou paralela. São utilizados outros artifícios para causar confusão no telespectador: narradores não confiáveis, perda de memória e personagens que apresentam distúrbios psiquiátricos (BUCKLAND, 2009). Manifestam-se, assim, ambiguidades que tem como finalidade criar interesse no receptor.

Dessa forma, o presente trabalho tem como objeto de estudo o episódio *If-Then-Else* do seriado ficcional estadunidense *Person of Interest*. A série mistura os gêneros drama policial e ficção científica para contar a história de um bilionário que criou uma inteligência artificial para prevenir ataques terroristas após 11 de setembro. No entanto, a Máquina detecta todos os tipos de crimes violentos e apresenta o número do CPF envolvido. Ao longo das cinco temporadas, a trama se complica a partir da inserção de novas personagens. Emerge o Samaritano, uma inteligência artificial que pretende destruir a Máquina. Em *If-Then-Else*, o Samaritano lança um ataque na Bolsa de Valores, sendo somente a Máquina capaz de impedi-lo e, então, toda a equipe é convocada para evitar uma catástrofe econômica. A série, criada por Jonathan Nolan, foi exibida entre 2011 e 2016 pela CBS. O episódio analisado, roteirizado por Denise Thé, apresenta nota 9,9 (nove vírgula nove) no IMDB³, o mais bem avaliado da série.

JUSTIFICATIVA

As tecnologias de recepção e distribuição em escalada nas recentes décadas permitem que os espectadores vivam diferentes experiências através das narrativas complexas. As novas plataformas proporcionaram um cenário nas histórias em que o meio se estende a infinitos cenários e interações (ALLEN, 2013). Isso proporciona

³ IMDB. "Person of Interest" If-Then-Else (TV Episode 2015). Página inicial. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt4128194/?ref_=hm_rvi_tt. Acesso em: 25 de set. de 2020.

diferentes desafios para os escritores, que precisam desenvolver estratégias criativas para cativar um público cada vez mais engajado nos programas e dispostos a dissecarem as técnicas utilizadas para contar as histórias, aproveitando uma experiência de longo prazo completa. Essa habilidade dos espectadores de decodificarem as histórias e os mundos diegéticos é relevante, pois convida a audiência a participar da história, criando até uma cultura participativa entre os fãs.

Outro ponto de destaque, conforme Jason Mittell (2015, p. 31, tradução nossa), “A complexidade narrativa já está difundida e popularizada a ponto de podermos considerar o período que abrange dos anos 1990 até hoje como a era da complexidade televisiva.”⁴. E, considerando que grande parte dos seriados televisivos mais bem-sucedidos do meio são narrativamente complexos, é de suma relevância estudar o tema.

O episódio *If-Then-Else* pode trazer uma nova abordagem aos estudos sobre a estruturação de narrativas e preencher lacunas de pesquisas que envolvam a perspectiva da personagem na construção de narrativas, este projeto também é relevante ao considerar as decisões da personagem Máquina para a constituição do episódio.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

O presente projeto tem como objetivo geral estudar a estrutura narrativa do episódio *If-Then-Else* do seriado ficcional estadunidense *Person of Interest*.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Classificar o tipo de narrativa complexa: *forking path narratives*, *multiple-draft narratives*, *puzzle films*, *mind-game films*, *database narratives*, *modular narratives*, *subjective stories* e *network narratives*.
- Identificar os elementos da sintaxe audiovisual e os elementos simbólicos a partir do conceito de narrativa complexa.
- Analisar a construção narrativa a partir do ponto de vista da personagem Máquina.

⁴ No original em inglês: *Narrative complexity is sufficiently widespread and popular that we might consider the 1990s to the present as the era of complex television.*

METODOLOGIA

Para a realização do projeto, optamos pelo método de análise audiovisual desenvolvido por Chris Newbold (1998), fundamentado por Todorov, no qual a narrativa é desenvolvida nas ações e reações (causa e efeito) e a construção do sentido expressa-se na relação entre os aspectos da sintaxe audiovisual e simbólicos. Como referencial teórico definimos os autores Jan Simons, Warren Buckland, Thomas Elsaesser e Jason Mittell.

Utilizamos três categorias de análise para elaboração dos quadros de decupagem: os elementos da sintaxe audiovisual, os elementos simbólicos e os elementos estruturantes. Os estruturantes: espaço, tempo e agentes narrativos, proposto por David Bordwell. Os elementos da sintaxe audiovisual foram divididos em: a) Planos (detalhe, primeiro plano, plano médio, plano geral, subjetivo); b) Ângulo de câmera (câmera alta, câmera baixa e câmera neutra); c) Movimento de câmera; d) Movimento de câmera no seu próprio eixo (*tilt* e *pan*); e) Efeitos especiais. Dividimos os elementos simbólicos em: Cor (quentes ou frias) e Som (som diegético, som não-diegético, música funcional, diálogo). De acordo com as categorias descritas, realizamos o Quadro 1 para a desconstrução da estrutura narrativa.

QUADRO 1 - MODELO DE ESTRUTURAÇÃO NARRATIVA

Ato	Descrição
Início	Herói; Vilão; Problema.
Meio	Problema se intensifica; Missão; Batalha:
Fim	Vitória; Paz; Situação alterada.

Fonte: adaptado de Newbold (1989, p. 145)

Em um segundo momento, estruturamos o Quadro 2, apoiado no modelo de segmentação de enredo proposto por Annette Kuhn (1993) e, assim, destacamos os momentos centrais e os elementos estruturantes da narrativa.

QUADRO 2 - MODELO PARA SEGMENTAÇÃO DO ENREDO

Segmento	Descrição
1	
n	

Fonte: adaptado de Kuhn (1989, p. 146).

Por fim, montamos o Quadro 3 como modelo para a decupagem de cada segmento narrativo encontrado na etapa anterior levando em conta os elementos da sintaxe audiovisual e simbólicos.

QUADRO 3 - MODELO PARA DECUPAGEM DOS SEGMENTOS

Timecode	Sequência	Ação	Espaço Narrativo	Sintaxe Audiovisual	Elementos Simbólicos
	1				
	n				

Fonte: autoria própria.

RESULTADOS

Primeiramente, precisamos abordar duas características diferentes das séries de TV: o formato procedural e a serialização. O procedural é estruturado de modo que cada novo episódio tenha uma trama diferente, o popular monstro da semana. As personagens, a cenografia e a ambientação são as mesmas, porém, o entendimento do espectador independe do conhecimento do arco da temporada, portanto, não há a necessidade de se assistir os episódios em sequência cronológica de exibição. A serialização tem como base o arco da temporada, sendo necessário assistir aos episódios anteriores para compreender a trama, semelhante às telenovelas brasileiras. Logo, Jason Mittell define como narrativa complexa televisiva o equilíbrio entre os formatos descritos acima. “[...] a complexidade narrativa redefine as formas procedurais sob a influência da narração seriada — não necessariamente uma fusão completa de formas procedurais e seriadas, mas uma mudança de equilíbrio.”⁵ . (MITTELL, 2015, p. 18, tradução nossa).

Dentro dessa perspectiva, Mittell pontua que a maior virtude da complexidade narrativa na TV é dada pelo poder dos roteiristas de explorar novas estruturas, alterar narradores ao utilizar diferentes pontos de vista, buscar referências em linguagens distintas como: teatro, cinema, quadrinhos, literatura e determinar as próprias regras da obra, podendo, ao mesmo tempo, quebrá-las. Considerando essas características, os autores citados a seguir classificam os tipos de narrativas a partir do estudo do

⁵ No original em inglês: “[...] narrative complexity redefines episodic forms under the influence of serial narration — not necessarily a complete merger of episodic and serial forms but a shifting balance.”

fenômeno no cinema. Ao estudar os tipos de narrativa complexa, Jan Simons destaca que as ideias dos muitos autores, apesar de diferentes nomenclaturas, se intersectam e isso é evidente no uso repetido de alguns exemplos pelos estudiosos.

O *puzzle films* é caracterizado por narrativa não linear, espaço e tempo circular e ou fragmentado, lacuna, estrutura labiríntica, ambiguidades e narradores não confiáveis. O exemplo clássico é encontrado no filme *Amnésia* (1999). Nesta estrutura o receptor é obrigado a encaixar os eventos para completar o enredo.

Forking path narratives: neste tipo há o destaque de uma ação e sua consequência é desdobrada em vários eventos alternativos que podem ser mutuamente exclusivos, como em *Corra Lola, Corra* (1998), a personagem do título tem a oportunidade de voltar no tempo, várias vezes, para alterar o percurso de suas ações. David Bordwell (2002), ao estudar a narrativa bifurcada, estabelece sete regras e, nelas, os caminhos são: lineares, paralelos, divergentes, diferentes e, embora se cruzem em algum momento, utilizam dispositivos de coesão para unificar a trama, a última ação apresentada ao receptor não é necessariamente a versão definitiva, apenas mais uma hipótese no meio de tantas possíveis.

No caso da *modular narrative films*, ou *database narrative*, temos duas nomenclaturas diferentes para o mesmo conceito, ou seja, são convergentes; a primeira elaborada por Allan Cameron (2006) e a segunda por Marsha Kinder (2002). Nesta, pequenas unidades de elementos narrativos, compostas por sons, imagens, ações, personagens etc., são inseridas em um banco de dados, de forma interativa, e o receptor determina a configuração da trama, criando/cria, assim, uma nova possibilidade narrativa a cada reconfiguração. Para Cameron e Kinder a novidade está

[...] na exposição dos processos duplos de seleção e combinação que estão no cerne de todas as histórias e que são cruciais para a linguagem: a seleção de dados específicos (personagens, imagens, sons, eventos) de uma série de banco de dados ou paradigmas, que então são combinados para gerar contos específicos. (SIMONS, 2014, p. 20, tradução nossa).⁶

Os *mind-game films* são narrativas psicológicas focadas na relação entre a personagem e o espectador e, nesta, o narrador onisciente, ao revelar ações, prega peça

⁶ No original em inglês: [...] in their exposing of the dual processes of selection and combination that lie at the heart of all stories and that are crucial to language: the selection of particular data (characters, images, sounds, events) from a series of databases or paradigms, which are then combined to generate specific tales.

tanto no receptor quanto na personagem, como também na relação entre estes. Thomas Elsaesser define que as narrativas psicológicas

Inclui filmes que estão “jogando” em dois níveis: existem filmes em que a personagem é parte desse jogo (na maioria das vezes muito cruel e mortífero) sem perceber ou sem perceber quem está jogando com ele (ou ela) [...] Portanto, há filmes em que a audiência faz parte do jogo sem perceber, porque certas informações cruciais são retidas ou apresentadas de forma ambígua [...] (ELSAESSER, 2009, p. 14, tradução nossa).⁷

Subjective stories são definidas como a narrativa construída a partir da perspectiva da personagem principal e são uma experiência de imersão no interior da psique da personagem; a direção faz uso dos recursos da linguagem cinematográfica para demonstrar os conflitos internos, os sentimentos revelando como a personagem se enxerga; por isso subjetiva, a vida da personagem é revelada através de seus próprios olhos. As *network narratives* são moldadas pelas relações entre as personagens, cada parte da trama é revelada pelo ponto de vista de determinada personagem, a narrativa é constituída de pequenos fragmentos de diversas personagens e, a partir do momento que as interações têm início, a trama toma forma e as relações crescem. Neste caso, a narrativa de cada personagem pode ser complementada paralelamente, ou nunca se cruzarem.

Iniciamos a etapa de desconstrução do episódio a partir do exame das dinâmicas da narrativa e da segmentação do enredo. No Quadro 4 conseguimos identificar as personagens e a mudança de estado na narrativa.

QUADRO 4 - ESTRUTURA NARRATIVA DE IF-THEN-ELSE

Ato	Descrição
Início	Herói: Máquina e equipe (Fusco, Harold, Reese, Root e Shaw); Vilão: Samaritano e agentes (John Greer, Lambert e Martine); Problema: colapso da economia.
Meio	Problema se intensifica: a Máquina e a equipe caem numa emboscada; Missão: impedir o colapso da economia e encontrar uma saída; Batalha: confronto com os agentes do Samaritano.
Fim	Vitória: economia é normalizada; Paz: nenhuma; Situação alterada: a Máquina falhou e não conseguiu evacuar um membro da equipe.

⁷ No original em inglês: *It comprises movies that are “playing games,” and this at two levels: there are films in which a character is being played games with, without knowing it or without knowing who it is that is playing these (often very cruel and even deadly) games with him (or her): [...] Then, there are films where it is the audience that is played games with, because certain crucial information is withheld or ambiguously presented [...]*

Fonte: Autoria própria, 2020.

No Quadro 5 segmentamos o enredo do episódio de acordo com os elementos estruturantes, descritos no Método. Cada segmento indica o tempo narrativo que está dividido pelas cores: amarela representa o presente, azul representa o passado por meio de flashback e o vermelho indica a simulação que ocorre dentro da Máquina. A coluna de descrição mostra a interação dos agentes narrativos no espaço.

QUADRO 5 - SEGMENTAÇÃO DO ENREDO DE *IF-THEN-ELSE*

Segmento	Descrição
1	Na tentativa de salvar a economia do colapso, Root, Harold, Fusco e Reese ficam presos numa emboscada articulada pelo Samaritano, enquanto Shaw tenta obter um código de acesso.
2	Flashback - Harold ensina a Máquina meios de tomada de decisão com uma partida de xadrez.
3	Simulação 1 - Root pede ajuda para a Máquina, que divide a equipe. Harold e Root vão para a sala de servidores; Fusco e Reese vão executar o plano de evacuação. Shaw não consegue o código e todos são emboscados por agentes do Samaritano.
4	Flashback - Harold vence a partida de xadrez.
5	Simulação 2 - Root pede ajuda para a Máquina, que divide a equipe. Fusco e Reese vão para a sala dos servidores; Harold e Root vão executar o plano de evacuação. Shaw não consegue o código e todos são emboscados por agentes do Samaritano.
6	Simulação 3 - Root pede ajuda para a Máquina, que faz todos irem juntos para a sala do servidor e depois para a saída. Shaw consegue o código.
7	Flashback - A Máquina ganha uma partida de xadrez contra Harold.
8	Harold, Root, Fusco e Reese vão juntos para a sala do servidor e depois para a saída. Shaw consegue o código e aparece para ajudar a equipe.

Fonte: Autoria própria, 2020.

Finalmente, a última etapa consistiu na decupagem dos segmentos descritos no quadro anterior de acordo com o modelo do Quadro 3 elaborado nos métodos.

QUADRO 6 - DECUPAGEM DO SEGMENTO 1 DE *IF-THEN-ELSE*

Timecode	Seq.	Espaço Narrativo	Ação	Elementos Simbólicos	Sintaxe Audiovisual
00:00:00 - 00:00:40	1		Abertura.	Interfaces da Máquina e Samaritano se sobrepõem. Vermelho marca ameaças. Voz off do personagem Harold narra a sinopse. Efeitos sonoros nas transições entre as inteligências artificiais.	Utiliza planos de cenas anteriores para apresentar as personagens e do próprio episódio para gerar expectativa, cena com efeitos visuais da interface da Máquina e do Samaritano.

00:00:40 - 00:02:30	2	Rua - Bolsa de Valores Escritório	Root explica para o Harold a oscilação na economia causada pelo Samaritano e que a Máquina criou uma medida de contingência. Root entra em contato com Shaw para ajudá-los.	Voz off de repórter introduz a trama.	Cena com a perspectiva da Máquina pelas câmeras de segurança de Nova Iorque, imita a baixa qualidade do vídeo com informações técnicas na tela.
00:02:30 - 00:03:20	3	Centro de Operações do Samaritano; Bolsa de Valores	John Greer e Lambert discutem o plano do Samaritano para emboscar a equipe da Máquina.		Plano aberto mostrando a interface do Samaritano projetada na parede do galpão.
00:03:20 - 00:05:21	4	Entrada - Área de serviços Elevador - Subterrâneo - Bolsa de Valores	Reese e Fusco enganam o segurança e Harold instala um ponto de acesso para a Máquina nas câmeras, sem visão do Samaritano. A equipe desce para o andar dos servidores.		
00:05:21 - 00:06:26	5	Metrô Elevador - Bolsa de Valores	Root liga para Shaw e explica que a equipe precisa de um código e quem o conhece está no metrô. Um passageiro ameaça explodir o vagão.	Predominância de tons azuis e verdes.	Cena mostra a perspectiva da Máquina, sua interface fornece informações técnicas na tela.
00:06:26 - 00:08:36	6	Subterrâneo - Bolsa de Valores	A equipe se esconde após serem emboscados por agentes do Samaritano. Root pede ajuda para a Máquina.	Predominância do azul e contraste depois do apagão. Os <i>glitches</i> aparecem de novo nas transições.	Cena em câmera lenta mostra a perspectiva da Máquina com informações técnicas na tela.

Fonte: Autoria própria.

QUADRO 7 - DECUPAGEM DO SEGMENTO 2 DE IF-THEN-ELSE

Timecode	Seq.	Espaço Narrativo	Ação	Elementos Simbólicos	Sintaxe Audiovisual
00:08:36 - 00:09:00	1	Interface da Máquina	A Máquina reavalia seus preceitos fundamentais.	Efeitos sonoros da interface da Máquina.	Cena mostra a perspectiva da Máquina e informações da interface na tela.
00:09:00 - 00:11:03	2	Praça	Harold recusa a proposição de um desconhecido para jogar xadrez e volta a ensinar a Máquina.	Predominância do azul.	Câmera lenta nas transições. Aparece a interface da Máquina, sua perspectiva e indicações.

Fonte: Autoria própria.

QUADRO 8 - DECUPAGEM DO SEGMENTO 3 DE IF-THEN-ELSE

Timecode	Seq.	Espaço Narrativo	Ação	Elementos Simbólicos	Sintaxe Audiovisual
00:11:03 - 00:11:17	1	Interface da Máquina	A Máquina escolhe uma opção para a equipe seguir.	Predominância do azul, o amarelo indica o caminho da próxima escolha.	Cena mostra a perspectiva da Máquina com uma câmera de segurança e informações da na tela.

00:11:17 - 00:12:06	2	Subterrâneo - Bolsa de Valores	Root recebe a mensagem da Máquina e instrui a equipe. Root e Finch vão para a sala dos servidores, enquanto Reese e Fusco asseguram a saída.	Cena escura com predominância do azul.	
00:12:06 - 00:12:34	3	Subterrâneo - Bolsa de Valores	Harold e Root dão de cara com agentes do Samaritano que avisam John Greer antes de serem abatidos.	Cena escura com predominância do azul.	Cena mostra a perspectiva da Máquina com informações na tela.
00:12:34 - 00:13:10	4	Centro de Operações do Samaritano; Subterrâneo - Bolsa de Valores	John Greer alerta a Martine para a localização dos ajudantes da Máquina.	Cena escura com predominância do amarelo na Martine.	Cena com efeito visual da interface do Samaritano.
00:13:05 - 00:13:59	5	Subterrâneo - Bolsa de Valores	Reese e Fusco são emboscados pela Martine. Shaw não consegue fazer contato.	Cena escura com predominância do amarelo.	
00:13:59 - 00:14:40	6	Metrô	Shaw ameaça, atira no homem-bomba e não consegue o código de acesso.	Predominância de tons azul e verde.	
00:14:40 - 00:15:52	7	Subterrâneo - Bolsa de Valores; Metrô	Root atira no painel de acesso dos servidores, alertando os Agentes do Samaritano. Harold morre.	Predominância de tons amarelados nos corredores e roxo dentro da sala dos servidores.	Cena mostra a perspectiva da Máquina com informações técnicas na tela.
00:15:52 - 00:16:14	8	Interface da Máquina; Sala dos Servidores - Bolsa de Valores	A Máquina falha na suas missões, descarta essa opção e volta o tempo.	Efeitos sonoros da interface da Máquina.	Cena com a perspectiva da Máquina e mostrando sua interface gráfica com informações na tela.
00:16:14 - 00:16:53	9	Subterrâneo - Bolsa de Valores	Root pede ajuda para a Máquina que avalia outras opções.		Cena em câmera lenta mostra a perspectiva da Máquina com informações técnicas na tela.

Fonte: Autoria própria.

QUADRO 9 - DECUPAGEM DO SEGMENTO 4 DE *IF-THEN-ELSE*

Timecode	Seq.	Espaço Narrativo	Ação	Elementos Simbólicos	Sintaxe Audiovisual
00:16:53 - 00:19:01	1	Interface da Máquina; Praça	Harold explica sobre a rainha no xadrez e dá xeque-mate na Máquina.	Predominância do azul.	Cena em câmera lenta mostra a interface da Máquina e sua perspectiva com indicações na tela.

Fonte: Autoria própria.

QUADRO 10 - DECUPAGEM DO SEGMENTO 5 DE *IF-THEN-ELSE*

Timecode	Seq.	Espaço	Ação	Elementos Simbólicos	Sintaxe Audiovisual
----------	------	--------	------	----------------------	---------------------

		Narrativo			
00:19:01 - 00:19:14	1	Interface da Máquina	A Máquina escolhe outra opção para ajudar a equipe.	Predominância do azul, o amarelo indica o caminho da próxima opção. Efeitos sonoros da interface da Máquina.	Cena mostra a perspectiva da Máquina com uma câmera de segurança e informações da interface na tela.
00:19:14 - 00:20:04	2	Subterrâneo - Bolsa de Valores	A Máquina passa as instruções para a Root. Reese e Fusco vão para a sala dos servidores, enquanto Root e Harold asseguram a saída.	Efeitos sonoros da interface da Máquina.	Cena com a perspectiva da Máquina, efeitos visuais marcam as personagens e mostram informações na tela.
00:20:04 - 00:20:25	3	Subterrâneo - Bolsa de Valores	Fusco e Reese neutralizam agentes do Samaritano e enganam a comunicação com John Greer.	Cena escura com predominância do azul.	
00:20:25 - 00:20:36	4	Central de Operações do Samaritano; Subterrâneo - Bolsa de Valores	John Greer contata Martine e comanda para continuar como planejado.	Predominância de tons amarelos na Martine.	Cena com efeito visual da interface do Samaritano mostrando o mapa do andar subterrâneo da Bolsa de Valores.
00:20:36 - 00:21:40	5	Subterrâneo - Bolsa de Valores	Root e Harold tentam ligar o gerador.	Predominância de tons amarelados.	Cena com a perspectiva da Máquina e mostrando sua interface gráfica com informações na tela.
00:21:40 - 00:22:10	6	Subterrâneo - Bolsa de Valores Metrô	Reese e Fusco entram em contato com a Shaw para conseguir o código de acesso. Shaw pede ajuda para impedir um homem-bomba.	Predominância de tons azuis e verdes no metrô e tons amarelos no corredor.	
00:22:10 - 00:23:17	7	Metrô	Shaw não consegue convencer o homem-bomba a se render e ela acaba matando o homem. Reese e Fusco ficam sem o código da sala.	Predominância de tons azuis e verdes no metrô e tons amarelos no corredor.	
00:23:17 - 00:25:20	8	Sala dos Servidores - Bolsa de Valores	Reese e Fusco atiram no leitor de biometria para abrir a porta e chamam a atenção dos Agentes do Samaritano. Fusco não consegue instalar a contingência. Agentes se aproximam, Reese esconde Fusco em outra sala, é baleado e antes de morrer explode uma granada.	Predominância de tons amarelados nos corredores e roxo dentro da sala dos servidores.	Cena com a perspectiva da Máquina por meio de imagens de câmera de segurança e mostrando sua interface gráfica com informações na tela.

00:25:20 - 00:27:34	9	Subterrâneo - Bolsa de Valores; Carro de Polícia; Interface da Máquina	Root liga para Shaw e é encurralada por Agentes do Samaritano que a matam. A Máquina finaliza a simulação.	Predominância de tons amarelos e verdes com muito contraste.	Cena com a perspectiva da Máquina, mostrando sua interface gráfica com informações na tela.
00:27:34 - 00:27:57	10	Subterrâneo - Bolsa de Valores	Reese reclama que a Máquina congelou e Harold pede paciência. A Máquina volta a avaliar as opções.	Efeitos sonoros da interface da Máquina.	Cena em câmera lenta mostra a perspectiva da Máquina.

Fonte: Autoria própria.

QUADRO 11 - DECUPAGEM DO SEGMENTO 6 DE *IF-THEN-ELSE*

Timecode	Seq.	Espaço Narrativo	Ação	Elementos Simbólicos	Sintaxe Audiovisual
00:27:57 - 00:28:48	1	Subterrâneo - Bolsa de Valores Interface da Máquina	A Máquina escolhe outra opção. Root explica para a equipe que vão juntos executar as duas tarefas.	Cena escura com predominância do azul. Efeitos sonoros da interface da Máquina.	Cena com a perspectiva da Máquina, mostrando sua interface gráfica com informações na tela.
00:28:48 - 00:29:13	2	Subterrâneo - Bolsa de Valores	A equipe dá de cara com Agentes do Samaritano que são neutralizados.	Cena escura com predominância de tons azul no corredor e amarelo na Martine.	Cena mostra a perspectiva da Máquina por meio de câmeras de segurança com informações na tela.
00:29:13 - 00:31:08	3	Subterrâneo - Bolsa de Valores Metrô	Shaw pede ajuda para Reese, ele passa para Fusco que deixa ela falando sozinha. Shaw convence Gary a se render.	Cena escura com predominância de tons azul no corredor, e tons azul e verde no metrô.	
00:31:08 - 00:31:56	4	Sala dos Servidores - Bolsa de Valores Metrô Interface da Máquina	Shaw consegue o código, a equipe rende os Agentes do Samaritano enquanto Harold instala a contingência. A Máquina simplifica a simulação.	Predominância de tons azuis e verdes no metrô, tons amarelos fora da sala dos servidores e ponto de vista da Máquina em preto e branco. Efeitos sonoros da Máquina e simulação das falas.	Cena com a perspectiva da Máquina por meio de imagens de câmera de segurança e mostrando sua interface gráfica com informações na tela.
00:31:56 - 00:32:27	5	Subterrâneo - Bolsa de Valores Rua	A equipe tenta destravar o elevador. Root liga para Shaw.	Predominância de tons amarelos na sala do gerador. Efeitos sonoros da Máquina e simulação das falas.	Cena com a perspectiva da Máquina, mostrando sua interface gráfica com informações na tela.
00:32:27 - 00:33:44	6	Subterrâneo - Bolsa de Valores Interface da Máquina	Harold liga o gerador. Martine e os agentes bloqueiam a saída. A Máquina calcula a estatística de sobrevivência	Predominância de tons amarelos na sala do gerador e azuis na entrada do elevador. Efeitos sonoros da	Cena com a perspectiva da Máquina por meio de imagens de câmera de segurança e mostrando sua interface gráfica com

			e escolhe a melhor opção.	interface da Máquina.	informações na tela.
--	--	--	---------------------------	-----------------------	----------------------

Fonte: Autoria própria.

QUADRO 12 - DECUPAGEM DO SEGMENTO 7 DE *IF-THEN-ELSE*

Timecode	Seq.	Espaço Narrativo	Ação	Elementos Simbólicos	Sintaxe Audiovisual
00:33:44 - 00:36:05	1	Interface da Máquina Praça	A Máquina dá um xeque-mate em Harold e ele explica as dificuldades das escolhas que terá de fazer.	Cena com predominância do azul.	Câmera lenta nas transições, mostrando a interface da Máquina e sua perspectiva.

Fonte: Autoria própria.

QUADRO 13 - DECUPAGEM DO SEGMENTO 8 DE *IF-THEN-ELSE*

Timecode	Seq.	Espaço Narrativo	Ação	Elementos Simbólicos	Sintaxe Audiovisual
00:36:05 - 00:37:10	1	Interface da Máquina; Subterrâneo - Bolsa de Valores	A Máquina escolhe a melhor opção e contata Root. A equipe vai à sala de servidores e depois reativar o elevador.	Efeitos sonoros da interface da Máquina, dentro dela o caminho em verde indica a próxima cena.	Cena em câmera lenta, mostrando a interface da Máquina e sua perspectiva.
00:37:10 - 00:37:33	2	Subterrâneo - Bolsa de Valores	Reese e Fusco neutralizam os Agentes do Samaritano.	Cena escura com predominância de tons azul.	
00:37:33 - 00:37:47	3	Metrô	Shaw convence Gary a se render e consegue o código da sala dos servidores.	Predominância de tons azul e verde no metrô.	
00:37:47 - 00:38:00	4	Sala dos Servidores - Bolsa de Valores	Harold instala a contingência para estabilizar o mercado.	Cena escura com predominância de tons amarelo fora da sala e tons roxos dentro.	Cena com a perspectiva da Máquina, mostrando sua interface gráfica com informações na tela.
00:38:02 - 00:38:11	5	Interface da Máquina; Bolsa de Valores	A Máquina cumpre a primeira missão, os noticiários comemoram a estabilização do mercado.	Voz off de repórter e efeitos sonoros da interface da Máquina.	Cena com a perspectiva da Máquina, mostrando sua interface gráfica com informações na tela.
00:38:11 - 00:39:07	6	Subterrâneo - Bolsa de Valores	Harold arruma o gerador e Fusco corta a trava do elevador. Os agentes do Samaritano aparecem.	Cena escura com predominância de tons amarelo.	Cena com a perspectiva da Máquina, mostrando sua interface gráfica com informações na tela.
00:39:07 - 00:43:10	7	Subterrâneo - Bolsa de Valores; Central de Operações do Samaritano	Reese é atingido no fogo cruzado, Shaw aparece para se sacrificar pela equipe. A Máquina não consegue salvá-la.	Cena escura com predominância de tons azul. Efeitos sonoros da interface da Máquina e trilha sonora dramática.	Cena com a perspectiva da Máquina e sua interface gráfica com indicações na tela. Um plano também mostra o mapa do Samaritano.

Fonte: Autoria própria.

DISCUSSÃO

A estrutura do episódio *If-Then-Else* apresenta características derivadas de vários tipos de narrativa complexa, portanto é impossível classificá-la em alguma das

conceituações descritas na fundamentação teórica, trata-se de um formato que extrapola nosso levantamento bibliográfico.

A personagem Máquina é o elemento central da narrativa, todas as escolhas dramáticas passam pela inteligência artificial que tece uma rede de opções representada com efeitos visuais na tela. Esse recurso narrativo convida o receptor a desvendá-lo, e saber como esse sistema funciona passa a ser o desejo do telespectador e a produção estabelece um agente narrativo, a Máquina, com seu próprio espaço e tempo. Encontramos características apontadas por Mittell, uma vez que a narrativa não encontra um estado de equilíbrio, a “vitória” é parcial e não há um estado de “paz” para os heróis. Portanto, como observamos no Quadro 4, os heróis falham parcialmente e o conflito principal fica sem resolução, demonstrando a característica fundamental da narrativa complexa na TV: a fusão da trama procedural com a serialização.

Ao segmentar o enredo, observamos que a utilização do *flashback* e do *looping* é resultado da simulação temporal de ações realizada pela Máquina ao buscar uma saída para as personagens e, ao mesmo tempo, ludibriar o receptor. Os elementos da sintaxe audiovisual colocam o receptor dentro da dinâmica criada pela personagem e demonstram detalhadamente a criação do enredo. Todos os processos da Máquina são mostrados na tela, adicionando camadas à complexidade narrativa. Portanto, com a decupagem dos segmentos do episódio, percebemos que os elementos da sintaxe audiovisual mostram como a forma ajuda a construir uma narrativa complexa. A câmera subjetiva é outro recurso da direção para demonstrar como a Máquina está presente em todos os lugares, isso acontece com o uso da estética das câmeras de segurança.

A colorização faz parte da temporalidade e ambientação, por exemplo, nos *flashbacks* predominam os tons azuis. Nas simulações e no tempo presente, cada ambiente é destacado por uma cor em tons frios. Nos Segmentos 2, 4 e 7, Harold joga xadrez com a Máquina e a ensina tomar decisões, ao mesmo tempo, ignora as pessoas e mundo que o cerca. No único ambiente em que o roxo prevalece, acontece a primeira morte (Segmento 3, Sequência 7), além de ser o local mais difícil de ser acessado. Na sala dos servidores a própria narrativa se transforma, pois é o lugar em que ou as personagens Harold e Reese morrem e o *looping* narrativo termina ou a equipe da Máquina consegue ativar a medida de contingência e a missão continua.

Os efeitos sonoros identificados na decupagem são funcionais. Ocorrem junto com os efeitos visuais da interface da Máquina ou para sinalizar transições, da mesma forma, a sonorização pode ser considerada caracterização da personagem.

A complexidade narrativa teve início na televisão estadunidense, nos anos 1990, influenciando a produção audiovisual subsequente. A alteração na linguagem está diretamente relacionada ao desenvolvimento da tecnologia e permite inovação nas formas de contar histórias; *If-Then-Else* é um produto dessa geração, o episódio traz uma nova perspectiva à luz dos estudos da narrativa complexa e aponta os recursos utilizados pelo criador Jonathan Nolan, a roteirista Denise Thé e a equipe técnica do seriado para manter uma audiência cativa. Estudar essas transformações nos ajuda a traçar um caminho para as narrativas televisivas no futuro.

REFERÊNCIAS

BELLANTONI, Patti. **If it's purple, someone's gonna die: the power of color in visual storytelling for film**. Oxford: Focal Press, 2005.

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

BORDWELL, David. Film Futures. **SubStance #97**. Wisconsin, v. 31, n. 1, p. 92, 2002.

BORDWELL, David. Subjective stories and network narratives. **The way Hollywood tells it: Story and style in modern movies**. University of Carolina Press, 2006. p. 72-103.

BUCKLAND, Warren (org.). **Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema**. Chichester: Blackwell, 2009.

BUCKLAND, Warren (org.). **Hollywood puzzle films**. Estados Unidos: Taylor & Francis, 2014.

CAMERON, Allan. **Modular narratives in contemporary cinema**. New York: Palgrave, 2008.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MITTELL, Jason. **Complex TV: The poetics of contemporary television storytelling**. New York: NYU Press, 2015.

NEWBOLD, Chris. Analysing the Moving Image: Narrative. In: ANDERS, Hansen. COTTLE, Simon. NEGRINE, Ralph. NEWBOLD, Chris. **Mass Communication Research Methods**. New York: Palgrave, 1998. p. 130-162.

YIN, Robert K. **Estudo de Caso: Planejamento e Métodos**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

IF-THEN-ELSE (Temporada 4, ep. 11). Person of Interest [Seriado]. Direção: Chris Fisher. Produção: J.J. Abrams, Gail Barringer, Bryan Burk, Joshua Levey, Erik Mountain, Jonathan Nolan, Greg Plageman e Athena Wickham. Nova Iorque: Produtoras Bad Robot, Kilter Films e Warner Bros Television, 2015. DVD (45 min.).