

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
GRADUAÇÃO EM JORNALISMO

HEITOR PEREIRA GOMES GONÇALVES

**LABIRINTOS NARRATIVOS:**  
A PRODUÇÃO DE SENTIDOS POR MEIO DA COMPOSIÇÃO NARRATIVA DA SÉRIE  
*WESTWORLD*

UBERLÂNDIA

2020

HEITOR PEREIRA GOMES GONÇALVES

**LABIRINTOS NARRATIVOS:**  
A PRODUÇÃO DE SENTIDOS POR MEIO DA COMPOSIÇÃO NARRATIVA DA SÉRIE  
*WESTWORLD*

Monografia apresentada ao curso de Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia, como exigência parcial para a obtenção de grau de bacharel em Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Nuno Manna.

UBERLÂNDIA

2020

HEITOR PEREIRA GOMES GONÇALVES

**LABIRINTOS NARRATIVOS:**  
A PRODUÇÃO DE SENTIDOS POR MEIO DA COMPOSIÇÃO NARRATIVA DA SÉRIE  
*WESTWORLD*

Monografia apresentada ao curso de Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia, como exigência parcial para a obtenção de grau de bacharel em Jornalismo.

Uberlândia, 15 de dezembro de 2020.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Nuno Manna Nunes Côrtes Ribeiro (Orientador)

---

Prof. Dr. Bruno Souza Leal (Examinador)

---

Profª. Dra. Nicoli Glória de Tassis Guedes (Examinadora)

## AGRADECIMENTOS

Dizem que entrar na faculdade é a parte mais difícil, mas permanecer na faculdade até o fim é um desafio por si só. Há uma pressão para que o aluno tenha certeza de que escolheu o curso certo, pois esse provavelmente (mesmo que nem sempre) é o início de uma trajetória profissional que vai se estender por décadas. Nesse sentido, tive meus momentos de dúvidas.

Muitas dessas dúvidas partiram daquela velha história de “expectativa” e “realidade”: mesmo anos antes de entrar no Jornalismo, eu tinha um ideal formado de como seria a minha experiência na graduação. Ao começar de fato, vi que nada daquilo condizia com o real – mas não desisti, pois eu ainda acreditava que, cedo ou tarde, encontraria um caminho possível. E é aqui que entra o meu maior sistema de apoio, a quem devo não só esta monografia, mas possivelmente a nova visão que formei para o meu futuro: o Narra – Grupo de Pesquisa em Narrativa, Cultura e Temporalidade.

Nossos encontros vão muito além de uma troca de leituras e conhecimento sobre esses três eixos: trocamos sorrisos, risadas, algumas lágrimas (de felicidade), sonhos... e amizades. Então agradeço a cada membro do grupo, dos que estão conosco desde o início aos que entraram depois e expandiram a nossa família, pois sem esse porto seguro eu continuaria perdido.

Mas não posso deixar de destacar uma pessoa específica. Obrigado, Nuno, por ter sido mais que meu orientador neste e em outros projetos: por ter se tornado um amigo e me apoiado em cada “pequena crise” que tive, principalmente em época de pandemia e quarentena (em que cada um vive uma série de crises próprias e, assim, contar com qualquer apoio é um verdadeiro privilégio).

Para além do Narra e do Nuno, agradeço aos meus amigos: começo pelos que conheço há anos e com quem já tenho laços inquebráveis, especialmente Karyna e Bruno (que estiveram ao meu lado desde o início, cada um vivendo suas experiências na Universidade: ela, na graduação em Geografia; ele, no mestrado em Estudos Linguísticos). E destaco ainda as amizades que o Jornalismo me trouxe, em particular Loise, que tornou o período de aulas remotas muito mais divertido e tolerável (juntos, demos muitas risadas conversando pelas salas de bate-papo nos encontros síncronos), e Amanda, que também passou pela experiência de fazer Pesquisa em Comunicação I e II e foi mais um porto seguro para mim durante esse processo.

Por último, mas não menos importante, agradeço à minha família: meus pais, Silvana e Oscar, meus irmãos, Marcelo e Jéssica, e meus cunhados, Milla e Guilherme. Obrigado por serem não apenas o meu principal alicerce, mas os maiores torcedores pelo meu sucesso como futuro jornalista. E não posso deixar de fora os meus sobrinhos, que ainda não nasceram, mas que já trouxeram uma alegria imensa à nossa família – e representam um raio de esperança em uma época marcada por mais tristezas que alegrias no mundo.

Obrigado, obrigado, obrigado!

“Desde criança, sempre adorei uma boa história. Eu acreditava que as histórias nos enobreciam, reparavam o que havia de errado conosco, e nos ajudavam a ser quem sonhávamos ser. Mentiras que contavam uma verdade mais profunda”.

*(Dr. Robert Ford, de Westworld)*

GONÇALVES, Heitor Pereira Gomes. **Labirintos narrativos**: a produção de sentidos por meio da composição narrativa da série *Westworld*. 2020. 100 f. TCC (Graduação) – Curso de Jornalismo, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2020.

## RESUMO

Esta monografia tem como objetivo explicar como a composição narrativa da primeira temporada da série *Westworld* (HBO, 2016-presente) cria condições para a produção de sentidos a partir de uma construção que se entende como labiríntica. Em um primeiro momento, faz-se um apanhado de conceitos ligados à narrativa e aos elementos constituintes internos relativos à sua composição, os quais permitem a produção de sentidos. Em seguida, realiza-se um estudo do contexto da televisão enquanto forma cultural, com vistas a entender como *Westworld* se constitui de maneira histórica e materialmente conectada a um certo modo de produção e consumo televisivos. A análise da série é tecida a partir do entrelaçamento dos operadores selecionados e de eixos temáticos centrais encontrados nos episódios. A partir disso, conclui-se que o telespectador explora um labirinto próprio na busca por sentidos, em um esforço duplo de apreender a intriga de *Westworld* em sua totalidade e mergulhar em mistérios ricos em inúmeras possibilidades de compreensão de modo aberto.

**Palavras-chave:** Narrativa. Composição narrativa. Televisão. Narrativa labiríntica. *Westworld*.

GONÇALVES, Heitor Pereira Gomes. **Labirintos narrativos**: a produção de sentidos por meio da composição narrativa da série *Westworld*. 2020. 100 f. TCC (Graduação) – Curso de Jornalismo, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2020.

### ABSTRACT

This final research paper aims to explain how the narrative composition of the first season of the HBO series *Westworld* (2016-present) enables the viewer to convey meaning from a structure that is perceived as labyrinthine. At first, we present an overview of key concepts pertaining to narrative and its internal elements, which allow for the production of meaning. Afterwards, we examine the context of TV as a cultural form, in order to comprehend how *Westworld* is historically and materialistically inserted in a specific mode of producing and consuming television. We proceed to analyze the series using a list of analytical operators intersected with central thematic axes found in its episodes. Lastly, we conclude that the viewers explore their own labyrinth while searching for meaning, in a double effort to apprehend the complete plot of *Westworld*, while also uncovering its mysteries, which open up endless possibilities of comprehension.

**Keywords:** Narrative. Narrative composition. Television. Labyrinthine narrative. *Westworld*.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	9
<b>2 NARRATIVA E COMPOSIÇÃO NARRATIVA</b> .....	13
2.1 Narrativa, composição narrativa e produção de sentidos .....	13
2.2 Elementos para uma análise da composição narrativa .....	20
<b>3 TELEVISÃO, COMPLEXIDADE NARRATIVA E HBO</b> .....	28
3.1 Complexidade narrativa, TV de qualidade e mais conceitos ligados à produção televisiva ...	29
3.2 O labirinto narrativo (ou a narrativa labiríntica) .....	36
<b>4 O LABIRINTO NARRATIVO EM <i>WESTWORLD</i></b> .....	40
4.1 “Narrativas” no Velho Oeste e bastidores do parque Westworld .....	43
4.2 Humano <i>versus</i> máquina, “criador” <i>versus</i> “criatura” e a inversão da balança .....	61
4.3 “Sonhos”, memória e consciência .....	72
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	97
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	99

## 1 INTRODUÇÃO

Ao longo da sua história, o canal a cabo norte-americano HBO (Home Box Office) se consolidou como uma das principais referências na programação exibida naquele que é considerado o horário nobre da TV nos Estados Unidos.<sup>1</sup> Isso se dá por diversos fatores, dentre os quais se destaca a cultura interna da emissora, que sempre buscou fugir do modelo clássico de produção de séries no país – o qual é marcado por aspectos como uma média de 24 episódios por temporada e arcos narrativos que permanecem no ar enquanto houver números de audiência satisfatórios.

Em seu catálogo, a HBO possui algumas das produções televisivas mais aclamadas e conhecidas das últimas duas décadas. Os seus principais expoentes são *Oz* (1997-2003), *Família Soprano* (1999-2007), *Sex and the City* (1998-2004), *A Sete Palmas* (2001-2005) e *Game of Thrones* (2011-2019), embora a lista seja muito mais extensa.

Um dos exemplos mais recentes dessas produções é a série *Westworld*, exibida desde outubro de 2016 simultaneamente nas versões norte-americana e latino-americana da HBO. A série é uma adaptação do filme *Westworld – Onde Ninguém tem Alma*, lançado em 1973 e roteirizado e dirigido por Michael Crichton. O longa traz a seguinte premissa: os visitantes de um parque temático inspirado no Velho Oeste dos Estados Unidos começam a ser atacados pelos androides que o habitam, os quais se rebelam contra a programação e os papéis que lhes foram impostos (caubóis, xerifes, donzelas em perigo e afins) e passam a caçar e matar os humanos.

A adaptação do filme para a televisão, roteirizada e produzida por Jonathan Nolan e Lisa Joy, reaproveita a premissa, porém a expande e propõe discussões que vão além da rebelião das máquinas. Na TV, *Westworld* traz questionamentos acerca do impacto das tecnologias na sociedade, do livre arbítrio, da tomada da consciência pelos androides e da real natureza humana, entre outros.

As três temporadas iniciais da série – que receberam os respectivos subtítulos *O Labirinto*, *A Porta* (lançada em 2018) e *O Novo Mundo* (lançada em 2020) – destacam essas

---

<sup>1</sup> De acordo com o portal Marketing Charts, que reúne e analisa os hábitos de consumo de TV gerados pela mediadora de dados Nielsen, o horário nobre (ou *prime time*) da TV norte-americana geralmente equivale aos intervalos entre 20h e 23h de dias úteis. Disponível em: <<https://www.marketingcharts.com/television-28359>> (em inglês).

temáticas, mas cada uma incrementa as discussões com reflexões e estilos próprios, sempre em episódios com duração média de 50 minutos (exceto os finais de temporada, que chegam a 90 minutos).

*Westworld*, especificamente a sua temporada inicial, foi escolhida como objeto de análise do presente Trabalho de Conclusão de Curso por dois motivos: primeiro, pelo fascínio do pesquisador por séries, filmes, livros e outros produtos culturais que fogem dos lugares-comuns narrativos, como mocinhos e vilões maniqueístas, a clássica jornada do herói e assim por diante (fuga que, como dito acima, é uma das principais características das produções da HBO).

Esse fascínio foi acentuado pela participação do autor no Narra – Grupo de Pesquisa em Narrativa, Cultura e Temporalidade, que é coordenado pelo Prof. Dr. Nuno Manna.<sup>2</sup> O pesquisador viu, nos encontros periódicos do grupo, a oportunidade de expandir seus conhecimentos sobre esses três temas tão importantes na sua vida e trajetória acadêmica. Isso, aliado ao processo de condução deste trabalho, abriu um novo horizonte para o seu futuro profissional: a busca por ir além do jornalismo e explorar a comunicação em todas as suas possibilidades – sobretudo nas áreas onde há mais margem para a criatividade e a liberdade de criação (de séries, como *Westworld*, mas também de livros, roteiros de filmes e afins).

O segundo motivo está na composição narrativa da série, que não é organizada linearmente, e sim caracteriza uma “narrativa labiríntica”: ela não tem um início, um meio e um fim marcados de maneira explícita, o que dificulta a compreensão da sua “totalidade” à primeira vista e, por consequência, anuvia a produção de sentidos pelo telespectador.

Além do mais, essa construção labiríntica incita e permite análises não só de temas relevantes dentro e fora do seu universo diegético (a exemplo do embate “seres humanos *versus* máquinas”), mas também da influência de narrativas de tamanha complexidade na cultura e nos processos comunicacionais, na mídia ou fora dela. Esses fatores são atestados pela abundância de fóruns,<sup>3,4</sup> sites e mais páginas de discussão da série na internet, além de um portal *wiki*<sup>5</sup> criado e

---

<sup>2</sup> A participação no Narra deu origem ao Projeto de Pesquisa de Iniciação Científica Voluntária (Pivic) “Narração e temporalidade: uma abordagem dos processos comunicacionais”, conduzido entre junho de 2019 e junho de 2020, também sob orientação do Prof. Dr. Nuno Manna. Esse projeto representou um dos primeiros passos do pesquisador em direção ao estudo da narrativa, dando subsídios para a condução desta monografia.

<sup>3</sup> Um dos principais exemplos de fóruns de discussão é o *Primetimer*, portal em inglês que se dedica à discussão de séries e programas de diversos gêneros (drama, comédia, *reality shows* etc.). Disponível em: <<https://forums.primetimer.com/forum/1730-westworld/>> (em inglês).

<sup>4</sup> O fórum *Outer Space* traz um tópico de discussão sobre *Westworld* em português. Os usuários discutem desde a primeira temporada, exibida em 2016, à terceira, exibida em 2020. Disponível em: <<https://forum.outerspace.com.br/index.php?threads/westworld-t%C3%B3pico-oficial-hbo-sci-fi.455835/>>.

mantido pela comunidade de telespectadores e que reúne informações sempre atualizadas do enredo, das personagens e de detalhes da produção.

Nessa perspectiva, esta pesquisa tem como objetivo principal explicar de que forma a composição da narrativa de *Westworld* cria condições para a produção de sentidos. Para isso, a investigação passa por alguns pontos importantes: busca compreender os aspectos que constituem as narrativas, particularmente o conceito de composição narrativa e sua relação com a produção de sentidos; discute a produção televisiva em sentido geral e voltada para a ficção seriada, especificamente as produções do canal HBO; e analisa que recursos narrativos *Westworld* utiliza para permitir que se compreenda a composição geral da série.

Também vale a pena fazer um breve mapeamento de outros estudos que lidam com temáticas parecidas. Determinados elementos da narrativa de *Westworld* analisados neste trabalho são objetos de pesquisas semelhantes (em maior ou menor escala), tanto no Brasil, como em outros países. Cabe mencionar quatro artigos: “Recoding and rebooting: death and rebirth beyond humanity in HBO’s *Westworld*”, em que Lillian Dickerson (2017) faz um mergulho na dicotomia “humano *versus* máquina” e no significado de “humanidade” na série; “Em busca do tempo: memória, nostalgia e utopia em *Westworld*”, em que Bruno Souza Leal e Ana Paula Goulart Ribeiro (2018) exploram questões ligadas ao passado, ao futuro e à memória; “These violent delights: navigating *Westworld* as ‘quality’ television”, em que Kim Wilkins (2019) explora o conceito de “televisão de qualidade” e a sua relação com *Westworld*; e “Anfitriões: delineando o conceito de pós-humano na série televisiva *Westworld*”, em que as autoras Lynn Rosalina Gama Alves e Maria Carmem Souza (2019) também abordam a relação do homem com as máquinas e as consequências da influência das tecnologias na sociedade.

É preciso ressaltar ainda que esses artigos não servem de base para a condução desta análise, mas sim que abordam temáticas que estão conectadas à imagem do labirinto que permeia *Westworld* (sobretudo em sua primeira temporada) e que está no centro do presente trabalho. Ademais, essa variedade de outros trabalhos atesta a riqueza de leituras que a série permite – e cujo *corpus* este estudo pretende integrar.

---

<sup>5</sup> O *Westworld* wiki é um portal on-line colaborativo dedicado a discussões e à coleta de informações sobre *Westworld*. Ele conta com mais de 950 artigos e tem uma ampla seção aberta de comentários, onde os usuários (anônimos ou não) podem analisar episódios, temporadas, personagens, temas e outros assuntos. Disponível em: <[https://westworld.fandom.com/wiki/Westworld\\_Wiki](https://westworld.fandom.com/wiki/Westworld_Wiki)> (em inglês).

Em termos de organização, a pesquisa é dividida nesta Introdução, nas Considerações Finais e em mais três capítulos. O capítulo 2, “Narrativa e composição narrativa”, explora um conjunto de aspectos conceituais que caracterizam as narrativas e que permitem a produção de sentidos, além de identificar, listar e compreender operadores que servem de base para a análise propriamente dita.

O capítulo 3, “Televisão, complexidade narrativa e HBO”, se debruça sobre conceitos ligados à produção televisiva geral e à da HBO, bem como investiga o contexto em que séries como *Westworld* são materializadas e subsequentemente consumidas pelos telespectadores nas suas experiências próprias.

O capítulo 4, “O labirinto narrativo em *Westworld*”, traz a análise da primeira temporada da série dividida em três eixos temáticos específicos: “narrativas no Velho Oeste e bastidores do parque *Westworld*”; “humano *versus* máquina, ‘criador’ *versus* ‘criatura’ e a inversão da balança”; e “‘sonhos’, memória e consciência”. Esses eixos são estudados à luz dos operadores relacionados à narrativa e à televisão definidos nos capítulos anteriores.

As Considerações Finais, por sua vez, fazem um breve apanhado geral dos achados do trabalho e dos possíveis novos caminhos que pesquisadores que se interessem pelo tema podem traçar a partir da segunda e da terceira temporadas de *Westworld* ou mesmo de outras narrativas, sejam elas televisivas ou não.

Feita a introdução do tema, pode-se enfim partir à pergunta: de que forma a composição da narrativa da série *Westworld* cria condições para a produção de sentidos?

## 2 NARRATIVA E COMPOSIÇÃO NARRATIVA

O estudo da composição narrativa da série *Westworld* deve partir de um mergulho teórico na narrativa e nos seus pormenores – que, além de elementos da composição em si, incluem ainda a produção de sentidos e outros conceitos-chave. Esses são os eixos deste capítulo, que também explora os elementos estruturantes da série que serão utilizados como base na análise propriamente dita (presente no capítulo 4 desta pesquisa).

### 2.1 Narrativa, composição narrativa e produção de sentidos

Estudar a narrativa, sua composição e a produção de sentidos que elas permitem não é uma tarefa simples. A princípio, é necessário dizer que, embora esses sejam os eixos centrais desta pesquisa, eles não possuem definições fechadas e concisas e nem podem ser analisados de forma independente uns dos outros. Esse estudo, por sua vez, leva a uma série de questionamentos – dentre os quais um dos que mais se destacam é: qual é a importância das narrativas?

Yves Reuter (2002) defende, na obra *A análise da narrativa: o texto, a ficção e a narração*, que a “nossa cultura reserva um largo espaço às narrativas, dos mitos e lendas – antigos e modernos –, a todas as narrativas cotidianas da vida familiar, passando pelas narrativas da imprensa ou dos romances literários” (REUTER, 2002, p. 9). Sua afirmação ajuda a atestar não só essa importância, mas também a onipresença das narrativas na sociedade em suas diversas formas e manifestações, sejam elas pautadas na realidade ou inteiramente construídas na ficção.

A visão de Reuter (2002) pode servir de complemento à de Paul Ricoeur (1994), que faz a seguinte afirmação em sua obra *Tempo e narrativa (tomo I)*:

Contamos histórias porque [...] as vidas humanas têm necessidade e merecem ser contadas. Essa observação adquire toda sua força quando evocamos a necessidade de salvar a história dos vencidos e dos perdedores. Toda história do sofrimento clama por vingança e exige narração (RICOEUR, 1994, p. 116).

Segundo o autor, contar (ou narrar) histórias é uma necessidade humana. Ricoeur (1994) vai além, postulando que narrar é produzir sentido da experiência, particularmente da experiência do tempo. Vê-se, portanto, que o tempo é indissociável da narrativa (algo que é explorado mais a fundo adiante neste capítulo).

Essa questão também foi abordada por Walter Benjamin (1994) em *O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov*. O autor associa a arte de narrar ao intercâmbio de experiências humanas comunicadas e à produção de sabedoria, traçando um paralelo com a exploração das partes do mundo. Ele imagina esse paralelo de acordo com a obra de Nikolai Leskov (1831-1895), escritor russo cuja experiência com a narrativa e o contar de histórias aconteceu em um período marcado por profundas diferenças à sua própria época (e, obviamente, à modernidade).

Para Benjamin (1994), a narrativa se torna mais rica quando deixa de ser local e estática e passa ao caráter de algo difuso (ou seja, passado de pessoa a pessoa, geração a geração) e principalmente compartilhado no sentido que promove. Aqui, a experiência do espaço adquire tanta importância quanto a experiência do tempo em si, uma vez que o autor considera que foi justamente essa “expansão” que levou a uma baixa da experiência humana geral e, por consequência, àquilo que enxerga como o princípio da extinção da arte de narrar – baseada no predomínio da informação.

É importante marcar a diferença de perspectiva entre os autores. Enquanto Ricoeur (1994) parte de uma matriz teórica da hermenêutica e compreende os processos narrativos de maneira ampla nas práticas humanas, Benjamin (1994) parte da teoria crítica e se preocupa mais em localizar o que entende como “a verdadeira narrativa”. Sendo assim, apesar de este ser um autor de referência, esta pesquisa não toma a suposta extinção da narrativa como base de estudo.

Ademais, embora não sejam os únicos que contribuíram com os estudos da narrativa a partir de definições e experiências próprias, Ricoeur (1994) e Benjamin (1994) serviram de base para inúmeros outros autores em suas investigações.

É o caso de Ana Paula Goulart Ribeiro, Bruno Souza Leal e Itania Gomes (2017), que no artigo “A historicidade dos processos comunicacionais: elementos para uma abordagem” remetem à ideia ricoeuriana de que a narrativa é “[...] a síntese do heterogêneo, que implica a tessitura de uma intriga articuladora da experiência do tempo” (RIBEIRO; LEAL; GOMES, 2017, p. 43). Eles retomam a perspectiva de Ricoeur (1994) sobre a relação entre a ação de narrar

e a dimensão histórica (temporal) na qual tal ação acontece – e é justamente essa relação que permite a construção da memória, tanto no sentido singular e individual, como no sentido plural e coletivo.

Os termos “intriga” e “tessitura da intriga”, citados por Ribeiro, Leal e Gomes (2017), são partes essenciais dos estudos ricoeurianos sobre a narrativa. A esse respeito, Ricoeur (1994) afirma:

[A intriga] faz mediação entre *acontecimentos* ou incidentes individuais e uma *história* considerada como um todo. Quanto a isso, pode-se dizer equivalentemente que ela extrai uma história sensata *de* – uma pluralidade de acontecimentos ou de incidentes [...] ou que transforma os acontecimentos ou incidentes *em* – uma história. As duas relações recíprocas expressas pelo *de* e pelo *em* caracterizam a intriga como mediação entre acontecimentos e história narrada. Em consequência, um acontecimento deve ser mais que uma ocorrência singular. Ele recebe sua definição de sua contribuição para o desenvolvimento da intriga. Uma história, por outro lado, deve ser mais que uma enumeração de eventos numa ordem serial, deve organizá-los numa totalidade inteligível, de tal sorte que se possa sempre indagar qual é o “tema” da história. Em resumo, a tessitura da intriga é a operação que extrai de uma simples sucessão uma configuração (RICOEUR, 1994, p. 103, grifo do autor).

A intriga é aquilo que transforma meros acontecimentos individuais e desconectados em histórias inteligíveis e com sequencialidade. Ademais, como posto por Ricoeur (1994), a tessitura da intriga é o processo de construção da intriga, ou seja, dos elementos que constituem uma história.

Ainda nesse sentido, Liliana Reales e Rogério de Souza Confortin (2011) trazem uma definição mais sucinta para o termo no capítulo “História, personagem, intriga e fábula” da obra *Introdução aos estudos da narrativa*: “A intriga, conceito da teoria da narrativa que também é chamado *enredo*, é o conjunto dos fatos, dos eventos, que formam a *trama* de um romance, de uma peça de teatro ou de um filme de cinema ou de televisão” (REALES; CONFORTIN, 2011, p. 34, grifo do autor).

Nuno Manna (2020), no artigo “Narrativa e a experiência do tempo histórico”, também contribui com essa discussão a partir do entendimento de Ricoeur (1994) da narrativa. O autor menciona novamente a relação indissociável dela com o tempo:

[...] é preciso ressaltar o caráter temporal que define esta modalidade fenomênica – o que nos traz, então, para a relação entre *tempo e narrativa* dentro da proposição que nos

move [...] o tempo, aqui, é mais do que uma das categorias de organização interna de uma intriga – junto de espaço, personagens e ações (REUTER, 2007). Nessa direção, são decisivas as contribuições de Paul Ricoeur (2010), sintetizadas em sua conhecida tese hermenêutica: a de que o tempo se torna tempo humano na medida em que é articulado de modo narrativo, e que a narrativa adquire sentido ao se tornar condição da experiência temporal (MANNA, 2020, p. 10, grifo do autor).

Manna (2020) continua e aborda também a intriga, afirmando que o “pôr-em-intriga” exerce uma função de mediação entre tempo e narrativa em três sentidos específicos: a) liga acontecimentos ou incidentes, transformando meras sucessões em configurações sequenciais; b) compõe fatores heterogêneos (como agentes, meios, circunstâncias e afins); e c) media caracteres temporais do contar e o tempo do que é contado.

Vê-se, a partir dessas considerações e da associação à visão ricoeuriana, uma retomada na ideia de que o próprio tempo se torna tempo humano somente na medida em que é articulado de modo narrativo. Essa afirmação é complementada pelo próprio Ricoeur (1994, p. 85), que diz que “[...] a narrativa atinge seu pleno significado quando se torna uma condição da experiência temporal”.

Para além da busca por uma definição de narrativa, também é essencial entender como ela se constrói. Para Ricoeur (1994), esse processo é representado por aquilo que o autor chama de “tríplice mimese”: a prefiguração, a configuração e a refiguração da narrativa.

A prefiguração se trata do conjunto de condições que o leitor (de textos, em suas inúmeras formas possíveis, e também até de realidades) possui previamente para construir e compreender a narrativa; a configuração, que de acordo com Ricoeur (1994) é a fase mediadora entre as tramas simbólicas da cultura e a experiência da leitura no processo narrativo, envolve a maneira como a intriga é composta; e a refiguração, por sua vez, tem a ver com a experiência do leitor com o texto – que é exatamente o que *torna* o texto uma obra.

O autor sintetiza essa relação tríplice: “[...] para resolver o problema da relação entre tempo e narrativa, devo estabelecer o papel mediador da tessitura da intriga entre um estágio da experiência prática que a precede [prefiguração] e um estágio que a sucede [refiguração]” (RICOEUR, 1994, p. 87). Portanto, o leitor deve ter subsídios prévios, adquiridos com experiências no mundo nas suas mais variadas formas, para compreender as narrativas com as quais se depara.

No que tange à composição interna das narrativas, e fazendo uma aproximação especificamente com aquilo que Ricoeur (1994) considera o âmbito da configuração, cabe citar Jonathan Culler (1999). No capítulo “Narrativa”, da obra *Teoria Literária: uma introdução*, o autor relata que toda narrativa deve obedecer a alguns parâmetros e que não é qualquer simples sequência de acontecimentos que pode ser considerada uma história de fato. Isso remete, mais uma vez, à intriga e à sua tessitura, como definidas por Ricoeur (1994) e corroboradas por Manna (2002), quando se trata da transformação de acontecimentos individuais em histórias inteligíveis e com sequencialidade.

Essa visão é reforçada por Andrew Bennett e Nicholas Royle (2004). No capítulo “Narrative” da obra *An introduction to literature, criticism and theory*, os autores trazem: “A forma mais simples de definir narrativa é como uma série de eventos em uma ordem específica – com um começo, um meio e um final” (BENNETT; ROYLE, 2004, p. 53, tradução nossa).<sup>6</sup> A partir dessa fala, pode-se apreender que os elementos internos da narrativa precisam de fato criar a noção de sequencialidade.

Reuter (2002) avança com a ideia de composição nos seus estudos da narrativa. O autor postula que, embora exista uma ampla diversidade de formas narrativas possíveis, elas

[...] apresentam formas de base e princípios de composição comuns. São essas formas e esses princípios que constituem o objeto de pesquisa da narratologia como teoria da narrativa. São essas formas e esses princípios que constituem os instrumentos de análise das diferentes narrativas que podemos encontrar (REUTER, 2002, p. 10).

Indo ao encontro de Culler (1999) e Reuter (2002), Reales e Confortin (2011) também exploram a noção de composição narrativa no capítulo “Estratégia narrativa e composição” da obra já citada *Introdução aos estudos da narrativa*. Os autores afirmam que são justamente esses elementos de composição que dão identidade aos textos: “[...] a composição de uma narrativa, ou seja, o modo como se relacionam entre si os pontos de vista, os níveis narrativos, as vozes narrativas etc., [constrói] um determinado tipo de texto e não outro” (REALES; CONFORTIN, 2011, p. 90).

---

<sup>6</sup> No original: “The simplest way to define narrative is as a series of events in a specific order – with a beginning, a middle and an end”.

Eles continuam a discussão, partindo para os elementos que concatenam para a construção da estrutura narrativa:

Com relação à estrutura narrativa propriamente dita, a estratégia narrativa se impõe como relação intrínseca entre os elementos que fazem parte da ficção com objetivos mais ou menos precisos. Esses objetivos vão desde a construção ou a descrição de um espaço para a ação, o tratamento temporal da história, as estratégias temporais que caracterizaram o discurso narrativo, até a estratégia geral ligada ao relacionamento entre as partes ou capítulos da história. Isso permitirá causar um efeito, seja de estabelecimento de uma lógica interna das situações narradas, seja na configuração do relacionamento das ações dos personagens entre si, seja, finalmente, no englobamento geral da descrição das cenas, da ação romanesca e da sequência do enredo com vistas ao desfecho da história (REALES; CONFORTIN, 2011, p. 98).

Aqui, vale dizer que nem todos os autores supracitados (que mergulham em análises internas da narrativa) estão focados no circuito hermenêutico propriamente dito: diversos deles se concentram em uma percepção textualista da narrativa. Ainda assim, a partir deles, e com o reforço de Ricoeur (1994), é possível ampliar a discussão em direção à produção de sentidos de um modo relacional e efetivamente comunicacional.

Falar da narrativa e dos elementos que a compõem leva a outro eixo importante de discussão: a competência narrativa que o leitor precisa ter para produzir sentidos a partir da história que é contada. Essa competência (ou, como Ricoeur usa, inteligência) tem a ver com a noção ricoeuriana de prefiguração, ou seja, as condições que esse leitor possui de construir e compreender histórias sequenciadas. O autor diz:

[...] compreender o que é uma narrativa é dominar as regras que governam sua ordem sintagmática. Em consequência, a inteligência narrativa não se limita a pressupor uma familiaridade com a trama conceitual constitutiva da semântica da ação. Ela requer além disso uma familiaridade com as regras de composição que governam a ordem diacrônica da história (RICOEUR, 1994, p. 91).

Como Ricoeur (1994) afirma, o leitor deve estar familiarizado com as regras de composição da narrativa que consome para que a compreenda de fato. Nesse sentido, o autor diz ainda que “compreender a história é compreender como e por que os episódios sucessivos conduziram [à] conclusão, a qual, longe de ser previsível, deve finalmente ser aceitável, como

congruente com os episódios reunidos” (RICOEUR, 1994, p. 105). Por sua vez, isso remete à seguinte afirmação de Culler (1999) acerca do enredo:

[...] há duas maneiras de pensar o enredo. De um ângulo, o enredo é um modo de dar forma aos acontecimentos para transformá-los numa história genuína: os escritores e leitores configuram os acontecimentos num enredo, em suas tentativas de *buscar o sentido das coisas*. De um outro ângulo, o enredo é o que é configurado pelas narrativas, já que apresentam a mesma “história” de maneiras diferentes (CULLER, 1999, p. 86, grifo nosso).

Mais uma vez, faz-se aqui uma distinção entre as perspectivas das quais os autores partem. Enquanto Ricoeur (1994) parte da perspectiva do leitor e da sua busca pela produção de sentidos com o texto, Culler (1999) parte de uma visão textualista e enxerga o próprio enredo como produtor de sentidos. Portanto, é importante recolocar essa visão sobre o texto em foco na medida em que ele se relaciona às condições para a produção de sentidos que é configurada pelo texto – mas não é feita efetivamente por ele.

Ainda nesse campo de ideias, Culler (1999) menciona as possibilidades de escolhas narrativas que autores fazem na construção de seus produtos culturais e o impacto delas na produção de sentidos. Para ele, “[...] identificando ‘o que acontece’, [o leitor é capaz] de pensar no resto do material verbal como sendo a maneira de retratar o que ocorre” (CULLER, 1999, p. 87). E é a partir dessa identificação que tal leitor tem condições de questionar que diferença essa escolha faz no texto e na produção de sentidos.

Por outro lado, nem toda narrativa “se deixa” ser seguida (ou compreendida) facilmente. Ricoeur (1994, p. 116) relata que há aquelas que visam a “[...] não esclarecer, mas obscurecer e dissimular” a experiência do leitor. O autor avança nesse pensamento, trazendo que o texto “[...] comporta buracos, lacunas, zonas de indeterminação e [...] desafia a capacidade de o próprio leitor configurar por si mesmo a obra que o autor parece ter um prazer maligno em desfigurar” (RICOEUR, 1994, p. 118). De certa forma, isso configura aquilo que o autor caracteriza como um “abandono” do leitor, que é forçado pela obra a realizar sozinho a tessitura da intriga.

Para realizar essa tessitura da intriga e produzir sentidos por conta própria, o leitor dota de paradigmas específicos – ligados à sua capacidade prefigurada de acompanhar o enredo. Segundo Ricoeur (1994, p. 117-118), esses paradigmas “fornecem linhas e diretrizes para o encontro entre o texto e seu leitor. Em suma, são eles que regulam a capacidade da história de se deixar seguir”.

Além disso, o autor relata que é justamente o ato da leitura que atualiza essa capacidade de a narrativa ser seguida, bem como que acompanhar uma história é um processo constante de atualização.

Essa noção de atualização por meio de leituras e releituras revela mais da importância de se entender não apenas a composição textual das narrativas, mas também a forma como a produção de sentidos se dá nesses processos em que elas circulam. Isso leva a mais uma ideia que Ricoeur (1994) traz ligada à experiência do leitor com o texto: o ato de “renarrar”, que ocorre após o fim da narrativa e remonta à ligação entre ela e o tempo. Para o autor, é nesse ato que se torna possível reordenar a tessitura da intriga:

[...] a configuração da intriga impõe à sequência indefinida dos incidentes “o sentido do ponto final”. [...] é no ato de renarrar, mais que no de narrar, que essa função estrutural do encerramento pode ser discernida. A partir do momento em que uma história é bem conhecida – e é o caso da maioria das narrativas tradicionais ou populares, assim como das crônicas nacionais relatando os acontecimentos fundadores de uma comunidade –, seguir a história é menos encerrar as surpresas ou as descobertas no reconhecimento do sentido vinculado à história considerada como um todo do que apreender os próprios episódios bem conhecidos como conduzindo a este fim. Uma nova qualidade do tempo emerge dessa compreensão (RICOEUR, 1994, p. 106).

Em suma, é preciso compreender o que é a narrativa, que características a constituem e de que maneiras é possível produzir sentidos a partir da sua leitura para então seguir em direção ao estudo de uma composição específica, tal como a de *Westworld*. Sendo assim, a seção 2.2, “Elementos para uma análise da composição narrativa”, traz um aporte teórico esmiuçado por trás dos elementos que posteriormente permitirão esse mergulho na primeira temporada da série.

## **2.2 Elementos para uma análise da composição narrativa**

A obra de Reuter (2002) é um importante instrumento teórico-metodológico quando se parte em direção a uma análise da composição narrativa (dedicada, em particular, a *Westworld*). Embora o autor faça um estudo voltado primordialmente aos princípios de composição comuns

de romances escritos, sejam eles clássicos ou modernos, esses princípios também se estendem a outros tipos de narrativa – nos quais as televisivas podem ser enquadradas.

Contudo, é preciso fazer uma breve retomada a Culler (1999) antes que se possa entender de fato as formas de composição narrativa. O autor defende que a análise da narrativa se dá pelo menos em dois âmbitos diferentes: o da história e o do discurso. A história seria “[...] o material que é apresentado, ordenado a partir de um certo ponto de vista pelo discurso (diferentes versões da ‘mesma história’)” (CULLER, 1999, p. 87), enquanto o discurso tem a ver com “o que os leitores realmente encontram [no texto]” (CULLER, 1999, p. 87). Isso indica que a história é o *conteúdo*, ao passo que o discurso é a *forma* da narrativa.

Reuter (2002) faz a sua análise na esteira desse pensamento de Culler (1999), mas emprega os termos “ficção” e “narração” como respectivos sinônimos de “história” e “discurso”. Começando no âmbito da ficção, o autor lista quatro grandes elementos comuns a todas as narrativas: *história, personagem, espaço e tempo*. Ressalta-se, logo neste momento inicial, que esses elementos não podem ser analisados isoladamente – e esta pesquisa não tem a pretensão de fazer um estudo narratológico estrito no sentido de desmembrar cada faceta de *Westworld*. Ainda assim, é necessário debruçar-se sobre cada um dos termos e os seus respectivos pormenores.

Pode-se definir o elemento *história* remetendo a Culler (1999), que diz que ela está ligada ao conteúdo da narrativa. Ademais, a história é o que integra acontecimentos e personagens, ou melhor, aquilo que o leitor é capaz de abstrair a partir da narrativa em suas possíveis formas. Reuter (2002) subdivide o elemento em três categorias:

- a) Ações: as unidades de sentido mais básicas da história, que dizem respeito àquilo que as personagens fazem na narrativa. Reuter (2002) postula que essas ações têm naturezas e níveis de importância distintos dentro de uma história, podendo ser exteriores (acontecendo na diegese “real” da narrativa, entre as personagens) ou interiores (acontecendo somente no âmbito psicológico dessas personagens), explícitas (fáceis de identificar e compreender) ou implícitas (propositalmente difíceis de compreender) e organizadas de diversas maneiras;
- b) Sequências: unidades de análise intermediárias que são formadas pelo conjunto de ações que permeiam a narrativa. Para Reuter (2002), existem diversos modelos de sequência – e cabe ao autor escolher qual deles quer usar para contar a história. O autor cita os dois que considera mais importantes: um mais rígido, em que só há

sequência quando ocorre uma “transformação” na narrativa (como uma aventura que o protagonista vivencia, por exemplo), e um mais flexível, baseado no teatro clássico, que considera que a sequência existe quando é possível isolar unidades específicas de tempo, lugar, ação ou personagens na narrativa (ou seja, quando se pode situar a história em uma dessas unidades); e

- c) *Intriga*: a estrutura global de uma história, formada pelo encadeamento geral de ações e, por conseguinte, sequências na narrativa. Reuter (2002) cita como exemplos dois modelos de análise de intrigas: o do narratólogo soviético Vladimir Propp, que definiu trinta e uma funções internas da narrativa, e o esquema canônico da narrativa, também conhecido como esquema quinário, que implica em uma transformação interna entre o início e o fim da história (conforme citado no tópico anterior). Para o autor, no entanto, analisar a intriga nesse âmbito mais global acaba apagando a singularidade de cada narrativa.

A história e as suas três categorias constituintes são essenciais para a compreensão de *Westworld* (ou melhor, de qualquer narrativa que se queira analisar), visto que a sua composição narrativa é marcada por ações, sequências e intrigas específicas e organizadas de um modo particular ao seriado.

No que diz respeito às *personagens*, elas têm um papel fundamental na organização interna das histórias. Segundo Reuter (2002, p. 41, grifo do autor), “[elas] permitem as ações, assumem-nas, vivem-nas, ligam-nas entre si e lhes dão sentido. De certa forma, *toda história é história de personagens*”.

Assim como no seu estudo da intriga enquanto categoria da história, o autor destaca modelos de análise de outros estudiosos ao mergulhar nas personagens. Ele cita Philippe Hamon e sua proposta de categorias de critérios que as distinguem e hierarquizam “[...] por meio de seu ‘fazer’ (suas ações), de seu ‘ser’, de sua posição em determinado gênero e de como [ele] é [designado] pelo seu narrador” (REUTER, 2002, p. 41-42). De modo amplo, as categorias de Hamon – que, embora contribuam com o estudo de personagens de maneira geral, não estão dentro do escopo desta pesquisa e são usadas apenas como ilustração – dizem respeito aos papéis que essas personagens exercem nas histórias em que aparecem: de maior ou menor importância, mais ativos ou mais passivos e assim por diante.

Reuter (2002) faz ainda uma menção a Greimas e ao seu esquema actancial, que também segmenta o estudo das personagens em seis categorias. Essa segmentação remete ao modelo de Vladimir Propp, como citado acima, no sentido que acaba com a singularidade de cada obra.

O autor destaca ainda um sentido de projeção que as personagens geram nos leitores (ou, no caso de *Westworld* e outras narrativas televisuais, nos telespectadores):

[A] personagem, com efeito, é um dos elementos-chave da projeção e da identificação dos leitores. Em consequência, [ela] tem sido [tratada], como demasiada frequência, sobretudo no plano da psicologia, como se se tratasse de uma pessoa de carne e osso, esquecendo-se a análise exata de sua *construção textual* (REUTER, 2002, p. 41, grifo do autor).

De modo geral, vê-se que as personagens (da mesma forma que a história e, como é demonstrado a seguir, o espaço e o tempo) podem ser representadas de diversas maneiras em uma narrativa – tantas que não é de interesse desta pesquisa fazer um mergulho tão destrinchado e esmiuçado. Ainda assim, tal variação reafirma a importância de um estudo minimamente aprofundado nessas possibilidades e nos seus impactos em *Westworld*.

O terceiro elemento, o *espaço*, está ligado ao universo “físico” em que a narrativa se desenvolve. Reuter (2002) lista quatro eixos fundamentais de análise do elemento: primeiro, suas categorias (se correspondem ou não ao mundo real, se são mais ou menos ricas e afins); segundo, o número de lugares em que narrativa se desenvolve (um ou vários); terceiro, o modo como esses lugares são construídos (em mais ou em menos detalhes, de forma explícita ou implícita, fácil ou difícil de identificar etc.); e quarto, a importância funcional do espaço para a narrativa (se é apenas a moldura que a cerca ou se tem mais importância em dados momentos).

De acordo com o autor, “os lugares vão primeiramente *definir a fixação realista ou não realista* da história. Assim, eles podem ancorar a narrativa no real, produzindo a impressão de que refletem o não-texto” (REUTER, 2002, p. 52, grifo do autor). Para ele, o espaço é um dos procedimentos que levam à construção de um efeito real, que permite ao leitor fazer uma conexão maior ou menor com o mundo em que vive.

Por outro lado, essa construção do espaço pode ainda levar a um universo completamente imaginário, “[...] mas de maneira tão precisa, tão detalhada, tão realista, que também [os leitores chegarão] a acreditar nele, como ocorre no caso da ficção científica” (REUTER, 2002, p. 53).

Nesse sentido, pode-se dizer que o nível de detalhamento ou aprofundamento que o texto dá ao seu universo interno também influencia a experiência do leitor.

Reuter (2002) traz ainda uma lista das possíveis funções que o espaço pode exercer na narrativa, sobretudo em relação às personagens. Dentre elas, destacam-se: a descrição de personagens por metonímia (ou seja, quando o espaço que elas habitam na história indica *quem* ou *o que* elas são); prenúncios do que está para acontecer (quando o próprio cenário “aponta” para o que vem por aí); a separação de personagens em campos antagônicos, sejam eles concretos ou simbólicos; e a criação de mecanismos que facilitam ou barreiras que impedem as ações dessas personagens. Em *Westworld*, todas essas funções podem ser observadas em maior ou menor escala no parque que leva o mesmo nome da série. Portanto, a gama de possibilidades ligadas ao espaço na narrativa merece ser destacada para análise.

Para estudar o quarto elemento, o *tempo*, parte-se de três eixos que Reuter (2002) considera fundamentais: primeiro, as categorias do tempo, como a sua natureza (divisão em minutos, horas, dias e assim por diante) e o seu impacto sobre a história e as personagens; segundo, o modo como o tempo é construído (detalhado ou vago, facilmente identificável pelo leitor ou embaralhado); e terceiro, a importância funcional desse elemento na narrativa (se ele é uma mera moldura ou se tem maior grau de importância).

O autor traz que “as indicações do tempo contribuem, em primeiro lugar, para *fazer a fixação realista ou não realista* da história” (REUTER, 2002, p. 56, grifo do autor). Isso cria uma ligação indissociável com o espaço, elemento listado logo acima, visto que o tempo é mais um procedimento que corrobora a construção do efeito real pelo leitor.

No entanto, nem toda narrativa tem compromisso com esse realismo: alguns textos podem “[...] construir um tempo imaginário, mas de maneira tão precisa, que o leitor logo a aceita [...]” (REUTER, 2002, p. 57), como acontece com frequência em obras de ficção científica, enquanto outros “[embaralham] as categorias e as referências, mesmo que estas se refiram ao nosso universo [...]” (REUTER, 2002, p. 57). Este segundo exemplo é visto em *Westworld*, uma vez que o tempo no seriado de fato é embaralhado.

Reuter (2002) também lista algumas funções possíveis para o tempo na narrativa: ele qualifica lugares, ações e personagens, estrutura e distingue grupos de personagens, marca as etapas da vida, facilita, dificulta ou determina as ações (como faz o espaço) e contribui para a

dramatização da narrativa como um todo. Mais uma vez, essas funções estão presentes em maior ou menor medida em *Westworld* e, portanto, merecem ser investigadas.

Cabe dizer ainda que Reuter (2002) vai além dos elementos citados acima e delinea mais categorias e subcategorias propostas por outros estudiosos. No entanto, tais modelos, categorizações e subcategorizações não são abordados a fundo nesta pesquisa, que se detém especificamente no estudo das definições do próprio Reuter (2002), de Ricoeur (1994) e dos demais autores já citados.

Os quatro elementos explorados até o momento se encontram no âmbito da ficção (ou história, segundo a terminologia de Culler) e podem facilitar a leitura e a compreensão da narrativa em *Westworld* em um sentido mais geral ao longo da primeira temporada. Contudo, como dito no início desta seção, existe outro âmbito: o da narração, ou do discurso, que tem a ver com a forma com que a narrativa é organizada. Ele também inclui uma série de outros elementos, dentre os quais os mais relevantes para esta pesquisa são os *níveis* e o *tempo na narração*.

Os *níveis* da narração estão ligados primordialmente às *narrativas encaixadas*, ou seja, aquelas que integram outras narrativas dentro de si. Reuter (2002, p. 85) afirma que, nesses casos, “[...] no centro de uma intriga englobante, uma ou várias personagens passam a narrar uma ou várias histórias que elas escrevem, contam ou imaginam”.

Há outro nível, o da metalepse, que é representado pela ultrapassagem da barreira entre a narração e a ficção, como quando “[...] o narrador *exterior à ficção* pode, em dado momento, intervir na ficção como se estivesse no mesmo nível das personagens” (REUTER, 2002, p. 86, grifo do autor). Contudo, ele não representa um elemento importante na análise que esta pesquisa se propõe a fazer de *Westworld*.

O segundo elemento – ou melhor, conjunto de elementos – se liga ao *tempo na narração*. Vale ressaltar que esse tempo na narração é diferente do tempo na ficção, visto que este está ligado ao conteúdo, enquanto aquele se detém à forma da narrativa. Reuter (2002) distingue quatro noções separadas que podem contribuir com a análise: *momento*, *velocidade*, *frequência* e *ordem*.

A noção de *momento* está associada ao momento em que se conta a história em relação ao momento em que ela supostamente acontece. Essa noção se divide em três: a) narração ulterior, quando se narra uma história que já aconteceu; b) narração simultânea, quando se narra uma

história enquanto ela acontece; e c) narração anterior, na qual se narra uma história que ainda vai acontecer.

A noção de *velocidade* está associada à relação entre a duração da história (em termos de horas, dias, meses e assim por diante) e a duração da narração em si (ou melhor, da passagem no texto em termos de linhas, páginas, episódios e afins). Ela é segmentada em duas partes: a) aceleração, quando o tempo da narrativa se comprime para que mais ações aconteçam; e b) desaceleração, quando o tempo se prolonga para que certas ações recebam mais destaque.

A noção de *frequência* tem a ver com o número de vezes que determinados acontecimentos se produzem na ficção e o número de vezes que eles são narrados. Essa relação pode ou não ser de igualdade e se divide em três modos: a) o singulativo, que ocorre quando a narrativa conta uma vez aquilo que aconteceu uma única vez; b) o repetitivo, que ocorre quando a narrativa conta *n* vezes algo que aconteceu somente uma vez; e c) o iterativo, que por fim ocorre quando a narrativa conta uma só vez algo que aconteceu *n* vezes.

Dentre esses três modos, cabe destacar o singulativo, sobre o qual Reuter (2002) afirma:

Esse procedimento, mais raro, costuma ser reservado mais à pesquisa de efeitos específicos: a marcação da angústia com a repetição de elementos inquietantes ou o crescimento da loucura em uma personagem que repete as mesmas ações e acredita ser a repetição dos mesmos acontecimentos (REUTER, 2002, p. 91-92).

Esse modo merece destaque, pois, como há de ser mostrado no capítulo analítico, é constante em *Westworld*.

Por último, a noção de *ordem* está ligada à relação entre o que acontece na ficção e a ordem com que esses acontecimentos são narrados. Nesse quesito, Reuter (2002) postula que poucas são as narrativas que seguem a ordem cronológico-lógica da ação. Para ele, a maioria das narrativas “[...] modifica, mais ou menos frequentemente, a ordem da aparição dos acontecimentos. Essas anacronias narrativas vão permitir a produção de certos efeitos e a relevância de certos fatos” (REUTER, 2002, p. 93).

Ainda nessa discussão, o autor define dois tipos de anacronias, as quais podem ser objetivas (facilmente identificáveis) ou subjetivas (incertas): a) a anacronia por antecipação, também chamada de catáfora ou prolepse, consiste em trazer acontecimentos antes que eles aconteçam na narrativa de fato; e b) a anacronia por retrospecção, mais conhecida como

*flashback* ou analepse, se trata de trazer acontecimentos depois que eles já ocorreram – mas com valor explicativo e com o objetivo de “esclarecer o passado de uma personagem, contar [algo] que a precedeu, narrar aquilo que um protagonista de certa história viveu enquanto acompanhávamos outras personagens [...]” (REUTER, 2002, p. 95).

A esse respeito, cabe fazer uma breve menção a Bennett e Royle (2011). Em seu estudo de elementos de narrativas, os autores citam alguns em comum aos listados por Reuter (2002), o que volta a tocar na sua relação com o tempo. Para eles, as narrativas também “[...] invariavelmente envolvem aquilo que o narratólogo Gérard Genette denomina anacronias – flashbacks, avanços no tempo (ou prolepses), a desaceleração ou a aceleração de eventos e outras distorções da sequência do tempo linear” (BENNETT; ROYLE, 2011, p. 54, tradução nossa).<sup>7</sup>

Em suma, todos os elementos designados nesta seção do capítulo – nos âmbitos da ficção (história, personagens, espaço e tempo) e da narração (níveis e tempo) – estão presentes em *Westworld*, seja em maior ou menor escala, como traz a análise desta pesquisa. Juntamente aos seus pormenores, eles guiarão o estudo da composição da narrativa labiríntica do seriado, em particular em sua primeira temporada.

Contudo, antes de partir para a análise propriamente dita, é preciso passar pela televisão, pela complexidade narrativa em produções televisivas e especificamente pelo canal HBO, entendendo como a narrativa de *Westworld* se constitui não de maneira abstrata, mas histórica e materialmente conectada a um certo modo de produção e consumo da televisão.

Esse mergulho servirá de base para se compreender de que modo os fatores e os contextos ligados à TV contribuíram para a produção de séries complexas e narrativas labirínticas, como é o caso de *Westworld*. Por último, indica-se que, aqui, “televisão” é entendida como uma forma cultural, usando o termo que Williams (2016) emprega no livro *Televisão: tecnologia e forma cultural* – para superar uma visada desse meio de comunicação apenas como tecnologia e apreendê-lo nas relações com a sociedade, com a história e, sobretudo, com a cultura em suas formas de vida.

---

<sup>7</sup> No original: “But narratives also invariably involve what the narratologist Gérard Genette has called anachronisms – flashbacks, jumps forwards (or prolepses), the slowing down and speeding up of events and other distortions of the linear time-sequence”.

### 3 TELEVISÃO, COMPLEXIDADE NARRATIVA E HBO

A história humana está repleta de inovações nos modos de narrar: a tradição oral na Grécia Antiga, a invenção da imprensa por Gutenberg no século XV, o início e a popularização da produção de obras literárias impressas, a invenção do aparelho de rádio no século XIX, o advento do cinema no fim da década de 1890 (pelos irmãos Lumière) e da televisão no início do século XX (embora haja registros que datam ainda de meados do século anterior) e, finalmente, a criação da internet. Alguns desbancaram outros em termos de recursos tecnológicos e/ou popularidade, mas não se pode pensar em termos lineares e de evolução – pois cada nova forma cultural insere novos modos de contar histórias dentro das matrizes já estabelecidas.

É o caso da televisão. Embora ela tenha passado por diferentes fases ao longo das décadas e venha apresentando números de audiência em declínio, é seguro afirmar que ainda tem uma relevância indiscutível como meio de comunicação e forma cultural. De fato, a quantidade cada vez maior de maneiras diferentes de consumir televisão permite arriscar dizer que ela nunca foi *tão* assistida, como por plataformas de *streaming*, por meio de sites da internet, como o YouTube, pelo download de conteúdo por *torrent* (muitas vezes ilegal, mas ainda considerável) e diversos outros.

Ademais, a continuada relevância da TV no cotidiano coletivo pode ser vista em estatísticas. A edição mais recente da Pesquisa Brasileira de Mídia (PBM), divulgada em 2016 pela Secretaria Especial de Comunicação Social (Secom) da Presidência da República, indica que 77% dos brasileiros veem televisão todos os dias da semana. O levantamento aponta que o consumo médio diário de segunda a sexta-feira na época era de três horas e 21 minutos, além de mostrar que nove de cada dez entrevistados mencionaram a televisão como o seu primeiro ou segundo veículo favorito durante a condução da pesquisa. Algo semelhante acontece nos Estados Unidos, principal produtor e exportador de produtos audiovisuais do mundo: relatórios periódicos da mediadora de dados de consumo norte-americana Nielsen apontam que, embora realmente esteja perdendo espaço aos poucos para outras mídias (como os *smartphones*), a TV continua dominando os hábitos da população. No país, o tempo médio de consumo diário no ano de 2019 foi de três horas e 58 minutos. Essas informações atestam o poder continuado da televisão.

Esse histórico é breve e não é de interesse desta pesquisa fazer um mergulho mais extenso, e sim focar na emergência de um certo modo de produzir televisão que chama atenção para suas especificidades narrativas – particularmente daquilo que se convencionou como “complexidade narrativa”. Nesse sentido, não se deve ainda tomar essa complexidade como um dado, nem como algo a ser confirmado por este trabalho, e sim uma percepção com a qual se busca dialogar.

### **3.1 Complexidade narrativa, TV de qualidade e mais conceitos ligados à produção televisiva**

Uma importante referência para se avançar na discussão sobre televisão é a obra *Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling*. Nela, Jason Mittell (2015) situa em meados do século XX os primórdios do modelo de produção de TV norte-americano como é conhecido na atualidade: aquele que adquiriu um lugar de excelência, de fonte de inspiração e de base de imitação para tantos outros países do mundo. Para o autor, no entanto, durante muito tempo as produções televisivas seguiram formatos episódicos e menos serializados, ou seja, com pouca sequencialidade de conteúdo. Nos anos 1970, as únicas exceções a essa regra eram as *soap operas*, novelas exibidas no horário da tarde e que chegavam a ficar anos ou décadas no ar.

Até esse momento, Mittell (2015) considera que não havia de fato o que ele caracteriza como uma “complexidade narrativa” na produção e no consumo de televisão. O cenário só começou a mudar no fim dos anos 1990 e no início do novo milênio, época que o mesmo autor denomina “era da complexidade narrativa” (MITTELL, 2012, p. 31) no artigo “Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea”. Isso se evidenciou por meio de séries como *Arquivo X* (1993-2002; 2016-2018), *Família Soprano* (1999-2007) e *Lost* (2004-2010), que demandavam certa fidelidade por parte do público e eram marcadas por traços de experimentação e inovação narrativas.

Mittell (2012, p. 36) busca conceituar essa complexidade em um nível mais básico como a “[...] redefinição de formas episódicas sob a influência da narração em série – não é necessariamente uma fusão completa dos formatos episódicos e seriados, mas um equilíbrio volátil”. Isso mostra que até o ato de *definir* “complexidade narrativa” é delicado. Para que se considere determinado programa de fato complexo, é preciso analisar elementos que vão além da

simples serialidade ou sequencialidade de episódios ou capítulos: o entrelaçamento de tramas (que colidem e coincidem umas com as outras), o uso de técnicas e formas inovadoras de contar histórias, as quais causam estranhamento e confusão no espectador, e assim por diante.

Todavia, a discussão de complexidade narrativa é extensa e deve partir de outro conceito, ao qual está intimamente ligado: o de “televisão de qualidade” na ficção seriada, seguindo padrões de Hollywood. Kim Wilkins (2019), no artigo “These violent delights: navigating *Westworld* as ‘quality’ television”, postula que o termo é usado para descrever produções televisivas norte-americanas “[...] que apresentam características típicas de modalidades artísticas ‘superiores’, como literatura e cinema, e portanto são consideradas mais valiosas do ponto de vista cultural do que programas televisivos feitos para as massas” (WILKINS, 2019, p. 24, tradução nossa).<sup>8</sup> A autora afirma ainda que o conceito por trás do termo muda de acordo com o contexto, o qual está passível de mudanças. Ela traz:

Como muitos teóricos admitem, o termo televisão “de qualidade” é problemático. Visto que as delineações de “qualidade” costumam ser baseadas na exclusão como forma de diferenciação entre esses programas daqueles da televisão “comum”, não se pode construir um *corpus* em torno de um termo impreciso. [...] deve-se notar que “televisão de qualidade” descreve diversos tipos de programas, o que depende do período e dos contextos nacional e cultural (WILKINS, 2019, p. 26-27, grifo nosso, tradução nossa).<sup>9</sup>

Vale lembrar que o termo “televisão de qualidade” não foi cunhado por Wilkins (2019) ou mesmo com *Westworld* em mente, mas sim pensando em uma produção mais ampla, tanto da HBO, como de outros canais. Nesse sentido, a menção à série aqui apenas mostra a conexão dela com esse contexto.

Ademais, é importante dizer também que a visão da autora não é necessariamente corroborada por outros estudiosos – muitos dos quais dão a “televisão de qualidade” definições parecidas, mas não idênticas. É o caso do já citado Mittell (2012), de Melanie Bourdaa (2011) no artigo “Quality television: construction and de-construction of seriality”, e de Avi Santo (2008),

<sup>8</sup> No original: “[...] programmes that exhibit characteristics found in ‘higher’ arts, such as literature and cinema, and are thus considered more culturally worthwhile than their mass-appeal television counterparts”.

<sup>9</sup> No original: “The term ‘quality’ television is, as many scholars concede, problematic. As delineations of ‘quality’ tend to be based on exclusion as a means of differentiating these programmes from ‘regular’ television, it is an imprecise term around which to build a corpus. [...] it must be noted that ‘quality television’ refers to several types of programmes dependent on the period, and national and cultural context under consideration”.

no texto “Para-television and discourses of distinction: the culture of production at HBO”. De modo geral,

A noção de televisão de qualidade está associada à implementação de três inovações que mudaram o contexto televisual no início dos anos 2000 [nos Estados Unidos e, por consequência, no mundo]: a delimitação de novas regras na produção televisiva, o surgimento de canais a cabo e a evolução do uso das tecnologias em práticas culturais (BOURDAA, 2011, p. 33, tradução nossa).<sup>10</sup>

Essa constatação (que, nesse caso, é sim compartilhada pelos autores citados) atesta a alteração na forma de se produzir e consumir televisão, especificamente na virada dos anos 1990 para a década de 2000. Foi essa mudança que deu origem a uma nova “cultura das séries”, como conceitua Marcel Silva (2014) em seu artigo “Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade”.

Desde o seu surgimento, essa cultura das séries foi marcada por alguns pontos que os estudos supracitados também indicam de forma consistente. A televisão de qualidade, como eles declaram, se difere da televisão “comum” em relação a critérios específicos: ela deve rever modelos de produção e consumo clássicos e ter aspirações cinematográficas em relação à estética e à forma de contar histórias. Em suma, televisão de qualidade seria aquela que abre espaço a uma complexidade narrativa jamais vista antes na mídia.

Ainda de acordo com Bourdaa (2011), a televisão de qualidade se faz muito mais presente em canais fechados do que nos abertos. E isso se dá por motivos simples:

[...] é fácil compreender o desenvolvimento da televisão de qualidade em canais a cabo: as séries não dependem da audiência e os *showrunners* e produtores têm mais liberdade de criar narrativas complexas e arcos narrativos envolventes. Canais a cabo sempre encomendam temporadas inteiras, que costumam ter 13 episódios, incluindo o piloto, enquanto canais abertos encomendam os 13 primeiros e só compram os nove restantes se o programa fizer sucesso em termos de audiência (BOURDAA, 2011, p. 34, grifo nosso, tradução nossa).<sup>11</sup>

<sup>10</sup> No original: “The notion of Quality Television is particularly linked to the implementation of three novelties that has changed the televisual landscape in the early 2000s: the setting of new rules in television production, the apparition of cable channels and the evolution of the use of new technologies in cultural practices”.

<sup>11</sup> No original: “[...] the development of Quality Television on cable channels is easily understandable: series are not under the audience diktat and showrunners and producers have more freedom to create complex narratives and

Para a autora, a inexistência de uma preocupação excessiva com os números de audiência concede tamanha liberdade criativa aos *showrunners* (funções que, a na maioria das vezes, englobam os criadores, produtores e/ou roteiristas de uma série) que eles são capazes de criar suas narrativas complexas e serializadas “[...] sem o medo constante do cancelamento [...] pelo menos não antes da conclusão de determinada temporada” (BOURDAA, 2011, p. 35, tradução nossa).<sup>12</sup>

Essa diferença, que diz respeito ao modelo de negócio adotado por cada tipo de canal, também é o foco de Santo (2008). Ele realiza uma análise da cultura de produção da HBO, um dos principais polos e expoentes dessa noção de TV complexa e/ou de qualidade no cenário norte-americano (e, por consequência, mundial).

A HBO foi inaugurada nos Estados Unidos em 1972 e, nos seus primórdios, destinava mais tempo de programação à transmissão de conteúdo de outros estúdios do que às suas produções próprias. Wilkins (2019) identifica que esse cenário se inverteu gradualmente ao longo das décadas seguintes, quando o canal passou a investir mais no lançamento de seus programas originais – com uma ênfase a partir de 1997, ano da transmissão inicial do drama *Oz* (1997-2003). Já a partir desse momento de transformação, suas produções foram marcadas por algumas características que as distinguiam daquilo que era oferecido pelos concorrentes abertos. Dentre essas características, destacam-se os altos valores de produção e a construção de narrativas complexas. Essa conjuntura transformou a HBO em pioneira no que Santo (2008) denomina “para-televisão”:

[...] o lugar histórico que a HBO ocupa no contexto televisual gerou uma série de demandas e tensões institucionais que contribuíram com o tipo de conteúdo que ela produz e as estratégias de divulgação que usa [...]. Sendo assim, a HBO não se caracteriza como produtora de programação televisiva no sentido tradicional, típico da TV aberta [...], e nem de programação “não televisiva”, e sim, como eu defendo, como produtora de para-televisão, a qual imita e modifica formas televisivas consagradas (SANTO, 2008, p. 19, tradução nossa).<sup>13</sup>

---

engaging story arcs. Cable channels always order a full season, often 13 episodes including the pilot, whereas networks first order 13 episodes and then if the show is a success in terms of audience number, they order the back nine episodes to complete the season”.

<sup>12</sup> No original: “[Showrunners] won’t fear constant cancellation [...] at least for a whole season”.

<sup>13</sup> No original: “[...] HBO’s historical position within the televisual landscape has produced a set of institutional imperatives and tensions that have greatly contributed to the types of programming it produces and the marketing campaign it runs [...]. The end result for HBO is neither television in the traditional network era sense of the word

Isso é evidenciado não apenas pela já citada *Família Soprano* (1999-2007), mas também por *A Sete Palmas* (2001-2005), *Game of Thrones* (2011-2019), *The Leftovers* (2014-2017) e, claro, *Westworld* (2016-presente): exemplos elogiados pelo público e pela crítica especializada pelas suas respectivas qualidades estéticas e narrativas.

De acordo com Santo (2008), determinadas características possibilitadas pela nova cultura das séries de fato levam à construção de narrativas complexas na televisão. Ainda tomando a HBO como exemplo, o autor cita a existência de protagonistas moralmente ambíguos (e até vilanescos, em determinados casos), a liberdade criativa concedida aos *showrunners* e o próprio modelo de negócio dos canais a cabo – que, como dito anteriormente, não dependem de verba publicitária e, portanto, têm mais autonomia na escolha dos formatos da sua programação (o que, atesta o autor, afeta inclusive a *forma* de contar histórias).

As noções de “qualidade” e “exclusividade” que a HBO passa ao público por meio do seu conteúdo são uma espécie de capital cultural, que serve como moeda de troca e leva mais telespectadores à assinatura do canal. Nessa perspectiva, cabe notar que a HBO ressignificou o termo “qualidade”:

[...] hoje, “qualidade” dá uma ideia de distinção entre a HBO e outros canais de TV. Ela é marcada principalmente pelo acesso exclusivo e pelo capital cultural que os assinantes recebem, os quais, por sua vez, os separam da massa, que tem que se contentar com a “TV comum” (SANTO, 2008, p. 32, tradução nossa).<sup>14</sup>

Nessa mesma linha de pensamento, Wilkins (2019) também explora a ressignificação do termo. Para ela, “a HBO não busca seguir os padrões vigentes de televisão ‘de qualidade’, e sim redefinir o significado de ‘qualidade’ e ‘televisão’” (WILKINS, 2019, p. 39, tradução nossa).<sup>15</sup>

---

[...] nor ‘not television,’ but, as I will demonstrate, the production of para-television, which purposely relies on mimicking and tweaking existing and recognizable TV forms”.

<sup>14</sup> No original: “[...] ‘quality’ now denotes a distinction between HBO and other television networks, which is primarily marked by the exclusive access and cultural capital subscribers receive, which in turn, separates them from the masses who must settle for ‘must see TV’”.

<sup>15</sup> No original: “HBO does not strive to adhere to current standards of ‘quality’ television, but to redefine what “quality” and ‘television’ are”.

Essa ideia de exclusividade garantida pelo capital cultural pode ser bem resumida no slogan mais famoso da HBO, “It’s not TV. It’s HBO” (“Não é TV. É HBO”, em tradução livre), utilizado entre 1996 e 2009 e que passa a mensagem de que o seu conteúdo é efetivamente superior ao dos concorrentes. Além disso, ainda sobre o capital cultural, Santo (2008) remete a Pierre Bourdieu, que afirma que ele dá ao consumidor acesso a um conhecimento que lhe confere certo status elevado na sociedade.

No que tange às mudanças no consumo de TV, sobretudo da chamada “televisão de qualidade”, nota-se que o advento constante de novos recursos tecnológicos à disposição do telespectador (tais como citados no início deste capítulo) possibilitou não só maior controle sobre as práticas de *como* e *quando* consumir, mas também aumentou a própria participação do público nos mundos diegéticos das suas séries favoritas – principalmente através da internet.

É nesse sentido que Marcel Silva (2014) estuda o conceito de “teleparticipação”, cunhado por Sharon Marie Ross (2008). O autor afirma:

[...] há diferentes maneiras de se garantir o engajamento do público com a série através da internet, o que permite a Ross (2008, p. 6) dizer que “a experiência das pessoas em assistir e fazer televisão hoje é cada vez mais inseparável da teleparticipação (seja ela literal ou conceitual)”. Segundo a autora, o que ela chama de teleparticipação é exatamente a atividade *online* de interagir com a TV, e ocorre através de estratégias de convite do próprio programa em direção a seu público (SILVA, 2014, p. 248-249, grifo do autor).

Essa teleparticipação pode ser, portanto, tanto condição como consequência para o consumo de narrativas televisivas complexas. A experiência do público não acaba quando o episódio ou a temporada chega ao fim: ela ganha sobrevivência (ou uma nova vida completa) em fóruns de discussão, sites do modelo *wiki* e outros meios. A esse respeito, Silva (2014) elabora:

Para cada série de televisão bem-sucedida, há um sem número de comunidades virtuais que agregam os fãs, de diferentes localidades e matrizes culturais, em torno da troca de informações, experiências e outras práticas participativas, como a criação de *fan-art*, *fanfiction* e *fanfilm*, obras pictóricas, literárias e audiovisuais feitas e divulgadas pelos fãs. Com a facilidade de acesso propiciado pelo digital, que, além disso, permite assistir aos episódios para além do fluxo televisivo, os fãs passam a demonstrar um conhecimento amplo sobre os modos de encenação, os diálogos, a caracterização dos

personagens, o desenvolvimento das tramas e a montagem das cenas (SILVA, 2014, p. 248, grifo do autor).

Nesse novo contexto, alguns autores chegam a propor uma distinção entre o “fã” e o “telespectador casual”.<sup>16</sup> Para eles, enquanto o telespectador casual enxerga na TV uma mera forma de distração, o fã é um receptor mais ativo no consumo televisivo. E isso se dá por três motivos, de acordo com Henry Jenkins (2006), conforme citado por Bourdaa (2011, p. 38): a recirculação, a participação e as comunidades virtuais (a exemplo dos fóruns de discussão).

Essa imersão nas produções de televisão pelo público tem mais uma definição, dessa vez de acordo com Mittell (2015): o *forensic fandom* (algo como “fã-clubes forenses”, em tradução livre, embora a expressão *fandom* seja bastante utilizada em português). O autor afirma que, ao mergulhar em séries complexas, os espectadores “[...] são atraídos por uma diegese cativante (assim como qualquer história eficaz) e se concentram nos processos discursivos da narrativa necessários para alcançar a complexidade e o mistério de dado programa” (MITTELL, 2015, p. 58, tradução nossa).<sup>17</sup>

Nesse sentido, o *forensic fandom* transformaria os espectadores naquilo que Mittell (2015, p. 58) denomina “narratólogos amadores”, que se atentam a repetições e violações em convenções narrativas, criam cronologias próprias e até são capazes de flagrar inconsistências na continuidade de episódios e séries completas. Em poucas palavras, o *forensic fandom* remete à prática de destrinchar cada elemento de uma série, seja dentro ou fora dela. Isso leva a uma *nova* cultura: a “cultura de convergência”, termo cunhado por Henry Jenkins (2006) e estudado a fundo por Bourdaa (2011). A autora defende:

Pode-se dizer que a implementação de novas tecnologias nas práticas culturais e televisuais dos fãs acelerou a normalização da complexidade narrativa e de programas serializados [...] Inclusive, agora que os fãs sabem tirar proveito dessa convergência

<sup>16</sup> Embora Bourdaa (2011) e outros autores proponham a distinção, esta pesquisa não se compromete a assumi-la – e sim a cita como mero exemplo.

<sup>17</sup> No original: “In consuming such series, viewers find themselves both drawn into a compelling diegesis (as with all effective stories) and focused on the discursive processes of storytelling needed to achieve each program’s complexity and mystery”.

tecnológica e da “cultura de convergência”<sup>18</sup> (Jenkins, 2006), a serialidade é cada vez mais desconstruída e desmaterializada (BOURDAA, 2011, p. 37, tradução nossa).<sup>19</sup>

Ainda nesse sentido, Bourdaa (2011) aponta para a dinâmica interna no contexto televisivo moderno: enquanto os produtores cada vez mais constroem narrativas complexas, os fãs utilizam das novas tecnologias e ferramentas (como plataformas de *streaming* e serviços por assinatura) para não só acompanhá-las, mas também decifrar arcos narrativos e desconstruir universos diegéticos de seu interesse. Essa discussão, por sua vez, abre caminho para um novo conceito relevante: o “labirinto narrativo” (ou a “narrativa labiríntica”).

### 3.2 O labirinto narrativo (ou a narrativa labiríntica)

Em poucas palavras, “narrativas labirínticas” são aquelas que o telespectador precisa acompanhar com afinco para compreender a história que está sendo contada como um todo. O conceito não se aplica exclusivamente à televisão, mas é nesse sentido que é abordado por Glòria Salvadó Corretger e Fran Benavente Burian (2011). No artigo “La imagen-laberinto en la ficción televisiva norteamericana contemporánea: series de tiempo y mundos virtuales”, os autores enxergam como uma figura da ficção audiovisual contemporânea, trazendo como exemplos as séries *Lost* (2004-2010), *Heroes* (2006-2010), *24 Horas* (2001-2010) e afins. Eles declaram:

Tentamos pensar [no labirinto] como um paradigma que se desenvolve como motivo, mas também – e sobretudo – como estrutura narrativa, projeção discursiva e, por fim, como forma emblemática da construção do mundo fictício e da situação do espectador na produção televisiva e cinematográfica atual. Desse ponto de vista, surgem no labirinto questões centrais, como a fragmentação irresolúvel do sujeito, o gosto pela complexidade narrativa, a inconsistência da realidade com a subsequente desmaterialização dos corpos que habitam ou a autorreferencialidade do dispositivo funcional, condenado a construir o mecanismo para a jornada eterna do espectador, cuja

---

<sup>18</sup> Também não é de interesse desta pesquisa estudar a “cultura de convergência” a fundo. Mais uma vez, a ideia é citada como mero exemplo.

<sup>19</sup> No original: “It can safely be said that the implementation of new technologies in fans’ cultural and televisual practices have accelerated the normalization of narrative complexity and serialized shows in the United States and legitimated this new genre. In fact, now that fans know how to benefit from technological convergence and from ‘convergence culture’ (Jenkins, 2006), seriality is often deconstructed and de-materialized”.

resolução está exposta no seu próprio planejamento (CORREYGER; BURIAN, 2011, p. 45, tradução nossa).<sup>20</sup>

Para os autores, essa “fragmentação irresolúvel do sujeito” seria uma implicação de narrativas televisivas da atualidade. Sendo assim, *Westworld* é, como já afirmado neste capítulo, um bom exemplo desse tipo de narrativa: a série apresenta elementos que a enquadram não apenas nesse contexto labiríntico, mas também nos conceitos listados previamente (sobretudo a complexidade narrativa).

Isso é explorado por Sílvia Antonio Luiz Anaz (2018), que no artigo “Construindo séries de TV complexas: a concepção diegética de *Westworld*” estuda a concepção diegética da série no cenário televisivo em que ela é produzida. Ele resume: “A narrativa é construída a partir de múltiplas tramas que coincidem, convergem, se entrelaçam e colidem entre si” (ANAZ, 2018, p. 6).

Sobre esse entrelaçamento, cabe retomar Wilkins (2019, p. 24, tradução nossa),<sup>21</sup> que afirma que “[...] a série traz tramas cruzadas e interligadas que, juntas, criam uma estratégia narrativa complexa [...]”. A autora elabora esse argumento citando o exemplo da personagem Dolores Abernathy (interpretada pela atriz Evan Rachel Wood), cujo arco narrativo na primeira temporada consiste em justamente encontrar o centro de um labirinto metafórico – o qual permitirá que ela adquira consciência e, de certo modo, evolua.

Esse labirinto se aplica não somente à trajetória de Dolores e outras personagens (como será explorado no capítulo seguinte desta monografia), mas também à jornada na qual o próprio telespectador precisa embarcar para compreender a narrativa. Como Wilkins (2019, p. 33, grifo do autor, tradução nossa)<sup>22</sup> postula, “assim como a busca de Dolores pelo centro do labirinto forma o arco narrativo da temporada, o espectador precisa montar as peças do enredo labiríntico de *Westworld* para formar uma imagem completa”.

---

<sup>20</sup> No original: “Intentamos pensarlo, entonces, como un paradigma que se desarrolla como motivo, pero también, y sobre todo, como estructura narrativa, proyección discursiva y ulteriormente como forma emblemática de la construcción del mundo ficticio y de la situación del espectador en la producción televisiva y cinematográfica actual. Desde este punto de vista, en el laberinto se declinan cuestiones clave como la fragmentación irresoluble del sujeto, el gusto por la complejidad narrativa, la inconsistencia de la realidad con la subsiguiente desmaterialización de los cuerpos que la habitan o la autorreferencialidad del dispositivo ficcional, abocado a construir un mecanismo para el periplo eterno del espectador cuya resolución está expuesta en su propio planteamiento”.

<sup>21</sup> No original: “[...] the series employs intersecting and intertwined plotlines that together create a complex narrative strategy [...]”.

<sup>22</sup> No original: “Just as Dolores’ quest to find the centre of the maze forms the season’s arc, the spectator is asked to gradually piece together the elements of *Westworld*’s labyrinthine plot to form a complete picture, even if it is implied that subsequent series will drastically alter or expand what we believe the picture to represent”.

E o conceito do labirinto tem ainda uma ligação próxima com o sentido temporal de *Westworld*. Isso fica mais evidente em dois momentos: quando o seu significado é revelado (tanto para as personagens, como para os telespectadores) e quando se descobre que a narrativa é marcada não apenas por uma, mas duas linhas temporais (e, em determinados momentos, mais de duas), principalmente na temporada inaugural. Nesse sentido, Anaz (2018) aponta:

Como tal evidência [de que há duas linhas temporais distintas] só aparece no episódio final da primeira temporada, ela provoca mudanças substanciais na interpretação de acontecimentos anteriores, instigando o espectador a revê-los – num mecanismo similar ao adotado por outras séries com complexidade narrativa, como *Lost* (ANAZ, 2018, p. 7, grifo do autor).

Essa revelação força não só as personagens, mas o próprio espectador a “viajar no tempo” e refletir sobre a sua experiência com os episódios, que de certo modo se torna fragmentada. Nesse mesmo percurso lógico, Corretger e Burian (2011) afirmam:

Por isso, é necessário remeter a um conjunto de séries de estrutura complexa que incorporam uma narrativa absolutamente fragmentada e criptografam suas chaves discursivas em viagens no tempo [...] ou os personagens são capazes de viajar no tempo ou a própria narrativa leva a deslocamentos temporais constantes entre presente, passado e, inclusive, futuro (CORRETERGER; BURIAN, 2011, p. 47, tradução nossa).<sup>23</sup>

É interessante ainda citar, mesmo que brevemente, que a narrativa labiríntica se faz presente também em produções cinematográficas que, em certa medida, poderiam ser consideradas complexas se analisadas sob a ótica de parâmetros citados neste capítulo e no anterior – como questões ligadas à ordem temporal dos acontecimentos internos da história e às sensações de estranhamento e confusão que as maneiras de contar tal história causam no espectador. Um dos principais exemplos de cineastas que utilizam de tais recursos complexos é Christopher Nolan, irmão de Jonathan Nolan (o cocriador e *showrunner* de *Westworld* em

---

<sup>23</sup> No original: “Para ello es necesario referirse a un conjunto de series de estructura compleja que incorporan una narrativa absolutamente fragmentada y cifran sus claves discursivas en viajes en el tiempo [...] o bien los personajes tienen la capacidad de viajar en el tiempo, o bien el propio relato efectúa desplazamientos temporales constantes entre presente, pasado e, incluso, futuro”.

conjunto com a esposa, Lisa Joy). Inclusive, os irmãos colaboram frequentemente em filmes: Jonathan roteirizou *Amnésia* (2000) a partir do seu próprio conto “Memento Mori” (que seria publicado apenas em 2001, após o lançamento do longa) e corroteirizou *Interestelar* (2014), ambos dirigidos por Christopher e marcados por questões ligadas ao tempo.

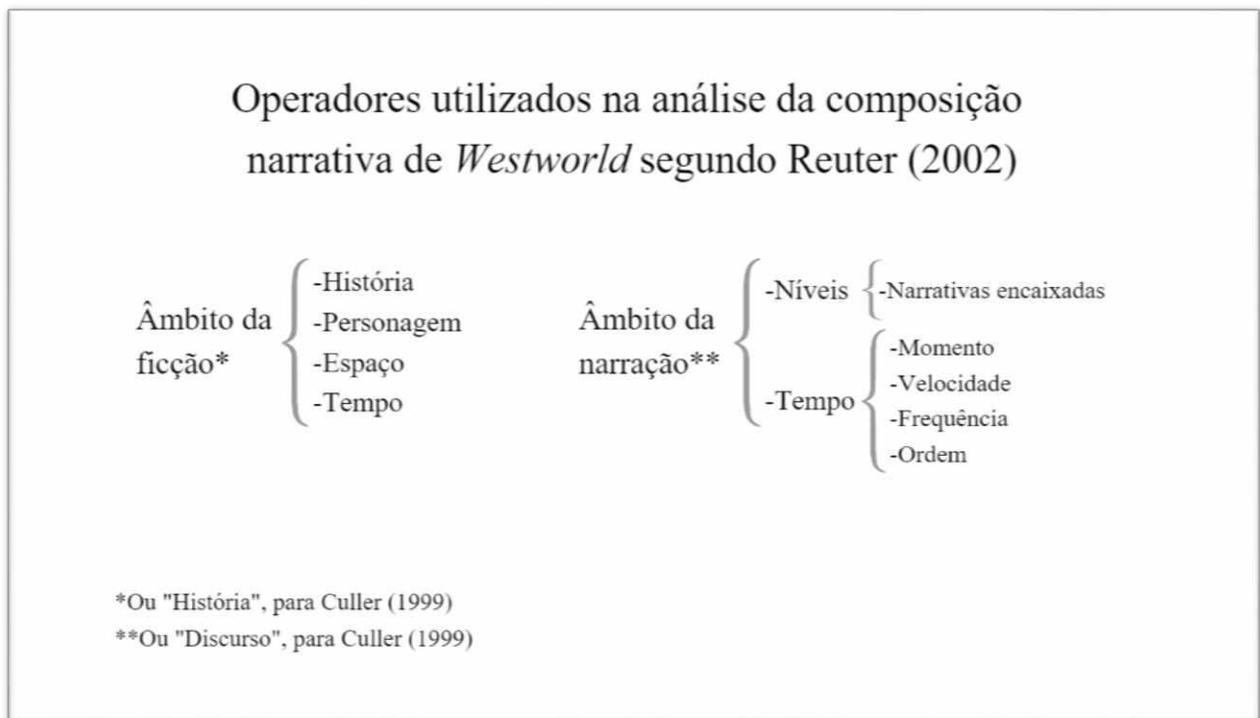
Em conclusão, os conceitos explorados neste capítulo, como complexidade narrativa e televisão de qualidade, ajudam a compreender a narrativa não apenas como fenômeno textual, mas também como fenômeno cultural, perspectiva com a qual o mergulho em *Westworld* desta pesquisa pretende dialogar. Tais conceitos atestam a relevância do aprofundamento nos aspectos que compõem a sua narrativa e a produção de sentidos que eles permitem, uma vez que ela não se dá em tempos e espaços de maneira ideal (mas sim contextual). Por fim, é preciso dar ainda mais ênfase à imagem conceitual do labirinto, dada a sua relação com a forma de *Westworld* e a sua importância para a análise da experiência do telespectador com a série – algo que será retomado e esmiuçado no capítulo seguinte.

#### 4 O LABIRINTO NARRATIVO EM *WESTWORLD*

Antes que se mergulhe de vez na composição narrativa de *Westworld*, com atenção tanto ao seu *conteúdo* quanto à sua *forma*, é importante explicar como a análise é organizada neste capítulo. Ela é conduzida a partir da definição de eixos temáticos centrais selecionados da primeira temporada da série, os quais são divididos nas seguintes seções: 4.1 “Narrativas” no Velho Oeste e bastidores do parque Westworld; 4.2 Humano *versus* máquina, “criador” *versus* “criatura” e a inversão da balança; e 4.3 “Sonhos”, memória e consciência.

Esses eixos, por sua vez, são estudados em perspectiva com operadores de análise esmiuçados nos capítulos anteriores e pautados em autores como Ricoeur (1994), Culler (1999) e Reuter (2002). Este último, em particular, serve de base para a seleção dos operadores prioritários que têm a ver com a composição de *Westworld* (listados no Quadro 1). Nota-se que a categorização de Reuter (2002) vai além da utilizada aqui, mas que tais categorias adicionais não se encaixam no escopo desta pesquisa.

**Quadro 1** – Fluxograma de operadores utilizados na análise segundo Reuter (2002)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Ademais, ressalta-se ainda o uso de operadores ligados especificamente à televisão, tais como “complexidade narrativa” e, com mais destaque, “labirinto narrativo” (ou “narrativa labiríntica”), principalmente como ferramentas para compreender o contexto televisivo do qual *Westworld* emerge.

É importante reiterar que essa seleção de eixos temáticos e operadores é tanto uma forma de compreender a série em sua complexidade (sem objetivá-la de maneira linear e esquemática) como um reconhecimento dos limites deste trabalho, que busca formas de circunscrever o movimento analítico com escolhas específicas. Além disso, reafirma-se que o objetivo da pesquisa não é fazer uma análise narratológica estrita no sentido de desmembrar cada aspecto de *Westworld*, e sim pensar no processo de produção de sentidos – o que implica mergulhar na sua narrativa para além do texto.

Parte-se, enfim, à síntese da temporada inicial para trazer à tona os seus temas centrais:

Em um futuro relativamente próximo (na década de 2050), pessoas do mundo todo vêm visitar Westworld, um parque temático inspirado no Velho Oeste norte-americano. O mundo do parque é habitado por “anfitriões”, androides que representam papéis típicos das clássicas histórias de faroeste: xerifes, caubóis, mocinhos, bandidos, pistoleiros, donzelas, prostitutas, indígenas, forasteiros e assim por diante. Essas personagens, por sua vez, circulam em cenários que remontam fielmente à história que simulam. Há cidadezinhas e seus *saloons* regados a bebidas, diversão e prazer; trens que trazem viajantes de longe; desertos que se estendem por quilômetros a fio; montanhas que tocam o céu; e milhares de segredos prontos para serem descobertos. Em suma, é o paraíso para quem pretende se divertir sem se arriscar ou sentir qualquer peso na consciência.

Enquanto os “hóspedes” (visitantes) do parque buscam satisfazer seus desejos mais profundos (e, muitas vezes, perversos), os anfitriões levam suas supostas vidas em um ritmo normal, sem desconfiarem de que todo esse mundo – incluindo suas histórias, relações, lembranças e até seus corpos e mentes – foi milimetricamente criado e programado para um fim turístico específico. E é justamente quando essa programação dá sinais de falha que os pontos centrais de *Westworld* entram em jogo.

É nesse cenário que vivem as anfitriãs Dolores Abernathy (Evan Rachel Wood) e Maeve Millay (Thandie Newton) e seus respectivos “familiares” e “amigos” (entre aspas, pois, como dito, essas relações são mentirosas). Suas histórias se entrelaçam às de outras personagens,

sobretudo William (Jimmi Simpson), o Homem de Preto (Ed Harris) e Dr. Robert Ford (Anthony Hopkins). Diferentemente delas, esses três homens são humanos e se veem ligados ao parque por motivos distintos. E em meio a eles encontra-se Bernard Lowe (Jeffrey Wright), uma figura interessante – pois acredita que é programador humano quando, na realidade, é apenas mais um anfitrião programado.

A primeira temporada de *Westworld* gira em torno primordialmente da figura do labirinto. Seu significado é desconhecido pelas personagens e pelos telespectadores, que precisam desvendar o mistério e chegar ao centro em suas respectivas experiências. Para explorar essa ideia, a série traz à tona alguns eixos temáticos que servem de base para a presente análise.

Primeiro, é preciso entender as “narrativas” do Velho Oeste e os bastidores do parque Westworld. Aqui, nota-se que o termo é usado entre aspas para indicar as histórias que são criadas *dentro* do parque, com o intuito de seduzir os hóspedes. Westworld é dividido em setores com características bastante distintas: ao passo que os hóspedes vivenciam um mundo que representa fielmente o passado (o Velho Oeste), os funcionários circulam por laboratórios tecnológicos e futuristas, onde constroem e programam os anfitriões e planejam as suas respectivas “narrativas”.

A compreensão desse funcionamento do parque abre espaço para um mergulho na relação entre humano/“criador” e máquina/“criatura”. A série propõe às personagens e ao próprio telespectador a reflexão sobre *qual* é a natureza humana: seria ela boa? Ruim? O ser humano é capaz de melhorar ou merece pagar pelos seus erros repetidos em ciclos intermináveis?

Por fim, também é preciso mergulhar na relevância dos “sonhos”, da memória e da consciência. Mais uma vez, o primeiro termo é utilizado entre aspas devido ao fato de que, sendo androides, os anfitriões não são capazes de sonhar de verdade. Contudo, isso não os impede de construir lembranças, que são o passo inicial em direção à aquisição da consciência e, por fim, algo mais próximo de uma vida real.

A análise a seguir se divide a partir desses três eixos temáticos centrais. No entanto, deve-se reforçar que esta pesquisa não intui fazer um estudo esmiuçado de cada episódio da primeira temporada de *Westworld*, e sim de momentos-chave que liguem os eixos à narrativa labiríntica da série e permitam a produção de sentidos pelo telespectador.

#### 4.1 “Narrativas” no Velho Oeste e bastidores do parque Westworld

A jornada do hóspede começa antes mesmo de ele se deslocar até Westworld. Seu primeiro vislumbre tem início no website do parque,<sup>24</sup> onde tem acesso a informações detalhadas sobre a experiência no Velho Oeste ou em um dos cinco outros parques que compõem o complexo administrado pela Delos Destinations, uma gigante da tecnologia e do turismo no universo diegético da série.

**Figura 1** – Página inicial do website de Westworld, com a mensagem “A vida sem ciclos” (em tradução livre)



Fonte: Captura de tela do autor.

Em se tratando do website de Westworld, esse é o primeiro exemplo da imersão que a série convida o telespectador a fazer: o site do parque existe de verdade, como mostra a Figura 1, e foi criado antes mesmo da transmissão do episódio inicial (como parte de uma campanha de marketing divulgada pela HBO). Ele é apresentado como se o usuário pudesse mesmo visitar o mundo dos anfitriões habituado no faroeste norte-americano. Aqui, tem-se um exemplo de um estímulo à teleparticipação, como definido por Sharon Marie Ross (2008) e estudado por Silva (2014), no sentido de que a experiência com a série se estende para além dos episódios e encontra uma “nova vida” na internet.

Westworld se situa próximo à costa das Filipinas, em uma ilha privada no mar da China Meridional, e os hóspedes têm acesso ao complexo por meio de um monotrilha subterrâneo. O parque representa aquilo que o mundo tem a oferecer de melhor em termos de entretenimento e

<sup>24</sup> É possível acessar o site de Westworld como um visitante interessado nas suas atrações. Disponível em: <<https://discoverwestworld.com/>> (em inglês).

tecnologia: trata-se de uma experiência exclusiva e sem igual, o que justifica suas extravagantes diárias no valor de US\$40 mil dólares para cada visitante. Esse valor indica que não é qualquer pessoa que tem acesso às aventuras no Velho Oeste simulado.

O luxo dessa experiência fica visível logo nos momentos iniciais após o desembarque dos passageiros: ao descer do monotrilho, o hóspede de primeira viagem é conduzido a uma sala especial. Ele começa escolhendo o que deseja vestir a partir de um acervo montado de acordo com as suas medidas exatas: calças com franjas, botas com esporas, coletes de couro e outros itens de vestuário que representam o período histórico retratado. E ele também tem é orientado a escolher a arma que quer usar em suas aventuras, o que já demarca a natureza violenta do mundo que está prestes a conhecer (como mostra a Figura 2).

**Figura 2** – A seleção de revólveres de um hóspede recém-chegado em Westworld



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 2, temporada 1, 2016).

Essa caracterização (ou mesmo aclimatação) é a porta de entrada para o hóspede se tornar uma das personagens das “narrativas” que acontecem no mundo fictício do Velho Oeste. Vale notar que ela acontece somente em um sentido *estético*, em termos do que a pessoa veste e porta. A única instrução que os androides responsáveis pela recepção dão aos visitantes é que eles não podem matar outros humanos. De resto, não há qualquer tutorial ou treinamento que indique o que esperar da experiência: “Sem orientações. Sem manuais. Descobrir como funciona também faz parte” (Episódio 2, Temporada 1),<sup>25</sup> diz uma anfitriã a um dos recém-chegados. Isso deixa

<sup>25</sup> Os trechos de diálogos utilizados nesta análise foram extraídos da legenda oficial do Blu-ray de *Westworld*, lançado em 2017 e distribuído no Brasil pela Warner Home Video. Cada trecho é acompanhado da referência do episódio em que se encontra.

claro que mergulhar em Westworld às cegas já faz parte da viagem – de certo modo, até mesmo para quem assiste.

Terminada essa etapa inicial, o hóspede passa por uma porta e se encontra instantaneamente a caminho de Sweetwater, a cidade que fica no centro de Westworld, por onde começa a jornada de fato.

**Figura 3** – A via principal de Sweetwater



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 3, temporada 1, 2016).

O labirinto narrativo de *Westworld* também se constrói logo de início, quando é apresentado o outro “lado” do universo diegético da série. Esse outro lado se encontra distante dos olhos dos hóspedes, mas na narrativa tem uma função tão importante quanto o que acontece no Velho Oeste em si. Tal importância remete à ideia de *espaço*, que Reuter (2002) define como um dos itens constitutivos das narrativas (e que, tal qual mostra o capítulo 2, caracteriza um dos operadores de análise fundamentais desta pesquisa), visto que há uma alternância constante entre o parque e os bastidores na forma de apresentar as tramas entrelaçadas das *personagens*. Estas últimas, por sua vez, também estão entre os elementos de destaque na análise.

O tal outro lado é a Mesa, um gigantesco complexo construído no interior de uma montanha. Nos andares superiores, ela abriga um luxuoso resort onde os visitantes se hospedam quando querem descansar de suas aventuras (Figura 4).

**Figura 4** – Visão aérea do resort que fica na cobertura da Mesa



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 6, temporada 1, 2016).

Os andares inferiores, por outro lado, são ocupados por uma série de laboratórios, salas, depósitos e outras áreas que apresentam um nítido contraste com o faroeste do lado de fora. E é em um desses andares que também se encontra a sala de controle (Figura 5), da qual os responsáveis pela segurança e pelas “narrativas” de Westworld acompanham tudo o que acontece no parque e emitem ordens quando necessário.

**Figura 5** – A sala de controle de Westworld, com um mapa em relevo no centro



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 1, temporada 1, 2016).

A etapa mais básica dos processos que ocorrem nos bastidores de Westworld pode ser sintetizada como a construção dos anfitriões. Da definição das suas características físicas (incumbida à equipe de design) à criação das suas “narrativas” (responsabilidade dos roteiristas do parque), há uma longa jornada até a finalização dos androides por meio de impressoras 3D de tecnologia de ponta. É o que mostram as Figuras 6, 7 e 8:

**Figura 6** – Etapas iniciais da construção de um anfitrião de Westworld



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 1, temporada 1, 2016).

**Figura 7** – Detalhe de um anfitrião de Westworld em construção; atrás dele, parte da impressora 3D



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 2, temporada 1, 2016).

**Figura 8** – Etapas finais da construção de um anfitrião de Westworld



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 6, temporada 1, 2016).

Após a construção, os técnicos do parque dão início à fase da programação, na qual utilizam *tablets* para inserir em cada anfitrião os códigos que representam sua personalidade e a “narrativa” que ele integra (como mostra a Figura 9). Vale mencionar que esse trabalho de construção e programação não se aplica somente aos anfitriões com características e traços humanos: tudo no parque, incluindo os cenários e animais, é minuciosamente criado para conferir àquele espaço as sensações de verossimilhança, fidelidade e imersão no mundo fictício. Isso mais uma vez remonta a Reuter (2002), que explora as possíveis funções dos espaços nas narrativas. No caso de *Westworld*, fica claro que a divisão entre os espaços do Velho Oeste e dos laboratórios tem importância na trama como um todo, e não serve apenas como “moldura” ou para embelezar a série (como é mostrado adiante).

**Figura 9** – Fase de testes com os anfitriões de Westworld



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 6, temporada 1, 2016).

As tais “narrativas” de *Westworld* levam a uma distinção que vai além do espaço, mas também cria uma diferença temporal que separa as personagens e as tramas da série. Isso acontece porque essas “narrativas” programadas – histórias criadas pelos roteiristas que se adaptam de acordo com as condições, como as interações de hóspedes humanos com os andróides – ocorrem em uma temporalidade própria e distinta daquelas que acontecem fora do parque (nos bastidores, onde circulam os funcionários).

Cada anfitrião tem o seu “ciclo” fechado e monitorado constantemente pela equipe de *Westworld*, mas também suscetível a pequenos desvios que servem para engajar os hóspedes (e, de certa forma, o telespectador). Como exemplo, pode-se citar o ciclo da protagonista Dolores Abernathy (interpretada pela atriz Evan Rachel Wood): seu dia começa com ela acordando no

rancho da família, cumprimentando o pai na varanda e indo até Sweetwater em busca de mantimentos. Nesse momento, as chances de a sua “narrativa” tomar rumos diferentes aumentam de maneira considerável: quando Dolores coloca as compras no alforje do cavalo, uma lata cai no chão; quem a pega geralmente é um hóspede ou Teddy Flood (interpretado pelo ator James Marsden), anfitrião programado para ser o seu interesse amoroso. Juntos, ela e seu companheiro passeiam e voltam ao rancho no início da noite, onde ouvem sons de disparos de armas. Se Teddy estiver com ela, ele cavalga na frente para descobrir o que está acontecendo. Dolores o segue e, aterrorizada, encontra o pai morto por bandidos do lado de fora da casa e a mãe morta ao pé da escada. A donzela também é forçada a ver o próprio Teddy sendo assassinado e, por fim, tem um destino quase invariavelmente trágico nesse cenário: acaba sendo violentada ou morta por aqueles que invadiram o rancho, tendo de ser recolhida pela equipe do parque para manutenção logo na sequência. Após todo esse desencadear violento, Dolores acorda novamente na sua cama – como se nada tivesse acontecido.

As Figuras 10 e 11 representam dois momentos distintos do primeiro episódio da série, “O Original”. Eles acontecem de forma quase idêntica, mas com algumas diferenças, como o braço da anfitriã na segunda imagem. Na “narrativa” da personagem, esse despertar marca o início de um novo ciclo.

**Figura 10** – O primeiro despertar de Dolores no episódio inaugural da série



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 1, temporada 1, 2016).

**Figura 11** – Ainda no primeiro episódio, Dolores desperta mais uma vez em um novo ciclo



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 1, temporada 1, 2016).

A temporalidade própria do ciclo de Dolores (e de outros anfitriões, como será mostrado adiante) é marcada pelo fato de que, devido às variáveis às quais a sua “narrativa” está sujeita – se ela é interceptada por Teddy ou por um visitante em Sweetwater; se há algum desvio de rota no caminho até o rancho; que destino o anfitrião tem quando vai investigar os disparos; e assim por diante –, a personagem “vive” em um tempo completamente diferente dos humanos. Isso, por consequência, denota uma clara distinção entre as experiências das personagens da série, sejam hóspedes ou anfitriões.

Essa ideia de *tempo* leva mais uma vez a Reuter (2002), mais especificamente às noções de *velocidade* e *frequência*. Em termos de velocidade, algumas repetições das “narrativas” dos anfitriões se estendem por diversos episódios seguidos, mesmo que durem poucas horas dentro da intriga propriamente dita. Algo semelhante acontece com o tempo das personagens humanas, que também segue uma velocidade interna própria e não obedece à ordem cronológica tradicional (começo, meio e fim). Por outro lado, *Westworld* não explicita *quantas vezes* essas repetições se dão ao longo da temporada, remetendo também à noção de frequência e gerando o risco de causar confusão em quem assiste.

Em função dessa falta de clareza ou especificidade quanto à duração esperada de cada “narrativa” (horas, dias, semanas, meses etc.), o telespectador precisa se atentar a indícios, sejam eles sutis ou não, de que o ciclo de determinado anfitrião está se repetindo no seu processo de produção de sentidos. Isso é enfatizado pelo fato de que, ao longo da temporada, há sinais que certos eventos *não podem* estar acontecendo simultaneamente: personagens parecem estar em dois lugares ao mesmo tempo, sempre com novas companhias (a exemplo da própria Dolores,

como é visto adiante), interpretam “papéis” de outras naturezas (a exemplo de Maeve, interpretada pela atriz Thandie Newton, que também é abordada nas páginas seguintes) e fazem descobertas que, em situações apresentadas posteriormente, parecem tornar a desconhecer.

A conclusão à qual a série permite chegar é que, de modo geral, o ciclo de qualquer anfitrião se encerra a cada vez que ele morre na sua “narrativa”. Aqui, é importante destacar que *Westworld* não deixa claro o que ocorre quando o anfitrião *não* morre. Isso marca novamente o caráter violento do parque, em que o único destino certo para os androides é morrer pelas mãos dos hóspedes ou por outros androides, estes também inseridos em suas “narrativas” próprias.

Além disso, pode-se dizer que os anfitriões não são os únicos confinados a ciclos. Como o hóspede Logan Delos (Ben Barnes) afirma no segundo episódio, “Castanha”, “esse lugar seduz qualquer um com o tempo” (Episódio 2, Temporada 1). O exemplo mais emblemático disso está em William (Jimmi Simpson), cunhado de Logan, que visita o parque pela primeira vez e se envolve na “narrativa” de Dolores logo no início.

**Figura 12** – William (à esquerda) e Logan (à direita) a caminho de Westworld



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 2, temporada 1, 2016).

Ao longo dos episódios, William desenvolve uma paixão pela anfitriã, que aos poucos afeta a sua compreensão do que é real e do que é programado – apesar dos constantes avisos de Logan, que está habituado a Westworld. Conforme a trama da primeira temporada avança e traz à tona novos detalhes, o telespectador descobre que William vem ao parque há 30 anos e, em algumas dessas visitas, *refez* os mesmos passos de vezes anteriores. Essa revelação, que tem um forte peso dramático e narrativo em *Westworld* e possui como objetivo pegar de surpresa quem assiste pela primeira vez, é explorada na seção 4.2 deste capítulo.

Nesse movimento labiríntico, o próprio telespectador pode se encontrar em um ciclo: na sua busca por sentidos, ele também precisa percorrer as “narrativas” cíclicas para compreender as diferenças (ou até mesmo as semelhanças) temporais entre os eventos de *Westworld*. Aqui, é possível remontar tanto à questão da competência narrativa quanto ao ato de renarrar (ou reler) tais narrativas, conforme apontados por Ricoeur (1994): o telespectador deve estar atento e familiarizado com as regras de composição de *Westworld*, o que se dá por meio do ato de releitura de momentos específicos dos episódios e dos arcos das personagens.

Vale lembrar outro ponto que contribui com esse processo cíclico em que o telespectador acaba se encontrando: os eventos de *Westworld* não são contados em uma sequência cronológica tradicional, com início, meio e fim. A série realiza um jogo de *ordem*, outra noção ligada ao tempo na narração e estudada por Reuter (2002), em que dispõe acontecimentos separados por períodos curtos ou longos (dias, meses ou anos) em sequência direta. Ou seja: certos trechos e arcos que têm traços de *flashback* acontecem no presente diegético desse universo (ou vice-versa), o que também é capaz de confundir quem assiste.

Os ciclos de *Westworld* não são apenas formas de entreter os hóspedes, mas também maneiras de tentar controlar os anfitriões. Um dos temas de maior relevância da primeira temporada, que é explorado mais a fundo na seção 4.3 deste capítulo, é a aquisição da consciência (a chegada ao centro do labirinto metafórico). Em uma cena do terceiro episódio, “O Disperso”, o cocriador do parque, Dr. Robert Ford (Anthony Hopkins), conversa com Teddy durante uma sessão de manutenção. Ele fala do “passado” do caubói: “Sabe por que [o seu passado] é um mistério, Teddy? Porque nunca nos importamos de lhe dar um, só uma culpa amorfa da qual nunca se livrará” (Episódio 3, Temporada 1). Ele se refere a um suposto “acerto de contas” que impede que Teddy fuja com Dolores – quando, na verdade, esse acerto não passa de uma artimanha programada e inserida no seu código. Por sua vez, isso teoricamente o impediria de questionar o mundo à sua volta e, assim, adquirir consciência e o desejo de querer se libertar do eterno ciclo da morte.

No que tange à morte, a distinção temporal entre o Velho Oeste e os bastidores do parque (e, por consequência, entre anfitriões e hóspedes) dá a ela um novo sentido. Com poucas exceções, como é discutido abaixo, *Westworld* é um mundo onde de certa maneira não há morte definitiva. Na mesma conversa citada acima, o Dr. Ford explica que Teddy morreu “no mínimo mil vezes” (Episódio 3, Temporada 1) nas “narrativas” desde a sua criação. O mesmo vale para

Dolores, Maeve e todos os outros anfitriões, que são constantemente brutalizados pelos humanos ou por outros andróides e, após uma breve passagem pelos laboratórios da Mesa, estão de volta à ativa.

As personagens humanas também têm uma forma particular de encarar a morte no parque, a qual as prendem às “narrativas”. Isso fica evidenciado no Dr. Ford e na sua relação com o engenheiro Bernard Lowe (Jeffrey Wright), outra figura importante nesta análise. Bernard (e, a princípio, o telespectador) não sabe, mas é um anfitrião criado à imagem de Arnold Weber, cofundador de Westworld junto a Ford. Arnold morreu no parque e, sentindo falta do amigo, o Dr. Ford criou um andróide que ocupasse o lugar dele. Mais uma vez, é válido dizer que Arnold e a sua relação com outras personagens são dois pontos importantes na seção 4.3, já que as circunstâncias da sua morte e a sua influência póstuma em Westworld têm bastante impacto na trama.

Outro exemplo ligado à personagem de Anthony Hopkins é a presença de uma “família” de anfitriões em um setor abandonado do parque. Como ele revela a Bernard, após este encontrar os andróides, Arnold lhe deu um presente: a representação da família real de Ford de quando ele era jovem, que incluía seus pais, seu irmão e um cachorro de estimação. A Figura 13 mostra o momento em que a dupla interage com os anfitriões, enquanto a Figura 14 traz o instante em que o rosto do pequeno Robert se abre para exibir seu crânio mecânico ao engenheiro:

**Figura 13** – Dr. Ford (à esquerda) e Bernard (à direita); no centro, os anfitriões de Ford, seu irmão e seu pai



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 6, temporada 1, 2016).

**Figura 14** – O pequeno Robert se revela a Bernard; ao fundo, sem foco, aparece a anfitriã da mãe



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 6, temporada 1, 2016).

O Dr. Ford descreve esses anfitriões como “sobreviventes das ruínas do tempo [...]. Era a única lembrança feliz da minha infância” (Episódio 6, Temporada 1). Isso pode indicar que, ao manter os androides ativos e escondidos dos demais, ele se prende a um ciclo que aconteceu em sua vida décadas antes.

Essas duas revelações – de que Bernard é um anfitrião e de que há uma versão de anfitriões da família do Dr. Ford dentro do parque – atestam a tentativa de personagens humanas driblarem ou desafiarem a morte permanente em um mundo criado por elas. É interessante ainda apontar um contraste entre o cofundador de Westworld (que, a seu modo, busca *evitar* a morte) e o Homem de Preto (Ed Harris), mais uma personagem humana relevante para esta análise.

O Homem de Preto, que posteriormente é revelado como a versão envelhecida de William (o qual, na verdade, se encontra no passado da narrativa da série), também busca o centro do labirinto. Contudo, a seu ver, esse centro leva à “próxima fase” do jogo violento que acontece em Westworld: uma fase em que os anfitriões não são passivos, e sim revidam os ataques dos hóspedes. Ou seja, uma fase em que a morte é um risco constante no Velho Oeste, que deixa de ser completamente simulado e passa a ter um semblante de realidade. Mais uma vez, cabe dizer que a revelação da identidade da personagem é capaz de chocar o telespectador que vê a temporada pela primeira vez e é explorada a fundo na seção 4.2.

Com o desenrolar da narrativa, a linha que separa os “lados” de Westworld (o mundo dos androides e o mundo dos humanos) fica cada vez mais tênue. Isso acontece porque, apesar dos esforços da equipe do parque em manter os anfitriões sob controle, pouco a pouco eles exploram

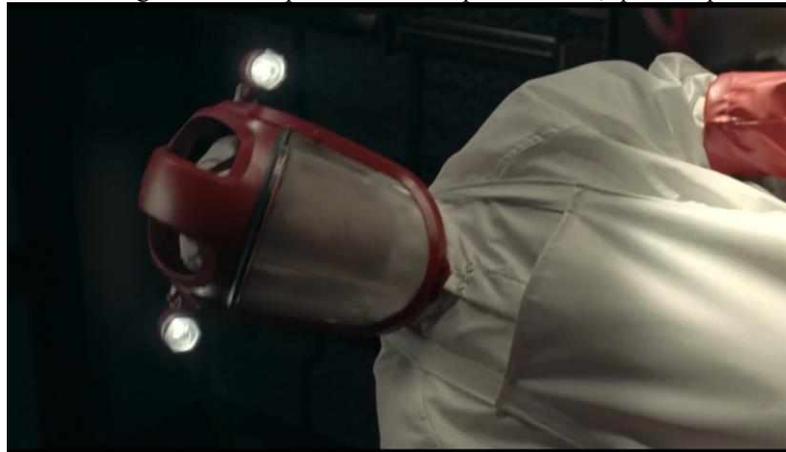
seus respectivos labirintos e se aproximam da aquisição de consciência – mais um ponto de destaque na seção 4.3, mas que merece ser brevemente levantado aqui.

Esse fenômeno é exemplificado em detalhes na trajetória de Maeve. Ela começa a narrativa de *Westworld* como a cafetina do Mariposa, o *saloon* de Sweetwater, mas o telespectador tem vislumbres graduais do papel que ela desempenhava até um ano antes do presente da série: o de camponesa, com sua filha pequena, que foi morta brutalmente pelo Homem de Preto. Na trama, Maeve recebe um novo papel depois de ficar traumatizada com o assassinato da criança.

Essa distinção entre dois papéis (camponesa e cafetina) marca uma questão de *nível*, outro operador definido por Reuter (2002), no sentido de que uma “mesma personagem” seria, na verdade, *duas* personagens diferentes em níveis separados por “narrativas” – e, de quebra, uma questão de tempo, visto que essas “narrativas” acontecem em um intervalo de um ano diegético.

Após despertar inesperadamente durante uma das sessões de manutenção nos laboratórios da Mesa, no que parece ser uma breve falha no sistema, Maeve começa a desconfiar de que há algo errado em seu mundo. Um dos primeiros indícios disso surge no quarto episódio, “A Teoria da Dissonância”, quando ela vê uma pessoa usando um traje estranho:

**Figura 15** – Uma figura estranha paira sobre o corpo de Maeve, que está prestes a morrer



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 4, temporada 1, 2016).

Na verdade, essa pessoa é um funcionário do parque que foi encarregado de recolher o corpo de Maeve para realizar reparos após ela ser morta por um hóspede. A anfitriã fica cada vez mais paranoica e passa a buscar respostas para a visão, que representa algo que não deveria existir no seu mundo (o Velho Oeste) e, por consequência, lhe causa estranheza. Nesse processo,

ela faz um desenho da criatura misteriosa; ao escondê-lo debaixo de uma das tábuas do piso do seu quarto, ela descobre *vários* outros desenhos parecidos – simbolizando que aquele não foi o seu primeiro encontro com a tal criatura desconhecida.

**Figura 16** – Maeve encontra várias cópias do mesmo desenho escondidas



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 4, temporada 1, 2016).

Esse estranhamento leva a cafetina a uma investigação progressivamente mais perigosa sobre outras supostas falhas do sistema. Ela chega a provocar a própria morte diversas vezes, sempre com o objetivo de passar do seu mundo ao que ela a princípio considera o “mundo dos deuses” (os laboratórios da Mesa).

Nos laboratórios, Maeve conta com a ajuda de Felix Lutz (Leonardo Nam) e Sylvester (Ptolemy Slocum), dois técnicos que aos poucos revelam detalhes do parque e do mundo real a ela. E eles vão além disso: a pedido da anfitriã, a dupla altera sua programação e seus atributos técnicos, como inteligência e tolerância à dor, permitindo que ela “navegue” entre os dois mundos com cada vez mais destreza e continue desafiando a linha que os divide.

**Figura 17** – Maeve desperta no laboratório e segura um pássaro mecânico no dedo



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 5, temporada 1, 2016).

Maeve percebe que está presa a um ciclo sem fim e, assim, parte rumo a um *novo* ciclo: a busca por sentido na sua própria existência. É possível dizer que esse novo ciclo se estende ao telespectador, uma vez que ele precisa juntar as peças do quebra-cabeça em conjunto com a personagem. Como já dito, ele explora o seu próprio labirinto enquanto acompanha a jornada dela.

Em uma conversa com Sylvester, a anfitriã afirma: “Sobreviver é só outro ciclo” (Episódio 7, Temporada 1). Nesse processo, ela toma a decisão de sair de Westworld usando seus novos atributos. Maeve deixa de ser apenas mais um androide controlado por códigos e toma as rédeas da sua própria “narrativa”. Ela inclusive ganha a habilidade de *narrar* e *controlar* ações de outras personagens do parque, o que dá um tom metalinguístico à sua trama em determinados momentos (a personagem passiva de antes se transformando na narradora da própria história).

Essa capacidade de narrar é exibida com força total em uma cena do oitavo episódio, “Decaimento de Vestígio”, em que Maeve protege o grupo de bandidos liderado por Hector Escaton (Rodrigo Santoro) do Xerife Pickett (Brian Howe) em Sweetwater. Ela precisa da ajuda de Hector e seus homens para fugir do parque e, para isso, basta dizer algumas palavras para fazer o anfitrião que representa a Lei abaixar a arma:

**Figura 18** – Maeve “narra” as ações do Xerife Pickett, que abaixa a arma contra um grupo de bandidos



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 8, temporada 1, 2016).

A nova habilidade de Maeve remete mais uma vez ao estudo de Reuter (2002) sobre elementos da composição narrativa, em especial aos níveis da narração e à noção de *narrativas encaixadas*. Nesse exemplo, tem-se um verdadeiro quebra-cabeça de ordem narrativa: a anfitriã que deixa de ser “narrada” e decide contar a própria história, tudo isso enquanto o telespectador a situa em meio à intriga geral de *Westworld*.

Não é à toa que, nos momentos finais da primeira temporada, Maeve chega perto de cumprir o seu objetivo. É em um desses momentos que a série revela que todas as suas ações até então (o despertar no laboratório, as alterações nos seus atributos, a busca por aliados para fugir do parque) foram programadas, e que ela ainda está em um ciclo. Contudo, Maeve finalmente se liberta do controle dos humanos de fato quando, nos últimos segundos, abandona a ideia de ir embora e decide *ficar* no parque e buscar pela sua filha da “narrativa” anterior (cujas memórias a atormentam, como é visto na seção 4.3). Eis que a anfitriã finalmente chega ao centro do seu labirinto e acaba de vez com as amarras que a prendem à programação que lhe foi imposta.

Retomando a questão dos papéis que os anfitriões desempenham (e lembrando que Maeve recebeu uma nova função após a morte trágica de sua filha), eles também contribuem para a construção da narrativa labiríntica e a produção de sentidos do telespectador. Tal qual explicado anteriormente, *Westworld* não segue uma ordem cronológica direta e não apresenta uma única linha temporal, como visto na(s) personagem(ns) William e Homem de Preto. Porém, a série também não “conta” ao telespectador quando cada evento acontece. Pelo contrário: ela usa de artifícios para confundir a compreensão de quem assiste, seguindo a linha de pensamento de

Ricoeur (1994) ao citar a intenção que certas narrativas têm de obscurecer o entendimento do leitor – o qual acaba “abandonado” pelo autor e forçado a realizar sozinho a tessitura da intriga.

Um desses artificios está nos papéis que os anfitriões desempenham. A personagem Lawrence Gonzales (Clifton Collins Jr.), por exemplo, aparece como um bandido de baixo escalão que o Homem de Preto salva do enforcamento durante a sua visita ao parque. Eles partem juntos em uma jornada, até que, algum tempo depois, o Homem de Preto é forçado a matar seu companheiro:

**Figura 19** – O corpo de Lawrence após ele ser morto pelo Homem de Preto



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 4, temporada 1, 2016).

A confusão se dá porque, logo no episódio seguinte, “Contrapasso”, Lawrence cruza o caminho de Dolores, William e Logan. No entanto, dessa vez, ele aparece com roupas elegantes, cercado de comparsas, e se apresenta como “El Lazo”:

**Figura 20** – Logan (à direita) encontra “El Lazo” (centro) e seus homens



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 5, temporada 1, 2016).

O telespectador é induzido a acreditar que El Lazo e Lawrence são a *mesma* personagem, a qual apenas passou por uma manutenção no laboratório após ter sua garganta cortada pelo Homem de Preto. Na verdade, apesar de se tratar do mesmo anfitrião e de fato de uma personagem com o mesmo nome (“El Lazo” é o apelido de Lawrence na linha temporal do passado), Lawrence recebeu uma nova “narrativa” entre os 30 anos que transcorrem entre as jornadas de William e a sua versão mais velha. Isso não só remonta mais uma vez à questão do nível, mas à noção do *momento*, listado por Reuter (2002) nos seus estudos, uma vez que o tempo da narração é dividido em ulterior (a jornada de William, que já aconteceu) e simultâneo (a do Homem de Preto, que ainda está acontecendo).

Aqui, quem assiste a *Westworld* pode recorrer ao *forensic fandom*, tal qual definido por Mittell (2015), que tem a ver com a desconstrução que o telespectador faz de elementos das suas séries favoritas em busca de sentidos ou de detalhes que, em outros contextos, passariam despercebidos.

O mesmo fenômeno acontece com o anfitrião que representa o pai de Dolores, o rancheiro Peter Abernathy (interpretado inicialmente por Louis Herthum). No início do funcionamento do parque, há mais de três décadas, ele tinha outra função: era professor. No presente, isso é usado como justificativa para mais uma suposta falha no sistema – chamada pelo Dr. Ford e por funcionários do parque de “dissonância cognitiva” –, quando ele começa a recitar trechos de obras de Shakespeare, como a frase “Esses prazeres violentos têm fins violentos” (a qual adquire determinada importância no decorrer de *Westworld*). O que desperta a atenção de Bernard e outros membros da equipe é que Abernathy não deveria sequer *conhecer* Shakespeare e seus dizeres após a troca de função.

Pode-se continuar citando Peter Abernathy para entrar no processo mais drástico que acontece nos bastidores de *Westworld*: a desativação definitiva de anfitriões defeituosos, que são enviados a um frigorífico que fica nos subníveis da Mesa. Ela acontece quando o androide apresenta alguma falha irreparável. No exemplo de Abernathy, ele é enviado a essa câmara fria após ter uma reação violenta e não programada em meio a uma sessão de manutenção com o Dr. Ford.

No fim, descobre-se que essa reação (e todas as dos demais anfitriões que estão saindo dos seus ciclos e de suas “narrativas”, incluindo Dolores) é causada por uma atualização no sistema: os “devaneios”, pequenos gestos improvisados que os anfitriões exibem a partir de suas

experiências prévias uns com os outros e com os hóspedes. Tem-se aí um fato curioso: é justamente essa atualização, que deveria aproximar os androides dos humanos em termos de comportamento, que leva a uma série de problemas no parque. Essa aproximação é abordada na seção seguinte desta análise, enquanto as questões da memória e da consciência são esmiuçadas na seção final.

#### **4.2 Humano *versus* máquina, “criador” *versus* “criatura” e a inversão da balança**

Durante uma conversa com um dos responsáveis pelas “narrativas” do parque, o Dr. Ford resume bem o que ele acredita ser a real intenção dos hóspedes que vêm ao complexo: “Eles não buscam uma história que mostre quem são. Eles já sabem quem são. Eles estão aqui porque querem um vislumbre do que poderiam ser” (Episódio 2, Temporada 1). Essa fala pode ser relacionada à proposta de *Westworld*: simular o Velho Oeste, onde, como dito anteriormente, há mocinhos, vilões, pistoleiros, donzelas em perigo e outros arquétipos de personagens prontos para serem explorados.

A distinção “herói” e “vilão”, especificamente, é de particular interesse para esta pesquisa. De todas as personagens que compõem a série, quase nenhuma é maniqueísta, ou seja, completamente boa ou má. Todas, inclusive as que buscam fazer o bem, têm defeitos e falhas de caráter. Afinal, essa é uma característica não só de séries de TV e narrativas complexas, como define Mittell (2015), mas também um traço da “para-televisão” que a HBO produz, assim como defende Santo (2008). Apesar disso, a primeira temporada apresenta ao menos *uma* exceção entre o elenco principal: William.

A personagem de Jimmi Simpson visita o parque pela primeira vez com o cunhado Logan e, logo após a sua chegada, já demonstra se encaixar no arquétipo do mocinho: ele mata, mesmo a contragosto, um anfitrião que ameaçava ferir a prostituta Clementine (Angela Sarafyan). Nessa situação, esta personagem exerce a função de donzela em perigo, enquanto William é seu salvador.

**Figura 21** – William ajuda Clementine a se levantar após atirar no bandido que a ameaçava



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 3, temporada 1, 2016).

William resiste às tentativas de Logan de convencê-lo a aproveitar os prazeres supérfluos e violentos de Westworld, como fazer sexo com várias (ou vários) anfitriãs ou matar andróides ao seu bel-prazer. Em certa medida, ele age como um contrapeso ao cunhado, que por sua vez tem uma personalidade bruta e dada à violência.

Contudo, como o próprio Logan afirma, com o tempo Westworld seduz todos os seus hóspedes. E o mesmo vale para William, que se transforma cada vez mais após embarcar em sua jornada com Dolores (ponto que é explorado a fundo na seção 4.3). Essa transformação é apontada até mesmo por El Lazo, quando o mocinho decide abandonar o cunhado e seguir viagem somente com a anfitriã. Ele diz: “Seu amigo não chegou tão longe. Talvez você tenha mais fome disso que imagina” (Episódio 7, Temporada 1).

E El Lazo estava certo. Após ser capturado por anfitriões que representam soldados da União – liderados por Logan, que ressurgiu depois de ter sido abandonado alguns episódios antes – e ver Dolores ser apunhalada pelo cunhado (antes de escapar sozinha), William chega ao seu limite. Durante a noite, ele massacra todos os andróides do acampamento, chegando a arrancar alguns de seus membros mecânicos, presumidamente com a intenção de ver mais das suas entranhas.

**Figura 22** – Logan, aterrorizado, vê os soldados da União massacrados; ao fundo, William aguarda



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 9, temporada 1, 2016).

Esse é um passo decisivo em direção ao Homem de Preto, a pessoa que William se torna gradualmente – mas apenas dentro da história, na medida em que essa transformação não é apresentada de maneira clara e linear e faz parte do labirinto em que o telespectador se encontra na primeira temporada. Essa sua nova “versão” não tem nenhuma de suas características nobres ou heroicas de antes, mas ainda se enxerga como mocinho nas “narrativas” do parque.

**Figura 23** – William muda de traje, o que representa a sua transformação no Homem de Preto



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 10, temporada 1, 2016).

Durante uma conversa com Lawrence (El Lazo na sua “narrativa” do presente), o Homem de Preto diz: “De certa forma, eu nasci aqui” (Episódio 2, Temporada 1). Isso é simbólico por dois motivos: primeiro, porque ele está falando isso para o mesmo anfitrião que anteviu que ele tinha mais talento para a violência do Velho Oeste do que acreditava; segundo, porque nesse estágio da narrativa o telespectador ainda não tem noção de que William e o Homem de Preto são

a mesma pessoa. Este último fator cria um ar de mistério em torno da personagem de Ed Harris, ao mesmo tempo que dá indícios sutis de que sua história vai ser contada.

Essa história não vai ser contada, e sim já está sendo. Aqui, é importante explorar mais a fundo o impacto que a transformação do mocinho virtuoso no Homem de Preto tem na experiência de quem assiste à série. Apesar de esse detalhe já ter sido explorado neste capítulo, na narrativa de *Westworld* ele só surge no episódio final, “A Mente Bicameral”, e é uma das grandes reviravoltas da temporada. Sendo assim, de certa maneira ele acaba forçando o telespectador a refazer os seus próprios passos – assim como William fez quando perdeu Dolores, e como os anfitriões fazem quando repetem seus ciclos. E mais: ele passa a buscar detalhes que indiquem que as duas personagens são, na verdade, uma só. Trata-se da “viagem no tempo” que Corretger e Burian (2011) citam no seu estudo do labirinto narrativo (sobre o qual esta análise se debruça mais na seção 4.3), bem como remete mais uma vez à noção dos momentos na narração caracterizados por Reuter (2002) como ulteriores e simultâneos.

Na visão do Homem de Preto, ele é de fato o mocinho. Em uma conversa com Teddy que ocorre no oitavo episódio, “Decaimento de Vestígio”, ele define a si mesmo como “[...] um deus. Titã da indústria. Filantropo. Homem de família, casado com uma linda mulher, pai de uma linda filha” (Episódio 8, Temporada 1). A seu ver, essas características o tornam o herói de sua própria história. No entanto, logo em seguida, ele revela que a sua esposa cometeu suicídio um ano antes dessa viagem e, após a morte dela, sua filha o culpou. “[Elas] nunca viram nada como o homem que sou aqui” (Episódio 8, Temporada 1), continua.

A personagem também relata uma espécie de “teste” que fez logo depois de perder a esposa. Na sua visita anual a *Westworld*, ele encontrou e matou duas anfitriãs, mãe e filha, apenas para descobrir o que sentiria (ou mesmo *se* sentiria alguma coisa). Uma dessas anfitriãs era Maeve, em sua “narrativa” prévia.

**Figura 24** – O Homem de Preto se prepara para matar a filha de Maeve



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 8, temporada 1, 2016).

Ele descreve que não sentiu nada após cometer a atrocidade, mas que foi nesse momento que seu labirinto se revelou: no tal instante, ele viu o sofrimento em Maeve e, por consequência, um vislumbre de sentimento real *na máquina* (como explora a seção 4.3). É importante relembrar que o Homem de Preto acredita que o labirinto se trata de uma fase mais profunda do “jogo” que acontece em Westworld, e seu maior objetivo ao longo da temporada é encontrar o centro – mesmo quando outras personagens, como o próprio Dr. Ford, lhe dizem que o labirinto não foi feito para ele.

É interessante notar que, apesar de a maioria das personagens de *Westworld* ser complexa e conflituosa em suas atitudes, o Homem de Preto é mais uma exceção à regra (assim como era quando jovem): essa é a figura mais próxima que a narrativa da série apresenta em termos de um vilão tradicional, que comete atrocidades porque quer e não por estar programado para isso. Nesse sentido, de certa maneira, William passa por um labirinto moral na sua derrocada ao longo dos anos.

Nesse quesito, parte-se agora para outro dos pontos centrais de *Westworld*: a dicotomia “humano” *versus* “máquina”. Para isso, é preciso mencionar a vinheta de abertura da série. Ela traz cenas simbólicas, como alguns detalhes do processo de construção dos anfitriões por impressoras 3D. A Figura 25 contém um desses momentos emblemáticos:

**Figura 25** – As mãos esqueléticas de um anfitrião tocam piano na vinheta de abertura



Fonte: Captura de tela do autor (vinheta de abertura, temporada 1, 2016).

A cena acima mostra as mãos esqueléticas de um anfitrião recém-produzido por uma impressora 3D (que também aparece na vinheta). Embora elas se afastem aos poucos das teclas, a música continua tocando – o que simboliza a automatização do próprio instrumento musical e serve como alegoria ao que acontece com os andróides: eles gradualmente ganham características típicas de humanos. E é possível dizer também que os próprios humanos se aproximam cada vez mais das máquinas, embora essa temática ganhe mais força na segunda e na terceira temporadas de *Westworld*. A Figura 26, também colhida da vinheta inicial, traz um indício visual mais forte desse ponto:

**Figura 26** – O rosto de um anfitrião que ainda está sendo construído



Fonte: Captura de tela do autor (vinheta de abertura, temporada 1, 2016).

A imagem acima, em particular, indica a dualidade dos anfitriões (e dos próprios humanos): ao mesmo tempo que parecem ser de carne e osso, por dentro continuam sendo

sintéticos. E a narrativa da série vai muito além dessas distinções óbvias, que o técnico Felix sintetiza bem em uma conversa com Maeve: “Eu nasci. Você foi feita” (Episódio 6, Temporada 1).

Em diversos momentos, o Dr. Ford e os funcionários do parque apontam que os anfitriões são *coisas*, não *pessoas*. Em uma cena no terceiro episódio, “O Disperso”, o cofundador de Westworld chega a repreender um técnico no laboratório porque este cobre com uma manta o corpo nu de um anfitrião durante uma sessão de manutenção. Ele diz: “Ele não sente frio e nem vergonha. Não sente absolutamente nada que não tenhamos programado” (Episódio 3, Temporada 1), antes de fazer uma demonstração brutal com um bisturi:

**Figura 27** – O Dr. Ford faz um corte em um anfitrião para demonstrar que ele não é humano



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 3, temporada 1, 2016).

De certa forma, isso é uma contradição: os anfitriões são feitos para imitar a vida humana cada vez mais fielmente, o que contribui com a imersão da experiência dos hóspedes. Inclusive, os androides eram dotados de partes mecânicas mais rudimentares no passado – aquelas típicas de filmes de ficção científica antigos, como o longa-metragem homônimo que inspirou *Westworld* –, mas foram atualizados aos poucos e chegaram a um ponto de “quase humanidade”. O Homem de Preto se queixa disso, dizendo que “Sua humanidade foi uma questão de preço” (Episódio 5, Temporada 1).

Ao passo que os funcionários do parque tentam aumentar a humanidade dos anfitriões (ainda que apenas em um sentido estético), há pelo menos um anfitrião que *estuda* os humanos em vez de *ser estudado*: Bernard. Antes de descobrir a sua condição real de existência, ele tem um caso amoroso com a diretora da equipe de controle de qualidade de Westworld, Theresa

Cullen (Sidse Babett Knudsen). Durante algumas das suas interações, públicas ou íntimas, ela o flagra analisando pequenos gestos seus: quando ele nota o movimento que a sobranceira dela faz em momentos de tensão, quando sugere que ela não cruze os braços para não demonstrar nervosismo, e assim por diante.

Por mais que o telespectador ainda não saiba que Bernard é um anfitrião nesse ponto da temporada, essas atitudes ganham novas camadas de sentido se ele reassiste aos episódios da série em busca de uma compreensão mais ampla da narrativa. É um percurso semelhante ao que ele faz após descobrir a identidade do Homem de Preto e também envolve uma certa “viagem no tempo” em meio aos episódios. E isso cria um novo labirinto: não moral e nem físico, mas sim de caráter ontológico.

Outro dos principais pontos em que a narrativa de *Westworld* mergulha ao longo de sua primeira temporada é a relação hierárquica entre os funcionários do parque (e humanos em geral) e os anfitriões – ou, melhor dizendo, entre “criador” e “criatura” ou “deuses” e “mortais”. A princípio, os humanos têm controle total sobre os androides e os usam como bem entendem. Entretanto, essa dinâmica muda aos poucos com o desenrolar da trama.

E, na metáfora dos “deuses”, nenhum é mais poderoso que o Dr. Ford. Isso se comprova em uma cena do quarto episódio, “A Teoria da Dissonância”, em que ele tem uma conversa com Theresa sobre os novos rumos do parque. A personagem de Anthony Hopkins diz que, em conjunto com seu sócio, Arnold, criou um mundo inteiro. Ao perceber que a subordinada está fazendo uma ameaça velada à sua soberania, o cofundador só precisa fazer um movimento sutil com um dedo para congelar todos os anfitriões à sua volta. Assim, passa uma mensagem clara a Theresa (e a quem assiste): não se deve desafiar o “criador”.

Essa soberania perde força aos poucos, à medida que os anfitriões se dão conta da sua natureza e do poder que têm – incluindo vantagens sobre os humanos, como o “domínio” da morte (seção 4.1). Maeve, por exemplo, tira total proveito da situação ao decidir sair do parque. Quando Sylvester se recusa a ajudá-la, ela diz: “Primeiro, eu pensei que você e os outros fossem deuses. Depois percebi que só apenas homens. E de homem eu entendo. Você acha que eu tenho medo da morte? Já morri milhões de vezes [...]. Quantas vezes você já morreu?” (Episódio 7, Temporada 1). Em seguida, ela ameaça matá-lo caso ele continue resistindo a cooperar.

Outro indício de que a balança da relação entre “criador” e “criatura” está se invertendo surge no momento em que Dolores, até então incapaz de ferir humanos, revida uma agressão do

Homem de Preto. Esse instante acontece quando a anfitriã está próxima ao centro do seu labirinto e, portanto, a um passo da consciência (algo que é explorado a fundo na seção 4.3). Isso, inclusive, cria um paralelo com uma cena que se dá no primeiro episódio da série, porém com papéis trocados:

**Figura 28** – Dolores arrasta o Homem de Preto para a capela após agredi-lo



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 10, temporada 1, 2016).

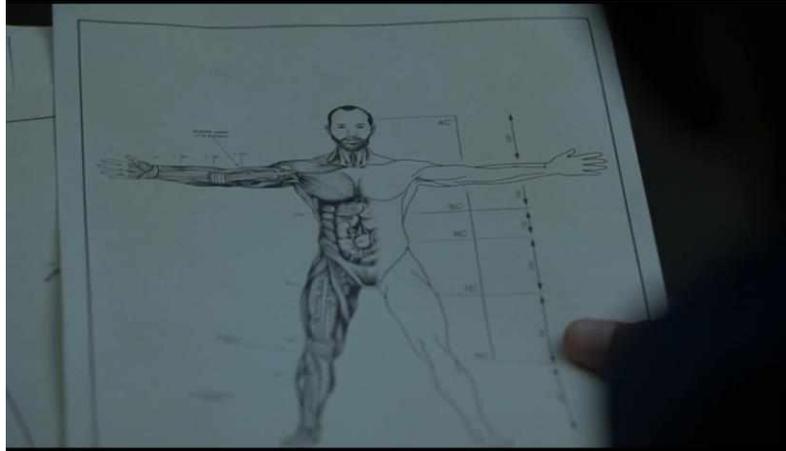
**Figura 29** – O Homem de Preto arrasta Dolores para o celeiro após agredi-la



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 1, temporada 1, 2016).

Da mesma forma que a linha que separa o mundo dos humanos do mundo dos anfitriões fica cada vez mais tênue, a distinção entre os próprios humanos e os anfitriões também fica mais turva para as personagens. No caso de Bernard, por exemplo, quase ninguém percebe que ele é um androide. As únicas exceções são Theresa, que encontra um projeto desenhado dele (Figura 30), e o Dr. Ford, que o projetou e construiu anos antes.

**Figura 30** – Theresa encontra o projeto de Bernard, confirmando que ele é um anfitrião



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 7, temporada 1, 2016).

Aqui, vale mencionar que a imagem acima ecoa a Figura 25, que mostra um anfitrião que aparece na vinheta de abertura: ambos são representados como meio-humanos e meio-andróides, refletindo mais uma vez a duplicidade da natureza das personagens.

Por um breve instante, logo após se descobrir, Bernard se encontra simultaneamente nos mundos dos humanos e das máquinas. De certa maneira, ele se torna um “híbrido” entre o natural e o artificial, algo que o Dr. Ford sintetiza da seguinte forma: “Afinal, neste momento, [você] está em uma posição única. Um programador que sabe intimamente como a máquina funciona, e uma máquina que conhece sua verdadeira natureza” (Episódio 8, Temporada 1).

No entanto, a série dá os primeiros sinais de que a personagem é um andróide antes mesmo da grande revelação. Além do seu estudo meticuloso dos gestos de Theresa, como citado acima na sua relação com a personagem, Bernard apresenta o indício mais clássico da sua condição: é incapaz de ver determinadas coisas, mesmo que elas estejam bem à sua frente, como se estivesse passando por uma espécie de ilusão de óptica. Isso acontece no sétimo episódio, “Trompe L’Oeil”, quando a dupla vai investigar a cabana onde mora a versão anfitriã da família do Dr. Ford.

A nível de curiosidade, é justamente essa suposta ilusão de óptica que engana Bernard (e, em um primeiro momento, o telespectador) que dá título ao episódio: o *trompe-l’oeil* é uma técnica artística na qual se cria a impressão de que algo tem três dimensões, quando, na realidade, tem apenas duas. É uma maneira de enganar o olho, como acontece com a personagem. As Figuras 31 e 32 mostram instantes da mesma cena que são separados por meros segundos e disfarçados por truques de câmera e efeitos especiais:

**Figura 31** – Bernard e Theresa investigam a cabana da versão anfitriã da família do Dr. Ford



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 7, temporada 1, 2016).

**Figura 32** – No quadro seguinte da mesma cena, Bernard passa a enxergar uma porta que não via antes



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 7, temporada 1, 2016).

Aqui, também é interessante notar que Maeve, com o seu arsenal cada vez mais extenso de habilidades, se torna capaz de identificar quem é humano e quem é anfitrião apenas com o olhar. No espectro oposto de Bernard, ela não só identifica a sua própria natureza, mas a dos outros ao seu redor. Quer dizer que ela se vê cada vez mais imune a qualquer “ilusão de óptica” que a equipe do parque tente usar. No episódio final da temporada, “A Mente Bicameral”, a personagem chega a derrubar as suspeitas que Felix tem por um instante sobre a própria natureza. “Você não é um de nós” (Episódio 10, Temporada 1), ela o tranquiliza. Isso atesta, mais uma vez, que a agora ex-cafetina deixa de ser uma mera “mortal” e passa a se aproximar mais do papel de “deusa”.

Não são apenas as personagens que põem em xeque sua condição humana ou robótica em *Westworld*: essa experiência se estende ao telespectador, pois mais uma vez cria novas camadas de sentido que podem afetar a sua compreensão da narrativa e incentivá-lo a continuar explorando o labirinto.

Por fim, em função da narrativa labiríntica e obscura que compõe a série, nem mesmo as lembranças podem ser usadas como formas confiáveis de distinguir humanos de anfitriões – como acontece com Bernard, que acredita que tem uma história de vida, e Felix, que duvida da sua por um breve instante. Ainda assim, elas são indispensáveis no processo pelo qual os andróides passam em busca da consciência e, ironicamente, de uma aproximação com seus criadores e da libertação de seus ciclos. E é nesse sentido que a seção final desta análise mergulha nos “sonhos”, nas memórias e, por último, na consciência em si.

### 4.3 “Sonhos”, memória e consciência

A figura de Arnold representa uma espécie de paradoxo em *Westworld*: embora seja sem dúvida uma das personagens mais influentes da narrativa da primeira temporada da série, ele age somente “nos bastidores” dos ciclos dos anfitriões e até das vidas dos hóspedes e funcionários do parque. Sendo assim, uma das perguntas que mais pairam sobre os andróides, os humanos e até o telespectador é: quem é Arnold?

Como mencionado na seção 4.1, Arnold Weber é o cofundador de *Westworld* junto do Dr. Robert Ford. Ele era casado com Lauren (Gina Torres) e tinha um filho, Charlie (Paul-Mikél Williams). O menino sofria de câncer e acabou falecendo, o que levou o engenheiro enlutado a mergulhar no trabalho no parque – que, na época, ainda estava na fase inicial de planejamento e execução. Foi nesse período que aconteceram os primeiros grandes saltos tecnológicos. De acordo com a personagem de Anthony Hopkins, a dupla e uma pequena equipe de engenheiros passaram três anos confinados na ilha enquanto aperfeiçoavam os anfitriões e realizavam o Teste de Turing,<sup>26</sup> no qual nos andróides foram aprovados em pouco tempo.

---

<sup>26</sup> Em termos simples, o Teste de Turing, desenvolvido na década de 1950 pelo matemático e cientista da computação inglês Alan Turing, é usado para medir a capacidade de uma máquina adquirir inteligência ou exibir traços comportamentais idênticos ao de humanos.

No entanto, Arnold nunca chegou a ver o seu grande projeto em funcionamento. Como o próprio Dr. Ford conta (e algo que Logan também comenta em uma conversa com William), ele morreu em uma das cidades do parque, sob circunstâncias suspeitas e nunca esclarecidas, 35 anos antes do presente diegético da série – e, para piorar, foi “apagado” dos registros históricos.

Alguns anos após essa morte misteriosa, o Dr. Ford criou Bernard, um anfitrião que ocuparia a lacuna que Arnold deixou. E é nesse aspecto que surge um dos principais pontos da narrativa labiríntica da série: Bernard não só cumpre a mesma função que Arnold exercia, mas foi construído *exatamente* à sua imagem. Embora esse detalhe seja mencionado na primeira seção deste capítulo, é apenas nos momentos finais da temporada que a verdade é revelada.

**Figura 33** – A primeira aparição “física” de Arnold; antes da revelação, presume-se que se trata de Bernard

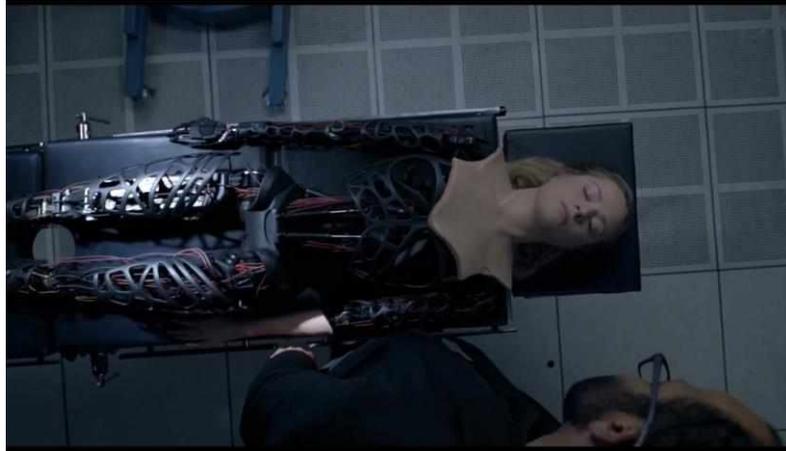


Fonte: Captura de tela do autor (episódio 9, temporada 1, 2016).

Esse momento de descoberta convida o telespectador a fazer um novo exercício em retrospecto, de “viagem no tempo”, para entender quando está diante do engenheiro já falecido e quando está diante da sua versão anfitriã. Isso mais uma vez leva às práticas de renarrar, defendida por Ricoeur (1994), e do *forensic fandom*, defendido por Mittell (2015). Aqui, cabe dizer também que Bernard herdou não somente a aparência, mas também a história de Arnold como a sua “narrativa” (ponto que é explorado mais a fundo nas próximas páginas).

De acordo com o Dr. Ford, o luto levou Arnold a enxergar em Dolores uma espécie de substituta para o seu filo perdido. Pode-se dizer que essa relação especial também se dá em partes devido ao fato de que ela foi a primeira anfitriã construída em todo o parque, como mostra a Figura 34.

**Figura 34** – Arnold observa o esqueleto mecânico de Dolores, que está prestes a ser ativada

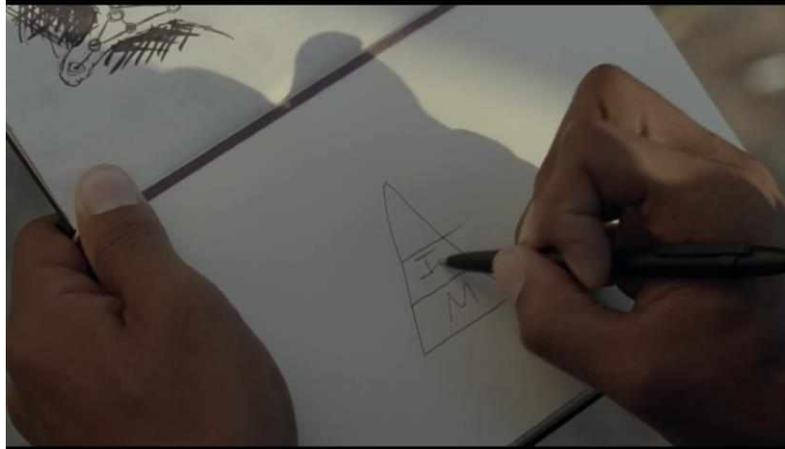


Fonte: Captura de tela do autor (episódio 10, temporada 1, 2016).

Entender a influência de Arnold, tanto dentro do universo diegético da série, como na produção de sentidos do telespectador, é o pontapé inicial na compreensão de algumas das questões centrais da primeira temporada de *Westworld*, voltadas principalmente aos anfitriões: o significado e a importância dos “sonhos” (usado entre aspas porque, como são androides, os anfitriões não sonham *de verdade*), das memórias e, por fim, da consciência.

Arnold investiu tanto de sua vida nos anfitriões que, com o passar do tempo, começou a notar sinais de que eles poderiam “evoluir” e, dados os impulsos corretos, adquirir consciência. Para isso, o engenheiro formulou uma teoria segundo a qual os androides teriam que cumprir certos requisitos para se tornarem conscientes de fato. Essa teoria, representada na forma de uma pirâmide, era composta por “memória” na base, “improviso” no meio e algo desconhecido no topo – presumidamente, a consciência.

**Figura 35** – A representação da teoria da consciência inicial de Arnold em sua forma original (piramidal)



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 10, temporada 1, 2016).

Contudo, como o próprio Arnold afirma, em um *flashback* de Dolores, ele acabou chegando à conclusão de que as etapas dessa jornada não assumem a forma de uma pirâmide, e sim de um círculo. Durante uma conversa que tem com a anfitriã no último episódio da temporada, “A Mente Bicameral”, ele explica: “A consciência não é uma jornada para cima, é uma jornada para dentro. Não é uma pirâmide. É um labirinto. Cada escolha põe você mais perto do centro. Ou manda você girando às bordas. À loucura” (Episódio 10, Temporada 1).

**Figura 36** – A verdadeira representação da teoria da consciência de Arnold (circular ou labiríntica)



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 10, temporada 1, 2016).

A base para a teoria de Arnold é a que dá título ao episódio: a teoria da mente bicameral, desenvolvida pelo psicólogo e filósofo norte-americano Julian Jaynes e publicada pela primeira vez em 1976. Segundo essa teoria, o ser humano só desenvolveu o que se entende por consciência de fato por volta de três mil anos atrás. Antes disso, ele acreditava que a “voz” que

ouvira na sua cabeça – que viria a ser definida como a voz da consciência – se tratava da manifestação de um poder maior, como uma divindade, que lhe dava instruções e ordens.

Em um diálogo com Bernard, o Dr. Ford elabora um pouco mais as intenções de Arnold: “Arnold construiu uma versão de cognição na qual os anfitriões ouviam [sua] programação como um monólogo interior, na esperança que, com o tempo, a própria voz deles assumisse [o controle]. Foi um jeito de estimular a consciência” (Episódio 3, Temporada 1). Essa informação surge logo no terceiro episódio da série, “O Disperso”, e não recebe tanto destaque posteriormente. No entanto, com o desenrolar da narrativa, a sua associação ao que está acontecendo com os anfitriões no parque fica cada vez mais clara.

E essa associação também está diretamente relacionada à imagem do labirinto, tanto em sua representação visual (mostrada na Figura 37, abaixo, e em outros pontos desta seção de análise), como no seu significado metafórico.

**Figura 37** – Ford encontra o desenho do labirinto em um antigo caderno de Arnold



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 6, temporada 1, 2016).

Aqui, é possível retomar Corretger e Burian (2011) e mais uma vez remeter ao labirinto que séries de ficção contemporâneas, tais quais *Westworld*, criam para o telespectador: assim como os anfitriões precisam explorar os corredores desse lugar metafórico, quem assiste aos episódios também precisa “fragmentar” a sua experiência em busca de sentidos.

Introduzida a origem do labirinto, pode-se enfim mergulhar nos “sonhos” e, especificamente, na memória dos anfitriões (os quais estão intrinsecamente conectados à figura metafórica). Em termos simplificados, os anfitriões funcionam como qualquer computador: têm uma CPU que armazena dados; eles precisam ser realocados (muitas vezes, enterrados sob

volumes cada vez maiores de informações obsoletas) para que novos dados sejam assimilados, visto que há um espaço limitado no sistema. No caso dos andróides de Westworld, as memórias são reincidências de experiências em seus ciclos passados que não foram devidamente “apagadas” nas sessões de manutenção. Isso caracterizaria um possível problema grave, já que a maioria dessas experiências é traumática e termina de forma violenta.

Em uma cena do segundo episódio da série, “Castanha”, um funcionário do parque pergunta à programadora Elsie Hughes (Shannon Woodward) se os anfitriões sonham ou não. Ela responde: “Sonhos são basicamente lembranças. Imagine como estaríamos ferrados se esses desgraçados lembrassem o que os hóspedes fazem com eles. Damos a eles uma ideia de sonhos. Pesadelos, especificamente” (Episódio 2, Temporada 1). Essa explicação mostra que a equipe de Westworld usa esse conceito como artimanha para manter a população de andróides sob controle.

Isso não impede que roteiristas e programadores de Westworld insiram “sonhos” nas falas que os anfitriões usam em suas “narrativas”. Maeve é um bom exemplo disso: em um de seus monólogos mais recorrentes, cujo objetivo é seduzir os hóspedes que visitam o *saloon* Mariposa, ela cita uma suposta voz que ouvia antes de fugir da Inglaterra, seu país de origem, para os Estados Unidos (algo que nunca aconteceu de fato, visto que ela foi construída no parque e nunca saiu dele). Ela relata o seguinte: “Sabe o único lugar onde essa voz me deixava em paz? Nos meus sonhos. Eu era livre. Eu podia ser tão boa ou tão má quanto quisesse [...]. Mas depois eu acordava e começava a ouvir a voz de novo” (Episódio 2, Temporada 1).

**Figura 38** – Maeve tenta seduzir um dos visitantes do *saloon* Mariposa com a sua suposta história de vida



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 2, temporada 1, 2016).

Para desespero da equipe do parque, os supostos “sonhos” e as memórias dos anfitriões começam a apresentar falhas cada vez mais perigosas. Essas falhas são causadas pelos “devaneios”, gestos sutis e improvisados que o Dr. Ford insere no código dos androides para torná-los mais humanos em aparência – o que, por si só, já causa um descontentamento geral entre os funcionários de Westworld.

O primeiro devaneio aparece logo no episódio inaugural da série, “O Original”, quando a prostituta Clementine passa o dedo pelos lábios durante uma sessão de manutenção. O gesto é quase imperceptível, mas chama a atenção de Bernard e Elsie porque não está na programação do androide.

**Figura 39** – Clementine exibe um gesto sutil durante a manutenção: a primeira aparição de um devaneio



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 1, temporada 1, 2016).

Como citado acima, é pouco depois dessa atualização que alguns anfitriões começam de fato a sair dos seus ciclos programados e agir com violência – a princípio, somente com outros anfitriões (pois eles ainda são obrigados a respeitar a diretriz de que não devem ferir gravemente ou matar hóspedes). O evento gera um efeito em cascata, com cada vez mais androides colocando a segurança dos humanos em risco.

Esses episódios têm grande importância na narrativa da série, pois levam a uma sequência de outras situações caóticas no parque. No início, o Dr. Ford descarta a possibilidade de eles se tratarem de qualquer coisa séria e os chama de meras “dissonâncias cognitivas”, provocadas justamente por pequenas falhas na programação dos anfitriões. Entretanto, fica cada vez mais claro o quanto a reincidência de memórias de “narrativas” do passado afeta os androides.

Em mais uma cena do episódio piloto da série, o bandido Walter (Timothy Lee DePriest) mata seis dos seus nove comparsas (também anfitriões) em uma cantina de uma das cidades do faroeste, deixando um casal de hóspedes aterrorizado e acendendo um alerta na equipe de segurança do parque. Ao investigar o incidente, Elsie teoriza que os seis homens que ele matou não foram escolhidos ao acaso: eram anfitriões que, em “narrativas” anteriores, *matavam Walter*. Ela conclui que, dadas as circunstâncias, o ocorrido pareceu um “acerto de contas”. E faz um comentário que deixa Bernard (e, pode-se presumir, o telespectador de primeira viagem) perplexo: durante o massacre, ele repetiu o nome “Arnold” como se estivesse falando com alguém invisível.

**Figura 40** – Walter, de pé, sobre uma das suas vítimas; ao fundo, dois visitantes veem a cena aterrorizados



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 1, temporada 1, 2016).

Aos poucos, fica evidente que Arnold de fato ainda tem influência sobre os anfitriões de Westworld. E isso remete à ideia da “voz interna” ou do “monólogo interno” que o Dr. Ford cita em uma conversa com Bernard. Na verdade, o que traz as memórias à tona é justamente a voz de Arnold, incitando os anfitriões a “acordarem” e saírem de seus ciclos.

Mais uma vez, os exemplos mais emblemáticos do tal efeito em cascata que os devaneios e a influência de Arnold causam nos anfitriões estão representados em Maeve, Dolores e Bernard. No início da temporada, os caminhos da filha do rancheiro e da cafetina se cruzam na via principal de Sweetwater, ao passo que Bernard passa pela sua própria trajetória isolado. A Figura 41 mostra a expressão de Dolores, que está vivendo um suposto episódio de dissonância cognitiva durante tal encontro:

**Figura 41** – Dolores, que está passando por um episódio dissonante, se depara com Maeve



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 2, temporada 1, 2016).

Ao encontrar a cafetina, a filha do rancheiro repete a frase shakespeariana que ouvira do pai pouco tempo antes: “Esses prazeres violentos têm fins violentos”. Ela parece sair do episódio dissonante em seguida, mas não sem deixar Maeve perplexa:

**Figura 42** – A reação de Maeve ao ouvir a frase sombria de Dolores



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 2, temporada 1, 2016).

Logo após esse encontro, Maeve começa a passar pelos seus próprios episódios dissonantes. Nesse ponto, vale mencionar que a forma como a série apresenta os eventos dá a entender que ela e Dolores estão apenas começando a apresentar essas falhas no sistema. Porém, como fica evidente próximo ao fim da temporada, essa não foi a primeira vez que elas “despertaram”. Isso remete novamente a Reuter (2002) e ao seu estudo sobre o tempo na narração, em particular as noções de frequência (pois a série mostra apenas algumas das vezes que as anfitriãs “despertam”, não todas elas) e de ordem (pois esses “despertares” não seguem

uma ordem cronológica direta; uma mesma personagem pode aparecer lúcida em uma cena e, em outra, seguinte, aparecer ainda ignorante da sua natureza e realidade).

Além da jornada em que embarca ao se familiarizar com a diferença entre o parque e o mundo dos humanos (seção 4.1), Maeve tem outro ponto central na primeira temporada de *Westworld*. É que, teoricamente após o encontro com Dolores citado acima, ela passa a ter cada vez mais visões da menina que era sua filha na “narrativa” anterior. A anfitriã não reconhece a criança de início e acredita que se trata de um “sonho”, mas passa a questionar essa realidade quando se depara com um telão que exibe essas mesmas cenas enquanto explora os laboratórios da Mesa. É o que mostra a Figura 43:

**Figura 43** – Maeve vê seus “sonhos” com a menina passando em um telão nos corredores da Mesa



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 6, temporada 1, 2016).

A personagem fica confusa, o que a leva a questionar Felix sobre o significado daquilo. “Por que você tinha meus sonhos?” (Episódio 6, Temporada 1), ela pergunta. Em um momento posterior, ele explica que aquilo não era um “sonho”, e sim uma lembrança: “Sua mente não é como a nossa. Quando lembramos de coisas, os detalhes são vagos, imperfeitos. Mas você se recorda com perfeição. Você as revive” (Episódio 8, Temporada 1).

De acordo com o técnico, a equipe do parque não apaga a memória dos anfitriões por completo porque, em teoria, isso daria muito trabalho. É por isso que elas ficam enterradas sob outras camadas de códigos, que representam os novos ciclos e interações com hóspedes. Felix relata também que as memórias envolvendo a menina se ligam à “narrativa” anterior de Maeve, na qual ela era camponesa e tinha uma filha.

Nesse ponto, surge uma nova camada de sentidos ligada aos “sonhos” e às memórias dos anfitriões que vêm à tona: o que antes se tratava de uma questão de nível (como citado brevemente na seção 4.1, usando o exemplo de Maeve e das suas duas “narrativas” – camponesa e cafetina) se revela, então, como uma questão de temporalidade da narração.

Não só os androides estão inseridos em “narrativas” distintas e interpretando personagens diferentes (apesar de preservarem sua aparência externa), como também se encontram em momentos separados por anos ou até mesmo décadas no universo diegético da série. A confusão se dá porque essas “narrativas” distintas surgem na forma de fragmentos enigmáticos, que somente aos poucos são identificados como memórias. É o caso de Maeve, mas também El Lazo/Lawrence, Peter Abernathy (professor do passado, rancheiro no presente) e Walter (o bandido que tem um acerto de contas com seus comparsas na “narrativa” atual).

Aos poucos, fica mais claro que Maeve já teve contato com o labirinto antes. Isso aconteceu na sua “narrativa” prévia, no momento em que o Homem de Preto atirou em sua filha e a apunhalou: à beira da morte, a personagem carregou o corpo da menina até o campo, onde o símbolo do labirinto se revelou a ela e ao próprio Homem de Preto.

**Figura 44** – Maeve, prestes a morrer, abraça o corpo da filha e cai na terra sobre o símbolo do labirinto



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 8, temporada 1, 2016).

Apesar de as memórias dos anfitriões não serem exatamente iguais às dos humanos, como as próprias personagens afirmam, elas não deixam de ser reais – afinal, eles as vivenciam em seus ciclos e “narrativas” e as têm cada vez mais vívidas na cabeça. Por outro lado, *Westworld* dá ainda um novo sentido a tais lembranças: as que são “implantadas” ou “fabricadas” (termos

nossos, não utilizados pela série), que *não são* reais e servem tanto para enganar os anfitriões quanto para despistar o telespectador.

Nesse sentido, Bernard entra novamente como um exemplo emblemático para esta análise. Conforme é revelado aos poucos, o anfitrião recebeu não apenas a aparência e os traços de Arnold, mas também a sua história real transformada em “narrativa” pelo Dr. Ford: o filho doente, Charlie, e a ex-esposa, Lauren, que aparecem em breves momentos. Inclusive, até o seu nome está conectado diretamente ao engenheiro falecido: “Bernard Lowe” é um anagrama de “Arnold Weber”.

Bernard acredita que Charlie era *seu* filho. Ele chega a “se lembrar” de momentos em que conversava com Lauren por vídeo e acompanhava o menino durante uma de suas internações. Entretanto, após descobrir que é um anfitrião, o engenheiro percebe que essas lembranças foram implantadas em seu código para dar sentido à sua “narrativa”. É o que traz a Figura 45, quando Bernard afirma que “Você é uma mentira, Charlie” (Episódio 9, Temporada 1).

**Figura 45** – Bernard se dá conta de que a “memória” de Charlie foi implantada no seu código



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 9, temporada 1, 2016).

Além disso, durante uma das supostas conversas do anfitrião com Lauren, a série dá indícios sonoros e visuais da mentira do Dr. Ford. Por um instante, é possível ouvir a voz do cofundador do parque por trás da ex-esposa de Arnold, além de ter um breve vislumbre do seu rosto sobreposto ao dela:

**Figura 46** – O rosto de Ford aparece sobreposto ao de Lauren por um microssegundo



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 9, temporada 1, 2016).

Esse fenômeno das memórias implantadas não se restringe a Bernard. Algo semelhante acontece a Teddy, o caubói que serve de interesse amoroso na “narrativa” de Dolores. No presente, após ser encontrado à beira da morte e salvo pelo Homem de Preto, ele passa a acompanhar o hóspede na sua mais nova missão: localizar Wyatt, personagem recém-criada por Ford e que é caracterizada como um vilão realmente digno das aventuras no Velho Oeste que o parque simula. O Homem de Preto acredita que Wyatt é mais um dos segredos que podem levá-lo até o centro do labirinto (para ele, a “próxima fase” do que Westworld tem a oferecer).

**Figura 47** – Wyatt, um vilão recém-criado por Ford, aparece em um *flashback* de Teddy



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 9, temporada 1, 2016).

Em sua jornada com o hóspede, Teddy conta histórias da sua experiência com Wyatt: eles serviram juntos no Exército e eram bons amigos, mas Wyatt desapareceu misteriosamente durante uma operação. Poucas semanas depois, ele ressurgiu diferente, com ideias radicais, e

convenceu Teddy a fazer um motim. Juntos, os dois mataram todos os outros soldados da companhia na cidade de Escalante. Algumas cenas mostram esse massacre, como indica a Figura 48:

**Figura 48** – Wyatt mata o general durante o massacre



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 9, temporada 1, 2016).

Aqui, vale mencionar uma espécie de paradoxo na narrativa que não é facilmente detectável, mas que também dá indícios da construção labiríntica de *Westworld*. Embora o Dr. Ford e várias outras personagens digam que Wyatt é um vilão recém-criado, ele aparece diversas vezes nos *flashbacks* que Teddy tem do massacre. A resposta desse mistério surge no fim da temporada: na realidade, essas memórias envolvendo o vilão e a tragédia em Escalante também são implantadas ou fabricadas (assim como as de Bernard com Charlie, embora estas sejam baseadas em experiências que Arnold teve de fato com o filho quando ainda estava vivo).

Essa espécie de narrativa encaixada que Teddy acredita piamente ter vivido e conta ao Homem de Preto acaba enganando esta personagem, que fica com um desejo cada vez maior de encontrar um adversário à sua altura, sem perceber que ele não passa de uma invenção. Além disso, tal narrativa encaixada remete mais uma vez a Reuter (2002), quando fala dos níveis de narração.

E a mentira de Wyatt não engana somente as personagens da série: o efeito também vale para o telespectador, que, durante os episódios, não tem motivos para questionar a veracidade dos relatos de Teddy – principalmente quando eles são exibidos em tantos detalhes, como apontam as imagens acima.

Ainda falando desse suposto vilão, é importante ressaltar que ele tem uma presença parecida com a de Arnold em *Westworld*: apesar de raramente ser visto (e apenas em *flashbacks* de Teddy), acaba influenciando as “narrativas” dos anfitriões e até as histórias das personagens humanas. Esse pensamento é retomado adiante, na análise da trajetória de Dolores.

Quando se mergulha nas memórias (sejam elas reais, de ciclos e “narrativas” anteriores, ou implantadas, como no caso de Bernard e Teddy), é necessário também estudar o esquecimento. De uma maneira ou de outra, todos os anfitriões centrais da série recebem a opção de ter a sua dor e o seu sofrimento apagados pelo Dr. Ford ou outros funcionários de *Westworld*. O cofundador do parque chega a afirmar que essa suposta cortesia é o mínimo que eles podem fazer, já que os androides passam por tantas situações de barbárie.

No entanto, Dolores, Maeve e Bernard têm um traço em comum: eles recusam a oferta, dizendo, quase sempre com as mesmas palavras, que “Essa dor é o que me resta” (dos pais, no caso de Dolores; da filha, no caso de Maeve; e do “filho”, no caso de Bernard). E até após Maeve mudar de ideia, quando está quase completamente consciente e não quer mais ser atormentada pelas lembranças de sua filha, Bernard explica que isso a destruiria: “Suas memórias são o primeiro passo para a consciência. Como vai aprender com seus erros se não se lembrar deles?” (Episódio 10, Temporada 1). A cena acontece no último episódio, “A Mente Bicameral”, ecoando a teoria da consciência de Arnold.

Isso indica que, para os anfitriões, a memória é indissociável do sofrimento. É de se esperar, visto que a própria natureza de *Westworld* é violenta e os androides quase sempre acabam sendo mortos e forçados a recomeçar os seus ciclos intermináveis. Por mais que exista a possibilidade de as lembranças ruins serem expurgadas, como Ford sugere, ela acabaria impedindo que eles dessem o próximo passo em direção à consciência.

Como visto até o momento, Maeve, Bernard e até o Homem de Preto têm trajetórias bastante particulares em direção à busca pelo centro do labirinto. Nem todos eles têm essa preocupação explicitamente (sobretudo Maeve e Bernard, que pouco usam ou sequer mencionam o termo “labirinto” durante a temporada), mas todos ainda têm algo a encontrar. A jornada de Dolores, por outro lado, apresenta contornos bastante diferentes de tudo o que as demais personagens vivenciam.

De certo modo, essa jornada é a que mais se assemelha à experiência do telespectador, uma vez que Dolores é a personagem central na primeira temporada de *Westworld* e, portanto, é a

que está presente em mais cenas. Na sua busca por sentidos, quem assiste à série se encontra em um percurso igualmente confuso e complexo ao da anfitriã.

Para começar, é preciso retomar um ponto iniciado na seção 4.1 desta análise: o fato de que Dolores passa a maior parte da temporada perdida entre memórias, ciclos e linhas temporais. Apesar de essa diferença na temporalidade ser explicitada somente no episódio final, ao longo dos capítulos anteriores há alguns indícios sutis de tal multiplicidade. As figuras distribuídas abaixo representam essas diferenças.

Na narrativa de *Westworld*, Dolores passa por duas grandes jornadas: uma primeira, com William e Logan, e uma segunda, que acontece 30 anos depois. Ela começa a aventura com a dupla de hóspedes por acaso, fugindo do rancho de sua família após testemunhar a morte brutal dos seus pais em um de seus ciclos. Nota-se que, nesse momento inicial, ela representa o típico arquétipo da donzela em perigo. É o que mostra a Figura 49, que a traz deitada nos braços de William:

**Figura 49** – Dolores encontra William e Logan, que está de pé, após fugir do rancho



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 3, temporada 1, 2016).

A chegada de Dolores deixa a relação entre os dois hóspedes ainda mais conturbada: ao passo que Logan já é acostumado ao funcionamento do parque e está em busca de prazer e diversão, William se encanta com a anfitriã aos poucos e insiste que eles a levem nas suas aventuras.

Juntos, os três de fato dão início a uma aventura típica de Velho Oeste. É nesses momentos, inclusive, que *Westworld* mais se aproxima do clássico gênero de filmes de faroeste hollywoodianos – e acaba propiciando às duas personagens humanas uma experiência imersiva

que, em determinadas circunstâncias, cumpre o propósito do parque: coloca ambos os visitantes no lugar de mocinhos ou vilões, com tiroteios, duelos de pistolas e, tal qual dito acima, donzelas em perigo. Nesse sentido, é possível dizer que essa experiência “purista” também pode se transferir ao telespectador, que acompanha de perto tais aventuras.

Apesar de começar essa trajetória como uma mocinha indefesa, Dolores aos poucos vai ganhando novos contornos e passa a ter um papel mais ativo na “narrativa” que vivencia com William e Logan. Essa espécie de “transformação” é intercalada com momentos de confusão, em que ela parece se perder em meio ao tempo e aos próprios pensamentos. Na realidade, esses instantes simbolizam a jornada da anfitriã pelo labirinto. E trazem mais uma descoberta: na jornada pela qual ela passa no presente da série (que, no tempo interno da ficção, se dá 30 anos após a aventura com William), Dolores *refaz* os seus passos, mesmo sozinha, sem se dar conta.

Isso acontece porque, nas três décadas que separam as duas trajetórias intercaladas, Dolores não foi capaz de chegar ao centro do labirinto de Arnold e se viu relegada a repetir o mesmo ciclo, sempre fugindo do rancho da família e passando pelos mesmos locais que conheceu ao lado dos dois hóspedes. Essa ideia remete mais uma vez à noção de frequência no tempo da narração, de acordo com Reuter (2002): a série pode até mostrar apenas duas versões da mesma jornada, mas indica, nos episódios finais, que ela aconteceu inúmeras vezes ao longo dos anos.

Ainda em relação à diferença entre passado e presente, *Westworld* dá alguns indícios sutis da distinção quando, por exemplo, mostra ângulos de duas cenas que parecem ser uma só. Nesses momentos, cabe ao telespectador produzir sentidos a partir da intriga geral e da “narrativa” de Dolores e determinar *quando* certos eventos estão acontecendo. As Figuras 50 e 51 ilustram isso:

**Figura 50** – William e El Lazo a bordo do trem, com parte do cabelo de Dolores no canto do enquadramento



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 5, temporada 1, 2016).

Na cena acima, que acontece no quinto episódio, “Contrapasso”, Dolores embarca em um trem carregado com explosivos ao lado de William e El Lazo. Logan não está mais com eles, pois foi abandonado na cidade de Pariah após humilhar o cunhado.

Poucos segundos depois, ainda na mesma cena, a anfitriã aparece absorta, como se estivesse conversando com alguém, e parece olhar para o ar. William e El Lazo já não estão sentados atrás dela e, no caixão, o símbolo do labirinto se manifesta.

**Figura 51** – Dolores, perdida em um de seus episódios, na frente do símbolo do labirinto



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 5, temporada 1, 2016).

É importante mencionar que o símbolo do labirinto não se manifesta para Dolores apenas no caixão durante a viagem de trem e nem é exclusivo à sua “narrativa”. Ele surge em vários momentos do ciclo que ocorre no presente diegético da série, quando ela está refazendo seus passos, sozinha, e sempre representa a sua busca pelo centro – e, de certa maneira, a proximidade cada vez maior com as respostas que tanto anseia encontrar. Ademais, outras personagens, como Teddy e o próprio Dr. Ford, também se deparam com ele vez ou outra.

Conforme Dolores avança nas suas jornadas (do passado e do presente), ela passa a ver a si mesma em alguns lugares, além de ouvir a voz de Arnold lhe dando instruções. Ao visitar um bordel em Pariah, novamente sozinha, ela consulta uma cartomante. Essa cartomante se transforma na própria Dolores, que diz à anfitriã: “Você deve seguir o labirinto” (Episódio 5, Temporada 1).

**Figura 52** – Dolores conversa “consigo mesma” ao consultar uma cartomante



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 5, temporada 1, 2016).

Além disso, Dolores começa a ter visões mais e mais frequentes de uma capela branca e um massacre em uma cidade desconhecida. E é no oitavo episódio, “Decaimento de Vestígio”, que essas situações atingem um pico. A anfitriã e William finalmente chegam à cidade que tem a capela, mas encontram tudo enterrado na areia. Perdida em memórias, ela quase atira na própria cabeça:

**Figura 53** – Dolores tem uma visão de si mesma com uma pistola apontada para a cabeça



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 8, temporada 1, 2016).

Ela só não se mata de verdade porque o hóspede a impede, como mostra a Figura 54:

**Figura 54** – William impede que Dolores, perdida em lembranças, atire na própria cabeça



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 8, temporada 1, 2016).

Ao perceber a própria confusão, Dolores diz: “Que época é esta? É agora? Estou enlouquecendo? Você é real? [...] Não consigo mais distinguir. Parece que estou presa em um sonho ou uma memória de uma vida passada” (Episódio 8, Temporada 1). Nesse sentido, é possível aferir que tal confusão da personagem reflete a confusão que aflige quem assiste à série, mesmo aqueles que realizam o *forensic fandom* de Mittell (2015), ao menos na sua primeira leitura de *Westworld* – afinal, a alternância constante e sutil entre temporalidades torna a narrativa ainda mais labiríntica.

Vale acrescentar que a jornada de Dolores com William tem um fim trágico: ainda no oitavo episódio, com a mentalidade fragilizada e fragmentada, a anfitriã é apunhalada por Logan (tal como explicado na seção anterior) e forçada a fugir sozinha do acampamento onde todos se encontram. A partir de então, o seu caminho e o de William se separam de vez.

É somente no penúltimo episódio da temporada, “O Cravo Bem-Temperado”, que os fragmentos mentais de Dolores começam a se unir na narrativa que acontece no presente. Após refazer mais uma vez os passos da sua aventura com William, porém sozinha, ela chega à misteriosa cidade da capela: Escalante, que agora está desenterrada para receber a inauguração de uma nova narrativa criada por Ford. Suas memórias, mais fortes e vívidas do que nunca, a guiam até um laboratório subterrâneo a partir da entrada que fica no confessionário da capela.

A partir dessas circunstâncias, *Westworld* brinca cada vez mais com a ordem temporal, o que de novo remete a Reuter (2002). A duplicidade da jornada de Dolores, que antes era sutil, fica marcada de maneira mais clara devido à diferença nas roupas que ela usa. As Figuras 55 e 56 ilustram esse ponto:

**Figura 55** – Dolores, no presente, encontra o laboratório subterrâneo na capela de Escalante



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 9, temporada 1, 2016).

**Figura 56** – Dolores, em algum ponto do passado, explora o laboratório



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 9, temporada 1, 2016).

Apesar de a diferença temporal ficar bem marcada nesses pontos, a série ainda não explica ao telespectador exatamente *quando* cada momento acontece. Trata-se mais uma vez da noção de momento, como postulado por Reuter (2002): há trechos de narração ulterior (que já aconteceram) e trechos simultâneos (que ainda estão ocorrendo). Além disso, quem assiste corre o risco de acreditar que a versão de Dolores que está de vestido é aquela que acompanhou William em suas viagens. No entanto, não *pode* ser – já que as duas personagens se separaram e não se encontraram mais (pelo menos, não que Dolores se lembre).

É nas etapas finais da(s) trajetória(s) de Dolores que surge mais uma revelação que cria novas camadas de sentido: uma *terceira* linha temporal da anfitriã. Essa linha aparece ao longo da temporada em “pequenas doses”, em momentos passageiros, e ocorre 35 anos antes do presente (e cinco anos antes da sua aventura com William). Também é nesse estágio que a voz de

Arnold fica mais forte e a revelação final se faz à personagem e ao telespectador. “Porque você é apenas uma memória” (Episódio 9, Temporada 1), lamenta Dolores ao perceber que ele não está diante dela de fato. E ela continua, enfim se dando conta do que ocorreu ao engenheiro: “Porque eu matei você” (Episódio 9, Temporada 1).

**Figura 57** – No presente, Dolores se dá conta de que “Arnold” era, na verdade, uma lembrança



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 9, temporada 1, 2016).

Aqui é importante retomar Wyatt, o vilão mais misterioso e obscuro de Westworld. A verdade é que Wyatt nunca foi uma personagem separada, e sim uma “personalidade sanguínea” que Arnold mesclou à de Dolores 35 anos atrás para matar todos os outros anfitriões com a ajuda de Teddy. Ao fim, ela deveria matar também o próprio criador, assim forçando o Dr. Ford a desistir de abrir o parque – visto que os androides tinham o poder de alcançar a consciência e, conseqüentemente, aquele lugar seria um ciclo interminável de dor para eles.

Isso leva a anfitriã e o telespectador em uma última “viagem no tempo” (pelo menos, última na maneira como os eventos são ordenados pelo episódio final), dessa vez ao dia em que o massacre que “Wyatt” promoveu na cidadezinha aconteceu de fato. Além disso, essa viagem abre caminho para a chegada ao centro do labirinto de Dolores, do Homem de Preto (em sua procura incessante pelo vilão) e do próprio telespectador.

As memórias implantadas de Teddy eram, na realidade, camuflagens para o que aconteceu de verdade no trágico dia em Escalante. Para confirmar isso, a série repete cenas que mostrou em episódios anteriores, mas então retratando o suposto massacre dos soldados por Wyatt e o próprio Teddy. Nesse sentido, há uma sensação de “quase repetição” das memórias, inclusive na forma como Dolores mata Arnold (sentado em uma cadeira, com um tiro na nuca).

**Figura 58** – O verdadeiro papel de Teddy no massacre de Escalante



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 9, temporada 1, 2016).

**Figura 59** – O fim do massacre de Escalante: Dolores matando Arnold a pedido do próprio



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 10, temporada 1, 2016).

O fim das respectivas jornadas de Dolores e do Homem de Preto leva ao mesmo lugar: o cemitério ao lado da capela, onde ele explica que é William (algo já explorado neste capítulo). Ela, por sua vez, encontra uma lápide com o seu nome e desenterra o brinquedo que deu origem a tudo, desde a teoria da consciência de Arnold à sua ideia do labirinto.

**Figura 60** – Dolores desenterra um brinquedo do labirinto, que deu a Arnold a ideia para a sua teoria



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 10, temporada 1, 2016).

Depois de passar por todo o trauma das suas jornadas, incluindo a descoberta de que William é o Homem de Preto, Dolores finalmente atinge o centro do seu labirinto. Porém, apenas nos momentos finais do último episódio, “A Mente Bicameral”, ela e Bernard se dão conta dos planos de Arnold e do Dr. Ford, com quem estão conversando. Ele revela que foi Arnold quem criou os devaneios, mas que ele, Ford, os inseriu na programação dos anfitriões para corrigir os seus erros de 35 anos antes – que lhe custaram a vida do seu grande amigo e sócio.

Na visão de Ford, a “consciência” não existe de verdade: os seres humanos meramente repetem ciclos fechados, como os anfitriões, e não questionam suas escolhas. Mas ele decide dar a *oportunidade* aos androides, começando por uma escolha que Dolores faz – sua primeira decisão própria, pois só agora ela está “acordada”: matá-lo como reparação pelos seus equívocos. Ela o faz e, assim, por fim se liberta de sua programação e do eterno ciclo de confusão e sofrimento e adquire a consciência real.

**Figura 61** – Dolores atira em Ford da mesma forma que atirou em Arnold, mas agora por decisão própria



Fonte: Captura de tela do autor (episódio 10, temporada 1, 2016).

Produzir sentidos de *Westworld* significa percorrer um labirinto particular do telespectador, que ele explora ao longo dos episódios da primeira temporada (e das temporadas seguintes, embora elas não estejam no escopo desta pesquisa). Como mostrado neste capítulo, esse processo não se dá de forma simples e é preciso recorrer ao *forensic fandom* de Mittell (2015) e a outros operadores e práticas que solucionem os mistérios da intriga.

Após esta análise, é seguro dizer que *Westworld* pode ser observada claramente à luz daquilo que Mittell (2015) denomina “narrativa complexa”. A série apresenta características que a distinguem de suas contemporâneas e de suas precursoras, ao mesmo tempo que faz importantes contribuições para o que se entende como “TV de qualidade” – não só em função dos seus altos valores de produção, mas também das suas personagens instigantes, dúbias e intrincadas e de uma narrativa (e suas “narrativas” internas) rica em detalhes no que diz respeito à representação de espaços e do próprio tempo. Em suma, trata-se de um labirinto com muitos corredores, como os que Dolores e os demais anfitriões exploram, mas que guarda uma “dupla recompensa” significativa para aqueles que o exploram e buscam produzir sentidos de suas experiências com a série: por um lado, alcançar o centro do labirinto e compreender a intriga na sua totalidade pode ser satisfatório; por outro, pode ser que *não* desvendar o mistério em sua completude e continuar buscando sentidos e novas revelações nos episódios, nas personagens e em suas “narrativas” também sacie a curiosidade do telespectador.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O principal objetivo desta pesquisa foi explicar de que forma a composição da narrativa de *Westworld* cria condições para a produção de sentidos. No entanto, ela não poderia ter sido realizada sem que se partisse de dois pontos fundamentais: as narrativas, na sua ampla gama de possibilidades, e a televisão, que além de tecnologia é uma importante forma cultural para a sociedade.

*Westworld* se materializa em um contexto bastante específico, marcado por mecanismos de narrar próprios (e que vão além da TV), e esses e outros fatores contribuem com a construção do labirinto narrativo que dá nome a este trabalho. Tal labirinto assume significados distintos para cada um daqueles que se aventuram em explorar as suas passagens: para os anfitriões da narrativa da série, trata-se da busca pela consciência e pela tão sonhada liberdade; para os hóspedes humanos, em particular o Homem de Preto, trata-se de uma “fase” do jogo em que o Velho Oeste deixa de ser uma mera simulação, um parque temático, e passa a ter consequências reais de vida ou morte; mas é o significado dado para o (e, por consequência, *pelo*) telespectador que toma um lugar central na análise, uma vez que se buscou investigar como ele é capaz de produzir sentidos a partir da sua experiência fragmentada com a série.

Conforme explora os corredores desse labirinto, o telespectador se encontra em um processo que leva a uma “dupla recompensa”: ao mesmo tempo que produz sentidos da narrativa que vivencia ao longo dos episódios, ele se vê cada vez mais imerso em um mistério rico em minúcias e novas possibilidades de compreensão – e que não precisa (ou mesmo *não pode*) ser decodificado nos mínimos detalhes. Parece algo paradoxal, mas que remete a uma das características do labirinto: ele não existe para ser necessariamente desconstruído e esmiuçado, já que são os próprios mistérios que o compõem que expandem os horizontes daqueles que o vivenciam.

No caso de *Westworld*, pode-se averiguar o seguinte: encontrar o centro do labirinto é um desafio interessante a quem acompanha a narrativa, mas não é a única possibilidade. Nessa trajetória, o telespectador dota de um conjunto de “ferramentas” que estão ligadas à sua competência narrativa: indícios sutis de multiplicidades temporais, níveis diferentes dentro de uma mesma narrativa, personagens que parecem adquirir identidades distintas ao longo de suas

jornadas e, claro, sinais visuais que apontam para uma tentativa de a série obscurecer ou anuviar a produção de sentidos. No entanto, a insistência em destrinchar todos esses elementos gera o risco de o telespectador se frustrar com os resultados, que podem acabar sendo menos interessantes do que ele esperava. A conclusão é que, em se tratando do labirinto narrativo de *Westworld*, o trajeto é tão importante quanto *ou mais importante que* a chegada ao tão sonhado centro.

Em termos processuais, cabe mencionar o seguinte: embora o plano inicial tenha sido investigar a composição da narrativa e a produção de sentidos não só da primeira temporada de *Westworld*, mas também inserções das duas temporadas seguintes, o pesquisador acabou optando por concentrar os seus esforços apenas no ano inaugural da série. Isso se deu por dois motivos: o tempo limitado para a condução da monografia e a convicção de que seria mais proveitoso fazer um estudo voltado para um *corpus* menor, com dez episódios. Nesse sentido, a análise final pôde ser mais meticulosa e alinhada aos objetivos de pesquisa (geral e específicos), os quais foram devidamente cumpridos.

Ainda assim, vale reiterar que o segundo e o terceiro anos da série, lançados respectivamente em 2018 e 2020, reconfiguram temáticas centrais da primeira temporada: o embate entre humanos e máquinas, o significado de humanidade, a sua relação com as tecnologias, o livre arbítrio e, mais importante, a figura do labirinto. Cada leva de episódios de *Westworld* abre novas possibilidades de camadas de sentidos a partir desses temas e, portanto, também poderia ser objeto de foco em estudos que deem sequência a esta monografia.

Por fim, com este trabalho, o autor espera ter despertado o interesse não só de telespectadores de *Westworld*, mas também – e talvez sobretudo – de outros pesquisadores de narrativas, sejam elas televisivas ou não, reais ou imaginadas, que se debruçam sobre a importância dessas histórias na vida de cada indivíduo e na sociedade como um todo.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn Rosalina Gama; SOUZA, Maria Carmem. Anfitriões: delineando o conceito de pós-humano na série televisiva *Westworld*. **Trabalhos em Linguística Aplicada**. Campinas, v. 58, n. 2, p. 719–742, 2019.
- ANAZ, Sílvio Antonio Luiz. Construindo séries de TV complexas: a concepção diegética de *Westworld*. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 25, n. 2, p. 1-17, abr. 2018.
- BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 197-221.
- BENNETT, Andrew; ROYLE, Nicholas. Narrative. In: BENNETT, Andrew; ROYLE, Nicholas. **An introduction to literature, criticism and theory**. Harlow: Pearson Education, 2004. p. 52-59.
- BOURDAA, Melanie. Quality television: construction and de-construction of seriality. In: PÉREZ-GÓMEZ, Miguel A. (ed.). **Previously on: interdisciplinary studies on TV series in the third Golden Age of television**. Sevilla: Biblioteca de La Facultad de Comunicación de La Universidad de Sevilla, 2011. p. 33-44.
- BRAGA, José Luiz. A prática da pesquisa em Comunicação: abordagem metodológica como tomada de decisões. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, Brasília, v. 14, n. 1, p. 1-33, jan./abr. 2011.
- BRASIL. Presidência da República. Secretaria Especial de Comunicação Social. **Pesquisa brasileira de mídia 2016: hábitos de consumo de mídia pela população brasileira**. Brasília: Secom, 2016.
- CORRETGER, Glòria Salvadó; BURIAN, Fran Benavente. La imagen-laberinto en la ficción televisiva norteamericana contemporánea: series de tiempo y mundos virtuales. In: PÉREZ-GÓMEZ, Miguel A. (ed.). **Previously on: interdisciplinary studies on TV series in the Third Golden Age of television**. Sevilla: Biblioteca de La Facultad de Comunicación de La Universidad de Sevilla, 2011. p. 45-56.
- CULLER, Jonathan. Narrativa. In: CULLER, Jonathan. **Teoria literária: uma introdução**. São Paulo: Beca Produções Culturais, 1999. p. 84-94.
- DICKERSON, Lillian. Recoding and rebooting: death and rebirth beyond humanity in HBO's *Westworld*. In: ENDRES, Thomas G. (ed.). **The image of rebirth in literature, media, and society**. Greeley: The Society For The Academic Study Of Social Imagery, 2017. p. 15-23. Disponível em: <https://digscholarship.unco.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=sassi>. Acesso em: 30 nov. 2020.
- LEAL, Bruno Souza; RIBEIRO, Ana Paula Goulart. Em busca do tempo: memória, nostalgia e utopia em *Westworld*. **Contracampo**, Niterói, v. 37, n. 3, p. 65-80, dez. 2018/mar. 2019.

MANNA, Nuno. Narrativa e a experiência do tempo histórico: uma perspectiva contextual e conceitual para análise de processos comunicacionais. **Revista latinoamericana en comunicación, educación e historia**, ano 2, n. 1, dez. 2020. No prelo.

MITTELL, Jason. **Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling**. Nova Iorque: New York University Press, 2015. 394 p.

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **Matrizes**, São Paulo, v. 5, n. 2, p. 29-52, jan./jun. 2012.

REALES, Liliana; CONFORTIN, Rogério de Souza. Estratégia narrativa e composição. In: REALES, Liliana; CONFORTIN, Rogério de Souza. **Introdução aos estudos da narrativa**. Florianópolis: Editora da Ufsc, 2011. p. 87-94.

REALES, Liliana; CONFORTIN, Rogério de Souza. História, personagem, intriga e fábula. In: REALES, Liliana; CONFORTIN, Rogério de Souza. **Introdução aos estudos da narrativa**. Florianópolis: Editora da Ufsc, 2011. p. 34-37.

RIBEIRO, Ana Paula Goulart; LEAL, Bruno Souza; GOMES, Itania. A historicidade dos processos comunicacionais: elementos para uma abordagem. In: MUSSE, Christina Ferraz; VARGAS, Herom; NICOLAU, Marcos (org.). **Comunicação, mídias e temporalidades**. Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia, 2017. p. 37-57.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa (tomo I)**. Campinas: Papirus, 1994. 328 p.

SANTO, Avi. Para-television and discourses of distinction: the culture of production at HBO. In: LEVERETTE, Marc; OTT, Brian L.; BUCKLEY, Cara Louise (ed.). **It's not TV: watching HBO in the post-television era**. Nova Iorque: Routledge, 2008. p. 19-45.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. **Galáxia**, São Paulo, v. 19, n. 27, p. 241-252, jun. 2014.

WATSON, Amy. Daily time spent watching TV per capita in the United States from 2014 to 2021. **Statista**, 2019. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/186833/average-television-use-per-person-in-the-us-since-2002/>. Acesso em: 30 ago. 2020.

WESTWORLD. Produção executiva de Athena Wickham; Ben Stephenson; Bryan Burk; Denise Thé; J. J. Abrams; Jerry Weintraub; Jonathan Nolan; Lisa Joy; Richard J. Lewis; Roberto Patino. HBO Entertainment, 2016. 3 Blu-rays (440 min.), son., color. legendado.

WILKINS, Kim. These violent delights: navigating Westworld as “quality” television. In: GOODY, Alex; MACKAY, Antonia (ed.). **Reading Westworld**. Londres: Palgrave Macmillan, 2019. p. 23-41.

WILLIAMS, Raymond. **Televisão: tecnologia e forma cultural**. São Paulo: Boitempo, 2016. 192 p.