

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO EM LEITURA E COGNIÇÃO

Gabriel Steindorff

ALÉM DE UM CASTELO DE CARTAS: A *METAFICÇÃO* NA SÉRIE *HOUSE OF CARDS*

Santa Cruz do Sul
2015

Gabriel Steindorff

ALÉM DE UM CASTELO DE CARTAS: A *METAFICÇÃO* NA SÉRIE *HOUSE OF CARDS*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, Área de Concentração em Leitura e Cognição, Linha de Pesquisa em Processos Narrativos, Comunicacionais e Poéticos, Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, como requisito para obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientadora: Prof. Dra. Fabiana Quatrin Piccinin

Santa Cruz do Sul

2015

Gabriel Steindorff

ALÉM DE UM CASTELO DE CARTAS: A *METAFICÇÃO* NA SÉRIE *HOUSE OF CARDS*

Esta dissertação foi submetida ao Programa de Pós-Graduação em Letras, Área de Concentração em Leitura e Cognição, Linha de Pesquisa em Processos Narrativos, Comunicacionais e Poéticos, Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Prof. Dra. Fabiana Quatrin Piccinin

Professora Orientadora – UNISC

Prof. Dr. Demétrio de Azeredo Soster

Professor examinador – UNISC

Prof. Dr. Cassio dos Santos Tomaim

Professor examinador – UFSM

Santa Cruz do Sul

2015

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família que sempre me apoiou nas decisões tomadas, em especial a meus pais, André e Susana, pelo incentivo e carinho.

Agradeço à Professora Doutora Fabiana Quattrin Piccinin por me orientar nesta pesquisa e aos professores avaliadores por aceitarem fazer parte da banca.

Agradeço aos professores do Programa de Pós Graduação em Letras por todo o conhecimento compartilhado e aos colegas de curso pelo companheirismo e amizade. Também ao Programa de Bolsas Institucionais para Programas de Pós-Graduação *Stricto Senu* – BIPSS Edital 01/2014, da Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, por financiar parte desta pesquisa.

RESUMO

A presente pesquisa discute os *níveis diegéticos* e a *metaficção* na narrativa buscando observar como esses dois conceitos podem ser identificados na produção audiovisual *House of Cards*. Verificou-se assim, como os *níveis narrativos* e a *metaficção* se apresentam na série, reforçando a relação de cumplicidade entre o narrador e o espectador. Entende-se como *metaficção* os produtos ficcionais que de alguma forma duplicam sua narrativa no interior da obra, e assim mudam a relação do espectador com a obra. Para tanto, após a revisão bibliográfica sobre a teoria literária, a *metaficção* e o audiovisual, foi desenvolvida uma metodologia de análise, a partir da ocorrência de situações *metaficcionais diegéticas explícitas*. Foram criadas por este estudo três subcategorias – *metaficcional diegética*, *metaficcional confessional* e *metaficcional gestual* para o estudo destas situações. A partir disto, notou-se que quando utilizadas pelo narrador, estas categorias criam um microcosmo entre este e o espectador, em que o narrador entrega ao espectador informações que os outros personagens da ficção não têm acesso. A “entrega” de informações exclusivas ao espectador tem o objetivo de requisitar a atenção do espectador e criar nele a sensação de participante da narrativa. E assim, despertar nele uma sensação de cumplicidade com o narrador e maior envolvimento com o mundo narrativo.

PALAVRAS-CHAVE: *metaficção*, *níveis diegéticos*, narrativa, audiovisual, *House of Cards*.

ABSTRACT

This research discusses narrative diegetic levels and metafiction, observing how both concepts can be identified in the audiovisual production *House of Cards*. Narrative levels and metafiction were identified as present in the series, strengthening the relation of complicity between narrator and audience. Are understood as metafiction fictional products that somehow duplicate the narrative within the body of work, and thus alters the viewer's relation towards it. After literature review on literary theory, metafiction and audiovisual, methodology was developed with basis on the occurrence of explicitly diegetic metafiction situations. In order to address them, three subcategories were then created by this study – metafictional diegetic, confessional metafictional and sign metafictional. *House of Cards* became particularly relevant for this study because its audiovisual narrative is structured at different diegetic levels. Moreover, in one of them, an intra-diegetic narrator addresses the spectator directly. From this, it was noted that these categories create a microcosm between narrator and viewer, once used. By doing so, the narrator delivers to the viewer information that other characters do not have access to. The "delivery" of exclusive information to the viewer breaks the so-called "fourth wall", aiming to require viewer's attention and create the feeling of more active interpretation work.

KEY-WORDS: metafiction, diegetic levels, narrative, audiovisual, *House of Cards*.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
1. LINGUAGENS, COMUNICAÇÃO E ALGUMAS FICÇÕES	12
1.1 A ficção não é verdade	15
1.2 As marcas de um falso real.....	18
1.3 Uma realidade fingida	22
1.4 As relações íntimas entre linguagens.....	25
1.5 A metalinguagem crítica.....	27
1.6 As mentiras sinceras da <i>metaficção</i>	31
1.7 Os níveis de ficção.....	37
1.8 A <i>metaficção</i> narcisista.....	40
2. NARRATIVAS METAFICIONAIS NO AUDIOVISUAL.....	47
2.1 O cinema metalinguístico	51
2.2 A multiplicação do filme dentro do filme	54
2.3 Ô, da poltrona? - O lugar do espectador.....	58
2.4 O narrador audiovisual	67
2.5 A posição do narrador.....	71
3. ANÁLISE: DERRUBANDO O CASTELO	76
3.1 Metodologia.....	78
3.2 Categoria <i>metaficcional</i> diegética	79
3.3 Categoria <i>metaficcional</i> confessional.....	85
3.4 Categoria <i>metaficcional</i> gestual.....	91
3.5 Observações gerais	97
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	99
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	101

INTRODUÇÃO

House of Cards torna-se para este estudo um modelo de consagração contemporânea ao inusitado televisivo. As características que despertaram o interesse pelo estudo desta série são, provavelmente, as mesmas que fazem com que este produto audiovisual tenha sua consagração ao redor do mundo. Estas características consistem em privilegiar a posição do autor basicamente quebrando alguns paradigmas tradicionais de atuação cinematográfica. É importante assinalar que o tema “política norte-americana” é algo que está bastante presente nos telejornais. No entanto, quando aparece em algum pronunciamento ou entrevista, o presidente americano não se dirige a um espectador especial do outro lado da tela, ele se dirige a nação que representa ou às pessoas que o assistem ao redor do mundo.

Observa-se ainda que, de forma mais ampla, a maioria das personalidades reais ou personagens de ficção que entram na casa do espectador por meio da televisão dirigem-se diretamente ao destinatário da obra. A partir daí, *House of Cards* distingue-se das demais séries televisivas sobre política. Primeiro por não utilizar-se de uma maneira televisiva convencional de entrar nos lares de seus espectadores, já que majoritariamente é produzida para um portal de vídeos na internet. Em segundo lugar – e talvez bem mais importante – na forma com que se dirige ao seu espectador, utilizando-se de uma linguagem que tem o objetivo de aproximar o espectador da narrativa.

Esta pesquisa procurou abordar a *metaficção* no audiovisual, mais especificamente em *House of Cards* através das interações do narrador, Frank Underwood, com o espectador. Ao contrário do presidente americano, e da maioria dos personagens de ficção audiovisual, Frank, dirige-se ao espectador através da tela solicitando atenção à confissões que só fará a ele. Desta maneira, o narrador pretende criar no espectador, uma ilusão de mudança de perspectiva fazendo com que ele sinta-se no interior da diegese.

Entende-se como *metaficção* os produtos ficcionais que de alguma forma duplicam sua narrativa no interior da obra, e assim mudam a relação do espectador com a narrativa. Procurou-se observar como se apresentam os níveis diegéticos e a *metaficção* na narrativa audiovisual e qual o papel e a posição do narrador na narrativa *metaficcional* audiovisual. Neste sentido buscou-se compreender como a narrativa audiovisual *metaficcional* contribui para uma relação de cumplicidade entre narrador e espectador.

As hipóteses a serem comprovadas por esta pesquisa foram a de que as mudanças de *níveis narrativos* se apresentem como uma forma de expressão da *metaficção*, o que coloca o

narrador em posição superior ao nível em que a narrativa se apresenta. Em relação ao narrador *homodiégético*, este expõe mais informações a respeito da história ao espectador do que aos personagens que povoam a ficção. Desta maneira, este narrador cria, em um nível narrativo diferente da história, um mundo particular onde somente ele e o espectador partilham. Reforçando, assim, a relação de cumplicidade destas duas entidades.

O estudo da narrativa audiovisual de ficção se torna importante, por ser, assim como a literatura de ficção, uma forma de expressão artística, social e temporal, de fácil acesso para os diferentes públicos, de diferentes esferas sociais e culturais. Os *níveis narrativos* e a *metaficção* são expressões bastante recorrentes do meio audiovisual, não só no cinema, pois podem tanto conduzir a narrativa, como atuar de forma explicativa para que o espectador consiga se orientar na história. Além disso, são um recurso estético atraente, mantendo o espectador envolvido pela narrativa.

House of Cards caracteriza-se como um dos mais recentes produtos audiovisuais a se beneficiarem da narrativa *metaficcional*. Adaptado de um livro homônimo do escritor e político inglês Michael Dobbs, conta a história de um congressista americano com poucos escrúpulos e muita ambição. Este personagem, Frank Underwood, após não receber o cargo combinado com o presidente eleito, em retribuição por apoiá-lo, elabora um plano para derrubá-lo.

Para atingir seus objetivos, Frank, conta com a ajuda de aliados como sua esposa Clair, a jornalista Zoey Barnes e seu fiel assessor Doug Stamper. Apesar disso, o narrador deposita sua confiança em grande medida no espectador, confessando seus mais íntimos segredos e sentimentos a ele.

O primeiro capítulo desta pesquisa desenvolveu-se em torno dos conceitos básicos da teoria narrativa, no qual, buscou-se compreender de que forma a *metaficção* se relaciona com a ficção tradicional. Desta forma, observou-se que a *metaficção* se trata de um recurso estético presente em obras que de alguma forma duplicam-se internamente, mudam a posição do destinatário ou subvertem os padrões canônicos das obras ficcionais de estética realista.

No segundo capítulo mostrou-se que a estética cinematográfica, desde seu princípio, primou por firmar-se como uma representação fiel da realidade. Para isso, buscou em outras artes meios para que a ficção cinematográfica criasse no espectador a sensação de que estava diante de um acontecimento real. Uma destas características, herdada do teatro, foi o conceito de “quarta parede”, no qual, os atores interpretam fingindo que não são observados, ou seja, ignoram o público (no teatro) e evitam olhar diretamente para a câmera (no cinema). Além disso, o cinema legou a maioria de suas técnicas à arte audiovisual que o sucedeu.

Neste capítulo, também abordou-se a alteração na forma de concepção da obra audiovisual em função do envolvimento catártico do espectador. Deste modo, a obra audiovisual deixa de preocupar-se principalmente em ser apenas um recorte da realidade e passa a desenvolver formas de manter o espectador interessado. O auge da catarse se dá a partir do cinema metalinguístico, quando ao mostrar sua estrutura e duplicar-se com filmes dentro do filme, o cinema mostra-se ao espectador como um artefato do discurso audiovisual.

Abordou-se, ainda, a relação do espectador com a obra, percebendo-se que a construção da narrativa por parte do espectador é de fundamental importância para seu envolvimento com a narrativa. Desta maneira, observou-se que o espectador precisa identificar-se com a narrativa a fim de envolver-se com ela e ser capaz de completar informações que o narrador não deixou evidentes. Essas lacunas de informação fazem com que o espectador entre em um jogo narrativo com o narrador, e assim crie pontes que ligam duas informações apresentadas.

O narrador audiovisual também foi abordado no capítulo dois. Percebeu-se que é possível se estabelecer sentido através de diversas formas narrativas que são comandadas por um narrador geral, ou *grande imagista*. Esta entidade frequentemente oculta controla o mundo diegético, entrega e sonega informações e, entre outras coisas, dá voz aos personagens. Um desses personagens, pode também, ocupar o lugar de narrador, e desta forma *intradiegético* torna-se um personagem que apesar de narrar, é comandado pelo *grande imagista*.

Para dar conta da análise do objeto empírico, desenvolvida no capítulo três, optou-se pelo método de pesquisa qualitativa, onde se explorou os 26 episódios disponíveis nas duas primeiras temporadas da série. Selecionou-se, então, 5 episódios, de onde foram selecionadas 9 ocorrências *metaficcionais*, através do critério de padrões de repetição observados. Estes padrões consistiam principalmente em momentos que o narrador *intradiegético* olhava para a câmera e falava em direção à lente.

Este estudo utilizou como base na categoria *metaficcional diegética explícita* de Hutcheon (1984), que consiste em a narrativa mostrar, de alguma maneira, sua estrutura ao espectador. A partir disso, desenvolveu-se três subcategorias: *metaficcional diegética* (centrada na história, a partir da qual o narrador antecipa ou retoma situações e acontecimentos), *metaficcional confessional* (centrada nas emoções e sentimentos do narrador, onde ele confessa ao espectador segredos e sentimentos sobre outros personagens) e *metaficcional gestual* (onde o narrador gera sentido através de gestos em direção à câmera). Aplicando essas categorias à análise de objeto, evidenciou-se que, ao voltar seu olhar para câmera, o narrador indica ao espectador, que a narração está sendo dirigida a ele como segunda pessoa, ou seja, destinatário da comunicação, com o objetivo de reforçar a relação de

cumplicidade destas duas entidades. Desta forma, o narrador dirige-se ao seu espectador idealizado, com a intenção de fazer o espectador real ter a impressão de que o narrador se dirige à ele. E isto pode fazer com que o espectador tenha a sensação de estar inserido no interior da narrativa, participando de forma ativa de seu desenvolvimento.

1. LINGUAGENS, COMUNICAÇÃO E ALGUMAS FICÇÕES

A ficção constitui-se como uma forma de expressão da linguagem. Mas é importante ter ciência de que além do código linguístico – a Língua Portuguesa, por exemplo – utilizado, a narrativa também se estrutura por seus próprios códigos, operando, neste sentido, uma segunda linha de significados adicionais e oportunizando a poética do dizer. Esta organização dentro da narrativa é feita por meio da *narração*. Quando contamos uma história – e aqui nos referimos à história como o conceito difundido pelo senso comum - independente da forma de exposição, seja escrita, falada, imagética etc., nos utilizamos de uma narração. Narração pode ser entendida como o contar da história, mas não só isso. Narração é algo mais amplo que um simples contar a história. Todas as decisões efetuadas no decorrer da produção da história, tanto a forma escolhida para expor a história, e até mesmo o suporte escolhido para isso fazem parte da narração. Trata-se de toda a organização/estruturação da história que será apresentada.

A narração se ocupa de criar uma forma atraente de se compor uma história. Podemos identificar isso através de bons contadores, como por exemplo, Érico Veríssimo e Jorge Amado, entre tantos, capazes de prender seus leitores por horas a fio no mundo constituído pela sua narração. Entretanto, o termo narração também tem uma variedade de significados. Reis e Lopes (1988) destacam a *narração* como o *processo de enunciação narrativa*, também como *resultado da enunciação*, como *escrita da narrativa*, entre outros.

Mesmo assim, entre tantos significados, Reuter (2011), dá maior importância ao papel que a narração assume na organização técnica do mundo *diegético* ou *fictício*, podendo até dependendo da forma de abordar a história, definir e criar interpretações diferentes de uma mesma narrativa.

A narração [...] remete às escolhas técnicas – e de direção – que organizam a produção da ficção, seu modo de apresentação: o tipo de narrador, o tipo de narratário¹, a perspectiva escolhida, a ordem adotada, o ritmo etc. Assim, a “mesma” ficção do começo pode ser radicalmente diferente quando contada em “ele” ou em “eu”, adotando a perspectiva de uma personagem ou de outra, narrando na ordem cronológica ou com perturbações (*flashbacks*, *antecipações*), resumindo ou expandindo, de um modo sério ou paródico... (REUTER, 2011, p.21-22)

¹ Segundo Reis e Lopes (1988), o *narratário* é uma entidade textual que compõe com o narrador uma relação de comunicação semelhante a do autor com o leitor. O *narratário* é o que Eco (1995) chama de *leitor ideal*, ou seja, o leitor pra quem o narrador imagina que se dirige, o leitor que o narrador imagina que tenha determinadas informações não contidas na narrativa e que vão beneficiar sua compreensão dela.

Reuter (2011) utiliza a palavra *diegese*² como sinônimo de ficção, que se define pela constituição do mundo onde se passa a história que se pretende contar. Todos os elementos estéticos e narrativos que compõe a história se encontram dentro da *diegese*.

O termo *diegese* é encontrado muitas vezes, também, como sinônimo de história, mas há várias divergências teóricas a respeito de um sentido exato. Utilizaremos para esta pesquisa o termo *diegese*, como Reuter (2011), tomando-o sinônimo de *ficção*, e desta forma como o mundo possível em determinada história. Um mundo regido por suas próprias leis e convenções, criado por um determinado autor, que além dessa narrativa precisa em torno dela, todo um mundo ficcional, que pode ser tanto uma representação fiel do mundo que conhecemos, como uma versão fantástica dele, representando possibilidades que seriam impossíveis no mundo real. Ou seja, a *diegese* é uma forma literária de representação do mundo, mas não de uma forma documental, ainda que se utilizando do mundo real como um pano de fundo para ambientar histórias imaginárias, povoadas por seres imaginários e até criando mundos imaginários baseados no mundo real. Já a palavra *ficção*, considerando o senso comum, remete fortemente a alguma coisa inventada, não real, quase mentirosa. Entretanto, Walty (1985), traz a origem da palavra mostrando que a ideia de ficção está mais atrelada à ideia de criação:

[...] essa palavra tão complexa veio do latim *fictionem*. Sua raiz era o verbo *finco/fingere* – fingir – e este verbo, inicialmente, tinha o significado de tocar com a mão, modelar na argila. Além disso, o verbo, possivelmente, se ligue ao verbo *fazer* que, por sua vez, liga-se a palavra poeta, já que, em grego, *poiesis* significa fazer. O poeta, pois, é aquele que faz, aquele que cria. Tais reflexões evidenciam a relação da palavra ficção com o ato de criar, lembrando até que o barro foi o material usado para a criação do homem, segundo a narrativa bíblica. É curioso ressaltar que, na Bíblia em latim, o verbo usado para se dizer que Deus criou o homem é o verbo *finco/fingere*. (WALTY, 1985, p.16)

Assim como o termo, a ficção em si é muito antiga, e além de antiga, versátil. Sob ela se encontram mitos, lendas, anedotas, romances, contos, filmes, desenhos animados e toda uma infinidade de gêneros narrativos. No entanto, segundo Walty (1985), foi a necessidade humana de explicar o mundo que motivou a primeira ficção. Segundo a autora, a partir da narrativa mítica, o homem encontrou maneiras de explicar a realidade que o cerca. Através do

² Assinale-se que a partir de *diegese* sinônima de história formaram-se outros termos (*diegético, intradiegético, homodiegético* etc.), hoje largamente difundidos e consagrados pelo uso, termos que se os afiguram bem menos equívocos do que os eventuais adjetivos equivalentes formados a partir de história. Par isso, e apesar da recente clarificação defendida por Genette, pensamos que os derivados de *diegese* devem continuar a ser utilizados para referenciar o plano da história. (REIS e LOPES, 1988, p.27)

mito, foi possível, mesmo que de forma dedutiva e pouco científica a explicação de como, por exemplo, o mundo se originou.

O *mito*, portanto, é uma narrativa tradicional de determinada sociedade, que tem a finalidade de ensinar uma moral ou explicar algo que o raciocínio não consegue encontrar explicação. Walty (1985) esclarece que o *mito* caracteriza-se por ser uma narrativa primordialmente de criação, explicando através de fatores sobrenaturais como “o homem foi criado e se modificou através dos tempos, tornando-se um ser sexuado, organizado em sociedade que trabalha para viver de acordo com normas preestabelecidas.” (WALTY, 1985, p.54) As teorias criacionistas, ou seja, aquelas que acreditam que o mundo foi criado por um deus com poderes sobrenaturais, hoje muitas vezes contestadas pela ciência, por muito tempo basearam-se em *mitos* tidos como verdade absoluta pelo povo que as produziu.

Ao mesmo tempo existem os *mitos ritualizados*, que a partir da ficção também criam uma nova realidade nessas sociedades, posto que seus rituais constituem seu patrimônio narrativo. E embora se fale em ritual fazendo, geralmente, associação imediata às sociedades primitivas, o ritual que se origina nos tempos primeiros, atualiza-se sempre. De modo que, a sociedade contemporânea está repleta de rituais: casamentos, batizados, colações de grau, só para citar alguns, que se sustentam e se perpetuam pela narrativa que encenam e que confere sentido aos mesmos. Isto também vale para os objetos de consumo, tornados fetiche pela narrativa que trazem em si.

A significação de que se investem os objetos de consumo na sociedade atual, por exemplo, o *status* do carro do ano ou da etiqueta famosa, guarda consigo algo dos ídolos mágicos que encontramos em comunidades ditas primitivas. São fetiches, isto é, poder que se situa fora das pessoas que, não raro, as ameaça e em que elas se apoiam. [grifos da autora] (WALTY, 1985, p.56)

Assim, a autora não discute a relação das pessoas com o *mito*, mas oportuniza uma reflexão sobre o *mito* como uma leitura da realidade. O *mito*, quando símbolo de *status*, é muitas vezes, símbolo para aceitação em grupos sociais, inclusive ditando o comportamento em determinadas situações. O ritual do casamento, por exemplo, exige que o noivo chegue à igreja antes da noiva e que espere o pai dela conduzi-la ao altar. Já a noiva, tradicionalmente tem a possibilidade de chegar atrasada. Além disso, o *mito* também pode definir a forma de vestir, por exemplo, para se ir em uma cerimônia solene. Ou seja, utilizando o mesmo exemplo do casamento, pode-se perceber que existem vestimentas tradicionalmente aceitas para a ocasião. Assim, o noivo poderá usar um terno ou um fraque, a noiva com o tradicional

vestido branco, os convidados em trajes de gala, e assim por diante. Em razão disso, observa-se que apesar de estar associada à ideia de fingir, não podemos confundir a ficção com mentira. A ficção é uma história imaginária, sem compromisso ontológico com os acontecimentos, mas é também uma verdade dentro da narrativa. Ela é uma verdade, portanto, no seu contexto ficcional, de maneira que o mundo contido dentro da narrativa ficcional é possível dentro dessa narrativa.

Nesta perspectiva, Searle (2002) problematiza o conceito de ficção explicando que uma obra de ficção consiste em um conjunto de asserções, às quais se apresentam sempre através de dois tipos de emissões: as emissões sérias e as emissões ficcionais. Essas emissões nada mais são do que afirmações verdadeiras ou fictícias, tanto a respeito da obra quanto do mundo ontológico fora da história.

A asserção é um tipo de ato ilocucionário que se submete a certas regras semânticas e pragmáticas bastante específicas. São as seguintes: 1. A regra essencial: quem faz uma asserção se compromete com a verdade da proposição expressa. 2. As regras preparatórias: o falante deve estar preparado para fornecer evidências ou razões da verdade da proposição expressa. 3. A proposição não deve ser obviamente verdadeira para ambos, falante e ouvinte, no contexto da emissão. 4. A regra da sinceridade: o falante compromete-se com a crença na verdade da proposição expressa. (SEARLE, 2002, p.101)

Considerando estas regras é possível observar que, *emissor* e *receptor* fazem uma espécie de pacto, em que ambos se comprometem, respectivamente, pela *sinceridade* da asserção e pela *aceitação* dela. Através deste “regulamento” pode-se dizer que a asserção foi mal sucedida se não observar nenhuma das regras. E neste caso pode-se dizer que esta asserção é defectiva. Caso a asserção não cumpra as condições especificadas, pode-se dizer que o que o autor disse é falso, mentiroso ou que ele não tem evidências capazes de sustentar o que disse.

1.1 A ficção não é verdade

A *sinceridade* da asserção do falante não está na relação entre mentira e verdade. É importante considerar que, para Searle (2002), em se tratando de obras de ficção, o autor não tem nenhum compromisso com a verdade da proposição. Desta forma, mesmo que a obra de ficção se refira a um dia ensolarado ou chuvoso, não há necessidade de que essas condições realmente se apliquem ao dia em que a obra foi realizada. Isto, para o autor não se trata de

uma mentira, apesar de não ter acontecido. Para ele, quando o autor produz a sua obra, está na verdade fingindo fazer asserções. E assim a ficção retorna à sua origem.

No entanto, Searle (2002) explica que o fingir não está relacionado com nenhuma espécie de fraude, portanto, não se caracteriza como mentira. O sentido que o autor atribui ao fingir relaciona-se de maneira mais adequada ao encenar. Então, desta forma, o autor de uma obra de ficção não faz asserções, nem mesmo fraudar o ato de fazê-las, mas sim, finge, encena o ato de fazê-las. Nas palavras de Searle (2002) “é agir como se estivesse fazendo ou fosse esta coisa, sem nenhuma intenção de enganar.” (p.105)

Fingir, segundo Searle (2002), é um verbo intencional. Ou seja, ninguém é capaz de fingir alguma situação a menos que pretenda fazer isso. E por esse motivo, alerta que a obra de ficção só pode ser identificada como tal, por meio da postura ilocucionária do autor da obra em questão. Searle (2002) ressalta que embora já tenha havido dentro da crítica literária, a discussão a respeito de que os textos deveriam ser analisados sem considerar as intenções do artista, ela foi superada pelo fato de que, ao classificar o tipo de obra, como por exemplo, romance ou poema, já há indicação de certa intencionalidade do autor.

[...] as elocuições fingidas que constituem uma obra de ficção são possíveis em virtude da existência de um conjunto de convenções que suspendem a operação normal das regras que relacionam os atos ilocucionários ao mundo. Nesse sentido, para usar o jargão de Wittgenstein, contar histórias é realmente um jogo de linguagem à parte; para ser jogado, ele requer um conjunto distinto de convenções, embora essas convenções não sejam regras de significado; e o jogo da linguagem não está no mesmo pé que os jogos de linguagem ilocucionários, mas é parasitário em relação a eles. (SEARLE, 2002, p.108)

Assim, a obra de ficção, para Searle (2002), é possível por se utilizar do conjunto de convenções estipuladas por determinada linguagem, que no caso da literatura, trata-se do texto. Mas não necessariamente utilizando-se da linguagem para assumir compromissos com ações reais. Ou seja, não há necessidade de comprovação empírica da narrativa proferida pelo narrador. Ao mesmo tempo é subordinada a estas convenções por necessitar da linguagem para fingir as elocuições que produzirá. Por estes meios, Searle (2002) diferencia ficção de mentira, explicando que, através da existência de um conjunto de convenções específicas, o autor da obra é habilitado a realizar por meio de operações de feitura de enunciados não verdadeiros, mesmo sem ter o objetivo de enganar.

Ao mesmo tempo em que o autor de ficção finge efetuar os atos ilocucionários, obrigatoriamente realiza a emissão efetiva de sentenças através de atos fonéticos e fáticos. Ou seja, o autor *finge* fazer uma afirmação, por exemplo, mas pra isso ele deverá transmitir de

alguma forma a frase que faz esta afirmação ao seu interlocutor. Searle (2002) ainda ressalta que os atos de emissão fingidos não podem ser diferenciados dos atos de emissão do discurso sério. Por esse motivo há de se observar que existe intenção de invocar as intenções horizontais que caracterizam a execução fingida do ato ilocucionário.

Searle (2002) também diferencia as emissões de narrativas em primeira pessoa das narrativas teatrais. Segundo ele, no teatro, não é o autor que finge efetuar os atos ilocucionários, mas sim os atores que fingem as ações diante do público, no curso de uma encenação real.

Ou seja, o texto da peça conterá algumas pseudo-asserções, mas consistirá, em sua maior parte, em uma série de instruções sérias aos atores, relativas a como fingir a feitura de asserções e a realização de outras ações. O ator finge ser alguém que ele realmente não é, e finge realizar os atos da fala e outros atos deste personagem. O dramaturgo representa as ações reais e fingidas, e também as falas dos atores, mas o que faz ao escrever o texto da peça é algo como escrever uma receita de fingimento, mais do que envolver-se diretamente numa forma de fingimento. Uma história de ficção é uma representação fingida de um estado de coisas; mas uma peça, isto é, peça encenada, não é uma *representação* fingida de um estado de coisas, mas o próprio estado de coisas fingido, já que os atores fingem ser personagens. (SEARLE, 2002, p.111)

É possível notar que, no texto cênico (e aqui podemos incluir o cinema e o audiovisual, que têm um texto similar) as elocuções sérias e as fingidas se contrastam de forma bem mais delineada. Pode-se distinguir perfeitamente quais as informações referentes às instruções deixadas pelo dramaturgo (ou roteirista) aos atores e quais são as falas que o ator deve realizar em cena. Desta maneira, elocuções sérias e fingidas apresentam-se em uma mesma obra sem misturarem-se uma com a outra. As elocuções sérias aparecem orientando a forma que a ação deve ser encenada, enquanto as ações fingidas operam no nível da encenação, ao ator fingir ser um personagem.

Assim, Searle (2002) mostra que as elocuções fingidas e sérias não estão em lados opostos dentro de uma narrativa, podendo se apresentar de uma forma especificamente colaborativa. E que nesta dinâmica, podem ser feitas elocuções sérias a respeito de obras fictícias. Como exemplo, o autor usa os contos de Sherlock Holmes, de Arthur Conan Doyle, explicando que não se pode afirmar que Sherlock Holmes existiu. Mas pode-se afirmar que, na obra de Conan Doyle o personagem fictício Sherlock Holmes não era casado, enquanto o personagem Watson, apesar de sua esposa ter morrido pouco depois do casamento, contraiu matrimônio. Desta maneira, está acessível a qualquer pessoa a possibilidade de verificar, na obra literária as informações a respeito dos personagens. Ao mesmo tempo, não há a

possibilidade de questionar se Conan Doyle pode averiguar o que diz a respeito desses personagens, já que o autor não faz enunciados sobre eles, somente finge fazê-los. O que permite ao autor da obra de ficção fingir narrar a história de uma pessoa, criando uma pessoa fictícia, que passa a existir não como um personagem real, mas como um personagem fictício. Assim reforça-se o pacto entre o leitor e o autor da obra pela perspectiva de que Conan Doyle é *sincero* ao *fingir* fazer elocuições a respeito de Sherlock Holmes, e o leitor pode assim *aceitá-las*.

Outro ponto importante a respeito das elocuições sérias, destacado por Searle (2002), é que as referências ficcionais são, em grande parte, fingimentos de referências reais. Searle (2002) esclarece que, no caso de obras de ficção realistas ou naturalistas, o autor da obra referencia lugares e eventos reais, combinando com referências ficcionais. Isto transforma a ficção numa forma de extensão do nosso conhecimento atual. Autor e leitor estabelecem um conjunto de “acordos” que permitem estipular o grau em que a ficção poderá determinar as convenções do discurso sério.

No que diz respeito à *possibilidade* de ontologia, tudo é permitido: o autor pode criar qualquer personagem ou evento que queira. No que diz respeito à *aceitabilidade* da ontologia, a coerência é um ponto crucial. Entretanto não há critério universal de coerência: o que é coerência em uma obra de ficção científica não será coerência em uma obra naturalista. O que deve contar como coerência será, em parte, função do contato estabelecido entre o autor e o leitor a propósito das convenções horizontais. [grifos do autor] (SEARLE, 2002, p.117)

Desta forma, a ficção não está baseada na verdade, e sim na *verossimilhança*. Ou seja, a narrativa de ficção não tem compromisso com uma verdade extra história, e os personagens não tem necessidade de existirem no mundo real, nem mesmo o mundo representado na história precisa existir no mundo real. Mas dentro da narrativa é importante que as coisas façam sentido, só assim o leitor pode abstrair-se e ter a sensação de envolvimento com os fatos descritos pelo autor.

1.2 As marcas de um falso real

Segundo Gancho (1998), *verossimilhança* consiste na verdade da história. Ou seja, o que faz o leitor acreditar que os fatos narrados sejam possíveis dentro do *mundo diegético*, e que desta forma geram a *aceitação* observada por Searle (2002). Esta credibilidade advém da

organização lógica dos fatos dentro do enredo. “Cada fato da história tem uma motivação (causa), nunca é gratuito e sua ocorrência desencadeia inevitavelmente outros fatos (consequência).” (GANCHO, 1998, p.10) Para a autora, assim como no caso da literatura, essa característica se aplica em todos os produtos ficcionais. Em outras palavras, a ficção, em qualquer suporte, deve ter uma coerência interna e quaisquer discrepâncias *verossímeis* correm o risco de não serem *aceitas* pelo destinatário, ou espectador se considerarmos o caso do audiovisual.

Eco (1994) explica que o leitor necessita de marcas no texto que autenticuem a *verossimilhança*, ou seja, características narrativas que conduzam sua leitura e aceitação do texto que está sendo lido. O autor sugere que se dividam, neste sentido, as narrativas em dois grupos: *narrativas naturais* e *narrativas artificiais*. O primeiro grupo se caracteriza pelos relatos de acontecimentos que o narrador afirma (mesmo de forma errônea ou mentirosa) ser realidade. Neste grupo estão acontecimentos cotidianos do narrador, notícias jornalísticas e fatos históricos. Ao segundo grupo, pertencem às narrativas supostamente fictícias, que fingem dizer algo sobre o mundo real ou dizem algo sobre algum universo ficcional. A este grupo pertencem, por exemplo, romances, contos e anedotas. Em geral, segundo Eco (1994), este tipo de obra é reconhecido como artificial pelo *paratexto*, ou seja, por indicadores externos que rodeiam o texto. Desta forma, um *paratexto* pode ser a palavra romance na capa do livro ou até mesmo o nome de um autor conhecido por suas obras de ficção. Mas também podem se encontrar sinais dentro do texto de que a obra trata de uma ficção, como, segundo o autor, a tradicional introdução dos contos de fada *Era uma vez...*

No entanto, muitas vezes, as coisas não estão postas de forma tão explícita, segundo Eco (1994). Os sinais podem não estar tão claros na obra, as narrativas artificiais podem estar misturadas com as narrativas naturais, ou até mesmo presentes em suportes *paratextualmente* identificados por conter *narrativas naturais*, como por exemplo, os jornais. Isto pode proporcionar ao leitor da narrativa uma sensação diferente do que as proporcionadas por narrativas nas quais se tem consciência da natureza natural ou artificial.

Meu amigo Giorgio Celli, que é escritor e professor de entomologia, uma vez escreveu um conto sobre o crime perfeito. Ele e eu éramos personagens dessa história. Celli (a personagem de ficção) injetou num tubo de pasta de dente uma substância química que atrai vespas sexualmente. Eco (a personagem de ficção) escovou os dentes com essa pasta antes de ir dormir, e um pouco do dentífrico ficou em seus lábios. Isso atraiu para seu rosto enxames de vespas sexualmente excitadas, cujos ferrões foram fatais para o pobre Eco. A história foi publicada na terceira página do jornal de Bolonha *Il Resto del Carlino*. Como vocês sabem, ou não sabem, os jornais italianos, pelo menos até alguns anos atrás, costumavam dedicar a terceira página às artes e letras. A matéria chamada *elzeviro* que saía na coluna esquerda da página, podia ser uma resenha, um ensaio curto ou até mesmo um conto. O conto de Celli foi publicado com o título “Como matei Umberto Eco”. Evidentemente, os editores confiaram em seu pressuposto básico: os leitores sabem que devem levar a sério tudo que está no jornal, menos as matérias da página literária, que devem ou podem ser consideradas exemplos de narrativa artificial. (ECO, 1994, p.126-127)

O autor relata que, após este episódio de sua suposta morte, foi saudado por garçons, em lugares que ele frequentava com expressões de alívio por Celli não tê-lo realmente assassinado. Por um momento Eco (1994) pensou que eles poderiam ter tido esta sensação de realidade do conto de Celli pela formação cultural dessas pessoas, que talvez, não conseguissem reconhecer as convenções jornalísticas estabelecidas pelo veículo. Mas no mesmo dia, o autor descreve que encontrou o reitor da sua faculdade, que o saudou, como os garçons, com alívio de vê-lo são e salvo. O que admirou Eco (1994) é que a formação cultural do reitor o habilitava de forma bastante consistente a reconhecer que a terceira página daquele jornal poderia conter *narrativas artificiais*, mas que como qualquer pessoa, ele se deixou levar pelo suporte jornal, credenciado a dizer sempre a verdade. E isto remete a Searle (2002) no sentido de que o “meio” jornal se compromete com a verdade da proposição que expressou. Este episódio, de forma alguma diminui o peso da formação cultural das pessoas envolvidas, mas caracteriza a *narrativa artificial* com maior complexidade de ser reconhecida em relação à *narrativa natural*.

O autor esclarece que não há como delimitar diferenças estruturais entre *narrativa natural* e *narrativa artificial*, pois essas diferenças seriam facilmente anuladas por exemplos contrários. Isto se dá pelo fato de as referências do mundo ficcional originarem-se todas do mundo real. Embora Eco (1994) ressalte também que existam sinais textuais explícitos de *narrativa artificial* enquanto em outros casos existem narrativas que ocultam os sinais de ficcionalidade. E aí sim, se tornam problemáticas.

Eco (1994) elucida que, muitas vezes, o leitor não decide entrar no mundo ficcional, mas que de repente se encontra no imerso na ficção. Quando o leitor percebe a ficção, situa-se nela como em um mundo imaginário, e neste momento, a ilusão de ficção como realidade se desfaz. O problema aparece quando as referências ao mundo real são tão íntimas que o leitor,

após um período no mundo ficcional, não se dá por conta de onde está. Isso faz o leitor misturar elementos de ficção com as referências feitas da realidade. Em outras palavras, isso poderia fazer com que o leitor acreditasse que certo personagem de ficção realmente existiu, que este personagem teve uma vida na realidade, ou que a morte do personagem Umberto Eco, do conto de Celli, corresponda à morte do escritor real, Umberto Eco.

Eco (1994) reforça que ao se levar a sério personagens de ficção pode-se produzir uma intertextualidade incomum, pois se um personagem de ficção aparece em duas obras diferentes, este fator pode se caracterizar como uma prova de autenticidade da existência deste personagem. Por exemplo, se Sherlock Holmes aparecer em uma obra que não seja do seu criador, Arthur Conan Doyle, poderá criar no leitor a sensação de que o personagem realmente existiu e que suas aventuras poderiam muito bem ter acontecido. “Quando se põe a migrar de um texto para o outro, as personagens ficcionais já adquiriram cidadania no mundo real e se libertaram da história que as criou.” (ECO, 1994, p.132)

Existem vários motivos para que se projete na realidade uma obra de ficção. Segundo Eco (1994), as pessoas tendem a construir a vida como um romance, pelo motivo de que ninguém vive no presente imediato da existência. Ou seja, as pessoas ligam as coisas que acontecem através de situações e acontecimentos previamente contidos na memória pessoal e coletiva. A memória pessoal consiste em acontecimentos vividos diretamente pela pessoa, como conhecer outras pessoas, vivenciar situações alegres ou tristes, entre outras. A memória coletiva trata-se de narrativas e mitos que são passados de geração para geração, além de fatos históricos que podem ser conhecidos através dos livros, ou fatos científicos comprovados. Desta forma, as pessoas dificilmente contestam o que aprenderam na escola, salvo surjam novos elementos que justifiquem a contestação. Eco (1994) reflete que as pessoas confiam em um relato anterior, o que significa que não contestam, por exemplo, que são a continuação da pessoa que as gerou (pai e mãe). Desta forma, o indivíduo opera dois tipos de memória, a memória individual, que lhe permite falar a um amigo o que fez no final de semana, e a memória coletiva que lhe permite falar sobre coisa que ele não estava vivo para presenciar como a data de nascimento de sua mãe ou o descobrimento do Brasil. Para o autor, o “emaranhado de memória individual e memória coletiva prolonga nossa vida, fazendo-a recuar no tempo, e nos parece uma promessa de imortalidade.” (ECO, 1994, p.137)

Segundo o autor, é através desta ampliação do tempo vivido que a ficção gera tanto fascínio no leitor, quando se fala em literatura, ou no espectador quando se trata do audiovisual. Ao proporcionar esta “promessa de imortalidade”, o autor propõe ao leitor uma cumplicidade narrativa, transmitindo a sensação não só que ambos dividem a vivência de

determinada ficção, mas também são responsáveis pelo andamento dela. Ou até mesmo mais do que isto, ao dividir sua memória, a ficção traz muitas vezes respostas às perguntas mais íntimas do leitor.

De qualquer modo, não deixamos de ler histórias de ficção, porque é nelas que procuramos uma fórmula para dar sentido à nossa existência. Afinal ao longo da nossa vida buscamos uma história de nossas origens que nos diga por que nascemos e por que vivemos. Às vezes procuramos uma histórica cósmica, a história do universo, ou nossa história pessoal (que contamos a nosso confessor ou a nosso analista, ou que escrevemos nas páginas de um diário). Às vezes nossa história pessoal coincide com a história do universo. (ECO, 1994, p.145)

Assim, a ficção tem a capacidade entreter, mas também de gerar reflexão nas pessoas sobre sua própria conduta. Desta forma, o leitor entende melhor sua relação com o mundo e também o mundo em relação a ele. A ficção integra o narrador com seu leitor, fazendo-os partilhar de um mesmo mundo ficcional como real e, fingindo esta realidade, faz a ficção extrapolar seus limites e incorporar a vida do leitor.

1.3 Uma realidade fingida

As preocupações da arte e seu compromisso com o real ganharam lugar especial no século XIX, a partir do movimento chamado Realismo, que, entre todas as estéticas, tinha o objetivo que trazer ao leitor o real, como era observado, no mundo que cercava os autores, sem deformações sentimentais ou imaginativas. Para isso, os autores realistas romperam algumas convenções instituídas pelo movimento que os antecedeu, o Romantismo. Lajolo (1989) explica, no entanto, que o Realismo não inventou a representação da realidade através da literatura, mas que este fator, de alguma forma, está presente em todos os movimentos literários que o antecederam, de forma que, o Realismo não trouxe para a literatura uma nova realidade, mas instaurou novo conceito de realidade.

Através da linguagem utilizada, as obras realistas possibilitaram ao leitor ter a sensação de verdade, “tocar” a *verossimilhança*. “Trata-se de um figurino novo. No afã de documentar o real, de fundir-se o mais possível à realidade – e nisso afirmado seu vanguardismo em relação, por exemplo, aos românticos – os realistas começam renegando o passado [...]” (LAJOLO, 1989, p.80) O passado a ser renegado pelos realistas consistia em valores como

emoção, sentimento, fantasia e liberdade³, valorizados pelos românticos. Em prol da esterilidade narrativa, os realistas queriam mostrar a realidade sem filtros, como ela é.

Foi em meio a este movimento que Barthes (1988) identificou características narrativas que davam maior efeito de real aos romances. O autor percebeu que, no romance *Madame Bovary*, de Flaubert, havia consideráveis passagens de texto destinadas a descrever os cenários e os personagens, notações aparentemente insignificantes para o desenvolvimento da narrativa.

A *descrição* observada por Barthes (1988) não era um item novo na narrativa literária, mas tinha uma nova função se comparada às narrativas que precederam o Realismo. O autor relata que no primeiro momento, a *descrição* não era subordinada à narrativa em função de reforçar seu realismo. Barthes (1988) exemplifica que se poderia colocar leões ou oliveiras em alguma região nórdica, desde que as regras de *verossimilhança* do discurso não fossem transgredidas. Ou seja, se a narrativa permitisse, seria possível descrever este cenário, ainda que, não houvesse a possibilidade de se encontrar na realidade esta cena, enquanto na descrição de Flaubert, é possível notar uma *verossimilhança* com fortes referências ao mundo real. Segundo Barthes (1988), a descrição observada em *Madame Bovary*, tinha função primordial de, através da linguagem, construir para o leitor, uma imagem do ambiente e dos personagens com riqueza de detalhes comparada a uma pintura.

Todavia, Genette (2008) alerta que existem porções muito variáveis de *descrições* e *narrações* na constituição da narrativa, apesar destes dois conceitos estarem intimamente misturados. Apesar disso, o autor vê na *descrição* um papel mais importante que o da *narração*, pois há como se descrever de forma pura um objeto, cenário ou personagem, sem se utilizar de uma narração auxiliar, mas não há como narrar sem se utilizar de uma descrição auxiliar.

Genette (2008) propõe, então, uma reflexão a respeito da importância da *descrição*, defendendo a distinção, muito recente dessa categoria representativa, da *narração*. Distinção que parece ao autor, à primeira vista, não muito ativa antes do século XIX. Para o autor é mais fácil “conceber uma descrição pura de qualquer elemento narrativo do que o inverso, pois a mais sóbria designação dos elementos e circunstâncias de um processo pode já passar por um esboço de descrição [...]”. (GENETTE, 2008, p.272-273) Ou seja, é possível descrever um ser animado, atribuir-lhe características. Entretanto, é impossível atribuir a um ser inanimado

³ Nos textos românticos esta liberdade manifestava-se de vários modos: na linguagem adotada, na musicalidade dos ritmos, na desobediência à razão cerceadora das peripécias, na concepção de personagens arrebatadas pela própria fantasia que, transbordando, contagiava leitores e autores. Ambos, por assim dizer, coniventes com as regras do jogo. (LAJOLO, 1989, p.70)

uma ação. Genette (2008) vai além ao dizer que a narração está em posição dominante sobre a descrição, que sempre atua com função auxiliar. “A descrição é muito naturalmente *ancilla narrationis*, escrava sempre necessária, mas sempre submissa, jamais emancipada.” [grifos do autor] (GENETTE, 2008, p.273)

Com essa função auxiliar e submissa em relação à narrativa, Genette (2008) atribui à descrição pelo menos duas funções diegéticas presentes desde as obras clássicas. Na primeira, o autor explica que tem forma *decorativa* no texto, trata-se de um ornamento textual. Desta forma, “a descrição longa e detalhada apareceria aqui como uma pausa e uma recreação na narrativa, de papel puramente estético, como o da escultura em um prédio clássico.” (GENETTE, 2008, p.274) Ou seja, nessa primeira função da *descrição*, não se concebe um valor funcional à ela. Sua função é apenas estética, decorativa, podendo assim ser totalmente dispensável, atribuindo-se somente à narração a posição de suma importância da narrativa.

A segunda grande função da descrição, a mais claramente manifestada hoje, por que se impôs, com Balzac, na tradição do gênero romanesco, é de ordem simultaneamente explicativa e simbólica: os retratos físicos, as descrições de roupas e moveis tendem, em Balzac, e seus sucessores realistas, a revelar e ao mesmo tempo a justificar a psicologia dos personagens dos quais são ao mesmo tempo signo, causa e efeito. (GENETTE, 2008, p.274)

Na segunda função da *descrição* podemos notar um caráter bem mais funcional que o utilizado anteriormente. A descrição a partir, principalmente, do realismo serviu para autenticar a narração. Para Genette (2008) a substituição da descrição ornamental, por essa mais funcional é uma evolução das formas narrativas que culminou no reforço do domínio do narrativo. E assim reforçou-se a relação do narrador com o leitor, que pôde, então, através da *descrição* detalhada da obra, imaginar de forma mais precisa, por exemplo, os cenários.

Enquanto na literatura a descrição auxilia a narração de forma explícita, ou seja, consegue-se apontar no texto exatamente onde ela se encontra grafada, em outras formas narrativas se apresenta de forma bem mais discreta e sutil. Para peças audiovisuais, a descrição se apresenta na forma constitutiva dos cenários e tem, na maioria das vezes, o segundo sentido citado por Genette (2008). Ou seja, serve para dar credibilidade à narrativa, criando ambientes, tanto físicos como psicológicos onde se passam as histórias.

Um exemplo de grande repercussão mundial do poder da constituição cênica narrativa é a peça radiofônica, *A guerra dos mundos*, encenada em 1938, e dirigida por Orson Welles,

que foi ao ar na rádio CBS, nos Estados Unidos. Essa peça radiofônica era o resultado da adaptação do romance homônimo do escritor inglês H.G. Wells, lançado em 1898.

A narrativa trata da invasão do planeta Terra por extraterrestres e, na versão radiofônica, foi narrada de uma forma em que as pessoas tinham a impressão de que a narrativa fictícia fosse realidade. O que gerou pânico imediato nos cidadãos americanos que trataram de abandonar suas casas e procurar um local mais seguro para se esconder.

Evidentemente, houve vários fatores que contribuíram para causar essa sensação de realismo da obra. Entretanto a descrição, ou seja, o cenário acústico da obra tem um papel fundamental no efeito causado.

No caso de *A Guerra dos Mundos*, a utilização de recursos de som e geração de efeitos teve, inicialmente, uma função acessória mas, nem por isso menos importante ou essencial para seu sucesso. Nesse sentido, o acessório se justifica por considerarmos que a palavra, o texto e sua interpretação e manipulação criativa deram o tom para o programa. Todos os ruídos, efeitos desempenham ao mesmo tempo funções distintas, mas complementares que transitam entre a capacidade de descrever e ambientar cenas e o seu poder de expressar atmosferas emocionais necessárias caso pleno envolvimento da audiência na história. Serviram pois, como um complemento a um roteiro criativo que manipula a palavra integrada a todos os recursos dramáticos e cênicos utilizados. (ESCH e DEL BIANCO, 1998, p.73)

Assim, os autores reforçam a ideia de Genette (2008) de que a *descrição* tem um papel “acessório” e submisso à *narração*. E que esse papel apesar de importante dificilmente poderá ser o protagonista da narrativa, ao mesmo tempo que não há como ser dispensado pois tem uma função fundamental que consiste em validar o efeito de real da história fazendo acreditar que a história é possível.

1.4 As relações íntimas entre linguagens

Toda narrativa depende de uma linguagem, que é utilizada para expô-la, por isso, é valioso entender um pouco sobre a linguagem e a *metalinguagem* antes de se discutir a *metaficção*.

Entende-se por *linguagem* um conjunto estruturado de *signos* destinado ao ato de comunicar. Para que haja comunicação, também é necessário que haja uma mensagem a ser transmitida, um emissor para enviá-la e um receptor para recebê-la, configurando o modelo básico de comunicação. Pode-se observar esse modelo desde a comunicação humana por voz ou gestos, até a linguagem atual de computadores onde o usuário insere determinado código

na máquina para que ela responda com a ação requisitada pelo usuário. Ou seja, digitar no teclado, mover o mouse ou clicar em determinada parte da tela geram uma ação à qual o sistema foi programado a fazer.

Ducrot e Todorov (1988) conceituam a linguagem verbal como um sistema de signos complexo, onde estes signos devem representar algum significado, para que haja a possibilidade de comunicação. Além disso, é possível observar esta característica nas demais linguagens, desde linguagens mais antigas, como a pictórica até a linguagem contemporâneas, como a linguagem utilizada nos computadores. Mas ao mesmo tempo os autores ressaltam características possíveis somente na linguagem verbal. Eles acreditam que esta linguagem comporta a possibilidade de falar das próprias palavras que a constituem, além de ter mais competência para se referir a outros sistemas de *signos*. Da mesma forma, os autores salientam que a linguagem humana é capaz de se utilizar de signos que tenham o sentido estrito, do que representam que os autores chamam de *denotação* (função em que o signo transmite um significado objetivo), ou ainda utilizar-se de uma linguagem figurada para o mesmo fim, situação que os autores chamam de *representação* (função em que o signo não tem uma relação direta com o significado, podendo utilizar um signo para transmitir uma ideia que dependa da interpretação do receptor). Assim, para exemplificar a função denominada *denotação*, pode-se dizer que para nos referir-se à fruta *maçã*, utiliza-se a palavra *maçã*. Já a *representação*, poder-se-ia exemplificar, ao utilizar-se a palavra *coração* para representar a ideia *amor*.

Ducrot e Todorov (1988) também explicam que a linguagem humana ainda pode rejeitar os sentidos de *denotação e representação*. Ou seja, utilizar palavras com um sentido desconhecido em determinada comunidade, e mesmo assim expressar sentido por meio do contexto em que o signo⁴ foi expresso.

Ducrot e Todorov (1988) ainda explicam que o *signo* só tem significação em determinada comunidade linguística, mesmo com um número muito reduzido de indivíduos, em que se insere, sendo assim, sempre institucional. Em um país continental como o Brasil é possível perceber, por exemplo, que o uso de algumas palavras em determinada região, se forem utilizadas em outra, podem perder seu significado ou até mesmo ter outro significado para outras comunidades.

⁴ O signo se torna a partícula básica da linguagem. Ducrot e Todorov (1988) definem signo como uma entidade que “pode tornar-se sensível, e [...] para um grupo definido de usuários assinala uma falta nela mesma.” (DUCROT e TODOROV, 1988, p.102)

Para Marcuschi (2012), o *texto* se torna através da palavra (unidade morfológica), das sentenças e de *signos* geradores de sentido, um produto do sistema linguístico, no intuito de comunicar uma mensagem entre um *emissor* e um *receptor*. Esta definição de Marcuschi (2012) será de grande valia para este estudo, por considerar que o texto é o *significante* e se apresenta de forma diferente em linguagens diversas, tendo a escrita como sistema linguístico do romance, mas também o som e imagem com o mesmo papel no cinema e no audiovisual.

Jakobson (1999) identifica seis funções da linguagem, cada uma, centrada em um aspecto comunicacional: a *função denotativa* (centrada no referente), a *função emotiva* ou *expressiva* (centrada no remetente), a *função conotativa* (caracterizada pelo imperativo), a *função fática* (caracterizada por mensagens que pretendem prolongar ou interromper a comunicação), a *função poética* (centrada na mensagem) e a *função metalinguística* (centrada na própria linguagem). Esta última é a que mais interessa a este estudo por se tratar de uma função da linguagem que opera no nível da linguagem. Jakobson (1999) explica a *função metalinguística*, apoiando-se em uma distinção da lógica moderna pra definir esta função. Segundo ele, a distinção foi feita considerando dois tipos de linguagem: a *linguagem-objeto* e a *metalinguagem*. A *linguagem-objeto* é a linguagem que trata por se referir aos objetos, enquanto a *metalinguagem* consiste em utilizar a linguagem para falar da própria linguagem.

Jakobson (1999), alerta para o fato de que não se deve considerar esta função apenas como um instrumento necessário aos linguistas e estudiosos da linguagem para se investigar ou estudar a linguagem. Esta função está presente na vida cotidiana das pessoas, e apresenta-se muitas vezes de forma quase imperceptível. Por trás da palavra sofisticada – *metalinguagem* – o que se percebe são sentenças que testam a funcionalidade do *código* que está sendo usado. No âmbito de testar o código esta função opera de forma semelhante à *função fática*, só que testando o *código* e não o *canal*. Para exemplificar esta função, o autor utiliza as sentenças, como por exemplo, *não estou entendendo (o que você quer dizer) e entende o que eu quero dizer?*

1.5 A metalinguagem crítica

Como vimos, Jakobson (1999) explica que a *função metalinguística* trata de utilizar a linguagem para falar da própria linguagem. Ao mesmo tempo, elucida que, esta função não é utilizada somente por estudiosos da linguagem, mas também pelas pessoas no dia a dia quando sentem a necessidade de testar, se o código linguístico está funcionando. Desta

maneira, no ato da comunicação pode-se utilizar da *função metalinguística* para perguntar ao *destinatário* da mensagem se ele entendeu o que o *remetente* da mensagem quis dizer com determinada expressão. Ou seja, para certificar-se que o código utilizado é o mesmo.

Para Chalhoub (2005) o conceito de *metalinguagem* está associado à linguagem que, além de se relacionar com ela mesma, também relaciona-se com outras linguagens. Neste sentido, o prefixo *meta* na metalinguagem se relaciona bem mais com o sentido de além, com algo a mais. Ou seja, essa relação entre linguagens pode-se dar utilizando-se referências da própria linguagem, como por exemplo, um livro que fale de outro livro, ou utilizando-se uma linguagem para falar de outra linguagem, um livro que trate de um filme, um filme que trate de música etc.

Na *metalinguagem*, segundo Chalhoub (2005), o que se nota é que o código não trabalha somente organizando a estruturas de signos que a linguagem utiliza, mas muitas vezes o próprio código é o *significante*. Assim, por exemplo, o autor da obra de ficção pode explicar a estrutura de sua obra e qual sua intenção estética ao usar determinado termo ou expressão. Desta forma, o poeta Edgar Allan Poe, em sua obra *A Filosofia da Composição*, põe-se a comparar a sua forma de criar com a forma que outros escritores compõem as obras deles. Após analisar obras de Charles Dickens, além do clássico de Daniel Defoe, *Robinson Crusoe*, Poe (1985) expõe um pouco do seu processo criativo, na criação de um de seus mais famosos poemas, *o Corvo*.

Tendo em vista estas considerações, assim como aquele grau de excitação, que eu não colocava acima do gosto popular nem abaixo do gosto crítico, alcancei logo que o imaginei ser a extensão conveniente para meu pretendido poema: uma extensão de cerca de cem versos. De fato ele tem cento e oito. Meu pensamento seguinte referiu-se à escolha de uma impressão, ou efeito, a ser obtido; aqui bem posso observar que, através de toda elaboração, tive finalmente em vista o desejo de tornar a obra aplacável por todos. (POE, 1985, p.104)

Desta maneira, o poeta, relata de forma íntima seu processo criativo, mas também deixa exposta a estrutura de sua obra. Isto mostra, ao leitor, uma certa humanidade do poeta. Ao contrário do que parece ao se ler a obra, esta não é fruto de total inspiração, o poeta precisa pensar, além da narrativa que quer contar, entre outros fatores, no efeito a ser causado, na extensão do seu texto e no público que quer atingir. “O que a *metalinguagem* indica é a perda da *aura*, uma vez que dessacraliza o mito da *criação*, colocando a nu o processo de criação da obra.” [grifos da autora] (CHALHUB, 2005, p.42)

Campos (1970) expõe que a crítica só tem sentido quando, ao observar a obra a que se refere, acrescenta sentido como elemento mediador da obra. Chalhub (2005), explica o pensamento de Campos (1970) acrescentando que a crítica torna-se o elemento intermediário de relação entre o escritor e a obra, e entre a obra e o leitor. O crítico da obra de arte pode não ser o autor da obra observada, como visto em Poe (1985), mas cria a relação de proximidade em sua crítica, ao se referir à obra deixando seu gosto pessoal de lado e buscando nela a descoberta de uma característica estética. Segundo Chalhub (2005), para o crítico é possível observar se a obra é ou não arte através de seu saber literário, que está alicerçado no estatuto estético do tipo de obra em questão. Assim o crítico pode, através de suas observações, auxiliar o leitor na compreensão do sentido da obra e dos efeitos pretendidos pelo artista.

A tradução de obras literárias é outro aspecto abordado por Campos (1970). Para o autor, assim como a crítica literária, a tradução de obras se caracteriza como um procedimento de criação, mas salienta que o tradutor precisa, antes de tudo, ter experiência no que o autor chama de “mundo da técnica do traduzido” (p.31). Para Campos (1970), o tradutor deve ter a capacidade de desmontar e posteriormente remontar uma máquina criativa, ou seja, decodificar o código da língua estrangeira e recodificar a mesma informação estética para a língua que deseja traduzir.

Então, para nós, tradução de textos criativos será sempre recriação ou criação paralela, autônoma porém recíproca. Quanto mais inçado de dificuldades esse texto, mais recriável, mais sedutor enquanto possibilidade aberta de recriação. Numa tradução dessa natureza, não se produz apenas o significado, traduz-se o próprio signo, ou seja, sua fisicalidade, sua materialidade mesma (propriedades sonoras, de imagética visual [...]). O significado, o parâmetro semântico, será apenas e tão somente a baliza demarcatória do lugar da empresa recriadora. Está-se pois no avesso da tradução literal. (CAMPOS, 1970, p.24)

A *metalinguagem* caracteriza-se então, segundo Campos (1970) também como a recodificação de *significados* em uma linguagem diversa da original. Ao mesmo tempo, no caso da poesia, esta significação extrapola a simples tradução literal, exigindo do tradutor que decifre o código e recodifique-o proporcionando ao leitor não somente a significação que o autor da obra original propôs, mas também a sonoridade e a sensação pretendida. Por isso é comum encontrar em livros de poesia estrangeira o texto original em uma página, e logo ao seu lado em outra, sua tradução.

Chalhub (2005) esclarece que, no nível conotativo de *metalinguagem*, ou seja, ao que remete à obra de arte, o código também trabalha para a obtenção de um processo que o definirá. Para isso, a autora acrescenta que o artista pode utilizar a obra como *significante* para

manifestar ou determinar estruturalmente o texto, expondo-o numa relação muito próxima com o fazer do artista. É o que se percebe no relato de Poe (1985), que apesar de estar compondo um ensaio crítico mostra, ao menos em parte, como escreveu sua obra, causando no leitor reminiscência a respeito da obra citada.

Além disso, é aceitável a utilização do *significado* dos termos em mensagens lineares; e também admite-se a utilização de um *significante* visual ou sonoro que desenhará para o leitor o significado. Desta forma, quando Stéphane Mallarmé, em 1897, publicou na revista *Cosmopolis* seu poema *Un coup des dés* mostrou que era possível gerar um sentido através da palavra escrita, e outro através da disposição das palavras no papel.

SERIA
 pior
 não
 mais nem menos
 indiferentemente mas outro tanto
 (MALLARMÉ, 1990, p.124)

Nota-se que o autor intencionalmente dispôs as palavras para que representassem uma espécie de movimento de dados sendo jogados numa mesa. Optou-se por utilizar de exemplo a versão traduzida do poema para mostrar que as operações *metalinguísticas* não necessitam de exclusividade para existir em uma obra. Neste excerto, observa-se a intenção estrutural do autor original, além da recodificação em língua portuguesa pensadas e traduzidas pelo tradutor. Na edição consultada, o tradutor da obra também fala sobre a estrutura do poema, o que podemos considerar uma crítica, ou seja, outra ocorrência *metalinguística*.

Se formos tomar em conta o que se entende por “poesia” não apenas em termos de conteúdo ou modelos fixos de versificação, mas também – e principalmente – em função de estrutura e invenção de novos elementos para o processo estético, então Um Lance de Dados, de fato, representa o início da verdadeira poesia moderna. E se formos levar em consideração as limitações de informação tecnológica da época em que Mallarmé o realizou estaríamos quase diante de um fenômeno, talvez um milagre.⁵ (GRÜNEWALD, 1990, p.127)

Assim, observa-se a partir código literário que, quando, se utiliza uma linguagem para tratar da própria linguagem, ou de um produto da linguagem, está se utilizando a *metalinguagem*. E nesta perspectiva, pode-se também utilizar este conceito para relacionar linguagens diversas, desde que se utilize uma duplicação da linguagem ou se congregue ao

⁵ Nota do tradutor MALLARMÉ (1990).

menos duas linguagens específicas como no caso do código literário para fazer uma crítica de cinema. Do código musical para musicar um poema. Ou, ainda, quando se utiliza o código cinematográfico para filmar uma história literária ou o código cinematográfico para mostrar como se faz um filme, de forma sucessiva desde que se represente uma linguagem resultando de incontáveis formas numa relação de linguagens.

Ao considerar, por exemplo, uma canção, nota-se pelo menos dois sistemas de significação operando. Observa-se por um lado a letra da música, ou seja, a utilização da voz humana para transmitir significado verbal, aliada à melodia e à harmonia que são características da linguagem musical. Ao utilizar esta ideia para contextualizar a metalinguagem na música, ainda pode-se ampliar o conceito para outras relações *metalinguísticas*.

É possível encontrar, neste âmbito, poemas feitos em um primeiro momento para serem publicados em livros, que ao sensibilizar artistas do meio musical, utilizam-se deles para transformá-los em canção. Este é o caso de Raimundo Fagner, que em 1981, gravou a música *Fanatismo*, musicalizada de um poema homônimo de Florbela Espanca. Ainda é possível se pensar em outra forma, quando Zeca Baleiro em seu álbum *Por onde andaré Stephen Fry?* (1997), na faixa *Kid Vinil*, pergunta ao músico de mesmo nome da banda *Magazine*, famosa nos anos oitenta no Brasil, quando ele iria gravar CD.

1.6 As mentiras sinceras da *metaficção*

Enquanto a ficção tenta ser uma representação do real, usando artifícios e autenticadores para se firmar em relação a isso e a *metalinguagem* centra-se na linguagem, criticando-a, expondo sua estrutura e duplicando-se, a *metaficção* subverte o estatuto ficcional de realidade fingida e, de forma similar à *metalinguagem*, também se expõe, se duplica, se critica, e se assume como irreal. Desta maneira, enquanto se observa a necessidade da ficção tradicional de tentar “vender” uma *verdade ficcional*, conforme a nomenclatura utilizada por Eco (1994), assumindo-se como imaginário, cria-se assim um paradoxo, a partir da necessidade de um novo contrato entre o narrador e o narratário da obra. Segundo Bernardo (2010), a “*metaficção* é uma ficção que não esconde o que é, mantendo o leitor consciente de estar lendo um relato ficcional, e não um relato da própria verdade.” (p.42) O autor retoma as

origens do termo e explica que a *metaficção* é a irmã mais nova da *metalinguagem* e ambas são netas da *metafísica*.

A palavra “metafísica” tem origem curiosa. No século I antes da Era Comum, Andrônico de Rodes editou as obras de Aristóteles e agrupou todos os tratados por temas: a física, a política, a ética, o conhecimento. Certo número de textos não cabia nesses temas por que se referia à ciência do ser como ser, ou seja, ao estudo dos princípios e causas originais de “tudo o que é”. Aristóteles poderia ter chamado esse estudo de “filosofia primeira”. Andrônico colocou esses textos depois daqueles referentes à física; logo, tornou-se costume chamá-los pela expressão que não se encontra em Aristóteles, “Metatàphysiká”. A expressão tanto pode significar “o livro que vem depois (do livro) da física” quanto “o livro que vai além da física” – “meta”, em grego, admite os dois sentidos. [grifos do autor] (BERNARDO, 2010, p.10)

Não se sabe, entretanto, se a intenção de Andrônico de Rodes era mesmo nominar uma seção específica para os textos de Aristóteles que não se enquadravam nas seções anteriores ou criar um nome relacionado ao conteúdo dos textos. Mesmo assim, ele criou um nome para seção que tanto denominava sua localização “após o livro da física” como uma classificação de “textos que vão além da física”.

Assim, ao considerar a proposição de Bernardo (2010) de que a *metaficção* é a irmã mais nova da *metalinguagem*, podemos dizer que ambas atuam de forma parecida, mas com diferenças pontuais. Para o autor, a *metaficção* consiste em “um fenômeno estético autorreferente e através do qual a ficção duplica-se por dentro, falando de si mesma ou contendo si mesma.” (p.9). Dessa maneira, a ficção, deixa de fingir que é realidade e assume seu papel ficção. Para o autor, ao assumir-se como irreal, a ficção gera um paradoxo, semelhante ao paradoxo do mentiroso, que o autor usa para exemplificar.

Quando um cretense afirma que todos os cretenses são mentirosos, arma uma armadilha para seus interlocutores. Se a afirmação é correta, o cretense é e não é ele mesmo um mentiroso. Se o cretense está mentindo, a afirmação é ao mesmo tempo falsa e verdadeira. O célebre paradoxo do mentiroso, por ser falso e verdadeiro ao mesmo tempo, deixa suspenso no ar o próprio pensamento sem, no entanto, congelá-lo – ao contrário, o pensamento parece girar mais intensamente. (BERNARDO, 2010, p.109)

Desta forma, a condição da linguagem como fator principal não é mais tão relevante. No conceito de *metaficção* o fator principal é como a ficção se relaciona com ela mesma, ou nos paradoxos que cria em torno de si.

Pode-se encontrar a *metaficção* representada nas artes em geral, ainda que seja mais comum encontrar estudos teóricos relacionados à área da literatura. Por meio do complexo recurso estético, essa ficção autorreferente é observada desde a Grécia Antiga, onde é possível

encontrar mitos a respeito da criação de mitos. Mas foi no século XVI que surgiu um dos principais expoentes de *metaficção*, citado pelos principais teóricos do tema. Faria (2012), ao fazer uma busca histórica a respeito do conceito de *metaficção*, considera *Dom Quixote* o primeiro romance *metaficcional* porque este recurso estético se apresenta a partir de uma obra ficcional que trata de si mesma. E desta forma traz em si “questionamentos ou comentários sobre seu estatuto linguístico, narrativo e sobre seu processo de produção e recepção”. (FARIA, 2012, p.237) Além disso, trata-se de uma narrativa sobre um leitor fictício que lê um livro, o que faz o leitor real refletir sobre sua posição na leitura desta obra. Assim, segundo a autora, este recurso autorreferente expõe o romance como ficção e o destitui de sua ilusão ficcional de realidade. O microcosmo da obra ficcional não é mais aceito como o mundo possível da ficção, e sim, somente como ficção.

Posteriormente à obra de Cervantes, segundo Faria (2012), houve uma proliferação de obras que passaram a se remeter a si mesmas, com maior evidência em alguns períodos como no século XVII, com concentração maior na França. De lá, alastrou-se para a Inglaterra e Alemanha, e posteriormente, na segunda metade do século XX com relevante produção na América. Nesta última fase, além da proliferação de obras houve novos termos para defini-las, predominando os conceitos: *metaficção*⁶, *narrativa metaficcional*, *ficção pós-moderna* e *narrativa pós-moderna*.

Houve também a denominação *antirromance* para este tipo de obra, que segundo Faria (2012), foi a primeira forma encontrada pelos teóricos para se referir ao que hoje se chama *metaficção*. Segundo Faria (2012), o termo o termo *metaficção*, criado por Gass em 1958, contribuiu para a concordância de uma infinidade de críticos na definição de romances em que se percebiam rompimentos com as convenções do romance habitual, e em muitas obras em que a utilização do termo *antirromance* era rejeitada em função de sua aparente oposição ao romance tradicional, o que necessariamente não era.

O *antirromance* consistia em uma obra literária que não seguia o padrão ao qual se habituara conceber. Neste tipo de obra, as regras artísticas eram transgredidas por diversos procedimentos que criticavam, de dentro do romance, a própria obra ficcional.

As transgressões e as críticas a aspectos narrativos, abordadas nos *antirromances*, eram de natureza tão variada, que duas obras consideradas *antirromances* podiam ser de caráter totalmente diferente, mas eram rotuladas da mesma forma. Como o caso de *Le Berger*

⁶ Para esta pesquisa utilizaremos o termo *metaficção* em função da concordância com os principais autores abordados e porque termos como *ficção moderna* e *ficção pós-moderna* poderiam ser relacionados com movimentos literários específicos. (DO AUTOR)

extravagante, de Charles Sorel, publicado na França em 1627, que pretendia através de críticas ao gênero romanesco, destruí-lo. Estas críticas se apresentaram tão sérias nesta obra que em sua segunda edição, o título foi substituído por *L' Anti-roman*.

Mas, muito ao contrário da morte pretendida por Sorel ao romance, outros críticos, segundo Faria (2012), não veem o *antirromance* como nocivo ao romance tradicional. Sartre, por exemplo, via o *antirromance* como “um sinal de vitalidade desse tipo de narrativa que soube acompanhar a tendência e as inquietações da época em que foi produzido.” (FARIA, 2012, p.242) Assim, o romance *metaficcional* não sacramenta a morte de um gênero, mas à sua maneira, torna-se a forma de expressão de uma inquietação na sociedade em que é produzido.

Segundo Bernardo (2010), “William Gass o cunhou como *metafiction* para designar os novos romances americanos do século XX. Tais romances subvertem os elementos narrativos canônicos para estabelecer um diálogo entre ficções.” (p.39) Desta forma o romance *metaficcional* estabeleceu um novo paradigma em relação ao romance realista pela multiplicação interna de ficções e pela ruptura assumida da impressão de realidade. Mas mesmo assim não operava em função de extinguir o romance realista, por isso não poderia ser considerado um *antirromance*.

Posteriormente a Gass, muitos outros pensadores adotaram o termo *metaficção* em suas obras. Segundo Faria (2012), há contribuições importantes de Robert Scholes nessa área. Scholes (1970) não deu uma definição precisa do termo *metaficção*, no entanto, ao analisar obras de John Barth, Donald Barthelene, Robert Coover e William Gass, ele tenta explicar este tipo de ficção experimental que aparecera em sua época.

Scholes (1970) propõe que a ficção participa de uma dualidade entre *existência* e *essência*, pois pra ele, a noção de ficção é incompleta sem um conceito de valores essenciais. O autor ainda reforça que a ficção de alguma forma é o reflexo das condições de ser que formam o homem como ele é. E que estas condições de *ser* aliadas ao *existencial* e ao *essencial* estão refletidas em toda a atividade humana, em especial no uso da linguagem para fins estéticos.

Dessa maneira, o autor dividiu as formas literárias de ficção em quatro grupos: *fiction of ideas* (ficção de ideias), *fiction of forms* (ficção de formas), *fiction of existence* (ficção de existência) e *fiction of essence* (ficção de essência). Ao primeiro grupo, *ficção de ideias*, atribuiu a narrativa mítica por se tratar de ficções que são inspiradas por ideias essenciais de ficção. Este tipo de narrativa, segundo o autor, é encontrada em contos da tradição popular e trata mais diretamente das necessidades e desejos humanos.

A *ficção de formas*, segundo Scholes (1970), é a ficção que imita outra ficção. Para ele, a ficção tornou-se imitativa depois do primeiro mito, e continua desta forma até hoje. Scholes (1970) explica que a *ficção de formas* em um nível mais simples, aceita a missão que lhe foi dada de repetir a fórmula da narrativa e satisfaz o público que procura uma familiaridade na obra literária. “The fiction of forms is usually labelled “romance” in English criticism, quite properly, for distinguishing characteristic of romance is that it concentrates on the elaboration of previous fictions.” (SCHOLES, 1970, p.103) No entanto, esta categoria não se trata de uma *metaficção*. O que o autor quer dizer com “imitar outra ficção” é mais próximo de condicionar um texto de forma que possa ser reconhecido pela sua forma como, por exemplo, um romance, um conto, um poema.

A *ficção de existência* é a modalidade que busca imitar as formas de comportamento humano e não outras formas de ficção. Este tipo de ficção, segundo Scholes (1970), caracteriza-se por tentar ser uma representação fiel da realidade, além de um relatório de boas maneiras, hábitos e costumes. “The most typical form of behavioral fictions is the realistic novel (and henceforth in the discussion the term “novel” will imply a behavioristic realism). (SCHOLES, 1970, p.103)

Ao último grupo, citado pelo autor, a *ficção de essência* preocupa-se com a estrutura do ser de forma profunda, e se diferencia da *ficção de existência* por esta se preocupar com uma estrutura mais superficial. O autor propõe que este tipo de ficção consiste em uma alegoria que sonda e desenvolve questões e ideais metafísicos, e que se preocupa com questões éticas e de valores absolutos. Este tipo de ficção, segundo Scholes (1970), utiliza-se de sistemas teológicos e filosóficos para abordar a essência do ser.

O autor propõe esta reflexão sobre a *ficção* para que seja facilitada a compreensão de outros quatro conceitos que ele apresenta a seguir, que serão fundamentais para a compreensão da *metaficção*. Segundo Scholes (1970), existem quatro formas de crítica a respeito da ficção: *formal criticism* (*crítica formal*), *structural criticism* (*crítica estrutural*), *behavioral criticism* (*crítica comportamental*) e *philosophical criticism* (*crítica filosófica*).

Scholes (1970) explica que tanto a *crítica formal* como a *crítica estrutural* se preocupam com a forma que a ficção trabalha. Enquanto a *crítica estrutural* trabalha na perspectiva das ideias essenciais da ficção, ou seja, analisa obras individuais como instâncias de princípios ou ideias que comunicam, a *crítica formal* dá mais atenção às obras do que às ideias que elas comunicam, preocupando-se com o relacionamento formal das obras que existem na literatura naquele momento. O autor esclarece que onde os estruturalistas observam as ideias comuns em toda a ficção e como elas se relacionam no uso da linguagem

humana e em outras atividades, os formalistas se preocupam em como as formas de ficção mudam, em determinado momento, e assim criam padrões genéricos, dentro dos quais as obras se formam.

The ends of formal criticism are esthetic: what the artist has achieved in a particular work. The ends of structural criticism are scientific: the laws of fictional construction as they reveal themselves in many works. The self-conscious work which shows its awareness of fictional form by elaboration or parody is the particular delight of the formal critic [...]. This esthetically oriented criticism works best with esthetically oriented fiction – which is to say romance and anti-romance. (SCHOLES, 1970, p.105)

Mas enquanto a *crítica formal* e a *crítica estrutural* abordam a *ficção* a partir de seu funcionamento, a *crítica comportamental* e a *crítica filosófica* se preocupam em interpretar o que a *ficção* quer dizer. A diferença entre estas duas últimas formas de crítica está em a *crítica comportamental* ter fortes convicções sobre a natureza da existência. Segundo Scholes (1970), isto se torna problemático porque o crítico comportamental trata como verdade as obras que tem concordância com sua visão ideológica, mas ao mesmo tempo recusa e marca como falsa as obras em que são observados comportamentos diferentes ou que tratam de formas diferentes de ficção não comportamentais. A *crítica filosófica*, segundo o autor, deveria atuar de forma mais contemplativa que a *crítica comportamental*, mas, ao contrário disso, para o autor, a *crítica filosófica*, nos últimos anos tem se preocupado bem mais com a explicação e interpretação do texto somente, deixando de lado toda a contemplação esperada para este segmento.

Scholes (1970) esclarece que no processo ficcional, a *metaficção* assimila estas quatro formas críticas nela mesma. E assim pode enfatizar em maior proporção uma ou outra, ainda que todas aparecem de alguma forma. Segundo o autor, os escritores de *metaficção* estão atentos para a incidência dessas quatro variações críticas e as utilizam de forma experimental em suas obras.

This is not merely a matter of symmetry. When extended, metafiction must either lapse into a more fundamental mode of fiction or risk losing all fictional interest in order to maintain its intellectual perspectives. The ideas that govern fiction assert themselves more powerfully in direct proportion to the length of a fictional work. Metafiction, then, tends toward brevity because it attempts, among other things, to assault or transcend the laws of fiction – an undertaking which can only be achieved from within fictional form. (SCHOLES, 1970, p.107)

Ou seja, a proporção de quão *formal, estrutural, comportamental* ou *filosófica* a obra *metaficcional* seja não tem maior importância, pois todas as características estarão contidas na obra. Por outro lado, este tipo de obra corre os riscos de, ou tornar-se um “lapso” dentro das formas fundamentais de ficção ou de perder seu interesse ficcional em função de manter suas perspectivas intelectuais. Mesmo assim, isto não quer dizer que as regras que regem a ficção não se aplicam a este modelo de obra, mas se afirmam de forma autônoma e poderosa, em estreita relação com a extensão da obra. Além disso, em razão de querer transcender ou tomar de assalto as leis da ficção tende ir ao encontro da objetividade, que só conseguirá dentro da forma ficcional.

1.7 Os níveis de ficção

Outro teórico que figura entre os precursores da *metaficção* é Gérard Genette. Em sua obra *Figuras III* (1972), ao tratar dos níveis narrativos, ele propõe conceitos como *metanarrativa*, *narrativa metadieética* e *metalepse*. “Esta última se caracteriza pela passagem de elementos de um nível narrativo para outro”. (FARIA, 2012, p.243)

Para Genette (1972) a narração em *níveis narrativos* está ligada estritamente à *instância narrativa*, ou seja, de onde se está falando. Para o autor, todo acontecimento relatado está situado em um nível narrativo imediatamente superior ao que a história acontece. Para exemplificar, pode-se imaginar a narração de um acontecimento como uma caixa em que o conteúdo seja a história, assim, dentro da narração está o que é narrado. Desta forma o autor explica que é possível encontrar diversos níveis como este dentro de uma narração, como se fossem narrações a respeito de narrações.

La instancia narrativa de un relato primero es, pues, por definición extradiegética, como la instancia narrativa de un relato segundo (metadieético) es por definición diegética, etc. Insistamos sobre el hecho de que el carácter eventualmente ficticio de la instancia primera no modifica más esa situación que el carácter eventualmente *real* de las instancias siguientes. (GENETTE, 1972, p.284-285)

Ou seja, o fato a que Genette (1972) alerta é que a narrativa é contada de fora da história. Um autor de um livro está no mesmo nível narrativo de seus leitores, de forma que o autor, pessoa real, é o narrador *extradieético* que narra sua história de fora do mundo fictício. Dentro da narração pode haver outro narrador, este *intradiegético*, encarregado de narrar uma

história que terá alguma relevância para a primeira. Genette (1972) exemplifica com a obra de Daniel Defoe, na qual *Robinson Crusoé*, citado neste trabalho anteriormente, quando se tratou da crítica literária de Poe (1985), relata sua própria história ao leitor, mas quem está na verdade narrando é Defoe, entretanto dissimulando sua presença através de um personagem narrador. Esta obra, portanto, se caracteriza como uma *narrativa metadieética*, segundo o autor, pelo motivo de o narrador se encontrar no nível da *diegese* e os acontecimentos narrados se encontrarem em um nível abaixo, no que ele chama *metadiege*. Nesta obra, Genette (1972), não discorre os pormenores do seu conceito, mas elenca os principais tipos do que ele também chama de *narração em segundo grau*.

O primeiro tipo, para o autor, trata de uma relação direta da *diegese* com a *metadiege*. Desta forma teria função explicativa, mostrando ao leitor e ao público interno do romance (no caso de um relato de um personagem a outro), que tipo de acontecimento os levou até aquela situação em que se encontram. Este tipo de narrativa em segundo grau é talvez o mais fácil de observar, já que várias narrativas se beneficiam de narrações explicativas relacionadas com a narração em primeiro grau, para assim dar coerência à narrativa.

O segundo tipo que Genette (1972) observou trata de uma relação temática que não tem nenhuma relação espaço-temporal direta com a narração em primeiro nível, podendo se apresentar de forma contrastante ou análoga em relação ao nível superior. Neste tipo de narrativa em segundo grau podem aparecer narrativas que não tem relação com a história como, por exemplo, no caso de um personagem relatar a história do amor de sua vida a um casal apaixonado. Ou seja, se torna um artifício estético sem grande relevância para a narrativa principal.

No terceiro tipo, Genette (1972) observa que há menos relação entre o nível *diegético* da história e o nível *metadieético*. Nesta modalidade o próprio ato narrativo se torna a *diegese*, independente do conteúdo das narrativas que o constituem, e nele essas narrativas em segundo grau tem função de distrair o leitor ou obstruir a solução da história. O autor exemplifica esta modalidade com a obra *As mil e uma noites*, na qual a protagonista adia sua possível morte contando ao sultão, seu marido, histórias que lhe interessem independente do conteúdo delas.

Genette (1972) ainda observa que a importância da instância narrativa é crescente do primeiro ao terceiro tipo. No primeiro tipo trazido pelo autor o encadeamento direto da narração em segundo grau passa pela narrativa e poderia substituí-la. No segundo, a relação entre os níveis é obrigatoriamente mediada pela narração, que se torna indispensável para o encadeamento das narrativas. No terceiro, a relação está somente no ato narrativo e na

situação presente da narrativa, as *metadiegeses* não tem importância maior que a narrativa principal, podendo ser substituídas por quaisquer conteúdos desde que não alterem a narrativa principal.

Genette (1972) trata a *metaficção* basicamente como uma relação de níveis internos da história. Esse nivelamento é necessário para se estipular de onde a história está sendo contada. No entanto, Genette (1972) não aborda as transgressões aos cânones do romance observados na maioria dos teóricos da *metaficção*.

A ficção Realista tinha como premissa, como se disse, provocar no leitor a impressão de que a ação estivesse sendo desenvolvida diante de seus olhos, criando assim o efeito de real através de uma descrição minuciosa dos cenários e personagens. Com o aparecimento mais frequente de *narrativas metaficcionais*, segundo Faria (2012), muitos estudiosos da *metaficção* a consideram um gênero que aparecera naquele momento como reação ao realismo e ao efeito de representação do real proporcionado por ele.

Mas ao contrário de uma reação ao romance realista, Faria (2012) traz a concepção de Robert Alter (1978) para a *metaficção*. Para este autor, o romance *metaficcional* estaria mais no campo da autorreflexão, ou seja, não existiriam ataques ao romance realista, mas sim uma consciência interna do romance sobre sua ficcionalidade. O autor, inclusive, rejeita o termo *metaficção* em prol do termo *romance autoconsciente*, e acrescenta que a autorreflexividade deste tipo de obra foi importante para o desenvolvimento do romance em sua fase inicial, embora essa característica tenha sido deixada de lado, quando no século XIX, o romance realista predominou na literatura.

Assim, paradoxalmente, uma das categorias mais beneficiadas pelas críticas metaficcionais, ou nos termos de Alter (1978), pela *reflexividade* do romance autoconsciente, foi o seu principal alvo das críticas. Ou seja, o romance realista conseguiu desenvolver sua estrutura narrativa através da reflexão de obras que eram rejeitadas pelos cânones narrativos realistas. E desta forma conseguiu até mesmo ofuscar o aparecimento de obras de caráter *metaficcional* por determinado período.

A partir do conceito de autoconsciência desenvolvido por Alter, desenvolveram-se outros estudos a respeito de ficção autoconsciente. Entre estes estudos, a obra de Patricia Waugh (1984), *Metafiction: the theory and practice of self-conscious fiction*, trata da forma pela qual a narrativa se declara como um artefato e se põe à prova estruturalmente. Além disso, a obra discute os questionamentos do leitor sobre a realidade, a partir da ficção que interroga uma possível ficcionalidade fora do mundo ficcional.

1.8 A *metaficção* narcisista

Já para Hutcheon (1984), a *metaficção* pode ser entendida como *narcisista* porque é basicamente uma ficção que tem em si mesma seu referente, que fala sobre si mesma e se reflete em si mesma. Neste sentido, a autora faz relação com o mito grego de narciso que passava seus dias diante do lago vendo seu próprio reflexo e assim teria se apaixonado por si mesmo. Hutcheon (1984) também deixa claro que o termo *narcisista* não é de forma alguma direcionado em sua teoria, para o autor da obra, o que poderia ter potencial pejorativo, mas sim, direcionado exclusivamente para o fato de a narrativa ser introspectiva, introvertida, por autorreferenciar-se.

Para Hutcheon (1984), o romance ficcional como linguagem é representacional, ou seja, simula uma representação de mundo como se fosse real, capaz de introduzir o leitor na história e assim fazê-lo acreditar em um mundo possível. Já a *metaficção* torna-se paradoxal como linguagem por criar o mundo ficcional e assumi-lo como ficção, sem esconder seu caráter ficcional, situando o leitor exatamente onde ele está, diante de uma obra e não da realidade empírica. Para a autora, justamente por subverter a linguagem romanesca, a *metaficção* deve muito do seu desenvolvimento ao romance realista, pois, ao criticá-lo, alterou a tradição novelística. Estas mudanças foram relevantes para as modalidades explícitas de textos narcisistas, as quais são alterações fundamentais na concepção da obra literária a partir da *metaficção*: o foco de atenção e o papel do leitor.

Nessa perspectiva de *metaficção* o foco de atenção do romance se desloca para os processos internos da narrativa, ou seja, faz referência ao imaginário ou às condições e situações psicológicas dos personagens. Assim, há possibilidade de conceber romances que tratam de um leitor de romances. Ou filmes que tratam de personagens de cinema. Ou seja, o foco está na própria obra, refletindo-se e se autorreferenciando.

Já quanto ao papel do leitor, este alterou-se de forma com que não se encontrasse mais numa posição confortável, puramente de espectador da narrativa. A partir da *metaficção*, sua participação é mais exigida de maneira mais explícita, o que leva o leitor a ter mais funções de controle, organização e interpretação deste texto. Deste modo, ao contrário do que a ficção realista propunha, o acontecimento da história diante da percepção do leitor, a obra *metaficcional* é direcionada ao leitor como segunda pessoa, como uma entidade a quem o narrador se dirige. Nota-se a utilização deste recurso, por exemplo, em *Dom Casmurro* (2008), de Machado de Assis, onde o narrador do romance se dirige ao leitor.

Hutcheon (1984) também fala da diferença das sensações proporcionadas ao leitor de *metaficção* em relação ao romance realista. Para a autora, o romance realista traz a sensação de completude, ou seja, a sensação de que só a arte poderia completar o ser humano e dar sentido à sua existência. Já na *metaficção*, a ambiguidade e a inexistência de um final fechado, permitindo a interpretação ativa do leitor, sugeririam insegurança ou um conflito entre a necessidade de ordem e a situação do homem no mundo real e caótico. Desta forma a *metaficção* se constituiria como uma “ficção verdadeira” e não dissimulada ao contrário da ficção realista. Isto reafirma ao célebre paradoxo do mentiroso, citado por Bernardo (2010).

Ao mesmo tempo, para Hutcheon (1984), a *metaficção* pode se apresentar às vezes de forma *narcisisticamente autorreflexiva*, mas nem sempre *autoconsciente*. Além de se encontrar também ocorrências de autorreferência em sua constituição linguística. Hutcheon (1984) baseia parte de sua reflexão no trabalho de Jean Ricardou, o qual toma como ponto de partida para a identificação de dois tipos de textos *metaficcionais*: os textos *diegeticamente autoconscientes*, que são assim denominados por serem conscientes em seu processo narrativos; e os textos *linguisticamente autorreflexivos*, denominados desta forma por se mostrarem conscientes tanto dos limites quanto dos poderes da linguagem utilizada neles. Hutcheon (1984) ainda explica que cada um desses tipos de textos podem se apresentar, ao menos, de duas formas: *implícita* e *explícita*. Assim a autora divide a ocorrência de *metaficção* em quatro modalidades básicas: *diegética explícita*, *linguística explícita*, *diegética implícita*, *linguística implícita*.

As *modalidades explícitas* apresentam a autoconsciência de forma bastante evidente, aparente, integradas na narrativa ou na linguagem. Assim podem aparecer por meio de alegoria no enredo, nas metáforas ou até mesmo nos comentários. A autora salienta que várias técnicas que podem ser utilizadas para gerar este efeito, tais como a perspectiva em abismo (*mise en abyme*⁷), metáfora e alegorias e até a criação de um pequeno mundo paralelo com o objetivo de mudar o foco da ficção para a narração, pode também se apresentar de forma que utilize a narrativa como fator principal do romance ou reformule a coerência ficcional.

Assim, quando o leitor se depara com a ficção de uma *modalidade explícita*, muito provavelmente ele se dará conta do que tem em mãos, ou seja, ele terá consciência de que aquela obra não segue os padrões ficcionais canônicos da tradição realista. A *metaficção* deste

⁷ Para Prince (1989) o a expressão *mise en abyme* significa uma duplicação da obra dentro da própria obra. Segundo o autor este termo tem origem na heráldica, ciência que estuda os brasões. Diz-se que a figura no brasão está *em abyme*, quando ela representa uma duplicação do brasão em miniatura, no próprio brasão. No caso do audiovisual seria como utilizar uma câmera apontada para um televisor. Se o sinal da câmera fosse colocado no mesmo televisor que está sendo utilizado de modelo, seria possível perceber vários televisores, um representado dentro do outro.

tipo traz de forma evidente, novas formas de interpretação e relação do leitor com o texto, criando assim uma nova experiência estética a ser desfrutada. Para exemplificar, na criação de um pequeno mundo paralelo sugerido pela autora, pode-se sugerir por meio da narrativa uma interação do personagem com o público leitor. A este mundo paralelo pertencem somente personagem e leitor. Este último não tem mais a impressão, como na ficção realista, de que os acontecimentos se desenvolvem diante dos seus olhos, mas tem a impressão de que participa da ação nem que seja como confidente do personagem.

Na divisão das modalidades explícitas de Hutcheon (1984) definiremos primeiro a modalidade *diegética explícita*. Nesta forma de narcisismo narrativo, o leitor tem consciência da ficção, de que está sendo conduzido pelo mundo imaginário de um texto. E o que leva o leitor a esta consciência do fictício é o próprio texto autoconsciente. Ou seja, não é somente o leitor que sabe que está diante de um texto de ficção, mas o texto expõe-se ao leitor como ficcional, o texto “sabe” que está sendo lido, e que precisa da presença do leitor, assim mostra seus processos de criação do mundo ficcional. Pode-se perceber que esta categoria se assemelha à forma narrativa observada na série *House of Cards*, de forma que um narrador personificado se apresenta ao espectador. E desta forma, põe-se a conduzi-lo através da narrativa.

A segunda modalidade explícita é a *linguística explícita*. Nesta modalidade o texto explora sua construção como texto, ou seja, sua linguagem para constituir o mundo fictício. Desta maneira existem códigos os quais autor e leitor devem compartilhar, como por exemplo os códigos linguístico e literário, que estão sendo utilizados. E as interações linguísticas do autor com a obra se dão muitas vezes, através de explicações ao leitor de como ou porquê se decidiu escrever aquela obra, ou qual a relevância de alguma discussão para a compreensão do texto.

Tanto na modalidade *diegética explícita* quanto a *modalidade linguística explícita*, existe necessariamente uma relação fortalecida entre o autor e o leitor, em que há tanto uma cooperação quanto uma cumplicidade de ambos a respeito do processo criativo do autor e do processo reestruturante do leitor, trabalhando em uma troca de duas vias entre obra e leitor. O leitor buscando na obra um sentido e a obra instigando-o a buscar este sentido. O já citado anteriormente leitor como destinatário direto da obra, de forma objetiva, não mais como entidade da qual sua presença era dissimulada.

O *narcisismo implícito*, percebido por Hutcheon (1984), considera que o leitor já tenha ciência de seus deveres perante a obra e assim responderá de forma adequada ao estímulo gerado pelo texto. Este tipo de narcisismo internaliza no texto, e não na narrativa, a

estruturação da autorreflexão, entretanto, pode não se apresentar de maneira propriamente autoconsciente.

Assim a *modalidade diegética implícita* consiste mais propriamente em códigos pré-determinados muitas vezes pelo gênero ou temática do texto. Hutcheon (1984) cita alguns paradigmas que podem ser percebidos nessa modalidade como a *história de detetive*, na qual existe um tipo de autoconsciência genérica e uma espécie de modelo fechado de leitura. A *fantasia* onde a percepção do mundo ficcional pelo leitor se equipara a seu próprio mundo real; a *estrutura do jogo*, que se torna um paradigma no qual o leitor pode contemplar o processo de criação do jogo utilizado pelo escritor; e o *erótico* que é capaz de tornar a leitura literal ou metaforicamente sexual.

Já na modalidade *linguística implícita* a utilização de trocadilhos, anagramas e brincadeiras linguísticas levam o leitor a desviar sua atenção para a linguagem. Ou seja, nessa forma o sentido não está no que está literalmente escrito, o leitor precisa encontrar o significado do que o texto quer dizer consultando seu conhecimento prévio.

Após a conceituação das formas de apresentação narcisistas propostas, a autora explica que essas categorias não se apresentarão, geralmente, de forma pura nem completa. Além disso, considera que a *metaficção* é uma parte, uma forma de apresentação do gênero novelístico, pois através dela podemos notar a mesmo processo de relação entre a realidade e a ficção ao qual faz exigência seu caráter representativo do mundo.

Embora tomada a partir da literatura, por princípio, a *metaficção* pode estar onde a narrativa se estabelece, seja na pintura, no cinema ou nas histórias em quadrinhos, na televisão, entre outras. Ou seja, essa representação de ficção dentro de ficção pode aparecer representada em um conto dentro de um conto, um quadro dentro de um quadro, um filme dentro de um filme ou um personagem de quadrinhos lendo histórias em quadrinhos. Sempre um dentro de outro. Para exemplificar esse efeito, Bernardo (2010) traz diversas metáforas. Uma das mais importantes, a qual recorre várias vezes no texto é das “babushkas”, as famosas bonecas tchecas que contém em seu interior outra boneca menor, que por sua vez em seu interior contém outra boneca menor e assim sucessivamente.

As babushkas são aquelas bonecas tchecas (os russos também as chamam “matrioshkas”) que se encaixam umas dentro das outras. A criança abre a primeira e encontra em seu interior outra semelhante, mas menor. Abre essa boneca menor e encontra uma terceira, ainda menor, e assim por diante até a última, pequeníssima, de madeira maciça – que não se abre. O brinquedo parece ter por objetivo provocar surpresa *ad infinitum*? Basta deixar a última boneca fechada; o processo de reiteração e miniaturização preserva o mistério. [grifos do autor] (BERNARDO, 2010, p.32)

A *metaficção* também se apresenta dessa forma, fazendo com que se busque dentro da obra sucessivas referências simbólicas até que se chegue em um ponto onde o mistério se preservará, como nas bonecas tchecas. Um exemplo possível para ilustrar esta relação na ficção é *Dom Quixote* (2004) onde um leitor está lendo um romance no qual outro leitor, de tanto ler romances de cavalaria passa a acreditar que é um cavaleiro medieval.

A surrealidade do romance de Cervantes foi levada ao cinema por Orson Welles que adaptou *Dom Quixote* (1955), vivendo sua fantasia de cavalaria num tempo contemporâneo ao filme, no século XX. Nesta narrativa fílmica *Dom Quixote*, entre outras situações, entra em um cinema onde passava um filme, no qual correm cavaleiros armados e há uma dama em perigo, *Dom Quixote*, então se levanta da plateia e começa a golpear o tecido onde estava sendo projetado o filme.

A confusão entre a fantasia e a realidade que caracteriza a loucura do ilustre Cavaleiro caracteriza também a loucura disfarçada de todos os personagens do romance de Cervantes. Essa confusão chega no filme de Orson Welles questionando de dentro o próprio cinema: seus diretores, atores e espectadores. No limite, todos não sabemos, igualmente, distinguir bem entre a ficção e a realidade. Talvez por isso cenas de *metaficção* nos comovam, mostrando passagens entre ficções. Essas passagens nos são representadas como “buracos de minhoca” existenciais, que nos permite o trânsito de um tempo pra outro, de um nível de realidade (ou ficção) para outro. (BERNARDO, 2010, p.77)

Assim como no filme, a *metaficção* também se apresenta na pintura e nas narrativas em geral. René Magritte é tido como um dos principais expoentes nessa arte que se sustentava no surrealismo para compor suas obras. Uma de suas mais famosas criações é um quadro em que o autor representa um cachimbo, sob o qual pode-se ler a seguinte frase “*Ceci n’est pas une pipe.*”

Ao dizer que o cachimbo dentro do quadro não era um cachimbo, Magritte gerou polêmica. As pessoas não viam ali nada além de um cachimbo, não havia como ser outro objeto além de um cachimbo. Foi então que o pintor esclareceu, dizendo que, de fato, aquele não era um cachimbo e, sim, a pintura de um cachimbo.

Com este episódio notar-se uma mudança de paradigma na narrativa. Percebe-se que, desde muito tempo, a arte se impõe como representação da realidade, muitas vezes gerando um efeito de real tão preciso que pessoas reais podem confundir a ficção com realidade. Nem sempre como Dom Quixote, que renunciou à realidade (realidade hipotética, já que se trata de um personagem de ficção), para viver uma história que lia nos livros, mas a ponto de discutir se o referente (a pintura) é ou não o referido (objeto pintado).

Uma das obras de Magritte que melhor representa a *metaficção*, talvez seja “A perspicácia”, na qual ele pinta um pintor, muito parecido com ele diante de uma tela em que olhando para um ovo sobre a mesa, pinta um pássaro. Assim como as bonecas tchecas, a repetição é constante, em que um pintor pinta o outro. Posteriormente a essa obra, Magritte deixou-se fotografar com um pincel postado em sua mão, diante do quadro “A perspicácia” olhando para um ovo sobre a mesa, assim como a imagem representada em seu quadro.

Isto se dá porque, segundo Bernardo (2010), para se entender a *metaficção* deve-se considerar três níveis de consciência diegética:

O primeiro nível é o da célebre suspensão amorosa da descrença, formulada há tempos por Samuel Coleridge: para podermos vivenciar a experiência estética, lemos um livro ou vemos um quadro “como se” o que lemos fosse real; aceitamos o “como se” como se fosse um “aqui e agora”. No segundo nível, fazemos da leitura e da observação da arte nosso ofício. Logo, precisamos efetuar uma “suspensão da suspensão da descrença” para entendermos o processo que não só faculta como provoca a suspensão da descrença no primeiro nível. [...] Mas há ainda um terceiro nível, o da “suspensão da crença”: da crença nos mapas, nas explicações, nos sistemas – na teoria, na filosofia, na ciência. Esse exercício de suspensão da crença é vertiginoso mas necessário, caso contrário reificamos⁸ nossa teoria. Como se dá essa suspensão? Primeiro, tenta-se pôr momentaneamente entre parênteses a crença de que o mundo natural existe. Depois, tenta-se pôr também entre parênteses a crença de que as proposições decorrentes daquela crença sejam verdadeiras. (BERNARDO, 2010, p.99)

Ou seja, para o autor, a compreensão se dá quando num primeiro momento aceitamos a história na medida que “vamos fazer de conta que é real”, (e isso é o que se faz na ficção também). Em um segundo momento, suspendemos o primeiro momento rejeitando-o e aceitando a história como essencialmente irreal. E no terceiro momento já estamos cientes de que aquela obra ficcional não se condicionará aos recursos tradicionais da ficção, abrindo inúmeras possibilidades para sua interpretação. Neste último nível também renunciamos às leis do mundo físico, empírico em função de que tudo o que a obra mostra pode ser possível dentro dessa obra.

⁸ Trata-se de *desnaturalizar* algo que se tenha por conceito e contextualizar este algo de forma isolada.

Bernardo (2010) esclarece que a obra de Magritte ao duplicar os sentidos da ficção traz à tona um didatismo a respeito da própria arte, o qual o autor chama de “perguntas verdadeiras”. Ou seja, perguntas que o questionador não sabe a resposta, ou para as quais há uma resposta certa, por não se tratar de escolher uma interpretação da obra, mas por que a resposta tanto depende de uma determinada perspectiva de observação quanto das circunstâncias do momento no qual se observa.

2. NARRATIVAS METAFICIONAIS NO AUDIOVISUAL

Para May (1967), o cinema não se caracteriza apenas como uma arte, mas também por uma linguagem. O autor reforça que, no cinema, para que exista comunicação precisa-se constantemente referir-se a estímulos e sensações comuns, e certa quantidade de convenções que também devem ser reconhecidas como comuns. O autor exemplifica utilizando o *vocabulário*, como o conjunto de convenções da linguagem oral. “A linguagem do cinema organiza-se convencionalmente sobre as conhecidas leis que presidem a formação de toda linguagem: associação, dissociação, relação de causalidade, etc.” (MAY, 1967, p.13).

Ou seja, os estímulos enviados devem ser reconhecidos entre as convenções do cinema para gerarem sensações no espectador. Balázs (2003) explica que as expressões físicas, gestuais, ao contrário das palavras são mais propriamente induzidas por impulsos internos. “O cinema mudo não depende dos obstáculos isoladores impostos pelas diferenças linguísticas. Se olharmos para os rostos e os gestos de cada um de nós, e os entendermos, não apenas estaremos nos entendendo, como também aprendendo a sentir as emoções de cada um.” (BALÁZS, 2003, p.82). O autor ainda reforça que a expressão gestual deflagra a emoção sentida, além de ser a expressão externa dela. Ou seja, a popularidade do cinema mudo, foi, por muito tempo, tributária da compreensão universal do sistema gestual e das expressões faciais mostradas.

Entretanto, May (1967) explica que a arte não provém, de forma asséptica, dos elementos da linguagem, mas que determinada linguagem “torna-se expressiva apenas quando o artista estabelece entre eles uma certa relação (nas dimensões do espaço e do tempo, tomando-os justamente no seu mundo poético, em uma relação transcendente.” (p.37). Ou seja, a arte do cinema não se faz apenas com a utilização da linguagem, mas ajustando a linguagem ao fazer poético do cinema. Deste modo o cinema como arte, depende do cinema como linguagem para comunicar-se com seu público.

Segundo Bernardet (2001), os irmãos Lumière, quando apresentaram sua invenção, não viam nela mais que um instrumento científico para pesquisas. No entanto, na ocasião foi apresentada ao público uma gravação de curta duração de um trem chegando à estação La Ciotat, de forma documental. Mas para Merten (2007), o cinema já nascia como arte, com grande inclinação ao Realismo. Embora que tivesse como grande objetivo o uso da ficção como forma de relato da realidade. Bernardet (2001) compara a impressão de realidade proporcionada pelo cinema com a impressão de realidade que o indivíduo experimenta ao

sonhar. Em um sonho, só percebe-se que se está sonhando quando se acorda. Quando ainda se está dormindo, o indivíduo acredita que está vivendo a realidade.

Essa ilusão de verdade, que se chama *impressão de realidade*, foi provavelmente a base do grande sucesso do cinema. O cinema dá a impressão de que é a própria vida que vemos na tela, brigas verdadeiras, amores verdadeiros. Mesmo quando se trata de algo que sabemos não ser verdade, como o *Pica-pau Amarelo* ou *O Mágico de Oz*, ou um filme de ficção científica como *2001* ou *Contatos Imediatos do Terceiro Grau*, a imagem cinematográfica permite-nos assistir a essas fantasias como se fossem verdadeiras; ela confere realidade a essas fantasias. [grifos do autor] (BERNARDET, 2001, p.12)

Desta forma, quando está no cinema, o espectador “esquece” que está sentado numa poltrona e tem a impressão que está vivenciando as situações mostradas no filme. Metz (1985) explica que a eficácia do discurso cinematográfico se dá pela eficácia deste esconder as marcas de sua enunciação. Ou seja, para o autor, a impressão de realidade percebida por Bernardet (2001) só se mantém se o aparato do cinematográfico ficar oculto. Xavier (2003) explica que cinema utiliza uma técnica que herdou do teatro para simular para o espectador que o mundo da diegese é independente do mundo fora dela.

No século XVIII, o teatro assumiu com mais rigor a “quarta parede” e fez a *mise-en-scène* se produzir como uma forma de *tableau* que, tal como uma tela composta com cuidado pelo pintor, define um espaço contido em si mesmo, sugere um mundo autônomo de representação, totalmente separado da plateia. Como queria Diderot, a “quarta parede” significa uma cena autobastante, absorvida em si mesma, contida em seu próprio mundo, ignorando o olhar externo a ela dirigido, evitando qualquer sinal de interesse pelo espectador, pois os atores estão “em outro mundo”. (XAVIER, 2003, p.17)

Ou seja, a quarta parede seria uma parede invisível entre o palco e a plateia. De forma que o público tivesse a sensação de estar vendo uma situação a qual sua presença não fosse percebida. Desta maneira, os atores não poderiam destinar olhares nem diálogos à plateia. Xavier (2003) ressalta que no cinema, como não há plateia na produção do filme, a ideia de separação dos dois mundos, real e diegético, tem mais força. Ao mesmo, no momento da projeção do filme na sala de cinema, não há atores, a imagem é projetada na superfície luminosa da tela.

Metz (1985) compara esta separação de dois mundos do cinema, como se os atores estivessem em um aquário, e não diante de uma parede invisível. Para o autor, para que haja esta dualidade é necessário que o ator finja que não está sendo visto, fingindo que seu personagem exista para além da narrativa. Desta maneira, fingiria manter suas ocupações

rotineiras e sua existência anterior à história narrada. O autor explica que o mais provável ao ignorar que uma das paredes trata-se de retângulo de vidro “é que ‘vive numa espécie de aquário um pouco mais avaro dos seus *dias* que os aquários verdadeiros (esta retenção faz ela mesma parte do jogo *escópico*).” [grifos do autor] (METZ, 1985, p.122)

Apesar disso, em muito pouco tempo, somente a forma realista de representação cinematográfica não bastaria. Pôde-se perceber que como representação da realidade, o cinema não impactava seus espectadores de forma relevante. Ou seja, o cinema realista representava na tela uma ação que tinha o objetivo de parecer real, e assim, não era dirigida a um espectador em especial. Desta maneira, o *fazer* do cinema se preocupava muito pouco com o envolvimento do espectador. Segundo Andrade (1999) “uma ilusão de participação necessária para garantir o interesse do público”. (p.18) Foi então que os cineastas passaram a pensar em estratégias que prendessem o espectador diante da tela para ver a história até o fim.

O primeiro cineasta a se preocupar com o envolvimento catártico⁹ do espectador no cinema foi o diretor David Wark Griffith, que desenvolveu, neste sentido, uma estrutura narrativa eficiente para a maioria de seus filmes. No *prólogo*, fazia a apresentação detalhada, tanto dos cenários quanto dos personagens, além de também apresentar o conflito que se desenvolveria durante o filme. Griffith deixava toda a emoção para a parte final do filme, no *epílogo*, onde o conflito era resolvido. Segundo Bernardet (2001), os filmes *Nascimento de uma nação* (1915) e *Intolerância* (1916), dirigidos por Griffith, “marcam o fim do cinema primitivo e o início da maturidade linguística.” (BERNARDET, 2001, p.37).

A forma narrativa criada, nestes filmes, por Griffith para envolver seus espectadores tornou-se base para o cinema e pode ser percebida até os dias de hoje. Em muitos filmes atuais, é mostrada uma primeira cena de enquadramento geral, que mostra, por exemplo, a cidade ou ambiente onde o filme se passará. Na perspectiva da economia ou da disponibilização de informações ao espectador, em filmes de suspense, por exemplo, ao invés de se expor o ambiente na primeira cena, este é ocultado por um enquadramento mais fechado ou de detalhe, causando assim no espectador vontade, e em alguns filmes quase obsessão por descobrir o que se passa. Isto causa no espectador a sensação de envolvimento, como se ele

⁹ Referente à *catarse*, termo cunhado por Aristóteles em sua *Poética*, que consistia numa estratégia da tragédia grega, que através do terror e da piedade apresentados, serviria para purificação dos homens. Apesar disso, atualmente o termo sofre com alguma polifonia, segundo Moisés (1995), as “várias propostas em torno do vocábulo “*catarse*” podem ser resumidas em duas principais: ora se entende que a purgação constitui a experiência da piedade e terror que o espectador perante a tragédia que contempla, de molde a “viver” a situação infausta do herói e aprender a distanciar-se de si; ora se julga que a visualização do tormento alheio proporciona à plateia o alívio das próprias tensões, ao menos enquanto dura o espetáculo.” (p.79). Andrade (1999), na perspectiva do cinema, utiliza o termo para definir o envolvimento e a atenção que o espectador concede ao filme, gerando assim sensações como tensão, medo e alegria.

estivesse participando do filme e colaborando com os personagens. Pode-se atribuir a Griffith, portanto, a criação de uma nova forma de narrar histórias.

A partir dele, e numa época em que o cinema ainda era mudo, vê-se como momentos básicos de expressão cinematográfica: 1) a seleção de imagens na filmagem; chamada de tomada a imagem captada pela câmera entre duas interrupções; 2) organizações das imagens numa sequência temporal, na montagem, chama-se plano uma imagem entre dois cortes. (BERNARDET, 2001, p.37)

O autor esclarece que ao filmar, o cineasta, recorta o tempo e o espaço de determinado ângulo, o que resulta deste recorte da realidade, atribui às imagens captadas uma finalidade expressiva. Posteriormente ao recorte feito pela câmera, o cineasta compõe o filme colocando uma imagem após a outra, com o objetivo de narrar ao espectador a ação, num processo chamado *montagem*. A *montagem* entrega ao espectador um produto audiovisual inteligível, oferecendo um ponto de vista determinado para se assistir a narrativa.

Desta maneira, segundo Aumont (2009), a *montagem* cinematográfica consiste em uma narrativa estruturada em dois tipos de situações programadas: a *intriga de predestinação* e a *frase hermenêutica*. A *intriga de predestinação* mostra nos primeiros momentos do filme o que basicamente será desenvolvido e sua possível solução. Já a *frase hermenêutica* tem o objetivo de promover paradas, através de atrasos e pistas falsas, que retardarão a obtenção da solução da intriga.

Por esse jogo de dificuldades e de contrários, o filme pode atribuir-se a aparência de uma progressão que jamais está garantida e que se deve ao acaso submeter-se a uma realidade bruta que nada comanda, o trabalho da narração seria balizar, tornar naturais, sob forma de destino, esses repentes programados da intriga. (AUMONT, 2009, p.126)

Intriga de predestinação e *frase hermenêutica* aparecem no desenvolvimento narrativo anulando-se uma a outra. Ou seja, a *intriga de predestinação* estipula uma série de situações que conduzem à solução. Pouco depois, surge um evento que evita que o caminho programado pela *intriga de predestinação* seja trilhado. Este acontecimento que gera a parada é o que Aumont (2009) chama de *frase hermenêutica*. Então após esta parada, sucessivamente a *intriga de predestinação* criará novas possibilidades de alcançar a solução, e será atrasada ou obstruída pela *frase hermenêutica*. Desta forma este sistema narrativo atua, segundo o autor, de forma eficaz para o envolvimento do espectador, de forma que ele tema e espere a solução da história.

Em *House of Cards*, como em qualquer obra audiovisual os conceitos de *intriga de predestinação* e *frase hermenêutica* são observáveis de forma que a primeira age como uma previsão de como proceder para resolver determinado problema. Já a segunda age através de situações que tem por objetivo atrapalhar ou até mesmo atrasar a resolução deste problema.

2.1 O cinema metalinguístico

Nessa perspectiva do envolvimento do espectador com a narrativa do filme, segundo Andrade (1999), em 1909, Griffith realizou um filme, chamado *Those Awful Hats*, em que a catarse e a identificação com o espectador atingia seu auge. Tratava-se de um *metafilme* no qual o diretor filmara uma sessão de cinema, na qual várias pessoas assistiam a outro filme. A câmera se encontrava no fundo da plateia, e se tinha a impressão de que não se estava somente assistindo o filme de Griffith, mas sim, dentro dele, assistindo àquela sessão de cinema. Na intriga, as mulheres que entravam com chapéus que atrapalhariam a visão dos espectadores sentados atrás delas, tinham o chapéu extraído de suas cabeças por um guindaste.

É preciso ressaltar que Griffith não foi o primeiro cineasta a repetir uma projeção de cinema dentro de um filme, mas o exemplo de *Those Awful Hats* (1909) torna-se relevante para este estudo por colocar a visão do espectador na última fila do cinema reproduzido no filme, gerando um deslocamento imaginário da percepção do espectador para dentro da tela e não mais para diante dela. Note que apesar de se mostrar de outra forma, por ser obviamente outra linguagem, este exemplo relaciona-se com a discussão de Chalhub (2005) a respeito da repetição da linguagem.

Outra maneira possível de o cinema apresentar a *metalinguagem* é expondo sua estrutura ao espectador. Desta maneira *Kid Auto Races at Venice* (1914), do diretor Henry Lehman, são representados os bastidores da gravação de uma corrida de carrinhos infantis, similares ao que poderíamos chamar de *karts* antigos e sem motor, os quais obtinham velocidade através de uma rampa de onde desciam. O personagem representado por Chaplin aparece logo no início do filme assistindo à corrida dos meninos. E, em seguida, anda na direção da câmera que está supostamente registrando a corrida em caráter documental. O operador da câmera tenta, de todas as formas, não enquadrar o homem que vem em sua direção. Nesse momento o personagem e uma câmera cênica, ou seja, uma câmera que não está gravando a ação, mas participando dela como integrante do cenário, se apresentam ao espectador na tela.

Como se observou em, por exemplo, *Those Awful Hats* (1909) em que o diretor colocou os espectadores dentro da tela de cinema ou em *Kid Auto Races at Venice* (1914) em que o diretor trouxe levou os espectadores para junto da equipe de produção. Essa dinâmica influenciou de forma direta o cinema sonoro, quando, pôde-se criar esse efeito catártico através de diálogos, sons ambientes e trilhas. Ou seja, no cinema sonoro, a linguagem cinematográfica conheceu novas possibilidades narrativas que fizeram com que se tivesse mais exatidão com relação à resposta do público que o filme pretendia despertar.

Um bom exemplo do envolvimento catártico através das falas e sons foi exatamente o que sobressaiu na filmagem de *King Kong* (1933). Esta obra atraía não só por trabalhar a *metalinguagem* de forma visual, mas por trazer, também, citações e autorreferências através de meios sonoros, que ajudaria a desenvolver a linguagem em relação ao cinema mudo.

O advento do som fez com que o cinema desenvolvesse uma dramaturgia distinta das experiências do período mudo, buscando aprimorar a linguagem. *King Kong* foi um dos filmes que procurou deflagrar o processo de novas perspectivas de utilização do som no cinema. Aqui o som foi usado inclusive como recurso de metalinguagem, destacando-se os diálogos referentes ao cinema e ao grito que é ensaiado por Ann, que também remete à transição do cinema mudo para o sonoro. (ANDRADE, 1999, p.34)

King Kong (1933) consistia em um filme a respeito de uma produção cinematográfica, ou seja, um filme dentro de um filme. Desta forma o cinema expunha sua estrutura de forma parecida com *Kids Auto Races at Venice* (1914), mas com um diferencial que era o processo já industrial do cinema. Com este filme poderia se ter pelo menos uma vaga impressão de como funcionava uma produção de grande porte.

Posteriormente, foi a vez de Orson Welles utilizar a *metalinguagem* cinematográfica para conduzir sua obra. A *metalinguagem* se apresenta na obra de Welles através de um cinejornal, apresentado nos primeiros minutos do filme, que mostra toda a trajetória de vida do falecido. Este cinejornal, chamado *News on the march*, utiliza nove minutos da duração do filme para mostrar de forma objetiva os principais acontecimentos da vida de Kane. Segundo Andrade (1999), o cinejornal, muito além de utilizar a *metalinguagem* pelo simples fato de ser um filme dentro de um filme, também representa a linguagem tradicional do cinema, utilizando uma ordem linear de informações em benefício da clareza narrativa, fugindo de ambiguidades.

A ambiguidade e a subjetividade da obra são reforçadas pela narração do mesmo fato por diferentes personagens. Desta forma o espectador pode escolher entre uma perspectiva e

outra, interpretando o filme à sua maneira. Ou seja, permitindo que o espectador escolha em qual perspectiva narrativa “acreditar”, Welles deu ao filme a consciência de estar sendo assistido. O espectador é valorizado, participa da construção fílmica de um lugar extremamente relevante. Pode-se dizer que não é apenas a simulação de um acontecimento ocorrido diante dos seus olhos, mas através de *flashbacks* narrados por diferentes personagens, que se cria uma espécie de diálogo entre os envolvidos. Os personagens narradores expõem suas perspectivas com o objetivo de o espectador escolher a que mais lhe agrada.

Com o advento da televisão constituindo-se como uma ameaça à sua sobrevivência, Andrade (1999), explica que o cinema voltou-se a si mesmo para criticar-se, do mesmo modo que a literatura do romance criticou-se com o aparecimento da *metaficção*. Assim o cinema vai continuar produzindo exemplos de *metalinguagem* como o filme de Billy Wilder, *Sunset Boulevard* (1950) que trazia elementos *metaficcionais* visuais como em *Kids Auto Race at Venice* (1914). Também mostrava a estrutura da linguagem através de seus diálogos, como em *King Kong* (1931). Ainda parecia-se com este último por se tratar de um filme sobre produções cinematográficas. No entanto, falava com o espectador de forma mais direta que *Citizen Kane* (1942). Em vez de valer-se da subjetividade para tocar o espectador, *Sunset Boulevard* (1950) falava com o público através de um narrador.

O narrador chama a atenção para uma história que vai ser contada. Sendo assim, verifica-se que a utilização do recurso da metalinguagem não se encontra somente no tema, mas explicita o fato de o espectador estar assistindo um filme. O narrador parece falar diretamente para o espectador e ainda saber a verdade sobre estes fatos, relacionados a uma grande estrela de Hollywood, ele foi ao lugar certo: o próprio cinema – o melhor veículo para falar de si mesmo. (ANDRADE, 1999, p.40)

O filme é uma narrativa quase toda em *flashback*, que conduz a cena de um assassinato. Um homem encontra-se morto na piscina da casa de uma estrela de cinema, da época do cinema mudo. Posteriormente se descobre que o narrador do filme é o próprio homem que foi assassinado. Para Andrade (1999) isto representa a personificação do que era considerado na época ultrapassado. Ou seja, representava a morte do cinema mudo, assassinado pelo cinema falado. A autora reforça que boa parte dos atores e diretores da época muda do cinema não conseguiram se adaptar ao novo formato. Com isso apareceram novos nomes nas telas, enquanto os antigos astros eram esquecidos.

No filme, a atriz Gloria Swanson dá vida à personagem Norma Desmond, uma atriz de cinema mudo, com seus cinquenta anos, que tem dificuldade em conseguir novos filmes para

atuar. Assim como sua personagem, Swanson, também viveu tempos difíceis na era do cinema falado, após experimentar a fama no cinema mudo. Além disso, Max, o mordomo da personagem Norma, é representado por Erich von Stroheim, que assim como seu personagem, foi diretor de filmes mudos e têm dificuldade para conseguir trabalho no cinema sonoro.

Pode-se dizer, que, levando em consideração este fato, *Sunset Boulevard* (1950), apresenta a *metalinguagem* em sua forma e em seu conteúdo. Este tipo de *metalinguagem* apresenta-se mais sutil que as demais por ter a necessidade do conhecimento prévio desses atores envolvidos. Desta forma torna-se um diálogo com o espectador de forma subjetiva, já que ao ver o ator interpretando um papel no qual é possível, ao menos em parte, reconhecer a história real deste ator, a pessoa real e a fictícia se confundem favorecendo o envolvimento com o espectador. Isso remete aos autenticadores da fronteira entre real e ficcional trazidos por Eco (1994), nos quais, narrativas *naturais* e *narrativas artificiais* podem se misturar. Esta confusão, ao contrário de ser prejudicial à ficção, torna-se um atrativo.

Através das críticas sobre si mesmo, o cinema expõe seu modo de fazer, moderniza coisas que devem ser atualizadas, e coisas que já foram tidas como imutáveis em outros tempos. Assim como a literatura que critica a si mesma, o cinema que faz críticas à sua estrutura se desenvolve e avança na sua estética. E expondo sua estrutura ao espectador reforça sua relação com ele. O espectador, ao perceber a estrutura, o “como se faz” do cinema, tem a impressão de integrar sua produção, de participar das decisões que darão rumo à história.

Ao longo de sua história, através de estratégias diversas de utilização da metalinguagem, o cinema industrial norte-americano percebeu o fascínio que poderia exercer no público ao tratar a si mesmo na tela, em um jogo de espelhamento desde de cedo compartilhado com o espectador. Para atingir esta cumplicidade com o público, o cinema primeiramente retratou seu próprio ritual, em um jogo de reconhecimento em que o espectador assistia a que lhe era mais familiar até então, enquanto ia formando seu inventário imagético. (ANDRADE, 1999, p.65)

Assim a autora explica que a metalinguagem permite de forma imaginária, a construção da narrativa pelo espectador. Emerge então entre ambas as partes, um jogo narrativo capaz de envolver o espectador, que utiliza as sugestões disponibilizadas pelo diretor do filme para completar a construção de sentido.

2.2 A multiplicação do filme dentro do filme

Andrade (1999) salienta que a *metalinguagem* pode não se apresentar de forma clara para o espectador. Em *Rear Window* (1954), de Alfred Hitchcock, o diretor utilizou a temática do cinema de forma metafórica através das janelas do prédio vizinho. Cada “micronarrativa” observada nas janelas poderia ser entendida como um filme. A metáfora pode ser observada de vários aspectos, inclusive existem ações com hora determinada para acontecer, e pessoas que se mudam dos apartamentos dando lugar a outras pessoas diferentes, com histórias diferentes. Esta característica remete metaforicamente à agenda de exibição do cinema, em que as histórias mais interessantes (no caso do cinema, mais lucrativas) permaneciam mais tempo em cartaz. As que não atraíam o público, rapidamente eram substituídas.

Aqui a *metalinguagem* está apresentada na estrutura narrativa do filme, por se chamar atenção não à linguagem, mas ao discurso. A alusão, aqui, é paradoxal, pois, ao mesmo tempo em que mostra as janelas como filmes sendo exibidos em diferentes salas de cinema, mostra também o fotógrafo observador como o diretor do filme, sentado em sua cadeira selecionando as imagens interessantes a serem mostradas, outras vezes até gritando, numa tentativa de orientar a ação, mas sem sucesso. O paradoxo desta cena projeta-se para fora da tela, pois o público também está a observar as cenas, de certa forma, sentado atrás do personagem principal, como se toda esta estrutura causasse uma *mise en abyme*. Para Andrade (1999), situar a *metalinguagem* na estrutura narrativa, força o espectador a participar de forma mais ativa da construção imaginária do filme.

Existem inúmeros outros exemplos para ilustrar de que forma a *metalinguagem* é apresentada no cinema, entretanto, pode-se dizer que basicamente chama-se *metalinguagem* a relação ou repetição de uma linguagem dentro de outra. Bernardo (2010) utiliza o termo *metaficção* para o que Andrade (1999) chama de *metalinguagem localizada na estrutura narrativa*. No filme de Hitchcock, interpretamos cada janela como a representação de um filme diferente. Desta forma, duplicando-se por dentro, (ou no caso multiplicando-se) e ao mesmo tempo unidas por uma ficção maior.

Outro recurso utilizado por Hitchcock nesta obra, como faz na maioria de seus filmes, é a aparição do próprio diretor na cena, na maioria das vezes através de papéis de pouca relevância. Mas, ainda assim, reforça o caráter de ficção. Evidentemente, se o diretor não fosse tão conhecido como Hitchcock, provavelmente não teria grande valor, mas ao se tratar de uma figura como ele, conhecido por colocar-se em cena, esta atitude torna-se um atrativo a mais. Desta forma, além da intriga desenvolvida no filme, o espectador se envolve na busca de uma aparição do diretor, como um jogo, que neste caso tem mais coisas em comum com o sentido de brincadeira, do que com a ideia citada anteriormente a respeito do jogo narrativo,

que consiste numa forma mais subjetiva de construção da narrativa. Nas palavras de Bernardo (2013), “essa aparição visual constante do diretor, um homem notoriamente corpulento, gera uma mistura interessante entre realidade e ficção, ao mesmo tempo que deixa claro que tudo não passa de ficção.” (p.211).

É importante ressaltar que a aparição de Hitchcock nos seus próprios filmes não é igual ao que ocorre em *Sunset Boulevard* (1950), pelo fato de que Erich von Stroheim, que faz o papel de Max, não ser o diretor daquele filme. Em vez disso, foi um diretor consagrado na época do cinema mudo. Em *Sunset Boulevard* (1950) pode-se dizer que não há a estrutura de jogo que se pode identificar em *Rear Window* (1954), mas é inegável a relação entre linguagens identificada por Andrade (1999).

A respeito da duplicação por dentro da ficção, Bernardo (2010), mostra que esse efeito é possível, também, em produtos audiovisuais que não são regidos estritamente por princípio ficcionais. Para isso o autor utiliza o exemplo do documentário *Jogo de Cena* (2006), do diretor Eduardo Coutinho. No filme, o diretor intercala diversas mulheres para dar depoimentos a respeito de suas vidas. Entre elas, pessoas reais e atrizes representando, com textos pensados para impressionar o público. Para aumentar o paradoxo entre real e fictício, o diretor mistura atrizes consagradas com atrizes ainda não conhecidas. O espectador começa a ver o filme achando se tratar de um documentário, pois num primeiro momento, o diretor mostra na tela rostos desconhecidos para o público em geral. Somente quando aparece a primeira atriz conhecida nacionalmente, de várias que o autor insere, é que o espectador começa a indagar a natureza da narrativa. Bernardo (2010) identifica que o título, *Jogo de Cena* (2006), tematiza o paradoxo desde o início, “insinuando” um jogo narrativo entre realidade e ficção. Além disso, a presença do diretor na cena, muitas vezes filmado pelas costas, denuncia a estrutura *metaficcional*.

Para Bernardo (2010), há ainda outro conceito, a *metarrealidade*. Entendido “como aquela realidade que a ficção constrói e que surge, para o leitor e para o espectador, como “mais real do que o real”, ou seja, como mais intensa, vívida e viva do que a vida cinzenta que se tinha antes de a arte iluminá-la. Encontra-se além da realidade naquele instante exato em que acabamos de ler um livro, de ver um quadro ou assistir a um filme que nos impressionou e nos modificou.” (p.189)

Por outras palavras, é dizer que o conceito de *metarrealidade* propõe que o espectador mude seu modo de perceber o mundo após ver determinada obra artística que lhe proporcione reflexão. Neste sentido, Bernardo (2010) chama atenção para a obra do documentarista Eduardo Coutinho, por conseguir combinar nuances sociais e psicológicas, de forma que o

espectador não consiga distingui-las. O autor observa no documentário *Jogo de Cena*¹⁰ (2006) como o cineasta cria o efeito:

O diretor realiza várias entrevistas das quais aproveita apenas uma fração, como se estivesse fazendo uma pesquisa de campo. Seus entrevistados se abrem completamente diante dele, como se estivessem deitados em um divã, e não na frente de uma câmera, ou melhor, na frente de milhares de pessoas desconhecidas. O público, por seu turno, tende a se comover além da conta, de maneira que não esperaria ao assistir a um documentário. (BERNARDO, 2010, p.177)

Neste filme o formato também tem extrema importância na compreensão. Coutinho utiliza-se da duplicação de depoimentos, e põe em cena o depoimento real e o representado, ora narrados por atrizes consagradas e ora por pessoas desconhecidas para o público em geral, para instigar o espectador. Quando exibido no cinema, o filme deixa várias dúvidas no espectador a respeito das fronteiras entre real e ficção. Quando assistido em DVD, o filme conta com o recurso do material extra onde se expõe toda a feitura do filme. Na seção de extras do DVD, o espectador pode ver as mulheres chegando ao teatro, cenário do filme, para dar seus depoimentos. Também pode ver a gravação das cenas com as atrizes consagradas, e neste aspecto Bernardo (2010) mostra que o diretor se apresenta de duas maneiras, quando faz parte da cena.

Diante das pessoas que viveram os fatos, o diretor faz perguntas como qualquer documentarista. Mas, diante das atrizes, ele repete as mesmas perguntas com a mesma entonação curiosa da primeira vez, mostrando-se também um ator. Mesmo fora do foco, ele se encontra igualmente no jogo de cena. (BERNARDO, 2010, p.181)

Nota-se aí que mesmo tentando fazer a mesma atuação, a situação da entrevista com a pessoa real, quando comparada com a situação de representação com a personagem, denuncia a ficcionalidade desta segunda. Para Bernardo (2010), ao chamar atenção para sua ficcionalidade, a ficção também alerta para a relação entre ficção e realidade. E assim, o diretor lança o olhar do espectador pra fora da ficção cinematográfica, fazendo-o refletir a respeito da condição ficcional da realidade.

Bernardo (2010) alerta para o fato de que, ao aparecer em cena o diretor não dá à ficção caráter maior de realidade, mas acontece exatamente o oposto. Ao se inserir na cena, a

¹⁰ *Jogo de Cena* (2006) é um documentário do cineasta brasileiro Eduardo Coutinho, que traz à tela uma série de mulheres para contar sua história. O filme transita entre a realidade e a ficção por misturar pessoas reais com atrizes interpretando personagens. (DO AUTOR)

pessoa real do diretor se transforma em personagem e impregna-se de ficção. O autor relaciona este tipo de ocorrência com personagens históricos que eventualmente fazem parte de obras fictícias, que não caracterizam como verídicas as histórias em que aparecem, mas ficcionalizam sua existência naquela obra. Coutinho, quando aparece em *Jogo de Cena* (2006), portanto, deixa de ser quem ele realmente é para se tornar um personagem de sua obra. Assim como aconteceu com Umberto Eco no conto de Celli.

Evidentemente que, a ficcionalização nesse documentário não diminui a importância da obra deste cineasta. Para Bernardo (2010), a ficção não tem necessidade de falar a verdade, e isso como dito anteriormente, não a caracteriza como mentira, embora deva obrigatoriamente firmar “uma” verdade. “O ato de “dizer a verdade” supõe somente uma verdade prévia à ação de expressá-la enquanto o ato de “firmar uma verdade” supõe uma verdade possível dentre as outras.” (BERNARDO, 2010, p.182). Mas, bem mais do que isto, o autor atribui à ficção que trata de chamar atenção à sua ficcionalidade, a reflexão a respeito da relação entre real e ficcional, e sobre a própria realidade.

2.3 Ô, da poltrona? - O lugar do espectador

Temos que considerar que muito do que se percebe de uma obra de ficção é construída pensando no trabalho ativo do leitor/espectador. Iser (1999) acredita que em todo o tipo de texto, independente do suporte em que se apresenta, existam lacunas de informação que proporcionam ao leitor/espectador o preenchimento com seu conhecimento prévio. O autor não trata essas lacunas como falhas na narrativa, mas como fatores que fazem do ato de leitura algo prazeroso e envolvente. Ele chama este tipo de interação do texto com o leitor de *indeterminação do texto*. Para Iser (1999) este é o motivo pelo qual quando se lê uma obra literária que se passa no passado, tem-se a impressão de ser transportado para a época retratada. O texto oferece as condições prévias para que o leitor sinta este efeito, mas é o leitor que dá vida ao texto, tomando parte na criação desta impressão. Desta forma, existem informações no texto que não estão escritas. Como na *metaficção*, pode-se observar nas metáforas que, muitas vezes, utilizam-se de um texto distinto do sentido que querem transmitir. Obras que contém referências de outras obras, que criam a indeterminação por exigir do leitor/espectador o uso de seu conhecimento prévio.

Supondo-se que a indeterminação constitui uma condição elementar para as respostas dos leitores, deve-se perguntar o que indica sua expansão, acima de tudo na literatura moderna. Ela muda sem dúvida a relação entre o texto e o leitor. Quanto mais os textos perdem sua indeterminação, mais fortemente está o leitor comprometido com o funcionamento de suas possíveis intenções. Se a indeterminação excede um certo limite de tolerância, o leitor se sentirá tensionado a um grau quase intolerável. Pode-se, nesse caso, revelar atitudes que talvez conduzam a uma percepção bastante surpreendente daquilo que usualmente determina suas respostas. A essa altura, surge a questão das perspectivas que a literatura pode abrir sobre o trabalho da mente humana. Levantá-la significa, ao mesmo tempo, conceber a relação entre o texto e o leitor como ponto de partida para uma pesquisa mais completa das conexões entre a literatura e a consciência. (ISER, 1999, p.6)

Iser (1999) explica que os objetos do texto ganham vida através do que ele chama de *aspectos esquematizados*, que segundo o autor são “uma variedade de pontos de vista que constituem o “objeto” em estágios e, ao mesmo tempo, fornecem uma forma concreta para o leitor contemplar.” (ISER, 1999, p.10). O autor elucida que cada uma dessas perspectivas que formam o objeto irá revelar uma característica representativa dele. Assim uma determinação exposta no texto criará uma indeterminação a ser preenchida pelo leitor. Ou seja, se o leitor se depara em um texto com a frase “um homem entrou na sala” poderá pensar se o homem estava de casaco ou camiseta. Mas se o autor da obra tentar resolver esta indeterminação no texto criará outra indeterminação. Por exemplo, se o leitor se deparar com a frase “um homem entrou na sala de camiseta” o leitor poderá pensar de que cor é esta camiseta. Desta maneira, quanto maior o número de *esquemas* oferecidos, maior o número de indeterminações a serem preenchidas pelo leitor.

Pode-se notar que o texto sugere algumas informações deixando outras indeterminadas, fazendo com que o leitor participe da construção da narrativa. Betton (1987) explica que a apreciação de uma obra de arte depende menos da obra e mais do espectador “de seu passado (um efeito de remanência marca inevitável e indelevelmente a nossa imaginação e nossa memória), de sua educação, de sua raça, de seu humor no momento.” (p.91). Assim, diversos fatores influenciam a compreensão, e a avaliação do filme. Ao dizer que gostou ou não do filme, o espectador tomará por base as ligações que conseguiu fazer durante a apreciação da obra.

Um fato importante para Iser (1999) é que o leitor nem sempre está consciente da indeterminação da ficção que está lendo. Isto, segundo Iser (1999) pode ser observado quando, em uma segunda leitura, ou no caso do audiovisual, uma segunda vez que se assiste, o espectador tenha uma impressão diferente da obra. Para ele, o que gera esta impressão diferente é a forma como operam os *aspectos esquematizados*, que trabalham como pontes

instantâneas no momento da leitura. Ou seja, os *esquemas* estão ligados por uma ponte produzida pelo leitor, que ao passar por ela, ou seja, gerar sentido através dela, a remove e cria uma nova ponte em outra lacuna. Quando o leitor faz a segunda leitura do texto ele estará bem mais informado sobre ele do que na primeira vez. A informação extra sobre o texto afetará a percepção na segunda leitura, e fará o leitor construir as pontes de forma diferente do que fez na leitura anterior. “A informação ampliada que agora se superpõe ao texto, fornece possibilidades de combinação que eram desconhecidas na primeira leitura.” (ISER, 1999, p.12).

O autor ilustra a participação ativa do leitor mostrando a indeterminação criada pelo romance seriado no século XIX. Segundo o autor, o romance era entregue ao leitor de forma cuidadosa, através de parcelas textuais a cada edição do jornal, esta modalidade é chamada de *folhetim*. Iser (1999) destaca que grandes autores despontaram ao escrever este tipo de obra, e que mesmo após a obra completa ser disponibilizada em forma de livro, o romance seriado ainda era preferido pelos leitores. Mas apesar da preferência do leitor por esta modalidade, o autor esclarece que de forma alguma, o *folhetim* tinha qualidade superior ao romance disponibilizado em livros. O que acontecia era que a narrativa seriada era elaborada de forma estratégica para este fim. Segundo Iser (1999) isso mostra a importância de se proporcionar ao leitor a liberdade de receber a informação e processá-la de forma adequada. Para o autor, a narrativa seriada, ao utilizar esta *técnica de corte*, gera um efeito de continuidade na tensão da cena relatada.

Interrompe-se a ação em geral onde uma certa tensão construída e exige ser resolvida, ou quando se está ansioso para por saber o resultado dos eventos recém lidos. A interrupção ou prolongamento do suspense é o fator vital que determina o corte, e o efeito é fazer o leitor tentar imaginar a continuidade da ação. Como vai continuar? Ao fazer essa pergunta, automaticamente elevamos o grau de nossa própria participação no progresso da ação. (ISER, 1999, p.14)

A *técnica de corte* observada pelo autor nos romances seriados do século XIX, pode ser observada atualmente tanto em novelas como em séries televisivas. É possível notar não só pelo parcelamento da narrativa de forma periódica, mas também na cena escolhida para ser deixada em aberto. Desta forma, o diretor da série ou da novela, ao cortar o episódio em um momento de tensão, não mutila o efeito que a cena criou, mas o estende até o próximo episódio, onde pode ou não resolver a situação.

Uma maneira mais direta de o autor da obra de ficção requisitar a participação do leitor, segundo Iser (1999), é através de comentários sobre a obra no interior do texto. Como vimos anteriormente nesta pesquisa, isto se trata de uma técnica *metalinguística*, já que se refere ao próprio texto que se está lendo. O teórico observa que há duas maneiras que o autor da obra de ficção pode interagir na obra através dos comentários. O primeiro caso é quando através de seus comentários, o autor, tenta remover as lacunas da narrativa, pretendendo criar uma forma única de concepção do sentido. Contudo, a outra maneira consiste em expor comentários e avaliações a respeito da narrativa que não pretendem criar uma interpretação específica. Neste último caso, os comentários criam novas hipóteses que podem ser imaginadas pelo leitor. Os comentários tornam-se, por este viés, uma forma do narrador expor seu ponto de vista, ou ainda podem contradizer o que o leitor percebe da história. Quando contradizem, Iser (1999) relata que se a contradição soa como plausível ao leitor, este tende a buscar mais informação ou tem a sensação de que leu o texto de forma desatenta.

Os comentários, segundo Iser (1999), podem provocar no leitor diversas formas de resposta, podem, por exemplo, desconcentrar, provocar oposição, criar admiração pela oposição aos fatos narrados, mas acima de tudo revelar aspectos da narrativa que, se não expostos dessa forma, passariam despercebidos. Os comentários abrem um campo onde o leitor está livre para avaliar a narrativa e a partir dali criar novas lacunas no texto. O teórico argumenta que os comentários na obra de ficção provocam julgamentos de duas maneiras. Por um lado excluem o julgamento inequívoco dos fatos, desta forma criam lacunas capazes de admitir muitos juízos diferentes. Por outro, os julgamentos não são arbitrários porque o autor indica, para o leitor, as alternativas possíveis.

Browne (2005) traz a discussão para o âmbito do audiovisual e explica que, tradicionalmente, a relação entre a câmera e o espectador é o que justifica a análise fílmica das imagens. Uma das formas desta relação seria mostrar o audiovisual como uma peça teatral, como se o espectador estivesse diante de um palco. Desta maneira, segundo Browne (2005), o encadeamento das ações da obra, teria como referência a atenção do espectador, que focalizaria com detalhes as características que mais lhe agradassem. O exemplo de Browne (2005), no entanto, não se relaciona com a *metalinguagem*, no sentido de que não há uma relação entre linguagens. O autor faz referência ao teatro para explicar que no caso de se filmar em um enquadramento em que o cenário todo seria contemplado, o espectador poderia selecionar, com o olhar, o que deveria ser valorizado na narrativa. Isto, segundo Browne (2005), desviaria o foco da articulação das imagens do narrador para os personagens envolvidos na encenação. A cena, neste caso, é tributária à clareza, tudo que acontece está

diante do espectador. “Nessa abordagem, todas as estruturas da representação são direcionadas a um lugar exterior à cena da ação, são direcionadas à autoridade final, que é o espectador ideal.” (BROWNE, 2005, p.230). É importante reforçar que, o espectador ideal citado pelo autor trata-se de um espectador idealizado, imaginado pelo cineasta. Do espectador ideal é esperado certo conhecimento prévio para que seja capaz de compreender a narrativa cinematográfica.

O autor ainda esclarece que, no audiovisual, o espectador participa da ação por sua posição, tanto no tempo por acompanhar o desenrolar da narrativa, quanto no espaço por ser o alvo de referência para ponto de vista.

O efeito da articulação sequencial e recorrente da oposição incluídos e excluídos é modulado de maneira a conformar as atitudes do espectador/leitor com relação à ação. Esse aspecto duracional enfatiza o processo habitar um texto, com seus ritmos de envolvimento e descomprometimento com a ação, e sugere que podemos designar a posição do espectador, sua existência no tempo, como “leitor-no-texto.” Os termos visuais da dialética do posicionamento do espectador são sua posição duplamente estruturada de identificação com os atributos e a força do ato de ver, e com o objeto do campo da visão. (BROWNE, 2005, p.241-242)

Segundo o autor, ao “ler” as imagens o espectador executa, de certa forma, um processo de retrospectiva, analisando o que foi lido e oferecendo, posteriormente, sua interpretação desta leitura. Isto, segundo Browne (2005), tem uma relação estreita com o posicionamento visual do espectador. E ao mesmo tempo, depende de o espectador *esquecer-se* de situações que dependiam de um impacto dramático em função de outra. Isto denota que o posicionamento do ponto de vista está relacionado com uma sensação de duração do efeito. Ou seja, o espectador, de forma inconsciente, deixa de lado a significação resultada na sequência de imagens anterior, para criar uma nova significação para uma nova sequência. Pode-se dizer que isto ocorre por influência de *códigos narrativos* como *intriga de predestinação* e *frase hermenêutica*, que programam uma sequência de situações e interrompem-nas, criando a necessidade de uma nova programação. Browne (2005) chama este efeito de *fusão* e ocorre de forma semelhante ao que Iser (1999) relatou anteriormente a respeito da forma a qual operam os *aspectos esquematizados*, que de forma instantânea aparecem e desaparecem para gerar as ligações de sentido.

Quanto à duplicação da posição do *espectador* diante da obra, Browne (2005) esclarece que, ao assistir uma obra audiovisual, o *espectador*, pode ocupar simultaneamente dois lugares distintos. Ao identificar-se com determinado personagem, o espectador é levado para dentro da história e têm a sensação de ser o indivíduo representado. Assim, de forma

empática, terá a possibilidade de sentir as angustias e medos que o personagem transmite. Ao mesmo tempo, através de um distanciamento, o espectador está sentado em uma poltrona de onde observa o desenrolar da história, um lugar que certamente torna-se mais seguro no caso de se estar assistindo um filme de guerra ou de terror. Trata-se de um paradoxo, pois ao mesmo tempo o espectador experimenta a sensação de perigo, por sentir-se dentro do filme com o herói, mas está vendo a ação de um lugar seguro, onde os perigos do filme não o alcançam. Desta maneira, o “lugar do espectador na esfera da ação representada, tem o efeito de fazer com que a história pareça contar-se a si mesma, por referência não a um autor externo, mas a uma autoridade narrativa interna continuamente visível.” (BROWNE, 2005, p.245).

Balázs (2003) explica que, através da identificação do espectador, ele é carregado pela câmera para dentro do filme. E desta maneira, o espectador não precisa ser informado dos sentimentos do personagem, pois ele vê o que o personagem vê, e assim é induzido a sentir o que o personagem sente.

Embora nos encontremos sentados nas poltronas pelas quais pagamos, não é de lá que vemos Romeu e Julieta. Nós olhamos para cima, para o balcão de Julieta com os olhos de Romeu e, para baixo, para Romeu, com os olhos de Julieta. Nosso olho, e com ele nossa consciência, identifica-se com os personagens no filme; olhamos para o mundo com os olhos deles e, por isso, não temos nenhum ângulo de visão próprio. Andamos pelo meio de multidões, galopamos, voamos ou caímos com o herói, se um personagem o outro nos olhos, ele olha da tela pra nós. Nossos olhos estão na câmera e tornam-se idênticos aos olhares dos personagens. Os personagens veem com os nossos olhos. É neste fato que consiste o ato psicológico de identificação. (BALÁZS, 2003, p.85)

Assim, o procedimento de identificação com o personagem gera uma espécie de internalização da origem da informação. O espectador, segundo Browne (2005), tem a sensação de que quem conta a história são os personagens e não todo o aparato audiovisual em conjunto. O autor atribui a esta identificação do *espectador* com o personagem o elo mais forte da relação entre *espectador* e *narrador*. O processo *metalinguístico* da *metaficção* se dá quando o personagem olha para a câmera e assim, como dito no primeiro capítulo por Hutcheon (1984) a respeito da literatura, exige mais do espectador, que muda sua participação de testemunha ocular (pelos olhos de outros) para interlocutor do diálogo. O olhar do personagem diretamente para a câmera, e conseqüentemente para o espectador, invade o local, anteriormente seguro, onde está a poltrona e o torna de certa forma menos confortável.

O problema, segundo Browne (2005), é que ao mesmo tempo em que há uma duplicação da posição do espectador na narrativa, há uma duplicação na origem da imagem fílmica.

Minha relação com uma imagem na tela é literal porque dá a impressão de ser dirigida a um ponto físico, à minha poltrona (mudar de poltrona não altera o meu ângulo de visão da ação), como se eu fosse a origem fixa da visão. Por outro lado, pode-se considerar também que a imagem tem origem em um ponto de um tipo diferente de espaço, reconhecidamente distinto daquele da sala de projeção: um lugar ficcional e mutável, decorrente de uma origem que já vem contida na imagem. A imagem fílmica possui, portanto, a ambiguidade de uma dupla origem: de meu lugar literal como espectador e do lugar onde se encontra a câmera no interior do espaço imaginativo. (BROWNE, 2005, p.246)

Nota-se, portanto, que muito do que o espectador percebe e a forma com que se coloca diante da obra dependem do modo como ele próprio se imagina ao ler as imagens. Freitas (2002) propõe dois conceitos, que juntos podem ajudar a entender a relação do espectador com a obra audiovisual. Para a autora, o cinema consiste na articulação de um sistema sociocultural articulador que o organiza e do imaginário da pessoa que o assiste. Freitas (2002) define imaginário, em concordância com Durand (1992), como a “capacidade dos homens de representar e de apresentar simbolicamente seus sentimentos, seus rituais, seus mitos etc., ou seja, um produto cultural que nasce de imagens.” (FREITAS, 2002, p.61) Assim, segundo a autora, a imagem do cinema dá ao espectador a possibilidade de interação entre o real e o imaginário na medida em que o espectador sabe da ilusão que o cinema proporciona, ou seja, a imagem da tela não é real, mesmo que se trate de imagens de fatos reais. Em um lugar entre a realidade e o sonho, para lembrar Bernardet (2001). Freitas (2002) ressalta dois processos que ocorrem no espectador diante da obra cinematográfica:

A projeção é o meio pelo qual o indivíduo expulsa dele e coloca no outro, pessoa ou objeto, as qualidades, os sentimentos, os desejos, os medos que ele desconhece ou recusa nele mesmo. Já a identificação consiste na assimilação pelo indivíduo de um aspecto, de uma propriedade do outro e a adesão total ou parcial ao modelo deste outro. Por exemplo, logo que o espectador se coloca no lugar do herói de um filme ele começa a se projetar nele, identificando-se com em seguida, no momento em que ele, espectador, se imagina na posição desse herói e, enfim, a assimila. (FREITAS, 2002, p.63)

Desta maneira, é possível se envolver com a narrativa cinematográfica enquanto se assiste ao filme, fingindo-se aceitá-lo como real. A autora, alerta que obviamente o espectador não tem como entrar fisicamente no filme, e por isso, tem somente relação afetiva e psíquica

com a obra. Em contrapartida ao espectador, a obra é composta por ideias, gostos e pela ideologia do cineasta que, por ter a possibilidade de mostrar-se ao destinatário, o influencia de forma ativa. Freitas (2002) clarifica que os efeitos de uma obra audiovisual podem ser tanto de caráter individual, quando tratam de um espectador específico ou de ordem coletiva, podendo cada indivíduo ter, à sua maneira, a interpretação fílmica, o que abre possibilidades de discussão dos temas apresentados. “Assim, um filme propõe a cada indivíduo a vivência de uma experiência particular, à qual ele vai reagir segundo a sua situação histórica e cultural.” (FREITAS, 2002, p.64). Em termos de *metaficção* a interação da obra com o imaginário do espectador opera no sentido de referenciar, por exemplo, outras obras, o que pode criar de forma subjetiva uma crítica ao próprio meio cinematográfico.

Seu universo é composto de analogias e de correspondências fazendo intervir a magia, a afetividade, a lembrança, os objetos do cenário, o texto, a música. Assim, a narrativa que se elabora no espírito do espectador se desenvolve aos poucos, ao longo do filme e se moldando na plástica da leitura que ele faz da narrativa, constituindo uma sequência de acontecimentos através de elementos fictícios que ativam o imaginário. Esse universo, originário da leitura narrativa de um filme e constituído no espírito do espectador é conhecido como *diegèse*, ou seja, as ações desenvolvidas dentro de um ambiente geográfico, histórico e social permitem a evidência de sentimentos, de motivações e de um estilo de vida. Assim, existe uma cumplicidade entre o que o cineasta propõe através da técnica do cinema e o que é apreendido pelo espectador. (FREITAS, 2002, p.65)

Às vezes, este ambiente delimitado dentro da tela pode extrapolar seus limites e influenciar espectadores que se sentem cúmplices da obra audiovisual. Ou seja, assim como na *metaficção*, há a ilusão de participação por referenciais internos da obra. No caso específico da produção audiovisual seriada, Esquenazi (2010) explica que o público comporta-se de forma diferente daquele que consome cinema. Há certa perda do ritual de ir ao cinema, mas ainda é possível observar a afetividade do espectador pela obra. O autor alerta que a principal diferença entre estes dois públicos está em, ao contrário do espectador de cinema, que vai a sala de projeção ver o filme, é a série que vai à casa do espectador. Fazendo uma busca na obra de diferentes teóricos, Esquenazi (2010) percebeu características comuns nas análises destes sobre a relação entre o público e a série televisiva.

O primeiro é a assiduidade dos públicos: são todos telespectadores regulares de produtos que lhes oferecem um prazer não dissimulado. Daí resulta uma grande competência interpretativa do universo ficcional da série: a capacidade de compreenderem e de se apropriarem deste universo (a sua mediação) é evidente. Por outro lado, a série não se interrompe entre as projeções: discussões e memorizações mantêm a sua vida imaginária. (ESQUENAZI, 2010, p.35)

Ou seja, assim como Iser (1999) mostrou no *folhetim*, a série audiovisual não é prejudicada com a interrupção entre um episódio e outro. A *técnica de corte* utilizada no audiovisual também gera *indeterminações*, no sentido de que os espectadores possam imaginar a continuidade da narrativa. Além disso, os grupos que assistem determinada produção tendem a discutir a série e continuar vivendo este mundo fictício até o próximo episódio. “A capacidade de estes universos se repercutirem na vida social dos públicos pode parecer impressionante. Mas, embora *privada*, a vida televisiva não está afastada da corrente da vida pública, profissional e social dos públicos.” (ESQUENAZI, 2010, p.35). Esquenazi (2010) explica que a afeição do espectador pela série é bastante forte, e que a afetividade geralmente não se concentra em um personagem determinado, mas no mundo ficcional que a série propõe. Assim, segundo o autor, o espectador pode ter preferência pela figura do vilão da série ao invés do mocinho.

Esquenazi (2010) explica o conceito de *comunidade de interpretação*¹¹ que consiste em uma reação coletiva comum diante de um objeto simbólico, no caso uma série. Nessas comunidades os indivíduos partilham de estratégias de interpretação semelhantes, e esta interpretação não é posta de forma passiva, mas constituída pelos indivíduos utilizando seu conhecimento prévio e informações obtidas de outras fontes, inclusive de outros fãs da série.

Para apreender uma série, qualquer telespectador mobiliza uma mediação característica de uma comunidade de interpretação particular. Esta pode ser restrita e limitada, reduzida aos membros da família. Pode ser virtual (sabemos que outros veem da mesma maneira que nós e no mesmo momento). Mas a consciência de pertença a esta comunidade é decisiva na nossa apreciação e nossa adesão à série. As confirmações que podemos encontrar graças à conversa, no recreio, na cafeteria, etc., estimulam o nosso gosto e aumentam o rigor das nossas interpretações. (ESQUENAZI, 2010, p.36)

Assim, segundo o autor há três características que influem nesse processo: o *prazer telespectoral*, a *adesão aos objetos* e a *competência interpretativa*. No que diz respeito ao *prazer telespectoral*, Esquenazi (2010) esclarece que a série tem potencialidade de fazer concorrência ao filme e ao romance, por proporcionar sentimentos e juízos, como quaisquer

¹¹ Conceito proposto por Fish (1980).

outras formas de expressão fictícias. “Os telespectadores estão ligados ao universo de suas séries favoritas de uma forma intensa e íntima: fazem realmente parte da sua vida mais privada.” (ESQUENAZI, 2010, p.37) O que reforça, para o autor, a relação do público com as séries televisivas, em relação a outros produtos audiovisuais é a regularidade da série e o retorno sempre dos mesmos personagens, que torna familiar o universo ficcional para o espectador. Quando *metaficcional*, o audiovisual seriado reforça a cumplicidade entre série e espectador, fazendo com que o personagem da série seja compreendido como alguém próximo do destinatário da obra. Esquenazi (2010) enfatiza que é possível relacionar a série com a vida, já que o espectador não tem controle sobre o desenrolar dos acontecimentos nem da série nem da sua própria vida. E assim como a vida, a série tem a possibilidade de perdurar por anos. “De tal maneira que a nossa história se mistura com a da série, as suas peripécias combinam-se com as nossas próprias desventuras e, com ela, tecem um *documentário de ficção* original.” (ESQUENAZI, 2010, p.38).

2.4 O narrador audiovisual

Assim como o espectador tem diferentes formas de participar da obra audiovisual, narrador também atua de forma diversa ao narrar a história. Por mais que se tenha a impressão de que a história se desenrola diante dos olhos do espectador, existe uma entidade que narra, ou seja, pensa, organiza a narrativa que será contada. O narrador no audiovisual, muitas vezes, é oculto e desta forma cria o efeito tão característico de realismo fílmico. Mas também pode atuar *metaficcionalmente*, dirigindo-se ao espectador e conduzindo-o de forma evidente pela narrativa. Segundo Gaudreault e Jost (2009), a possibilidade de *mostrar* a narrativa, em vez de *contar* é o que diferencia o cinema da literatura, na medida em que, é que o narrador dissimula sua presença. Ao não perceber a entidade que narra, o espectador é “iludido” de que testemunha a história. Para Bulhões (2009):

Afinal, supor que a câmera – cinematográfica ou televisiva, etc. – não *narra*, mas *mostra*, é cair na própria trama do efeito persuasivo pretendido por certa tradição ou modelo narrativo-ficcional que pode ser genericamente chamada de *ilusionista* (presente, por exemplo, na narrativa “clássica” do cinema americano): grande parte das formas narrativas midiáticas dedica-se mesmo a produzir em nós, espectadores, essa impressão, ou essa *ilusão*, da inexistência do ato de narrar e da ausência da entidade do narrador, buscando forjar a sensação de que a história se desenrola sem qualquer “intervenção”. (BULHÕES, 2009, p.49-50)

A entidade do narrador oculto a que Bulhões (2009) se refere, é o que Gaudreault e Jost (2009) chamam de o *grande imagista*¹², que para os autores consiste no que se pode chamar de narrador geral da obra, ou o organizador da narrativa. Bulhões (2009) esclarece que o narrador midiático (tanto de cinema como de outras mídias como *games*, por exemplo), como ocorre em todo o tipo de obra narrativa, é responsável pela *enunciação* do discurso “o qual pode assumir nitidamente uma voz, ou se comportar como uma entidade “invisível” não devendo, pois, ser necessariamente associado a uma voz discernível.” [grifos do autor] (BULHÕES, 2009, p.50).

Assim, o narrador é responsável por todas as escolhas do universo narrativo, controlando a quantidade de informação que será disponibilizada para o espectador, escolhendo o ângulo que a câmera irá mostrar, os sons que o espectador vai ouvir, ou seja, constitui o universo diegético. O narrador audiovisual tem como principal ferramenta a câmera, mas além dela conta com todo o aparato cinematográfico que conferirá verossimilhança ao filme. Ou seja, Bulhões (2009) entende a câmera como o olhar do narrador, que pode optar tanto por permanecer imóvel, como por fazer movimentos, como por exemplo, *travellings*¹³. Mesmo assim o autor alerta que em gêneros como histórias em quadrinhos e animações computadorizadas, mesmo que não haja a utilização de uma câmera física, real, é possível observar “que atua a operação seletiva e interventora da entidade narradora, a qual “recorta” espaços, seleciona “ângulos” realiza *closes*, movimenta-se entre cenários, etc.” [grifos do autor] (BULHÕES, 2009, p.51).

Muitas vezes, além da narração mostrada pelo *grande imagista*, para utilizar o termo de Gaudreault e Jost (2009), pode ser mostrado na tela um segundo narrador, ou uma voz narradora dos acontecimentos. Essa duplicação de narradores é característica essencial de audiovisuais *metaficcionais*, em que há de se ficar atento ao fato que este narrador-personagem que se apresenta, está subordinado ao narrador oculto audiovisual. Ou seja, caracteriza-se como um *sub-narrador* ou *narrador intradieético*.

¹² Gaudreault e Jost (2009) utilizam o termo *grande imagista*, criado por Laffay (1964), que o definia como uma entidade que não era personificada no filme, trata-se de um personagem de ficção invisível que toma as decisões narrativas do filme.

¹³ Segundo Rodrigues (2007) trata-se de um movimento de câmera que consiste em posicionar-se uma câmera sobre uma plataforma com rodas, chamada *dolly*, e sobre essa base fazer a movimentação que pode ser para frente, para trás ou para os lados.

Resumamos: em semelhante caso, um narrador *verbal* narra *verbalmente* o que um outro narrador *verbal* (sub) narrou *verbalmente*. Existe, portanto, homogeneidade do material. Como podemos observar, uma tal delegação narrativa acarreta uma ocultação quase completa do narrador primeiro [...]. (GAUDREAULT e JOST, 2009, p.69)

Os autores explicam que, com o aparecimento do cinema sonoro, as obras audiovisuais puderam utilizar uma *narrativa dupla*. Ou seja, a *verossimilhança* fílmica era tributária do áudio e do vídeo juntos. E se a montagem feita no filme sonoro fosse utilizada no filme mudo, para os autores, geraria uma sequência ambígua. Gaudreault e Jost (2009) se apoiam no estudo de Eisenstein (1976) que considera a possibilidade de montagem *polifônica* do filme para gerar sentido. O que Eisenstein (1976) propõe é que a montagem pode ser feita através do desenvolvimento simultâneo de várias linhas de narração construídas de forma independente, mas integradas na construção de uma sequência. Isso se mostra caracteristicamente contrário à narração verbal e literária, devido a seu caráter monódico. O audiovisual se apresenta polifônico, por não utilizar somente a língua ou o texto. Gaudreault e Jost (2009) esclarecem que, por esta teoria, podemos considerar no audiovisual que “cinco matérias de expressão (imagens, ruídos, diálogos, menções escritas, música) tocam como partes de uma orquestra, ora em uníssono, ora em contraponto ou em um sistema de fuga, etc. (p.44) Desta forma o narrador audiovisual pode fazer as escolhas nestas cinco matérias de expressão para causar no espectador o efeito que pretende.

Considerando a proposta de Eisenstein (1976), o subnarrador observado por Gaudreault e Jost (2009) pode se apresentar de forma que utilize recursos audiovisuais e não apenas narração verbal. O exemplo que os autores trazem é de *Citizen Kane*, de Orson Welles. Em determinado momento, o personagem Leland conta sobre a vida conjugal de Kane e sua primeira esposa. O personagem começa a relatar verbalmente a história ao jornalista que foi lhe entrevistar. Em poucos segundos o relato é substituído por um pequeno filme que representa a lembrança de Leland sobre os acontecimentos.

Se Leland faz então uma narrativa oral, uma *subnarração* mais exatamente, não resta dúvidas de que o meganarrador continua, ao longo de toda a narrativa verbal, a mostrá-lo em sua cadeira e a nos fazer ouvi-lo, e portanto, a seguir, “ele” também na sua narrativa. Uma narrativa audiovisual que narra, mostrando a história do jornalista Thompson visitando Leland e o fazendo (sub) narrar. Nesse caso, a narrativa dupla mostra-se como uma concomitância entre “voz” narrativa do meganarrador fílmico, responsável pela narrativa audiovisual e a do subnarrador verbal, responsável pela (sub) narrativa oral. (GAUDREAULT e JOST, 2009, p.70)

O que acontece, segundo os autores, é que quando a narrativa verbal de Leland é substituída pela visualização das lembranças do personagem, o filme cede espaço a esta *subnarrativa*, que é, como o próprio filme, audiovisual. E assim como o primeiro narrador, que cede voz para o subnarrador, na literatura, o meganarrador audiovisual também é aparentemente ocultado neste processo. Então, o *subnarrador*, no caso do exemplo, Leland, utiliza para relatar seus acontecimentos, todos os cinco canais de transmissão narrativos, que estavam sendo utilizados pelo meganarrador/*grande imagista*. A narração de Leland se apresenta, portanto, como um *metafilme*, ou seja, um filme que ao se apresentar dentro do filme principal, insere uma nova ficção dentro do universo ficcional já constituído como principal. Mas há de considerar que a *subnarração* fílmica difere um pouco da *subnarração* literária pelo sistema utilizado. Gaudreault e Jost (2009) alertam que na subnarração literária, o *subnarrador* utiliza para relatar um sistema de códigos do qual é usuário, ou seja, a fala. Na *subnarração* fílmica, isso não ocorre porque, no caso de Leland, o narrador relata os acontecimentos a um interlocutor que está dentro do filme, no caso o jornalista Thompson, e ambos para esta comunicação não utilizam os canais de expressão que são utilizados no audiovisual. Apesar de a história ser ilustrada para o espectador através de um “pequeno filme”, segundo os autores, esta forma de apresentação é pouco verossímil se considerarmos só as possibilidades da vida real, mas como o cinema se apoia sobre uma base linguística de significados, aceitamos que é possível este tipo de narração no filme. Ou seja, Thompson e Leland não têm acesso a este filme, assim como durante uma conversa real as pessoas só tem acesso à linguagem oral que relata os acontecimentos. Bulhões (2009) concorda com Gaudreault e Jost (2009), e explica que mesmo que representado na tela por um outro narrador, o narrador audiovisual se consolida.

Há, portanto, uma voz narrativa situada no âmbito da história, que carrega uma fala explicitada, e uma outra modalidade, a de uma espécie de “narrador-olho invisível”, representada pela câmera cinematográfica, que pode, inclusive, situar-se em um campo de visão que muitas vezes marca um grande desacordo com a “perspectiva” representada pela narração de um personagem. O “olhar externo” da câmera pode se mover vorazmente, posicionar-se logo à frente, logo atrás, agitar-se em uma velocidade incrível, em constante mudança de planos, subir a grandes altitudes, descer vorazmente, colocar-se “no ar”, utilizando-se, é claro, de um habilidoso aparato técnico. Pode-se, então, perfeitamente dizer que nesse caso convivem, ao mesmo tempo, duas modalidades distintas na atitude de narrar, sendo uma representada pela voz do personagem e outra conduzida com a perspectiva do “olhar” da câmera, muitas vezes hábil e vertiginoso. Se a primeira apóia-se no verbal, a segunda é propriamente cinematográfica. (BULHÕES, 2009, p.52)

Desta forma, como Gaudreault e Jost (2009), Bulhões (2009) também identifica os dois tipos de narração que podem ser encontradas quando depara-se com um narrador *intradiegético*. Ou seja, percebe-se o narrador verbal, que utiliza a fala para se expressar e o *grande imagista*, que utiliza-se do aparato cinematográfico para mostrar sua narração. No caso do narrador *metaficcional*, é evidenciado o *subnarrador*, que se utiliza da linguagem verbal, e por aparecer no vídeo leva o espectador a crer que tem mais autoridade narrativa que os demais personagens e que o *grande imagista*. No entanto, esta afirmação, é verdadeira somente no caso dos demais personagens da diegese, no que diz respeito ao *grande imagista*, ele tem controle total, inclusive sobre narrador *intradiegético* que leva todo o crédito.

2.5 A posição do narrador

Gaudreault e Jost (2009) aprofundam o estudo a respeito do narrador cinematográfico e sugerem que este narrador seja dependente de da focalização, ou seja, do ponto de vista de onde percebem a história. Os autores se apoiam em Todorov (1966) e Genette (1972) para mostrar de que forma a focalização se apresenta no cinema.

Todorov (1966) propôs que existem três formas de consciência para o narrador. Na primeira, o narrador tem maior conhecimento da história que o personagem, ou seja, dá ao leitor mais informações que o personagem possui. Na segunda, o narrador tem o mesmo conhecimento da história que o personagem. E na terceira, o narrador sabe menos o que vai ocorrer do que o personagem. A partir daí pode-se, segundo Gaudreault e Jost (2009) relacionar a consciência que o narrador tem da história, com conceito de *focalização* proposto por Genette (1972).

Genette (1972) utiliza o termo *focalização*, mas também é possível encontrar em outros autores os termos *visão* ou *ponto de vista* para designar conceitos semelhantes. Genette (1972) propõe três formas de focalização narrativa. Na narrativa *não focalizada* ou também chamada de *focalização zero* o narrador é onisciente, ou seja, sabe mais do que os personagens. Na narrativa de *focalização interna* há uma divisão em três subgrupos, quando *fixa*, a história se passa através da percepção de um personagem. Quando *variável* a narração pode variar através do ponto de vista de alguns personagens. Quando *múltipla* o mesmo acontecimento é narrado pela visão de diferentes personagens. Por último Genette (1972) propõe a *focalização externa*, na qual o leitor não tem acesso ao que o personagem pensa ou sente.

Gaudreault e Jost (2009) explicam que Genette (2009) desenvolve o conceito de *focalização* a partir do conhecimento que o narrador tem da história, mas posteriormente, considera também a *visão* do personagem em relação à ação. Gaudreault e Jost (2009) consideram legítima a fusão de saber e ver na literatura porque, no texto escrito, a visão é uma metáfora. Segundo os autores, no filme estes dois conceitos agrupados no mesmo termo podem causar confusão. “Sobretudo porque o filme sonoro pode *mostrar* o que o personagem vê e dizer o que ele está pensando.” [grifos dos autores] (GAUDREULT e JOST, 2009, p.167). Desta maneira, os autores sugerem a separação da *focalização cognitiva*, que consiste no quanto o narrador sabe da história que conta, que continuarão a chamar *focalização* e da *focalização visual*, que se refere ao que o personagem vê, e que os autores chamarão de *ocularização*¹⁴. Ou seja, o que “a câmera *mostra* e o que o personagem deve ver.” (p.168). Desta forma, a *ocularização*, subdivide-se em três formas de apresentação pode ser *interna primária*, *interna secundária* e *zero*.

A *ocularização interna primária*, segundo Gaudreault e Jost (2009), trata-se da sugestão de um olhar que não tem a necessidade de ser mostrado. Ou seja, a imagem é sugerida ao espectador como um vestígio que estabelece uma ligação à “entre aquilo que vê e o instrumento de captura das imagens que gravou ou reproduziu o real, pela construção de uma analogia à sua própria percepção.” (Gaudreault e Jost, 2009, p.170). Os autores reforçam que este tipo de imagem é mais eficiente se utilizada com algum tipo de distorção. Ou seja, pode-se utilizar, por exemplo, desfoque para representar algum problema de visão do personagem, ou imagens sobrepostas para se representar a forma de uma pessoa embriagada enxergar. Além disso, se enquadram nesta categoria a câmera subjetiva, que sem a utilização de efeitos de imagem representa a visão normal do personagem e a visão, por exemplo, vista pela fechadura de uma porta que tem a necessidade da inserção de uma máscara que simulará o formato da fechadura.

Já a *ocularização interna secundária* os autores definem “pelo fato de a imagem estar constituída pelos *raccords* (como campo e contracampo), por uma contextualização.” (Gaudreault e Jost, 2009, p.171) Ou seja, é possível, dentro de um contexto que se relacione uma imagem com um olhar. Por exemplo, a imagem de um cão olhando fixamente para fora do quadro e na cena seguinte um homem comendo um biscoito darão a ideia de que o cão está olhando para o biscoito. Este tipo de relação entre imagens pode ser incluída nesta categoria.

¹⁴ Esse termo, forjado sobre o modelo ocular – que designa tanto como substantivo o “sistema óptico colocado ante o observador, que serve para examinar a imagem fornecida pela objetiva”, quanto como adjetivo, aquele que viu algo, a testemunha ocular [...]. (GAUDREULT e JOST, 2009, p.168).

A *ocularização zero* difere-se das anteriores por não estar compondo a diegese fílmica. Esta categoria é observada quando “a imagem não é vista por nenhuma instância intradieética, nenhum personagem, quando ela é um puro *nobody’s shot*, como dizem os americanos.” (Gaudreault e Jost, 2009, p.172). Através deste conceito é possível estabelecer variadas possibilidades de utilização, por exemplo, pode-se utilizar a câmera apenas mostrando a cena, de forma que a câmera busque dissimular ao máximo sua presença. A câmera também pode evidenciar a autonomia do narrador, mostrando-o independente em relação aos personagens. Ou ainda, deixar marcas que irão servir para identificar um estilo ou de um cineasta em especial.

Da mesma forma que acontece com a imagem, Gaudreault e Jost (2009) desenvolvem o conceito de *auricularização*. Segundo os autores, como o filme trabalha em dois tipos distintos de registros, o visual e o sonoro, é necessário também conceber um ponto de vista que contemple os diálogos, trilhas e efeitos sonoros. Os autores definem três categorias auriculares que podem ser observadas no audiovisual.

A *auricularização interna secundária* constitui-se quando, segundo os autores, quando a inserção do som depende da imagem. Ou seja, ao mostrar um relógio pode-se ouvir seu som característico. A *auricularização interna primária*, Gaudreault e Jost (2009) explicam que se trata, para o espectador, da falta de certeza de onde vem o som. “Quando não sabemos qual a distância da origem do som e não dispomos de referências que signifiquem uma escuta ativa, não é fácil saber se o som é filtrado pelo ouvido de um personagem.” (GAUDREULT e JOST, 2009, p.174). E a *auricularização zero*, que se pode entender como o som geral do filme, onde os critérios de volume, por exemplo, são tributários à inteligibilidade das falas. Ou seja, não tem nenhuma função motivada por qualquer instância *intradieética*.

Os autores ainda explicam que, no caso de representações mentais dos personagens, por exemplo, sonhos, pensamentos ou lembranças, tanto visuais como sonoras, necessitam de uma marca que indique ao espectador tratar-se de uma ilusão. Gaudreault e Jost (2009) chamam essas marcas de *operadores de modalização*, e explicam que eles atuam sobre a imagem por meio de, por exemplo, fusões e escurecimentos (*fade to black*), e sobre o áudio, por exemplo, através de ecos e ressonâncias. Além disso, pode haver outros operadores de modalização, como por exemplo, o narrador ignorar a presença dos personagens em uma sala e dirigir-se ao espectador para dizer-lhe o que está pensando. Mas mesmo com a utilização dos *operadores de modalização*, as representações mentais ainda se enquadram nas categorias de *ocularização interna* e *auricularização interna*, por terem sua referência dentro do mundo diegético.

A *focalização cinematográfica*, segundo Gaudreault e Jost (2009), é percebida como um processo cognitivo desempenhado pela narrativa englobando todos os elementos fílmicos. Os autores esclarecem que a *ocularização* e a *auricularização* têm seu sentido narrativo tributário às ações cênicas, por isso, desenvolvem o conceito de focalização para o cinema semelhante ao que Genette (1972) desenvolveu para os textos literários. Gaudreault e Jost (2009) sugerem três tipos de focalização: *focalização interna*, *focalização externa* e *focalização espectral*.

A *focalização interna* é a que dá a entender que o personagem presenciou todos os acontecimentos do filme ou obteve informações sobre eles. Os autores explicam que se “o filme for de *ocularização interna* primária, existe pelo menos uma coisa que não conhecemos e que o personagem supostamente sabe: sua aparência física, sua identidade.” (GAUDREULT e JOST, 2009, p.177-178) Ou seja, a *focalização interna*, se difere por mostrar informações além do que o personagem vê. O personagem pode contar a história de dentro da diegese, mas a visão do público não precisa passar pelo seu ponto de vista.

Os autores explicam que a *focalização externa* no cinema se diferencia da literária pelo fato de a história não ser contada exatamente por um narrador extra diegético. Se fosse dessa forma, qualquer filme que não utilizasse técnicas de *ocularização* e *auricularização* poderia ser considerado deste tipo de focalização. O que acontece é que no caso do cinema, o narrador entrega menos informações ao espectador do que tem da história, de modo que esta economia de informações crie um efeito narrativo.

Diferente da *focalização externa*, Gaudreault e Jost (2009) explicam a *focalização espectral*, que consiste em entregar mais informações ao espectador do que os personagens sabem.

Esse procedimento já era muito utilizado no teatro, graças à direção ou ao cenário, que davam ao espectador a possibilidade de acompanhar duas cenas simultaneamente, ou graças à convenção do aparte, que comentava os sentimentos do personagem sem o conhecimento dos outros. (GAUDREULT e JOST, 2009, p.180)

No cinema, os autores explicam que esse recurso pode ser representado pela divisão da tela, onde o espectador pode acompanhar duas cenas ao mesmo tempo. Outro fator que aumentou a cognição em favor do espectador, segundo os teóricos, foi a montagem alternada das cenas que gera narrativamente o aumento do tempo diegético, já que o espectador consegue acompanhar ações que ocorrem simultaneamente, mas são mostradas em momentos diferentes. “Essa alternância produz, no espectador, a vontade de se adiantar em relação à junção das duas séries produtoras de um sentimento de angústia de ordem temporal, que é

precisamente aquilo que chamamos *suspense*.” [grifos dos autores] (GAUDREULT e JOST, 2009, p.181).

Se os acontecimentos estiverem no passado, supõe-se que o narrador em voz *over*¹⁵ conheça tudo o que está relatando. Portanto três posições são possíveis: ou ele narra o que viveu do próprio jeito em que foi vivido como personagem, na ordem, sem prolepse¹⁶, etc [...]; ou então antecede a continuação e se aproveita do saber adquirido após o acontecimento que está vivendo como personagem visualizado (O’Hara, no início de *A dama de Xangai*, em que confessa: “Começo minha história como o herói que seguramente não sou...”). Finalmente, caso mais raro, o narrador confessa algumas lacunas a respeito de uma ou outra passagem que viveu. [grifos dos autores] (GAUDREULT e JOST, 2009, p.182)

Ou seja, para esta modalidade a maior importância não está em o que o narrador sabe da história, mas na posição temporal que o narrador se encontra em relação ao herói da narrativa.

A *focalização espectral* relaciona-se com a *metaficção*, de forma em que, por este viés é possível beneficiar o espectador como destinatário da obra. Deste modo, é possível dirigir-se ao espectador para lhe fazer comentários. Xavier (2003) explica que ao personagem dirigir o olhar para a câmera, quebra-se a “quarta parede” que separa imaginariamente o mundo real do fictício. Desta maneira, consolida-se a mudança de posição do espectador, de testemunha para participante da ação. Ou seja, firma-se uma forma de *metaficção*.

O que tentará se observar na análise do capítulo seguinte é como estes conceitos abordados se aplicam na série *House of Cards*. Buscar-se-á analisar onde a narrativa põe o espectador em posição privilegiada e como narrador audiovisual se relaciona com o espectador.

¹⁵ Segundo Rodrigues (2007) trata-se da voz “do narrador ou voz de ator comentando uma cena que está acontecendo, ou pensando alto.” (p.65).

¹⁶ Definida por Genette (1972) como a antecipação de acontecimentos em relação ao discurso principal, caracterizando-se como um futuro possível dentro da narrativa.

3. ANÁLISE: DERRUBANDO O CASTELO

House of Cards é uma série norte-americana baseada num livro homônimo, do escritor e político britânico Michael Dobbs. A série já havia sido adaptada para a televisão em 1990 pela BBC de Londres, no entanto nesta oportunidade teve apenas uma temporada. Tanto o livro quanto a série britânica contam a história de Francis Urquhart, um político sem escrúpulos que, de forma ilegal, cumpre uma escalada até se tornar o Primeiro Ministro Britânico.

Segundo Nogueira (2014), a narrativa contida no livro foi inspirada no período em que Michael Dobbs era conselheiro do governo de Margaret Thatcher. Thatcher se elegeu em 1979 para seu terceiro mandato como Primeira Ministra com boa vantagem. Isto, entre outros motivos, trouxe consequências em seu humor. O mau humor frequente da Primeira Ministra, segundo o jornalista, gerou insatisfação em seus subordinados que se rebelaram e a derrubaram do governo em 1989.

Dobbs teve a ideia de escrever o livro alguns dias depois de ser demitido por Thatcher, que desconfiava que ele conspirava contra ela. O autor, que estava em um hotel descansando, reclamou de um livro que estava lendo, e alguém perguntou por que então ele não escrevia um melhor.

Segundo Nogueira (2014), Dobbs então resolveu escrever *House of Cards* motivado pela raiva de ter sido demitido. Em função disto, desenvolveu o tema que trata da deposição de um Primeiro Ministro. Nogueira (2014) ainda relata que o autor achou que não conseguiria terminar o livro. Muito menos que conseguiria uma editora que o publicasse e muito menos que a BBC se interessaria por transformá-lo em uma série de televisão.

A versão americana da série teve algumas adaptações. Em vez de se passar na Inglaterra, se passa nos Estados Unidos. Em decorrência deste fato, o cargo a ser galgado por Francis é o de presidente, já que o país desta versão não possui o mesmo sistema de governo do cenário original, e por consequência, não tem Primeiro Ministro. Outra adaptação foi o sobrenome do protagonista que foi alterado para Underwood, além de ser frequentemente utilizado o apelido de Francis, Frank, para referir-se a ele.

Nesta versão, após perder a vaga de secretário de estado que esperava no novo governo, Frank resolve tomar o poder por seus próprios meios ilícitos. O personagem possui uma grande rede de colaboradores que estão dispostos a ajudá-lo em seus planos mediante recompensas, às vezes financeiras e às vezes sob a forma de influência. Quando possível

utiliza-se parceiros eventuais que são captados através de extorsão e chantagem e quando não sevem mais, são descartados. Além dos aliados do meio político, Frank tem duas aliadas que aparecem de forma relevante na série, a esposa Claire Underwood e a jornalista e amante Zoey Barnes.

Claire trabalha em uma organização sem fins lucrativos que utiliza verbas destinadas a fins sociais provenientes de empresas, para cavar poços de água na África. Sua relação com Frank é mais semelhante a de uma sociedade empresarial de que a um casamento. O casal planeja e manipula suas ações em busca de poder juntos, razão pela qual, Claire sabe e conforma-se com eventuais casos extraconjugais de Frank.

Um desses casos é com Zoey Barnes, uma jornalista que cobre política do jornal Washington Herald, que ajuda Frank a manipular a imprensa para seus objetivos. Zoey é uma jornalista em início de carreira que acredita que se aliando a Frank, consiga informações exclusivas que a farão ter sucesso. Vendo por esta perspectiva pode-se perceber que os personagens de Frank e Zoey têm muito em comum na busca pelo poder. Fazem o impossível para ficar em evidência e se manter no topo de suas carreiras. Nogueira (2014) interpreta esta relação, também apresentada no livro, mostrando que a união de um político da alta cúpula e um jornalista de um jornal respeitado podem ter muita força de manipulação da opinião pública. E isto na série é bastante evidente. Frank tem excepcional conhecimento dos procedimentos legislativos, hierárquicos e políticos do governo, e precisa de Zoey para veicular as notícias que lhe são convenientes. Em contrapartida, Zoey ganha por ter informações que nenhum outro jornalista tem acesso.

House of Cards, segundo Muraro (2013), traz nomes consagrados do cinema para o mundo das séries. Além de Kevin Spacey que interpreta Frank Underwood e também é produtor de *House of Cards*, o elenco ainda tem Robin Wright, que atuou em *Forest Gump* (1994) como par romântico de Tom Hanks, e que na série faz a esposa de Frank. Como diretor do episódio piloto, David Fincher, que foi premiado com o Oscar pelo filme *The Social Network* (2010).

House of Cards é uma série original do canal de vídeos *Netflix*, que pode ser considerado um híbrido entre um canal de televisão por assinatura convencional e um portal de vídeos da internet. A semelhança com a televisão se dá por meio de sua autoridade sobre o conteúdo a ser exibido, que desta forma, é disponibilizado ao usuário mediante ao pagamento de mensalidade. A semelhança com o portal de vídeos é observada pela forma como são disponibilizados os conteúdos da programação. O espectador tem, sempre que quiser, a possibilidade de assistir o conteúdo, sem ter que se programar para estar diante do

equipamento em um horário determinado. Assim pode assistir filmes e séries no horário que achar melhor, pode pausar e continuar mais tarde sem perdas no andamento da história. Estas características estabelecem uma nova relação entre o receptor e a emissão de conteúdo.

House of Cards foi inovadora por ser a primeira grande produção feita especificamente para um canal de vídeos exclusivamente da internet. A série também chama a atenção por ser disponibilizada sempre no formato de temporadas inteiras, o que, segundo Kevin Spacey (apud MURARO, 2013), dá mais liberdade ao espectador. Ou seja, o espectador não precisa esperar um tempo determinado para assistir um novo episódio, pode assistir um após o outro até o fim da temporada, se assim desejar.

A série é desenvolvida em duas linhas de enredo em que a principal utiliza a linguagem tradicional do cinema e a secundária utiliza a *metalinguagem*. Ou seja, na linguagem tradicional, o espectador percebe a história como testemunha ocular, como se estivesse presente à ação. Na narrativa *metalinguística*, tem seu lugar alterado para a segunda pessoa, com o narrador dirigindo-se diretamente a ele, e lhe fazendo confidências. Desta forma, o narrador dirige-se à câmera como se estivesse falando com o espectador, e não mais ignorando-o como se não soubesse que a narrativa estivesse sendo assistida.

House of Cards tornou-se interessante para este estudo, justamente, devido às várias interações do narrador *intradiegético*, direcionadas ao espectador. Frank Underwood frequentemente se dirige ao espectador através de linguagem oral e gestual. Isto tem a intenção de criar no espectador sensação de proximidade com a narrativa e cumplicidade com o narrador. A cumplicidade é o ponto chave da interação entre narrador e espectador nesta série, porque o narrador confessa somente ao espectador, seus desejos mais íntimos e seus sentimentos a respeito de outros personagens.

3.1 Metodologia

Optou-se por recortar deste cenário apenas as interações metaficcionais referentes ao narrador. Apesar de haver a incidência de outras formas de *metalinguagem*, na obra, como telejornais, bastidores de estúdios televisivos e fotográficos, preferiu-se por estudar essas interações do narrador em função de serem mais numerosas, dando maior poder de escolha na seleção do material a ser analisado e por situarem o espectador como cúmplice da narrativa.

Para dar conta da análise do objeto, após a análise exploratória do material empírico, quando se assistiu os 26 episódios disponíveis nas duas primeiras temporadas de *House of*

Cards, selecionou-se 5 episódios, e destes 9 cenas que mostram de forma mais evidente a forma que a *metaficção* se apresenta na série. Posteriormente desenvolveu-se um método executado em três momentos. O primeiro consiste no levantamento bibliográfico da teoria da literatura, no segundo momento relacionou-se a narrativa e a *metalinguagem* no audiovisual, o terceiro momento dá conta da análise qualitativa a ser desenvolvida, onde se observaram padrões de repetição *metaficcionais*, contidos na obra e se criou categorias que serão utilizadas na análise do objeto.

Para a seleção dos episódios a serem analisados, buscou-se identificar ocorrências em que se percebesse de forma evidente que a intenção do narrador era dirigir-se ao espectador. Desta forma, o narrador criaria no destinatário a sensação de cumplicidade, ou segundo Hutcheon (1984), exigindo de forma mais enfática a presença do espectador diante da obra e criando um mundo paralelo que somente narrador e espectador compartilham.

À luz dos conhecimentos e teorias estudadas, estipularam-se três variações que, após a análise exploratória, acreditou-se ser possível encontrar na série utilizada para este estudo. As categorias foram denominadas por sua função narrativa ou pela forma como aparecem: *categoria metaficcional diegética*, *categoria metaficcional confessional* e *categoria metaficcional gestual*.

Selecionou-se, então, situações de caráter *metaficcional*, extraídas de quatro episódios que foram considerados mais ricos em interações *metaficcionais*, utilizando-se amostras das duas primeiras temporadas da série, disponíveis no canal de vídeos *Netflix*.

3.2 Categoria *metaficcional diegética*

À categoria *metaficcional diegética* atribui-se todas as interações *diegéticas explícitas*, as quais o narrador utiliza para apresentar personagens, antecipar situações e explicar os acontecimentos ao espectador. Desta maneira, o narrador pode trazer ao conhecimento do espectador acontecimentos ocorridos no passado diegético, ou seja, em um momento anterior ao início da narrativa. Esta categoria também pode ser identificada quando o narrador prevê alguma situação que irá ocorrer mais adiante no desenvolvimento da história. Ou ainda explicar a importância de determinado personagem, fazendo o espectador dar mais atenção a ele. Portanto, todos os fatores que envolvem a *diegese* podem ser agrupados nesta categoria. Mas, apesar de ter uma função específica de apresentação, esta categoria não se apresenta, na

maioria das vezes de forma pura, podendo, na mesma amostra, encontrar-se características *confessionais* ou *gestuais*.

Evidentemente, percebe-se este tipo de ocorrência no primeiro episódio da série em decorrência de o narrador apresentar ao espectador o mundo em que vive. Frank faz um longo discurso sobre o presidente Garret Walker, seu vice, Jim Matthews e a chefe de gabinete do presidente, Linda Vasques, que terão lugares importantes no decorrer da narrativa.

Ilustração 1 – Apresentação da diegese

	Presidente eleito Garrett Walker. Eu gosto dele? Não. Acredito nele? Pouco importa. Qualquer político que consiga 70 milhões de votos adquiriu acesso a algo maior que ele próprio, até maior que eu, embora odeie admitir. Veja só o sorriso vencedor, os olhos confiáveis. Aliei-me a ele mais cedo e me fiz vital para ele. Após 22 anos no Congresso, sei identificar para que lado o vento sopra. Jim Matthews, o muito honorável vice-presidente, ex-governador da Pensilvânia, cumpriu seu dever conquistando os votos do seu estado – que Deus o abençoe – e, agora, vão fazê-lo se aposentar. Porém, ele parece feliz, não parece? Para alguns só importa o tamanho da cadeira. Linda Vasquez, chefe de gabinete do Walker. Eu a contratei. Ela é mulher, confere. É latina, confere. Porém, o mais importante de tudo: é tão dura quanto carne de segunda. Confere, confere, confere. Quando se trata da Casa Branca, você precisa ter não só as chaves na mão, mas também seu guardião. Quanto a mim, sou o humilde corregedor da Câmara. Mantenho as coisas andando num congresso cheio de mesquinha e lassidão. Minha função é desentupir os canos e fazer o lodo fluir, mas não terei de ser encanador por muito mais tempo. Cumpri minha pena. Apoiei o homem certo... assim, posso dizer: Bem-vindos à Washington!
--	---

Fonte: House of Cards, episódio 1

Nota-se na imagem que Frank dirige-se diretamente ao espectador. O olhar dele volta-se para a câmera e, consequentemente, para fora da diegese principal. Além disso, percebe-se que ele não está preocupado com as pessoas à sua volta, agindo além delas. Anda pelo salão ignorando-as e valorizando a conversa com o espectador. Sua fala pode ser interpretada como a apresentação do mundo que o espectador está prestes a entrar, e para manter este seu cúmplice informado, Frank relata o que aconteceu de relevante até aquele momento.

Ou seja, como se observou nas três categorias que este estudo aborda, nota-se um narrador explícito, característico do que Hutcheon (1984) chama de *metaficção diegética*

explícita. E que é colocado como Genette (1972) explicou, em outro nível narrativo que não está no nível dos personagens. Como o autor alerta, o narrador está em um nível diegético imediatamente superior à história que conta. Frank utiliza este nível narrativo superior para dirigir-se ao espectador e fazer comentários sobre a história que está sendo contada na *metadiege*se. No entanto, os comentários do narrador divergem da *metaficção explicativa* proposta por Genette (1972) em função de os personagens não partilharem com o espectador das informações dadas pelo narrador. O que acontece em *House of Cards*, como diz Iser (1999) é que os comentários da obra são novos *aspectos esquematizados* utilizados para criar *indeterminações*, as quais, devem ser preenchidas pelo espectador. E como visto em Andrade (1999), a construção da narrativa por parte do espectador na *metaficção* é exigida de forma mais contundente do que nas obras fictícias convencionais.

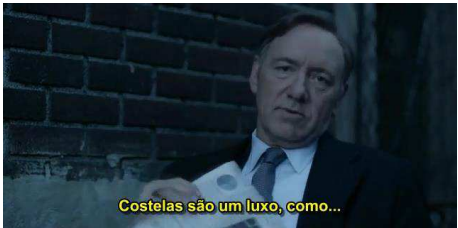
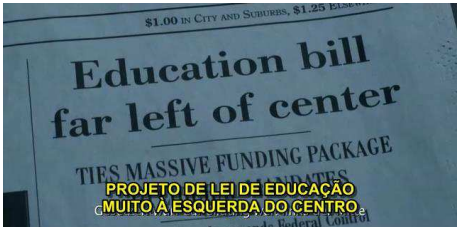
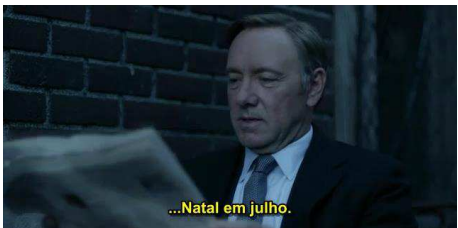
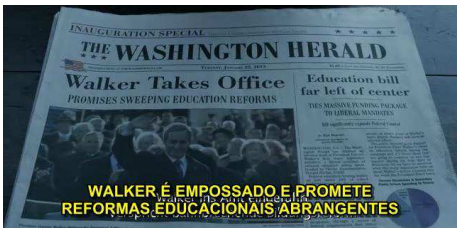
Em *House of Cards* é possível notar que a narrativa principal, é um nível diegético que está dentro do relato de Frank, que conduz o espectador através de comentários sobre a narrativa de um nível superior a ela, e intermediário entre a diegese e o espectador, por conta de o espectador partilhar de mais informações do que os personagens, caracterizando uma forma de *focalização espectral* (GAUDREAULT e JOST, 2009). O narrador mostra-se, desta forma mais próximo do destinatário da obra do que dos “companheiros” de diegese, o que reforça a sensação de cumplicidade com o espectador.

O espectador, através da fala que Frank direciona a ele, pode identificar determinadas informações relevantes da narrativa que se desenvolverá: Garret Walker é o presidente, ele fez 70 milhões de votos nas eleições; Jim Matthews é seu vice-presidente, ex-governador da Pensilvânia; Linda Vasques é a chefe de gabinete do presidente, Frank a contratou; Frank é o corregedor da câmara e se aliou a Walker no início da campanha eleitoral.

Estas informações dão ao espectador um panorama inicial da narrativa. Desta forma ele é capaz de reconhecer de imediato os personagens e sua importância na série. Sabe-se por estas informações que a história a se desenvolver será, por exemplo, sobre a temática política americana, e que estes personagens, poderão interagir com o narrador em momentos chave da narrativa. Mas a categoria *metaficcional diegética* pode também trazer ao espectador acontecimentos anteriores ao presente da diegese, justificando atitudes do narrador ou seu juízo sobre determinado personagem.

Ainda no primeiro episódio Frank fala de seus hábitos cotidianos, novamente, apresentando o ambiente ao espectador. No entanto, esta cena trata mais de sua rotina pessoal, de uma preferência sua pelo churrasco de costelas. É possível notar aqui um pouco da construção do personagem quando Frank fala um pouco de si mesmo.

Ilustração 2 – Conhecendo o personagem

     	Meu prazer secreto é uma boa costela, mesmo às 7h30 da manhã. Não há mais ninguém aqui. Freddy às vezes abre só pra mim. Em minha cidade natal, na Carolina do Sul, as pessoas não têm muito dinheiro. Costelas são um luxo, como... [Frank abre o jornal e lê a manchete: PROJETO DE LEI DE EDUCAÇÃO MUITO À ESQUERDA DO CENTRO – ASSOCIA GRANDE FINANCIAMENTO A MANDATOS LIBERAIS] ... Natal em julho. [Frank joga o jornal na mesa onde é possível se ler: WALKER É EMPOSSADO E PROMETE REFORMAS EDUCACIONAIS ABRANGENTES. A câmera retorna à Frank que olha diretamente para ela e sorri]
--	--

Fonte: House of Cards, episódio 1

Observa-se que o narrador dá informações importantes ao espectador. Como, por exemplo, sua frequente presença na churrascaria de Freddy, que muitas vezes abre o

estabelecimento só para que Frank faça uma refeição. Frank também fala um pouco das suas origens e de seu povo, o justificando seu “ritual” com um pouco de nostalgia. Mas ainda é preciso considerar que o discurso sobre as costelas se liga com as manchetes dos jornais. Elas se apresentam como um recurso *metalinguístico* (ANDRADE, 1999) para mostrar em outra linguagem, a escrita, os acontecimentos recentes que foram motivados por Frank. Assim como o “filme dentro do filme” trazido por Andrade (1999) ou como as bonecas tchecas que contem em seu interior uma boneca menor (BERNARDO, 2010), este tipo de incidência, caracteriza-se como uma *subnarração* (GAUDREAULT e JOST, 2009) subordinada a uma *narração* principal e situada em um *nível diegético* inferior a esta narração (GENETTE, 1972).

Nota-se nesta cena que Frank só olha para a câmera após alguns segundos, na segunda frase. Desta forma observa-se a *narrativa dupla* observada por Gaudreault e Jost (2009), a qual permite que áudio e vídeo trilhem caminhos independentes na narrativa de forma cooperativa. Ou seja, não sendo necessário que essas duas instâncias estejam ligadas simetricamente, desta forma, podendo uma completar a outra.

É possível perceber também, nesta cena, alguns conceitos trazidos por Bernardo (2010) a este estudo, como por exemplo, a ficção autorreferente e a duplicação interna da ficção. Desta maneira a ficção duplica-se através do jornal que é mostrado no vídeo, que contem uma narrativa que não é a mesma da encenada, mas que contribui para ela. Ao mesmo tempo o jornal funciona como um “lembrete” dos acontecimentos ocorridos em um passado breve da narrativa, e desta forma refere-se à própria narrativa dentro dela. E ao trazer os acontecimentos passados da diegese, consolida-se como categoria *metaficcional diegética*.

No episódio oito da série, Frank é homenageado com o nome de uma biblioteca na faculdade onde estudou trinta anos antes, *The Sentinel*, na Carolina do Sul. Na festa de inauguração da biblioteca, Frank ignora os convidados e dirige-se ao espectador para situá-lo na narrativa.

Ilustração 3 – Relembrando o passado

	The Sentinel – a faculdade militar mais importante da Carolina do Sul, lá me ensinaram a honra, o dever e o respeito. No trote dos calouros, tentaram enfraquecer meu espírito e no último ano quase me expulsaram, por que me candidatei ao Senado e me saí mal nos estudos. Porém, isso não os impediu de solicitar uma grande soma para sua nova biblioteca 30 anos mais tarde. Como esquecem rápido as péssimas notas diante de poder e riqueza.
--	---

Fonte: House of Cards, episódio 8

Percebe-se aqui parte da formação acadêmica de Frank, e que ele não foi um bom aluno enquanto estava em *The Sentinel*. Com ironia, o narrador relata que foi lá que aprendeu o que considera “honra”, “dever” e “respeito”. No entanto estes conceitos não são absolutamente observáveis em Frank, que os conduz conforme lhe convém. A conveniência também pode ser observada no que diz respeito à faculdade. Observa-se no discurso do narrador que se não tivesse se tornado uma pessoa poderosa e influente, não teria seu passado acadêmico ignorado nem teria sido levantado um prédio com seu nome no *campus* da faculdade. Mas também é perceptível que Frank teve que pagar as honras de ter o seu nome no prédio, e para isso utilizou-se de sua rede de contatos.

A categoria *metaficcional diegética* é observada em outros momentos da série sempre apresentando situações e personagens, ou justificando as ações com acontecimentos passados, ou ainda mostrando como as coisas funcionam no mundo desta ficção. Entretanto, como se observa nas amostras, esta categoria não se apresenta de forma pura. Têm em cada ocorrência, indicadores de juízos e opiniões do narrador, que não servem como uma visão sem filtros da situação, o que também mostra a atuação da categoria *metaficcional confessional*.

Assim observa-se que Frank ao apresentar o cenário e os personagens, também expõe sua ideologia e seus valores em relação a ele. Como na descrição literária, vista em Genette (2008), isto cria o ambiente psicológico da narrativa, de forma que o espectador é capaz de prever alguns eventos. Por exemplo, na **Ilustração 1**, quando Frank diz que não gosta do presidente, e que pouco importa se acredita nele, pode-se prever que ele não terá muitos escrúpulos em relação a este personagem. Desta maneira, é admissível que ele cria situações que deixarão o presidente constrangido ou desacreditado.

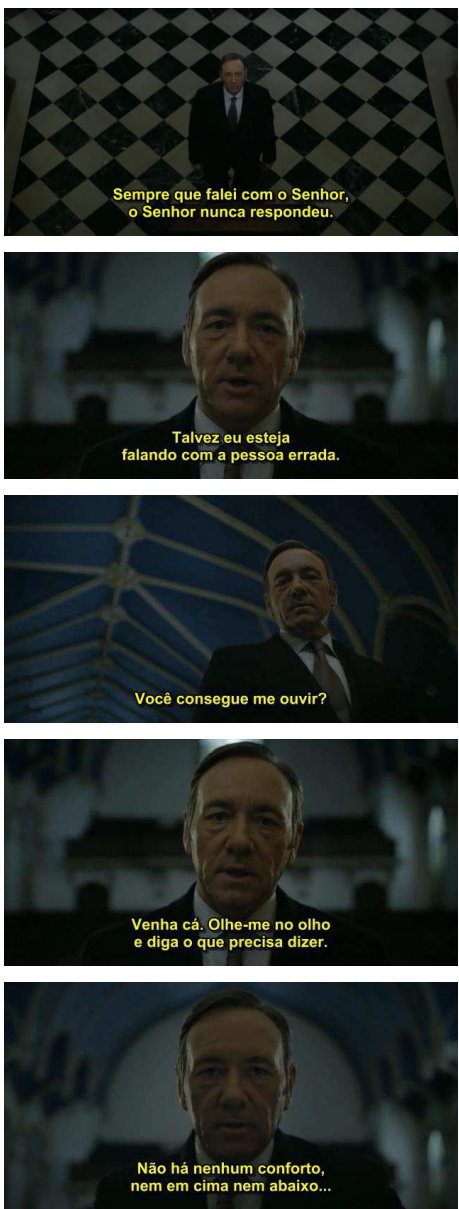
3.3 Categoria *metaficcional confessional*

A ocorrência *metaficcional* encontrada com maior frequência em *House of Cards*, inclusive em associação com a categoria *metaficcional diegética*, é a categoria *metaficcional confessional*. A esta categoria atribui-se as interações referentes a juízos que o narrador faz em relação a outros personagens, confissões a respeito de seus medos e valores, estratégias que está desenvolvendo e que não seriam bem vistas se contasse a alguém. Esta categoria agrupa as interações que dizem respeito à personalidade do narrador, sua ética ou falta dela, suas confissões a respeito de coisas bastante privadas de sua vida ficcional. Desta maneira, observa-se que a opinião do narrador a respeito dos personagens, se firma como comentários que criam *indeterminações* a serem preenchidas pelo espectador (ISER, 1999).

Percebe-se este tipo de ocorrência, por exemplo, no décimo terceiro episódio de *House of Cards*, quando Frank está prestes a se tornar vice-presidente dos Estados Unidos, mas ainda enfrenta uma guerra com o empresário Raymond Tusk, conselheiro do presidente. Para diminuir a influência de Tusk junto ao presidente, Frank recorre a SanCorp, uma importante empresa americana que tem como lobista um ex-assessor seu, Remy Danton.

Frank, neste episódio, está bastante inseguro a respeito da eficácia do seu plano para ser vice-presidente. De maneira que, as suas interações junto ao espectador, nesse episódio, dão conta principalmente de sua preocupação com esse assunto. As coisas não vão bem. Tusk, para neutralizar a SanCorp, começa a comprar uma quantidade importante das ações da empresa, trazendo para o seu lado o aliado de Frank, Remy. Frank então decide ir à igreja, e nesta cena, utiliza a *metaficção* de duas formas: comunicando-se com o espectador (HUTCHEON, 1984) e dessacralizando o ato da criação da narrativa (CHALHUB, 2005).

Ilustração 4 – Derrubando os deuses da criação

 Sempre que falei com o Senhor, o Senhor nunca respondeu. Talvez eu esteja falando com a pessoa errada. Você consegue me ouvir? Venha cá. Olhe-me no olho e diga o que precisa dizer. Não há nenhum conforto, nem em cima nem abaixo...	[Na igreja, olha para a câmera posicionada acima de sua cabeça] Sempre falei com o Senhor, o Senhor nunca respondeu. Considerando nosso desdém mútuo, não posso culpá-lo pelo silêncio. [olha para a câmera à sua frente] Talvez eu esteja falando com a pessoa errada. [Olha para a câmera posicionada próximo ao chão] Você consegue me ouvir? Você é capaz de linguagem ou só entende depravação? [ouve um barulho na igreja] Peter, é você? Pare de se esconder em meus pensamentos. Venha cá. Tenha, na morte, a coragem que nunca teve enquanto vivo. Venha cá. Olhe-me no olho e diga o que precisa dizer. [olha para a câmera e se ajoelha] Não há nenhum conforto, nem em cima nem abaixo... apenas nós... pequenos, solitários, lutando, brigando uns com os outros. Eu rezo para mim e por mim mesmo.
--	---

Fonte: House of Cards, episódio 13

Nota-se, nesta cena, a ambiguidade característica das obras *metaficcionais* (HUTCHEON, 1984), quando o narrador dirige-se a Deus e ao espectador: “Sempre falei com o Senhor, o Senhor nunca respondeu.” Isso denuncia a exigência do espectador ante a obra *metaficcional*, como o narcisismo observado por Hutcheon (1984). A obra não só reflete em si mesma ou fala de si mesma (BERNARDO, 2010), mas “exibe-se” ao espectador de forma escrachada, zombando da sutileza da ficção tradicional. Como foi dito por Chalhub (2005),

narrativas que se utilizam de *metalinguagens* indicam “a perda da *aura*” [grifos da autora] (p.42), de maneira que expõem o processo de criação da obra.

Deste modo, é como se o narrador na igreja voltasse-se para o espectador e dissesse que somente ele tem poder sobre a narrativa que conta. Mas evidentemente, como dito por Gaudreault e Jost (2009), o narrador *intradiegético* é um *subnarrador*, subordinado à figura do *grande imagista* que lhe concede voz e comanda suas ações.

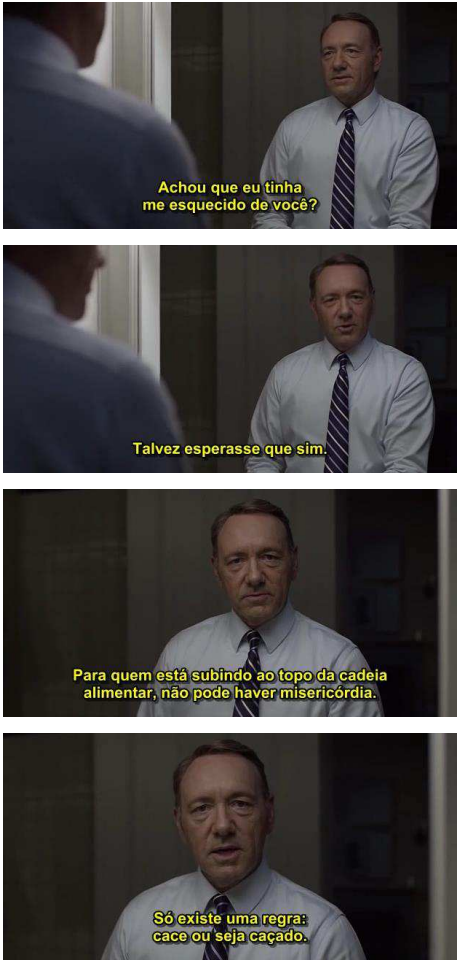
A cena também é uma crítica à relação narrador/espectador em *metaficções*, de forma que ao olhar para cima e dizer “Eu sempre falei com o Senhor, o Senhor nunca respondeu.” Frank solicita, como se fosse possível, uma contraparte do espectador. No segundo momento em que Frank olha para a câmera em sua frente e diz: “Talvez eu esteja falando com a pessoa errada”. É como se o narrador se colocasse no mesmo nível de poder do espectador, insinuando que ambos estão da mesma forma à deriva, nas mãos do destino da narrativa. No terceiro momento, em que Frank olha para a câmera próxima ao chão, em posição de superioridade em relação ao espectador, e pergunta: “Você consegue me ouvir? Você é capaz de linguagem ou só entende depravação?” é uma situação que pode ser interpretada como o narrador dizendo que o espectador só pode assistir o desenrolar e ouvi-lo, mas ele, que está dentro da diegese pode agir e falar.

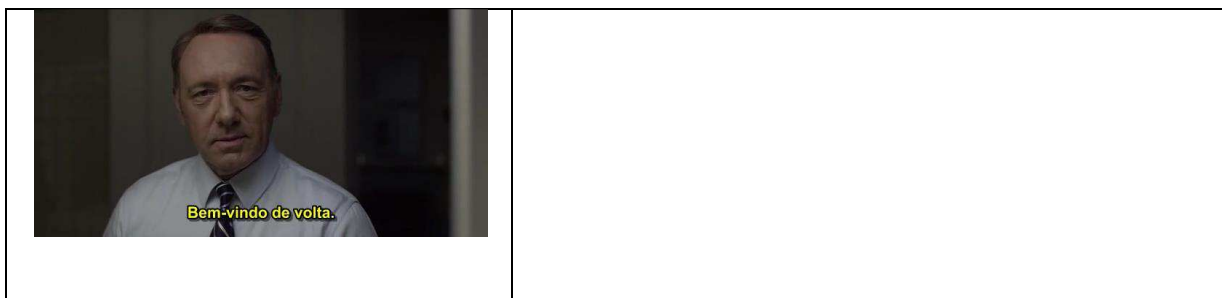
Ou seja, desta forma o espectador não só conhece os sentimentos do narrador em relação a ele, mas é situado onde realmente está, no mundo fora da narrativa, ao contrário da imersão imaginária observada por Eco (1994) na ficção tradicional. Desta maneira como dito por Bernardo (2010) a *metaficção* baseia-se no paradoxo de constituir um mundo ficcional e assumi-lo como ficção, e não como representação de uma realidade. Nesta cena, a princípio, o espectador não sabe em qual nível da ficção está. Apesar da relação pouco diferente a respeito da relação do espectador com a obra, ainda é válida a observação de Eco (1994), sobre o leitor que, muitas vezes, não tem intenção de entrar no mundo fictício. O espectador é surpreendido pelo narrador no enquadramento feito quando Frank diz achar que está falando com a pessoa errada. Neste momento a ficção principal se desfaz como representação de uma realidade possível (BERNARDO, 2010), e se mostra como ficção. Então a ficção secundária, ou seja, Frank dirigindo-se ao espectador firma-se com maior *verossimilhança* (GANCHO, 1998).

Outra característica das obras de *metaficção* observadas em *House of Cards* é a autoconsciência. Waugh (1984) observou que as obras que utilizam esse recurso estético não tentam se firmar como realistas, mas expõem-se ao espectador. Como em uma versão audiovisual de *Memórias Póstumas de Brás Cubas* (1995), Frank dirige-se ao espectador para ressaltar eventos da estrutura narrativa e relatar seus sentimentos em relação a eles.

A outra amostra selecionada que compõe a análise desta categoria faz parte do episódio quatorze da série, início da segunda temporada. Na ocasião, Frank havia sido empossado vice-presidente e não havia interagido nenhuma vez com o espectador. Em função disso, no final do episódio, o narrador utiliza sua fala para lembrar ao espectador que estão juntos nessa “viagem narrativa”. Frank também se justifica por ter matado Zoey Barnes, uma personagem até então importante na série. A justificativa de Frank para o assassinato pode ser interpretada como a perda do controle que ele tinha sobre ela. Desta forma, por ela ter acesso a demasiadas informações sobre o narrador, precisou ser silenciada para que não atrapalhasse seus planos.

Ilustração 5 – Autoconsciência

 Achou que eu tinha me esquecido de você? Talvez esperasse que sim. Para quem está subindo ao topo da cadeia alimentar, não pode haver misericórdia. Só existe uma regra: cace ou seja caçado.	Achou que eu tinha me esquecido de você? Talvez esperasse que sim. Não perca tempo lamentando a Srta. Barnes. Todo gatinho cresce até virar um gato. No começo parecem inofensivos, pequenos, quietos, tomando leite no pires. Mas quando suas garras ficam longas o bastante eles tiram sangue, às vezes da mão que os alimenta. Para quem está subindo ao topo da cadeia alimentar, não pode haver misericórdia. Só existe uma regra: cace ou seja caçado. Bem-vindo de volta.
--	---



Fonte: House of Cards, episódio 14

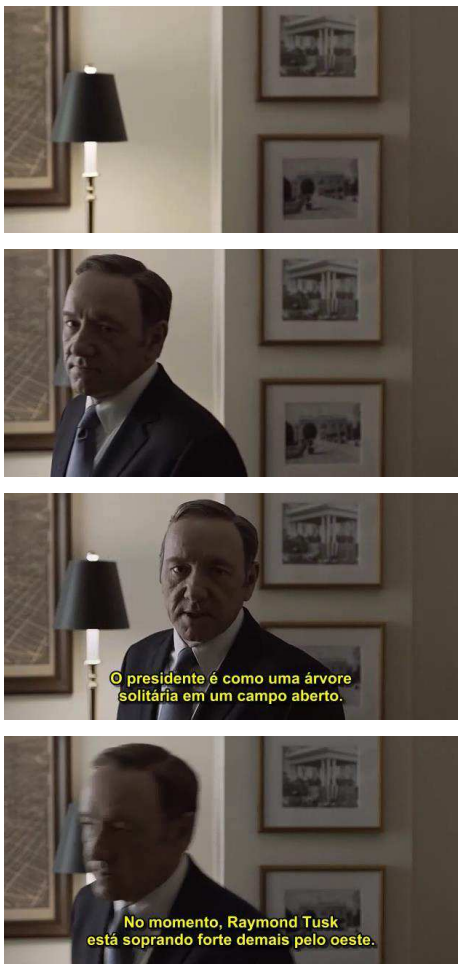
Neste episódio, ao contrário do primeiro, onde Frank dá boas vindas ao espectador no início, a saudação é feita no último momento. Assim como a *técnica de corte* utilizada nos *folhetins* (ISER, 1999), também observada por Esquenazi (2010) no audiovisual seriado, isto leva a tensão da cena para o próximo episódio. É como se a combinação dos fatores que compõem a fala de Frank dissessem ao espectador que tem muito mais narrativa por vir, e que ele está comprometido com ela tanto quanto o narrador. Inclusive no assassinato de Zoey, que possivelmente foi desaprovado pelo espectador.

Esta cena também é rica na escolha do movimento de câmera. Na primeira frase, Frank olha diretamente pra si no espelho e então diz: “Achou que eu tinha me esquecido de você?”. O narrador não olha pra câmera como nas interações anteriores, mas pela fala o espectador pode deduzir com quem o narrador está falando, ou seja, com ele, no outro lado da tela. Isso remete à polifonia do audiovisual (EISENSTEIN, 1970) e a narrativa dupla (GAUDREAULT e JOST, 2009), que dá a este tipo de narrativa a possibilidade, por exemplo, de áudio e vídeo divergirem sem prejuízo à *verossimilhança* (GANCHO, 1998). Depois desta primeira frase, Frank vira-se para a câmera, que vai se aproximando de seu rosto. Isto cria um movimento de intimidade, aproximando o narrador do espaço fora da narrativa, como se ele estivesse lentamente entrando no espaço seguro da sala do espectador (BROWNE, 2005). Balázs (2003) explica, como já visto, que a câmera pode, além de representar o olhar do narrador (BULHÕES, 2009), representar o olhar do espectador dentro da diegese fílmica, desta forma, justifica-se dizer que ao se aproximar de Frank, o espectador aproxima-se do narrador, através do olhar da câmera.

No décimo quinto episódio de *House of Cards*, Frank, já empossado como vice-presidente, continua a incomodar-se com a influência de Raymond Tusk sobre o presidente Walker. Frank descobre que Tusk está em Washington para visitar o presidente e resolve participar da reunião dos dois para saber o que eles falavam. O assunto era um crise com a

China. Frank e Tusk dão suas sugestões ao presidente, que fica mais inclinado a aceitar a proposta de Tusk.

Ilustração 6 – Definitivamente falando com o espectador

	[Frank passa pela frente da câmera, retorna e olha para ela e diz:] O presidente é como uma árvore solitária em um campo aberto. Ele se inclina para o lado que o vento soprar. No momento Raymond Tusk está soprando demais pelo oeste. [Em seguida vira-se e caminha para fora do enquadramento]
--	---

Fonte: House of Cards, episódio 15

Frank mostra ao espectador que ficou irritado com a atitude do presidente em dar mais ouvidos a Tusk do que a ele, que agora é vice-presidente. O sentimento de Frank é, também, expressado contra a convenção de apagar as marcas da enunciação (METZ, 1985), ou seja, a presença da câmera. Desta forma, mais que o rompimento da “quarta parede” (XAVIER, 2003), a narrativa se expõe como artefato (WAUGH, 1984), e assim mostra sua estrutura (ANDRADE, 1999) dando ao espectador a possibilidade de sentir-se como parte da equipe de produção.

Ao mostrar, de forma indireta a presença da câmera, Frank age como se abrisse uma janela para outro *nível diegético* (GENETTE, 1972), tentando criar no espectador a sensação de que, não interessa o que aconteça, o privilégio das informações é dele. Também é possível relacionar a presença da câmera aos três níveis de consciência propostos por Bernardo (2010) para que se entenda a *metaficção*. O primeiro nível, chamado de *suspensão da descrença*, caracteriza-se pelo espectador aceitar a ficção que está sendo posta *como se fosse realidade*. Este nível é observado em qualquer tipo de produto ficcional, não somente em obras *metaficcionais*. No cinema Bernardet (2001) chamou este nível de *impressão de realidade*, o que o autor comparava a um sonho. O segundo nível consiste no que Bernardo (2010) chama de *suspensão da suspensão da descrença*, e que trata do espectador despertar do sonho que o primeiro nível propõe e vê-lo, não mais como realidade possível, mas como uma obra ficcional. Este segundo momento é observado quando, por exemplo, se mostra o aparato utilizado para se fazer o filme, no caso a câmera. No terceiro momento, chamado pelo autor de *suspensão da crença*, o espectador entende que a obra da qual está diante, não se condicionará aos padrões impostos às obras tradicionais.

3.4 Categoria *metaficcional gestual*

A categoria *metaficcional gestual* consiste em interações em que o narrador não utiliza a fala para expressar um sentido, mas gestos e performances. Assim pode dirigir-se ao expectador através de olhares, gestos com a cabeça ou com as mãos. Este tipo de interação geralmente se dá quando o narrador já explicou o que aconteceria através da interação com as categorias anteriores. A categoria *metaficcional gestual* na maioria das vezes é antecedida por uma interação do tipo *metaficcional diegética*, por se tratar de uma confirmação de uma situação prevista, mas isso não impede que seja empregada após uma interação do tipo *metaficcional confessional*.

Este tipo de interação *metaficcional* é possível, segundo Balázs (2003), porque o cinema se estruturou sobre uma rede de gestos e expressões faciais universais. Esta bagagem gestual foi herdada pelos produtos audiovisuais posteriores ao cinema mudo. A vantagem deste tipo de interação é que ela não necessita do conhecimento da língua utilizada nos diálogos, ou de legendas para ser entendida. Segundo o autor, a expressão gestual está atrelada à identificação do espectador com a obra, ou com o personagem. Como já foi dito, se “olharmos para os rostos e os gestos de cada um de nós, e os entendermos, não estaremos apenas nos

entendendo, como também aprendendo a sentir as emoções de cada um.” (BALÁZS, 2003, p.82). Além disso, há de se considerar que através da linguagem audiovisual, existe uma organização de padrões, que a formam como linguagem (MAY, 1967).

Devido a estas características que reforçam a comunicação não verbal, é possível conceder à categoria *metaficcional gestual*, a maior importância no rompimento da quarta parede (XAVIER, 2003) nesta série. Por não utilizar-se de recursos sonoros, esta categoria, não seria possível sem o olhar do narrador diretamente para a câmera. E assim, sem o gesto do olhar, as demais categorias também haveriam de se reconfigurarem, já que o *paratexto* (ECO, 1994), ou seja, o que indica a mudança de *nível diegético* (GENETTE, 1972), é justamente, o olhar do narrador em direção à câmera.

Em *House of Cards* a utilização da expressão gestual, muitas vezes substitui diálogos que servem para reforçar ideias já expostas. Os diálogos verbais, nesses casos, além de desnecessários soariam como artificiais na narrativa. Os recursos gestuais e faciais mostram-se mais sutis e sofisticados que os verbais. Ao mesmo tempo, a utilização desse tipo de interação reforça a cumplicidade do narrador com o espectador, colocando essas duas entidades tão próximas que são capazes de se comunicarem apenas através de um olhar em determinadas situações. Novamente, reforça-se e altera-se a relação entre o narrador e o espectador. O primeiro exigindo maior participação do segundo (HUTCHEON, 1984).

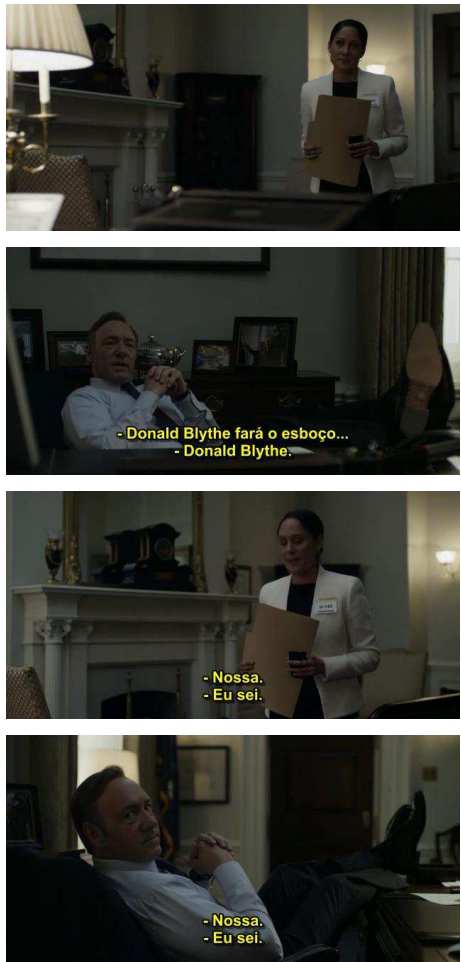
No primeiro episódio de *House of Cards* o presidente Walker decide em seu primeiro ato de governo adotar uma reforma geral da educação. Para isso, pede a Frank que coordene o projeto e obtenha os votos necessários para a aprovação junto aos congressistas. Frank sabe que, para que este projeto tenha uma boa aceitação junto ao público, precisará que um nome importante da área da educação assine em coautoria. E que este nome será o de Donald Blythe, o que é confirmado posteriormente pela chefe de gabinete Linda Vasquez.

A aposta no nome de Blythe é feita por Frank ao espectador momentos antes de Linda entrar na sala, através de uma interação *metaficcional confessional*. Nesta interação, Frank diz ao espectador que é muito raro uma chefe de gabinete presidencial visitar o congresso. O que para ele pode ser encarado como respeito ou desespero. Então Frank traz o espectador para um jogo, no qual está em posição de superioridade, por saber a resposta certa: “Suponho que ela dirá Donald Blythe para educação. Vejamos se estou correto.”

Vasquez, então, entra na sala e os dois começam a conversar. Frank finge surpresa quando ela revela que quem fará a redação do projeto da educação é Donald Blythe. Entretanto, para o espectador, Frank lança apenas um olhar, como se quisesse dizer que já havia avisado que Linda traria a ele a indicação do nome de Blythe feita pelo presidente.

É possível notar (**Ilustração 7**), que Frank desvia o olhar de Vasquez e olha diretamente para a câmera. Isso denota que o narrador não está mais no mesmo nível narrativo (GENETTE, 1972) dos demais personagens. Ao fazer a mudança de *nível diegético* apenas com um olhar, o narrador vai além, criando uma autorreflexão da narrativa (ALTER, 1978) e despertando no espectador questionamentos (WAUGH, 1984) a respeito das situações que se desenvolverão a partir disto. Apesar de breve, a expressão facial que o narrador dirige ao espectador relembra todo o diálogo feito anteriormente, e desta forma reforça a posição de cúmplice, do espectador.

Ilustração 7 – Gestual 1

	Frank olha pra câmera durante uma reunião com Linda Vasquez, reafirmando as informações que passou ao espectador sobre a reforma educacional.
--	--

Fonte: House of Cards, episódio 1

Percebe-se que a interação *metaficcional confessional* que antecede a interação *metaficcional gestual* tem importância fundamental para a compreensão do gesto utilizado. Ao mesmo tempo, há de se ter ciência de que este tipo de interação também é utilizada pelas pessoas no cotidiano. O que torna possível o reconhecimento do significado na obra de ficção. Novamente, é denotada a importância da descrição realista (GENETTE, 2008), refletindo a realidade na arte audiovisual. Nota-se que apesar de *metaficcional*, ou seja, utilizando-se de recursos que muitas vezes subvertem o estatuto da ficção tradicional, *House of Cards* não foge de alguns padrões fundamentais das obras de ficção (SCHOLLES, 1970). Estes padrões servem, por exemplo, para que o mundo real seja reconhecido dentro da narrativa, no caso da série, poderia ser a cidade de Washington, onde a narrativa se passa. Ou ainda, no caso da categoria *metaficcional gestual*, os gestos utilizados.

A narrativa deste episódio desenvolve-se em torno da reforma educacional, que terá seu ápice no discurso do presidente Walker, quando é anunciado que o projeto de reforma estará no congresso para votação nos primeiros cem dias de seu governo. Este prazo foi estipulado pelo presidente e assumido por Frank. Entretanto, Frank não pretende usar o projeto de Blythe, ele quer fazer com que Blythe renuncie a este trabalho para poder reescrever o projeto e receber todo o mérito sozinho. Para isso Frank recusa o projeto que Blythe lhe apresenta e pede que refaça, sendo mais suave nas suas reivindicações. Depois disso, Frank utiliza uma interação *metaficcional confessional*, para revelar ao espectador um pouco de seu plano, dizendo ao espectador que Donald Blythe e o novo esboço que ele irá apresentar são irrelevantes, e que pretende escrever sozinho o projeto que irá à votação.

A interação *metaficcional gestual* que retoma estas informações ao espectador se dá durante o discurso de posse do presidente Walker, quando o presidente anuncia o pacote de reformas para o início de seu governo.

Ilustração 8 – Gestual 2

	Frank olha para a câmera durante o discurso de posse do presidente Garrett Walker, quando é anunciada a reforma educacional que será promovida nos primeiros cem dias de seu governo. Entretanto, o narrador já revelou ao espectador parte de seu plano para atrair a atenção do presidente para si.
--	--

Fonte: House of Cards, episódio 1

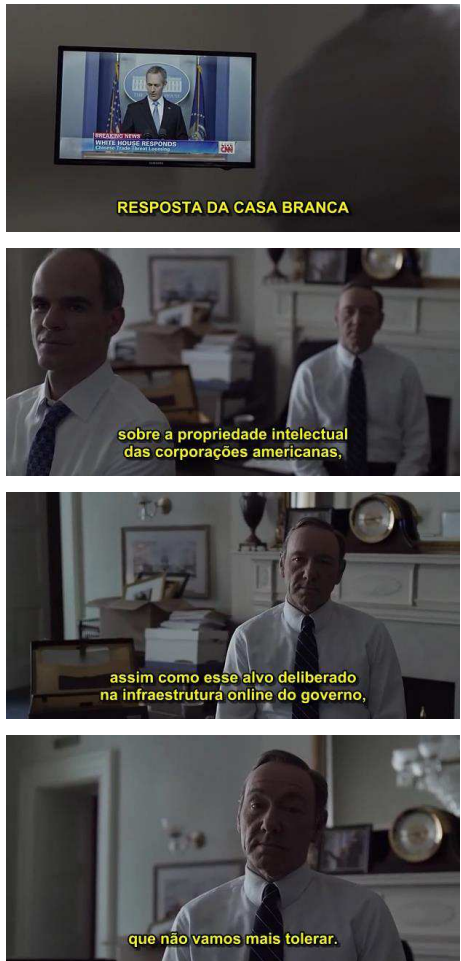
Novamente percebe-se que Frank interage com o espectador através do olhar, reforçando informações que já entregou. O narrador tem, desta forma, a intenção de provocar no espectador a impressão de que a narrativa está diante de si, e ilusoriamente, fazê-lo sentir que pode participar. A narrativa, por sua vez, requisita esta participação do espectador através do olhar de Frank em direção a ele. Ao olhar para a câmera, e ilusoriamente ao espectador, Frank cria uma espécie de *paratexto* (ECO, 1994), indicando que não está mais no nível diegético inferior, ou seja, no nível da *metadiegesis* (GENETTE, 1972).

No décimo quinto episódio de *House of Cards*, Frank utiliza-se de uma interação *metaficcional gestual* para mostrar ao espectador que sua influência sobre o presidente está aumentando. A amostra dá sequência à interação *metaficcional confessional* (**Ilustração 6**) analisada na categoria anterior.

Frank após perceber que o presidente estava inclinado a aceitar a sugestão de Tusk, para manter o diálogo com a China a respeito da violação de propriedade intelectual dos produtos de empresas americanas pelos chineses. O objetivo de Tusk é não fragilizar os laços comerciais com este país, já que ele tinha negócios importantes na Ásia. Frank, no entanto

recorre a sua aliada, Catherine Durant, secretária de estado para q ela faça o contrário e dê a entender à China, que os Estados Unidos não serão tolerantes com a situação. Isto força o presidente a posicionar-se a favor de uma possível guerra com o país asiático e anunciar isto em um pronunciamento.

Ilustração 9 – Gestual 3

	[Frank faz um gesto com as sobrancelhas para a câmera vendo o pronunciamento o presidente sobre a resposta que deveria dar aos chineses. Frank percebeu que o presidente preferiu seguir o conselho que ele lhe induziu ao contrário da recomendação de Tusk.]
--	---

Fonte: House of Cards, episódio 15

Frank mostra ao espectador nesta interação que sua influência sobre o presidente está aumentando. Também mostra que conhece os meios necessários para que seus planos corram como ele deseja. Isto reforça a relação com o espectador que pode sentir-se acompanhado pelo condutor, não só da narrativa, mas do destino dos personagens dentro da diegese. Como Frank se autodenominou no início desta análise (**Ilustração 1**), ele se firma como a entidade que mantém as coisas andando, não mais no Congresso, mas agora na presidência.

Ao mesmo tempo, a interação *metalinguística gestual* consolida-se como uma das mais fortes evidências da *metaficção* em *House of Cards*, em decorrência de se referir a um comentário feito pelo narrador, sobre a diegese que ele constitui. Criando assim o efeito de *mise en abyme*, o qual, a perspectiva *metaficcional* avança em direção ao interior da obra duplicando-se.

3.5 Observações gerais

Ao analisar cada categoria desenvolvida buscou-se diferenciar uma da outra de forma mais evidente. Entretanto é importante perceber que existem diversas características que foram observadas e que compõe de forma básica o que se desenvolveu neste estudo.

Inicialmente, percebeu-se que os padrões de interação com o espectador se repetiam por olhares do narrador em direção à câmera ou por falas que colocavam o espectador em posição de destinatário da comunicação. Desta forma, utilizou-se o conceito de *paratexto* (ECO, 1994), que opera como uma forma de indicador, com o objetivo de chamar a atenção do espectador para a mensagem que lhe será entregue.

Estas interações caracterizam-se como metaficcionais por transgredirem as convenções tradicionais da ficção realista, que tendem a conceber a arte como uma representação da realidade. Ao quebrar a quarta parede (XAVIER, 2003), por meio destas interações, o narrador assume ao espectador que esta narrativa não tem o objetivo de ser uma representação da realidade, mas sim pura ficção.

As interações do narrador com o espectador também denotam uma mudança no nível narrativo da obra. Pois, como visto em Genette (1972), estes *níveis narrativos* estão atrelados à *instância narrativa*. Ou seja, de onde o narrador está falando. Em *House of Cards* observa-se a mudança de instância quando há também a mudança de posição do espectador. Desta maneira, a *narração do grande imagista* cede espaço para a *subnarração do narrador intradieético* (GAUDREAULT e JOST, 2009). Neste momento, o narrador da série está em uma *instância narrativa* intermediária entre a diegese e o mundo real. De forma que não é observado pelos demais personagens, e se dirige ao espectador ideal (BROWNE, 2005).

Observou-se conforme Balázs (2009), a câmera é utilizada no audiovisual, também, como o olho do *espectador*. Como já foi dito, o olhar projetado para fora da diegese invade a segurança do mundo do espectador. Percebeu-se que este tipo de característica, constitui uma

interação *metaficcional*, pois, segundo Hutcheon (1984), o papel do espectador se altera de testemunha (terceira pessoa) para cúmplice do narrador (segunda pessoa).

Outro fato observado em *House of Cards*, é que, quando é utilizado o recurso da *metaficção*, mesmo na presença de outros personagens, o narrador expõe suas ideias apenas ao espectador. Desta forma, cria-se um microcosmo que somente narrador e espectador partilham. Este “espaço reservado” narrativo contribui para o aumento da sensação de cumplicidade entre as duas entidades, de forma que o espectador tem a impressão de estar em um local privilegiado em relação à diegese. Esta característica remete ao conceito de *focalização espectral* (GAUDREAULT e JOST, 2009), por privilegiar a posição de quem está assistindo à narrativa, dando ao espectador informações que nenhuma entidade *intradiegética* possui.

A relação *metalinguística* observada em *House of Cards* é em sua maioria o que Andrade (1999) chama de *metalinguagem na estrutura narrativa*, e que Hutcheon (1999) e Bernardo (2010) trataram por *metaficção*. Ou seja, trata-se de uma duplicação por dentro da diegese, criando um novo mundo fictício a partir da ficção original. Desta forma, alia-se o conceito de níveis narrativos de Genette (1972), que uma narrativa pode conter narrativas dentro de sua estrutura de forma sucessiva, e que o narrador sempre narra de fora da história que está sendo contada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa se desenvolveu a partir de observações exploratórias originadas de uma inquietação nascida ao assistir o primeiro episódio de *House of Cards*. As interações metaficcionais do narrador, que levantaram as primeiras dúvidas a respeito de que tipo de obra essa série se tratava, foram aos poucos respondidas com a imersão na teoria.

Percebeu-se, depois de longas sessões de apreciação e análise desta série, que Frank Underwood não é a melhor pessoa pra se ter como inimigo. Ao mesmo tempo, ele oferece ao espectador o lugar a seu lado para viajar através da narrativa que conduzirá entre a história e suas confissões. Desta forma, faz o espectador entrar na diegese e participar de forma ativa de assassinatos e falcatruas que comete.

No primeiro capítulo, desta pesquisa, buscou-se na teoria da literatura a conceituação sobre os *níveis diegéticos* e a *metaficção*. Optou-se por este caminho por se acreditar que narrativamente, o audiovisual é herdeiro da literatura. Posteriormente, no capítulo dois, procurou-se estabelecer estes conceitos a partir de teorias do audiovisual. Neste capítulo, mostrou-se que o cinema e o audiovisual tentam firmar-se como uma representação possível da realidade. Entretanto, percebeu-se que através do uso da *metaficção*, ou seja, um simples olhar do personagem em direção à câmera, esta representação de realidade se desfaz. Neste momento, parede imaginária que separa ficção de realidade se rompe e o espectador acorda de seu sonho cinematográfico.

No terceiro capítulo, usou-se observar como os *níveis diegéticos* (GENETTE, 1972) e a *metaficção* atuam em *House of Cards*. E desta maneira, como o narrador *intradiegético*, Frank Underwood, relaciona-se com as entidades narrativas, em especial com o espectador da obra e se esta relação reforça a cumplicidade destas duas entidades.

O que emergiu desta pesquisa, após o caminho percorrido, foi que a *metaficção* (HUTCHEON, 1984) aliada aos *níveis narrativos* (GENETTE, 1972) cria de forma mais contundente a sensação de cumplicidade e envolvimento do espectador com a obra audiovisual. A criação de um microcosmo entre narrador e espectador, que ocorre pela mudança de nível narrativo, proporciona ao narrador que faça confissões e comentários ao espectador sem comprometer-se com os demais personagens da ficção. Isto gera um sentimento de participação no espectador, que tem a impressão de estar imerso na obra de ficção em posição privilegiada.

Esta pesquisa mostrou que a *metaficção* pode emergir como diferencial nas obras audiovisuais, podendo tirar o espectador do papel de construtor passivo da narrativa e podendo causar a sensação de participação. Ao mesmo tempo, proporcionou a reflexão sobre o narrador *metaficcional*, que, no audiovisual, em especial no seriado, apresenta-se íntimo do espectador. Criando assim, além da relação de identificação, tradicionalmente observada no cinema, uma relação de maior cumplicidade. Além disso, observou-se que a quebra da quarta parede pode ser entendida como uma marca das produções que buscam utilizar estratégias que convoquem o espectador a interagir.

Acredita-se que, por meio dessa pesquisa, possam ser desenvolvidos novos tipos de narrativas audiovisuais que constituam novas formas de apresentação a partir da narração. Estas narrativas podem levar em consideração, não apenas a relação entre as entidades *intradiegéticas*, mas também, a relação entre as entidades *intradiegéticas* e o espectador que usufrui da obra audiovisual.

Do mesmo modo, a presente pesquisa, pretende auxiliar pesquisas futuras em narrativas ficcionais e metaficcionais, ao menos como um ponto de partida na elaboração de um caminho a ser trilhado ou de um método a ser desenvolvido. Desta maneira, também pretenda auxiliar como uma mudança de paradigma ao pensar-se em produções audiovisuais que não seguem os cânones tradicionais. Assim as futuras pesquisas com ênfase no audiovisual podem contemplar uma área pouco desbravada deste tipo de narrativa, a narrativa fictícia que não pretende firmar-se como realidade possível, mas que se orgulha de sua ficcionalidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDRADE, Ana Lúcia. *O filme dentro do filme: a metalinguagem no cinema*. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 1999. 196 p.(Coleção humanitas)
- ANGELI, José; CERVANTES SAAVEDRA, Miguel de. *Dom Quixote: o cavaleiro da triste figura*. 21. ed São Paulo: Scipione, 2004.
- ARISTÓTELES. *Arte Poética*. In.:ARISTÓTELES; HORÁCIO; LONGINO. *A poética clássica*. 7. ed. São Paulo: Cultrix, 1997.
- ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 1. ed. São Paulo: Globo, 2008.
- _____. *Memórias póstumas de Brás Cubas*. 20. ed. São Paulo: Ática, 1995.
- AUMONT, J. et al. *A estética do filme*. 7. Ed. Campinas: Papirus, 2009.
- BALÁZS, Béla. *O homem invisível*. In.: XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema: antologia*. 3. ed., rev. e aum. Rio de Janeiro: Graal, 2003.
- _____. *Nós estamos no filme*. In.: XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema: antologia*. 3. ed., rev. e aum. Rio de Janeiro: Graal, 2003.
- BALEIRO, Zeca. *Por onde andaré Stephen Fry?*. São Paulo: Universal Music, 1997.
- BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- BERNARDO, Gustavo. *O livro da metaficção*. Rio de Janeiro: Tinta Negra, 2010.
- BERNARDET, Jean-Claude. *O que é cinema*. São Paulo: Brasiliense, 2001.
- BETTON, Gérard. *A estética do cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- BROWNE, Nick. *O espectador-no-texto: a retórica de No tempo das diligências*. In.: RAMOS, Fernão (Org.). *Teoria contemporânea do cinema*. São Paulo: SENAC-SP, 2005. Volume II
- BULHÕES, Marcelo. *A questão do narrador na ficção midiática*. In.: ALCEU: revista de comunicação, cultura e política. Rio de Janeiro: PUC - RJ. v. 9 - n.18 - p. 48 a 55 - jan./jun. 2009.
- CAMPOS, Haroldo. *Metalinguagem*. Petrópolis: Vozes, 1970.
- CHALHUB, Samira. *A metalinguagem*. 4. ed. São Paulo: Ática, 2005.
- DEFOE, Daniel. *Robinson Crusoé*. São Paulo: Martin Claret, 1999.
- DUCROT, Oswald; TODOROV, Tzvetan. *Dicionário enciclopédico das ciências da linguagem*. 2. ed., rev. e ampl. São Paulo: Perspectiva, 1988.

DURAND, Gilbert. *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Paris: Dunod, 1992.

ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

EINSENSTEIN, Sergei M. *Le film: sa form/son sens*. Paris : Bourgois, 1976.

ESCH, C. E. DEL BIANCO, N. *Quem destroi o mundo é o cenário acústico do rádio*. In.: MEDITSCH, Eduardo (Org.). *Rádio e panico: a guerra dos mundos 60 anos depois*. Florianópolis: Insular, 1998.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. *As séries televisivas*. Lisboa : Texto & Grafia, 2010.

FAGNER, Raimundo. *Traduzir-te*. Rio de Janeiro: CBS, 1981.

FARIA, Zênia de. *A metaficção revisitada: uma introdução*. In: SIGNÓTICA. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2012.

FISH, Stanley. *Is there a text in this class?* Cambridge: Harvard University Press, 1980.

FREITAS, Cristiane. *Imagens cinematográficas: o prazer do encontro*. In.: LOGOS. Rio de Janeiro: UERJ, 2002.

GANCHO, Cândida Vilares. *Como analisar narrativas*. 5. ed. São Paulo: Ática, 1998.

GENETTE, Gérard. *Figuras III*. Barcelona: Lumen, 1972.

_____. *Fronteiras da Narrativa*. In.: Barthes, Roland. *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis: Vozes, 2008.

GAUDREAU, André. JOST, François. *A narrativa cinematográfica*. Brasília: Universidade de Brasília, 2009.

HUTCHEON, Linda. *Narcissistic narrative the metafictional paradox*. Waterloo: Wilfrid Laurier University Press, 1984

ISER, Wolfgang. *A indeterminação e a resposta do leitor na prosa de ficção*. Cadernos do Centro de Pesquisas Literárias da PUCRS Série Traduções: Tradução de Maria Aparecida Pereira. Porto Alegre, v.3, n. 2, mar. 1999.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e comunicação*. 16. ed. São Paulo: Cultrix, 1999.

LAJOLO, Marisa. *O que é literatura*. 11. ed. São Paulo: Brasiliense, 1999.

MALLARMÉ, Stéphane. *Poemas*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

MARCUSCHI, Luiz A. *Linguística de texto: o que é e como se faz*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

- MAY, Renato. *A aventura do cinema*. Rio de Janeiro: Ed. Civilização Brasileira, 1967.
- MERTEN, Luiz Carlos. *Cinema: entre a realidade e o artifício: diretores, escolas, tendências*. 2. ed. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2007.
- METZ, Christian. *História-discurso*. In.: GEADA, Eduardo (Org.). *Estéticas do Cinema*. Lisboa: Dom Quixote, 1985.
- MOISÉS, Massaud. *Dicionário de termos literários*. 7. ed. São Paulo: Cultrix, 1995.
- MURARO, Cauê. Kevin Spacey defende series e fala de corrupção em House of Cards. *G1*. Disponível em: <http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2013/07/kevin-spacey-defende-series-e-fala-de-corrupcao-em-house-cards.html>. Publicado em: 11/07/2013. Acessado em: 02/02/2015.
- NOGUEIRA, Paulo. Uma sugestão de leitura? House of Cards, o livro. *Diário do centro do mundo*. Disponível em: <http://www.diariodocentrodomundo.com.br/uma-sugestao-de-leitura-leia-house-of-cards-o-livro/>. Publicado em: 19/07/2014. Acessado em: 02/02/2015.
- PLATÃO, *A república*. 3. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1983.
- POE, Edgar Allan. *A filosofia da composição*. In.: POE, Edgar Allan. *Poemas e ensaios*. Porto Alegre: Globo, 1985.
- PRINCE, Gerald. *Dictionary of narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2003.
- REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. *Dicionário de teoria da narrativa*. São Paulo: Ática, 1988.
- REUTER, Yves. *A análise da narrativa*. 3. ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2011.
- RICOEUR, Paul. *Tempo e narrativa*. Campinas: Papirus, 1994-1997. 327 p.
- RODRIGUES, Chris. *O cinema e a produção*. 3. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.
- SCHOLLES, Robert. *Metafiction*. In.: Iowa Review Vol. 1 No. 4, 1970.
- SEARLE, John R. *Expressão e significado: estudos da teoria dos atos da fala*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- TODOROV, Tzvetan. *Les catégories du récit littéraire*. *Communications*, Paris, Seuil, n.8, 1966.
- UNIVERSIDADE DE SANTA CRUZ DO SUL.; AGNES, Clarice; HELFER, Inácio. *Normas para apresentação de trabalhos acadêmicos*. 9. ed. atual. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2013.
- WALTY, Ivete Lara Camargos. *O que é ficção*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- WAUGH, Patricia. *Metafiction: the theory and practice of self-conscious fiction*. London: Routledge, c1984.

WELLES, Orson. *Cidadão Kane* = *Citizen Kane*. São Paulo: Warner Bros, 2005.

WILDER, Billy; BRACKETT, Charles. *Crepúsculo dos deuses* = *Sunset Boulevard*. [S.l.]: Paramount Pictures, 2003.

XAVIER, Ismail. *O olhar e a cena: Melodrama, Hollywood, Cinema Novo, Nelson Rodrigues*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.