

SIMPOSIO TEMÁTICO 5
NARRATIVAS AUDIOVISUAIS CONTEMPORÂNEAS: NOVAS
FÓRMULAS PARA NOVAS E VELHAS TELAS

Coordenadores:

Maria Elisa Rodrigues Moreira (UFMT)

Rosângela Fachel de Medeiros (URI-FW)

22/08/2017 – TERÇA-FEIRA

15:30 – 17:30

7389 - A CONSTRUÇÃO DAS PERSONAGENS FEMININAS EM GAME OF THRONES

Maiara da Silva Fantinel (UNISC)

Esta comunicação tem como tema a construção das personagens femininas em Game of Thrones. Busca-se entender de que forma se dá esta construção, repousando o olhar na complexidade destas na série, entendidas como verossímeis porque muito próximas da própria condição humana. Ou seja, personagens que não possuem somente características boas ou más, que se apresentam de forma humanizada e complexa nos termos propostos por Forster (1969). Assim, acredita-se que a construção de personagens humanizadas, e neste caso femininas, mais próximas do real seja uma estratégia de sedução das séries para as audiências. Estas precisam ser “convocadas” em razão de que a exibição acontece, em muitos casos, em portais de conteúdo e de assistirem às narrativas seriadas sem que haja um horário pré-estabelecido, sem uma chamada informando sobre a exibição de determinado programa. Os portais de conteúdo estabelecem novas configurações entre emissor e receptor que merecem um olhar mais atento da pesquisa. Além disso, Game of Thrones vem se destacando por ser atualmente a série mais premiada no EMMY,¹ contando com 38 estatuetas ao longo das seis temporadas já exibidas e tendo no último ano 23 indicações e 11 prêmios. Para dar conta da pesquisa, foram selecionados os três últimos episódios da sexta temporada, bem com quatro personagens femininas: Sansa Stark, Arya Stark, Cersei Lannister e Daenerys Targaryen. Toma-se por critério o seu protagonismo dentro da trama e a permanência destas ao longo das seis temporadas da série. Busca-se identificar padrões de repetição em suas performances, bem como pontuar as principais diferenças na construção dessas personagens femininas.

Palavras-chave: Game Of Thrones, personagem complexa, construção da personagem, gênero feminino, protagonismo feminino.

¹ EMMY Award é o maior prêmio da televisão, que anualmente premia os melhores programas e profissionais da televisão, e pode ser considerado o “Oscar da televisão”.

7585 - A METANARRATIVA EM ISTO NÃO É UM FILME, DE JAFAR PANAHI

Pedro Piccoli Garcia (UNISC)

O artigo discute o emprego estratégico da metanarrativa na obra cinematográfica *Isto Não É Um Filme* (2011), do realizador iraniano Jafar Panahi. Parte-se do princípio de que a capacidade de autorreflexão é uma das características mais marcantes da arte desde o século 20 e que, no caso do cinema, a metanarrativa vem sendo explorada desde os seus primórdios, com vários exemplos encontrados ainda no período dos filmes mudos. Compreende-se que, ao se valer da metanarrativa, o autor permite ao espectador reconhecer os recursos da linguagem (ou, ao menos, cria essa ilusão) e, com isso, estabelece um elo de identificação com este espectador, que se coloca em uma posição privilegiada em relação à obra, como se participasse de sua construção. Especialmente a partir dos anos 90, a autorreferência se transforma em estratégia narrativa e se consolida como releitura do código cinematográfico. Nesse contexto, destaca-se, dentre outras, a cinematografia de Jafar Panahi, expoente do chamado Novo Cinema Iraniano, que têm na metanarrativa uma de suas marcas principais, em particular os filmes realizados nesta década de 2010, período em que o cineasta vive em prisão domiciliar por conta de uma condenação judicial gerada por suposta insurgência ao governo – dentre os quais, *Isto Não É Um Filme* (2011). À luz de autores como Chalhub, Lins, Andrade e Figueiredo, investiga-se como e com qual estratégia o recurso da metanarrativa é empregado na obra e os efeitos de sentido gerados por ela.

Palavras-chave: Cinema. Metanarrativa. Oferta de sentido. Jafar Panahi. *Isto Não É Um Filme*.

7312 - A REALIDADE DA PERVERSÃO EM PREACHER: INTERSECÇÕES ENTRE AS NARRATIVAS SEQUENCIAIS DOS QUADRINHOS E DA SÉRIE TELEVISIVA

Jose Arlei Rodrigues Cardoso (UNISC)

Este estudo trata da intersecção entre dois formatos narrativos sequenciais diferenciados: a história em quadrinhos *Preacher*, de Garth Ennis e Steve Dillon, e sua posterior adaptação para série televisiva, produzida pelo canal por assinatura AMC. O objetivo dessa análise é destacar como se constrói a narrativa ficcional de *Preacher* a partir de um recorte sobre as perversões humanas, elementos basilares da história que explora os limites da fé religiosa e das convenções morais, destacadas por um cenário carregado de ultraviolência, sexo e crítica social. Essa estética da perversão, presente nos estudos etiológicos de

Freud e Lacan, é ilustrada pela recorrente temática das parafilias que moldam a personalidade das personagens de Preacher, constantemente confrontados pelo questionamento da fé e pela possibilidade de punição por ultrapassarem barreiras impostas pela religião e pela moralidade. Temas tabus da sociedade contemporânea, geralmente restritas a uma discussão reservada, as perversões são tratadas em Preacher de forma contundente e realista, revelando comportamentos sociais à beira da ruína que, de certa forma, funcionam como representações ou reflexos de uma realidade amplamente retratada no cotidiano dos noticiários jornalísticos, a partir de relatos de crueldade e violência desenfreados e injustificados. Dessa forma, Preacher apoia-se em uma narrativa fantástica para mostrar uma realidade onde as perversões são sentidas como experiências comuns, mas que só podem ser descritas pela ótica do absurdo e do inacreditável, tornando-se então aceitáveis ou toleráveis. Para a análise, usamos como recorte a primeira temporada da série, constituída por dez episódios, e o primeiro arco da série em quadrinhos. Entre as referências utilizadas, estão os estudos de Thierry Groensteen, Santiago Garcia, Slavoj Zizek, Beatriz Jaguaribe e Dany-Robert Dufour.

Palavras-chave: Narrativas sequenciais. Quadrinhos. Série televisiva. Realidade. Perversões.

7307 - ANÁLISE DA TRANSPOSIÇÃO DA NARRATIVA DO ROMANCE ORGULHO E PRECONCEITO (1813) PARA A SÉRIE DE YOUTUBE OS DIÁRIOS DE LIZZIE BENNET (2012)

Bianca Deon Rossato (IFSUL- PF)

Este trabalho, de cunho bibliográfico, estabelece uma análise comparativa sobre a transposição da construção narrativa do romance Orgulho e Preconceito (1813) para a série do YouTube Os Diários de Lizzie Bennet (2012). A fundamentação teórica baseia-se em Mieke Bal (1997) e Herman e Vervaeck (2005) a fim de observar os elementos que compõem tal narrativa literária; e em Herman, Jahn e Ryan (2005) e Ryan e Thon (2014) com vistas a verificar como se dá tal processo de transposição. Nota-se que a escolha do diário de Lizzie Bennet para veicular a narrativa mantém o foco na protagonista do romance, mantendo, portanto, seu processo de amadurecimento. Ao mesmo tempo, perde-se a noção do narrador onisciente uma vez que o foco em outros personagens fica disperso em outras mídias e canais. Isso produz compreensões distintas, especialmente de Lydia Bennet, dependendo de quais canais o público tem acesso.

Palavras-chave: Foco narrativo. Orgulho e Preconceito. Os Diários de Lizzie Bennet. Narrativa transmidiática. Ironia.

7187 - AS REFERÊNCIAS DE REAL DO JORNALISMO IDENTIFICADAS NA SÉRIE THE NEWSROOM

Marluci Fontana Drum (UNISC)
Andressa Bandeira (UNISC)
Fabiana Quatrin Piccinin (UNISC)

Neste artigo busca-se identificar as referências de real percebidas na ficção presentes na série *The Newsroom*. Nesse sentido, o artigo reflete como a ficção constrói a narrativa realista valendo-se de notícias reais a partir da representação de uma redação de telejornalismo em uma emissora norte-americana. Parte-se do pressuposto que essas representações encontradas na série se articulem à ficção trazendo autenticidade para essa narrativa por construir o sentido de realidade imediato nos moldes apresentados por autores como Jost (2012), Žižek (2003), Figueiredo (2010), Jaguaribe (2007) e Motta (2012). Assim, o interesse pela série se justifica, como objeto de pesquisa, por ser construída a partir de uma narrativa que, ao se valer do discurso referencial na medida em que incorpora acontecimentos verdadeiros, usa a construção narrativa como estratégia de vinculação com suas audiências. Em razão disso, a série recebeu, em 2012, o prêmio Critics Choice Television Award na categoria de Nova Série Mais Emocionante. Dessa forma, tomando-se os fatos do real que são apropriados dentro da ficção e julgados em termos de critérios de noticiabilidade, utiliza-se também da teoria do newsmaking para tentar compreender como essa seleção de notícias reais é feita dentro dos parâmetros da série. Como recorte empírico, analisar-se-ão quatro episódios da primeira e segunda temporadas de *The Newsroom*. *We Just Decided To*, *The 112th Congress*, *Amem* e *Bullies* foram escolhidos em razão de serem os que demonstraram, em uma pesquisa exploratória inicial, de uma forma mais evidente, o uso dos recursos das notícias reais dentro da ficção. Esta pesquisa se insere no Projeto de Pesquisa Narrativas Audiovisuais e Hipertelevisão, coordenado pela professora doutora Fabiana Quatrin Piccinin, por meio do Grupo de Estudos de Narrativas Literárias e Comunicacionais (Genalin).

Palavras-chave: Real. Ficcional. Narrativa jornalística. Série. *The Newsroom*.

7429 - O REAL E O PERVERSO EM BLACK MIRROR

Bianca Cardoso Batista (UNISC)
Fabiana Quatrin (UNISC)

Este trabalho faz uma análise do primeiro episódio da série britânica *Black Mirror* intitulado, “*The National Anthem*”. Para tanto, o texto aborda a condição pós-moderna em que o sujeito, angustiado, utiliza os aparatos tecnológicos para a intensa busca pelo real, na ilusão de preencher suas lacunas e vazios existenciais. Assim, o artigo se debruça sobre a paixão e o choque do real como características estéticas emergentes, próprias da contemporaneidade. Discute-se, neste sentido, o tanto de “real” que a dor alheia pode oferecer em termos de sedução, bem como o prazer em assistir o sofrimento do outro. Metodologicamente, o artigo analisa o episódio que problematiza, não apenas os profundos conflitos trazidos pelas tecnologias, mas também o esvaziamento das relações humanas em um contexto

no qual a brutalidade, a violência e a exposição da sexualidade são a maior demanda.

Palavras-chave: *Black Mirror*. The National Anthem. Realismo. Crueldade. Tecnologia.

7261 - ENTRE LIVRO, CINEMA E TELEVISÃO: O PROCESSO TRANSFICCIONAL DOS PERSONAGENS NORMA E NORMAN BATES DE PSICOSE A BATES MOTEL

Samantha Borges (UFSM)
Daiane Steiernagel (UFSM)

O presente trabalho tem como objetivo analisar o percurso narrativo dos personagens Norma e Norman Bates, em suas três principais versões: no livro *Psicose*, de Robert Bloch (1959); em sua adaptação cinematográfica homônima (1960), por Alfred Hitchcock; e em sua mais nova recriação, o seriado televisivo *Bates Motel* (2013). A análise fundamenta-se na teoria da adaptação de autores como Robert Stam e Linda Hutcheon, além de explorar a proposta de transficcionalidade de Richard Saint-Gelais. Destaca-se, na transição narrativa entre as diferentes mídias - livro, cinema e televisão -, a corporificação de Norma Bates, personagem central em todas as versões, mas que só é “materializada” no seriado *Bates Motel*, permanecendo à sombra de Norman no livro e no filme. Segundo Stam, as adaptações de histórias literárias para mídias audiovisuais têm sido analisadas através de uma série de preconceitos como a “anti-corporalidade”, ou seja, uma repulsa à corporificação de um personagem pertencente ao imaginário do leitor e que é reduzido à imagem de um ator. Em *Bates Motel*, Norma ganha vida e o resultado é positivo, pois a presença física da personagem amplia a história, oferecendo o suporte necessário para a recriação da adolescência de Norman Bates. Por outro lado, podemos pensar na representação de Norma e Norman como uma encenação do Édipo freudiano. As tramas, especialmente a do seriado, utilizam elementos de grande potencial relativo ao conteúdo psicológico constituinte dos personagens, desde a semelhança do nome, como se fosse um a extensão do outro, a relação demonstrada nos diálogos e o comportamento superprotetor da mãe em relação ao filho. Não há separação entre Norma e Norman, indo ao encontro da teoria psicanalítica de Sigmund Freud sobre a constituição do quadro de psicose.

Palavras-chave: Transficcionalidade, adaptação, personagem, *Psicose*, *Bates Motel*.

7314 - HER: UM OLHAR SOBRE A REALIDADE VIRTUAL E O LUGAR DO IMAGINÁRIO NO CONTEMPORÂNEO

Isis Lopes de Almeida (UNISC)

A proposta para esta comunicação tem por objetivo refletir sobre a virtualização na contemporaneidade e sobre o lugar do imaginário em meio às tecnologias e às realidades virtuais. Para isso, será discutida a narrativa do filme *Her* (2013), dirigido por Spike Jonze, destacando-se o relacionamento desenvolvido entre as personagens Theodore Twombly e Samantha, um sistema operacional de inteligência artificial. Por fim, como base teórica para a elucidação de conceitos importantes a este trabalho, tais como realidade virtual, ciberespaço, “efeito do real” e imaginário, serão citados autores como Slavoj Žižek, Jean Baudrillard, Beatriz Jaguaribe, Bartolomé Ruiz e outros.

Palavras-chave: Realidade virtual. “Efeito do real”. Imaginário. Contemporâneo.

23/08/2017 – QUARTA-FEIRA

15:30 – 17:30

7149 - JEFFREY BROWN E O UNIVERSO NARRATIVO DE STAR WARS

Maria Elisa Rodrigues Moreira (UFMT)

Em universos narrativos complexos, transitam obras e objetos dos mais diversos gêneros, de modo que as “telas” que compõem esses universos são invadidas e atravessadas por uma série de materiais criativos, referenciais teóricos e intervenções críticas. Nesta comunicação, tomarei como objeto específico de análise as interrelações que se estabelecem entre uma série de livros de Jeffrey Brown e o universo narrativo de *Star Wars*. A saga *Star Wars* - iniciada em 1977 com o filme *Star Wars* Episódio IV: uma nova esperança, dirigido por George Lucas - parece que não chegará ao fim: são 40 anos de conformação de um universo narrativo em expansão, no qual as últimas peças cinematográficas são *Star Wars: O despertar da força* (lançado no fim de 2015, sob direção de J. J. Abrams), também conhecido como Episódio 7, e dois outros filmes anunciados como sequenciais a este, que completariam a terceira trilogia fílmica da saga. Ao longo desses 40 anos, no entanto, esse universo chegou muito além das telas do cinema: são séries de TV, jogos, produtos, quadrinhos, RPG e muitos livros, alguns produzidos pela própria Lucasfilm e considerados como parte do “Universo Expandido” oficial de *Star Wars*. É nesse contexto que os livros do cartunista americano Jeffrey Brown, que saíram no Brasil com a chancela dos selos Lucasfilm e Disney, lançam telas de papel a atravessar as telas do cinema, compostas, em edições brasileiras, por cinco títulos - *Darth Vader e filho*; *A princesinha de Vader*; *Boa noite, Darth Vader*; *Academia Jedi* e *Academia Jedi: o retorno de Padawan*. Nessas obras, o diálogo explícito com *Star Wars* é permeado por releituras e ressignificações oriundas do deslocamento de personagens e situações, que atravessam com humor, em especial, os filmes que compõem a saga.

Palavras-chave: Universo narrativo. *Star Wars*. Jeffrey Brown. Intermidialidade. Releitura.

7173 - BREAKING BAD: DE WALTER WHITE A HEISENBERG. UMA ANÁLISE DA CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM NA NARRATIVA SERIADA

Bruna da Costa Dalla Méa da Silva (UNISC)
Fabiana Quattrin (UNISC)

Este artigo estuda o personagem Walter White (Bryan Cranston), protagonista da narrativa seriada televisiva *Breaking Bad*, que foi ao ar em TV aberta, por assinatura, em portais de conteúdo e streaming. Busca-se investigar como o protagonista sofre uma transformação, saindo de uma configuração plana para complexa, nos moldes propostos por Forster (1969). Assim objetiva-se compreender que estratégias narrativas são mobilizadas na composição da personagem de Walter, ao transformar-se em seu alter ego, Heisenberg. A série já foi premiada mais de uma centena

de vezes e tem, ao todo, sessenta e dois episódios distribuídos em cinco temporadas. Para fins de amostragem, a pesquisa vem sendo desenvolvida a partir da análise de um episódio de cada temporada, escolhidos por apresentarem gradativamente características significantes da modificação do personagem na configuração de personagem complexo. Tem-se por hipótese que a humanização da personagem, através da exploração de virtudes, dos sentimentos e do senso de valor, torna este atraente para o espectador, pois expõe sua vida oculta, mostra a instabilidade das relações

humanas, aproxima-se da vida real como estratégia de sedução e forma, deste modo, uma identificação com o público. O presente resumo vincula-se ao grupo de pesquisa Narrativas Audiovisuais na Hipertelevisão, coordenado pela Prof.^a Dra. Fabiana Quattrin Piccinin, que tem como objetivo estudar as características das narrativas audiovisuais nas séries

televisivas, compreender os novos contratos gramaticais adotados nas produções audiovisuais da hipertelevisão em consumo por demanda e identificar as interações e estratégias de proximidade estabelecidas entre emissor e receptor.

Palavras-chave: Ficção Seriada Televisiva. *Breaking Bad*. Narrativa. Personagem. Alter Ego.

7491 - OESTERHEALD, O AUTOR COMO PERSONAGEM: CONSIDERAÇÕES A PARTIR DA LEITURA DO AUDIOVISUAL “GERMAN, ULTIMAS VIÑETAS”

Marcos Antonio Corbari (URI)
Silvia Helena Pinto Niederauer (URI)
Rosângela Fachel de Medeiros (URI)

Propomos através deste texto considerações a partir da leitura da obra audiovisual “*German, últimas viñetas*” (2013). Trata-se de série televisiva produzida pela TV Pública da Argentina, baseada em passagens biográficas do escritor de histórias em quadrinhos Hector German Oesterheald, responsável (entre outras) por obras como “*El Eternauta*”, considerada pela crítica especializada como uma das melhores HQs de todos os tempos. Busca-se, nesta análise, a identificação de

recursos literários que fundamentam, na peça audiovisual, a relação entre o real e o ficcional, com especial atenção para a utilização no argumento da série da interação de personagens do universo ficcional do autor consigo e com os demais integrantes da trama. As considerações partem necessariamente de aspectos biográficos de Oesterheald, chegando à proposta estética da sua transformação em personagem no audiovisual e remetendo à leitura necessária de um referente terceiro, o imaginário enquanto recurso de construção artística e discursiva na peça final. Hector German Oesterheald foi responsável pelo desenvolvimento de uma forma diferenciada de escrever histórias em quadrinhos, inserindo em meio a argumentos de declarada ficção científica, elementos de reflexão e provocação histórico-social, sentido que aparece em ângulo inverso na sua conversão à figura de personagem biografado pelo ângulo da livre-construção do roteirista e diretor da série, que insere, em meio à história do homem, a presença das personagens de suas próprias histórias. O recurso de colocar no plano narrativo autor e personagens não é algo novo, porém potencialmente produz figuras de sentido interessantes, com utilidade igualmente presumível na abordagem. Talvez o espaço de redação aqui disposto, bem como o esforço de escritura por parte dos pesquisadores, seja demasiado suprimido para considerações finais, mas consideramos ambiente ideal para provocações necessárias e manifestação de futura continuidade.

Palavras-chave: Oesterheald. Imaginário. Audiovisual. Quadrinhos. Narrativa.

7535 - OK COMPUTER: UMA ANÁLISE MUSICAL ACERCA DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E AS RELAÇÕES INTERPESSOAIS NA VIRADA DO SÉCULO

Guilherme Buzatto (URI)

Rosângela Fachel de Medeiros (URI)

Marshall McLuhan, em seu livro "Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem", afirma que "o meio é a mensagem", significando serem os meios, as ferramentas utilizadas pelos homens os responsáveis pelas transformações comportamentais vividas pela sociedade ao longo dos anos na forma de se relacionarem com a tecnologia e o impacto por ela causado nas vidas humanas. Além disso, McLuhan ensina que os meios mais antigos já têm em si como conteúdo os meios que virão, o que lhe permitiu antecipar com certa precisão, até um determinado ponto, ideias acerca de meios que viriam a se tornar importantes para a sociedade no momento em que hoje se vive, como a internet. Mais tarde, nos anos 1990, já tendo ocorrido o advento de novas tecnologias responsáveis por modificar o comportamento e a maneira das pessoas se relacionarem, a banda inglesa Radiohead expressou em sua música uma profunda preocupação com estas questões e com as consequências que este novo modo de viver, advindo da mudança dos meios, pode trazer para a vida em sociedade no século XXI, olhando para o presente e o futuro que logo viria com angústia e até mesmo uma certa paranoia, o que se concretiza e se observa melhor com o lançamento, em 1997, do álbum Ok Computer. O objetivo deste trabalho é, portanto,

estabelecer uma relação entre as temáticas existentes neste visionário disco e a também visionária teoria de McLuhan.

Palavras-chave: McLuhan. Radiohead. Tecnologia. Contemporaneidade. Música.

7523 - OS MISTÉRIOS TRANSMIDIÁTICOS DE LOST

Alexandre Kirst de Souza (UNISC)

Lost, lançada em 2004, não foi apenas uma série de televisão. A história estendeu-se por diversas mídias, como jogos, sites interativos e episódios exclusivos para celulares. Portanto, foi uma obra transmidiática. Aos fãs, sedentos por resolver os mistérios da trama, era oferecida uma extensa rede que navegava pelas mais diversas telas. Além disso, a expansão do enredo mantinha os seus elementos característicos, sejam estes os personagens, os flashbacks ou até mesmo a ilha. Dessa forma, a presente pesquisa tem como objetivo verificar como os elementos da narrativa contribuíram para a disseminação dos mistérios da trama, através das diferentes mídias utilizadas por Lost. Para tanto, elucidaremos os conceitos de mistério e de personagens redondos, de E.M. Forster; entenderemos a classificação anacrônica das analepses; e abordaremos a definição de espaço, de Salvatore D'Onofrio. De forma semelhante, traremos as ideias de convergência, de Henry Jenkins; de cibercultura, de Pierre Lévy; e de sociedade em rede, de Manuel Castells. Como metodologia, empregaremos a pesquisa bibliográfica e a análise da imagem. Por fim, como resultados, destaca-se que a utilização de diversas telas para o desenvolvimento da narrativa contribuiu para a disseminação do enredo. Também, nota-se que a expansão transmidiática de Lost se sustenta nos elementos da teoria narrativa, os quais são empregados de modo a seduzir o público a participar desse universo ficcional.

Palavras-chave: Narrativa. Mistério. *Lost*. Transmídia. Convergência.

7592 - SEGREDOS DE JUSTIÇA – QUANDO A FICÇÃO É MAIS REAL QUE A REALIDADE

Rosângela Fachel de Medeiros (URI)

A série *Segredos de Justiça*, quadro do programa variedades, Fantástico, da Rede Globo, é uma adaptação (STAM, 2006) do livro de crônicas *A vida não é justa* (2012), escrito pela juíza Andréa Pachá. As crônicas do livro são construções ficcionais inspiradas em casos reais acompanhados pela juíza em suas audiências na Vara de Família que, conforme a autora, falam sobre as dores do fim do amor. Para recriar as histórias contadas por Pachá, o diretor Pedro Peregrino optou pelo formato do falso docudrama, no qual para além da dramatização da narrativa, também os depoimentos apresentados são simulações (BAUDRILLARD, 1981) ficcionais. Ideia que, segundo o diretor,

advém da própria condição de segredo de justiça das histórias que inspiraram a juíza para suas crônicas. No entanto, a protagonista da série, interpretada por Gloria Pires, tem o nome da própria autora/juíza – Andrea. E é a própria juíza, comentando o caso apresentado diretamente para a câmera, que enlaça o final de cada episódio. A intenção deste trabalho é então comentar e analisar o jogo de *mise en abyme* das narrativas e a forma como este apagamento dos limites entre o real e o ficcional potencializa ou não a narrativa.

Palavras-chave: Adaptação. Docudrama. Ficcional. Documental. Segredos de Justiça.

7362 - THE AFFAIR: VERDADES RELATIVAS

Amanda Roman Castillo (UNISC)

Essa pesquisa busca compreender como se comporta a narrativa audiovisual televisiva nos modelos da hipertelevisão, observando as implicações desta na trama narrativa, ao buscar a aproximação da audiência com os emissores. Contemplando a atual valorização de eventos considerados cotidianos - próximos ao "real verdadeiro" - na narrativa audiovisual, foi escolhida, como mostra a empírica da pesquisa, a série do canal americano Showtime, *The Affair* (vencedora do Globo de Ouro de Melhor Série Dramática em 2015). Abordando um tema já saturado na dramaturgia, os relacionamentos extraconjugais, a série foi construída tendo por principal atrativo e maior diferencial: a estrutura "Rashomon". Ou seja, diferentes perspectivas sobre o mesmo ocorrido, juntamente com os flashbacks estendidos, que contam a história que aconteceu no passado em um momento no futuro. Na série, os personagens apresentam as suas próprias "verdades" pelos seus pontos de vista, oportunizando ao espectador sua construção sobre a perspectiva dos narradores, sem tomá-los como vilão ou o mocinho. Assim, a série mostra a narrativa audiovisual em sua capacidade de sofisticar a construção narrativa de maneira a ofertar um sentido de relatividade da verdade. Do ponto de vista metodológico, vai se analisar três episódios de três temporadas que mostrem com mais evidência as diferentes narrativas ou sob diferentes focos narrativos a respeito da mesma sucessão de eventos.

Palavras-chave: Narrativa. Narrador. Focalização. Rashomon. Hipertelevisão.