

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**CLARISSA MONTALVÃO VALLE DA SILVA**

**HOUSE M.D.:  
UM ESTUDO DE CASO DA ESTRUTURA NARRATIVA SERIAL COMPLEXA**

**Rio de Janeiro**

**2011**



Clarissa Montalvão Valle da Silva

**HOUSE M.D.:** um estudo de caso da estrutura narrativa serial complexa

Monografia submetida à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social, habilitação em Radialismo

Orientador: Prof. Dr. Maurício Lisovsky.

Rio de Janeiro

2011

Clarissa Montalvão Valle da Silva

**HOUSE M.D.:** um estudo de caso da estrutura narrativa serial complexa

Monografia submetida à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social, habilitação em Radialismo.

Rio de Janeiro, 14 de dezembro de 2011

---

Prof. Dr. Maurício Lissovsky, ECO/UFRJ

---

Prof. Dr. Ivan Capeller, ECO/UFRJ

---

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Ieda Tucherman, ECO/UFRJ

---

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Fátima Sobral Fernandes, ECO/UFRJ

## AGRADECIMENTOS

Quero agradecer a todos que me deram força, apoio, palavras de confiança e incentivo, o que me ajudou muito a fazer esta monografia. Se não fosse por vocês, eu provavelmente teria sentado e deixado o tempo passar.

Agradeço aos meus pais, Patricia e Marcos, e à minha irmã, Isabela, que sempre acreditaram em mim. Desculpem a angustia que fiz vocês passarem me vendo nervosa e na correria. À Tati, que mais do que uma tia, foi uma contente ajudante de revisão de texto e me deu muito apoio. Às minhas avós Elze e Maria José e aos meus avôs José e Clébio, pela torcida e por terem aceitado as ausências, para que esta monografia fosse desenvolvida. Aos meus primos Sam e Tommy, pela paciência e compreensão. À minha cadelinha Hanna, pela companhia e carinho.

Às minhas amigas Clara e Fernanda, pela força, sermões e a cobrança, às vezes praticamente diária. E também às minhas amigas Camilla e Juliana, pois sempre que falavam “você vai conseguir” me davam muita força para continuar escrevendo.

Não poderia deixar de agradecer ao meu amigo Renato, que consegue perceber instantaneamente quando eu não estou bem e que, nesse período tão estressante para mim, fez todo o possível para me alegrar e me fazer seguir adiante. Agradeço também ao Ted, meu chefe muito compreensivo, que me ajudou, sempre que possível, a ajeitar meu horário de trabalho para ter tempo de escrever. Mostrou-se um verdadeiro amigo, preocupado e na torcida para que tudo desse certo.

E por fim, não poderia deixar de agradecer ao meu orientador, Prof. Dr. Maurício Lissovsky, e à Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Fátima Sobral Fernandes, que me apoiaram e me ajudaram muito na realização deste trabalho.

## RESUMO

SILVA, Clarissa Montalvão Valle da. **House M.D.:** um estudo de caso da estrutura narrativa serial complexa. Monografia (Graduação em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio De Janeiro. Rio de Janeiro, 2011.

Neste trabalho, explica-se o que são as narrativas seriais ficcionais televisivas utilizadas pelos programas norte-americanos, apresentando sua evolução e características. Dentre as narrativas seriais foca-se, principalmente, a complexa por ser o tipo mais recente e rico estruturalmente. Em seguida, apresenta-se o estudo de caso da estrutura narrativa serial ficcional televisiva do programa norte-americano *House M.D.* (2004-presente), um seriado médico que é grande sucesso em muitos países, inclusive no Brasil. O seriado chama atenção por muitos motivos, mas principalmente devido à personalidade rabugenta e meio anti-social de seu personagem principal, aos casos médicos em que é necessário investigar doenças raras e/ou de difícil diagnóstico e à mistura dos gêneros médico e policial. No estudo de caso, analisa-se o seriado da primeira a sétima temporada de uma forma geral por meio de exemplos e, por fim, realiza-se uma análise comparativa da estrutura de um episódio da primeira temporada com um da sétima de modo a confirmar se a narrativa seriada ficcional televisiva é capaz de tornar-se mais complexa não apenas de um seriado mais antigo para um mais recente, mas também, dentro de um mesmo seriado, ao longo de suas temporadas.

PROGRAMAS DE TV, ESTRUTURA NARRATIVA, HOUSE M.D. – MONOGRAFIA.

## ABSTRACT

SILVA, Clarissa Montalvão Valle da. **House M.D.:** um estudo de caso da estrutura narrativa serial complexa. Monografia (Graduação em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio De Janeiro. Rio de Janeiro, 2011.

In this study is explained what are the fictional serial narratives used in the USA's television programs, with its evolution and characteristics. Among the serial narrative focuses primarily on the complex which is the most recent and structurally rich. Then, it presents the case study of serial narrative structure of the American fictional television program House MD (2004-present), which is a very successful medical TV series in many countries, including Brazil. The show draws attention for many reasons, but mainly due to the cranky personality and the anti-social way of its main character, the medical cases in which it is necessary to investigate rare diseases and/or difficult to diagnose and its mix of medical and detective genres. In the case study it's presented all the seasons between the first and the seventh in a general way by using examples, and finally, performs a comparative analysis of the structure of an episode from the first season with an episode from the seventh in order to confirm if the complex fictional narrative structure may become more complex not just from an older series to a newer, but also within the same show, along it seasons.

TV PROGRAMS, NARRATIVE STRUCTURE, HOUSE M.D. – MONOGRAPH.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	9
1.1	CONTEXTO.....	9
1.2	OBJETIVO .....	9
1.3	JUSTIFICATIVA DA RELEVÂNCIA .....	10
1.4	METODOLOGIA DE PESQUISA .....	10
1.5	ORGANIZAÇÃO DO ESTUDO .....	11
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO: NARRATIVA FICCIONAL SERIADA</b> .....	13
2.1	CONTEXTO HISTÓRICO .....	13
2.2	NARRATIVA SERIAL TELEVISIVA SIMPLES .....	18
2.3	NARRATIVA SERIAL TELEVISIVA COMPLEXA .....	22
<b>3</b>	<b>HOUSE M.D.</b> .....	33
3.1	SINOPSE DO SERIADO .....	33
3.2	A ESTRUTURA DO SERIADO .....	35
3.3	ANÁLISE COMPARATIVA .....	48
<b>4</b>	<b>CONCLUSÃO</b> .....	53
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	52



# 1 INTRODUÇÃO

Não é novidade nenhuma dizer que os seriados norte-americanos são hoje ilhas bem conservadas de originalidade e qualidade técnica em suas produções. Basta olhar a TV e as salas de cinema e perceber que as inovações de formato, de temáticas, de linguagens têm vindos quase todas das produções para a telinha. (CHRISTOFOLETTI, 2009)

## 1.1 CONTEXTO

No século XX, os produtos da cultura de massa foram muito criticados devido ao seu conteúdo, tido como puramente lúdico, porém capaz de prender seu espectador em uma cadeia de submissão intelectual e cultural. Em contra partida, atualmente há um novo ponto de vista neste assunto devido aos avanços tecnológicos, que permitiram às mídias de comunicação de massa elaborar cada vez mais suas ferramentas, passando assim a estimular a atividade cerebral (RÉGIS, 2008).

Uma destas ferramentas é a narrativa ficcional seriada norte-americana, que desde o seu surgimento, tem estabelecido uma base crescente de fãs que não se limita a geografia do país. No final da década de 90, cresceu o número de assinantes de televisão a cabo no Brasil, abrindo as portas para programação de produção estrangeira, principalmente a norte-americana (SANTOS, 2010). Foi assim que os seriados norte-americanos se inseriram na vida dos brasileiros e é importante destacar que desde então muitos dos seriados são também veiculados em canais de televisão aberta. Em meio aos seriados de grande sucesso, no ano de 2004 entra em cena *House M.D.* (2004-presente), o programa selecionado para o estudo de caso deste trabalho.

## 1.2 OBJETIVO

Analisar a narrativa do seriado norte-americano *House M.D.* (2004-presente) de modo a identificar os elementos de narrativa ficcional seriada televisiva complexa presentes no seriado de modo geral, da primeira a sétima temporada.

Neste estudo, também verificasse se a narrativa seriada ficcional televisiva é capaz de torna-se mais complexa não apenas de um seriado mais antigo para um mais recente, mas também, dentro de um mesmo seriado, como *House M.D.*(2004-presente), ganhando complexidade de uma temporada para outra.

### 1.3 JUSTIFICATIVA DA RELEVÂNCIA

No âmbito acadêmico, Santos (2010) afirma existirem poucas referências teóricas sobre seriados norte-americanos. Há de fato pouco material em português que trate especificamente da narrativa seriada produzida para a televisão. A literatura se torna mais restritiva no que diz respeito especificamente ao material norte-americano. Quando a narrativa seriada é abordada, geralmente se apresenta em passagens curtas e que, na maioria dos casos, desenvolvem o tema de forma ampla e pouco explicam especificamente a narrativa seriada ficcional complexa.

A relevância deste estudo se deve ao fato de reunir e sistematizar, em um único texto, definições já existentes e pensamentos de vários autores sobre a temática da narrativa ficcional seriada televisiva norte-americana, mas principalmente a do tipo complexo, utilizando-se como estudo de caso o seriado *House M.D.* (2004-presente), tido atualmente como o maior fenômeno televisivo para a Revista Monet (2011).

Importante ressaltar que o seriado em questão, quando empregado no âmbito acadêmico, é geralmente utilizado para estudos que envolvem temáticas das áreas de medicina, filosofia ou teologia, sendo pouco utilizado para análises no campo dos estudos da comunicação, apesar da sofisticação de seus recursos narrativos. Afirmação com base nos achados ao realizar a pesquisa para este estudo.

### 1.4 METODOLOGIA DE PESQUISA

Para a reunião do referencial conceitual, foi realizada uma pesquisa qualitativa utilizando basicamente a pesquisa *online* do site de pesquisa Google, em especial, a sua ferramenta de pesquisa acadêmica. As buscas realizadas tinham como palavras-chave: “narrativa”, “estrutura”, “serializada”, “seriado”, “House M.D.”, “definição”, “origens”, “história”, “tv series”, “soap opera”, “narrativa complexa”, “características”. A partir dessas pesquisas, foram considerados alguns livros e, principalmente, trabalhos acadêmicos como *De I Love Lucy à Lost: Aspectos Históricos, Estruturais e de Conteúdo das Narrativas*, de Máira Bianchini dos Santos (2010) e *Seriados de TV e desenvolvimento de competências cognitivas: uma análise das séries “Perdidos no Espaço” e “Lost”*, de Fátima Régis (2008).

O restante da pesquisa documental para o levantamento do referencial conceitual se deu, inicialmente, a partir desses dois trabalhos acadêmicos, que por sua vez

mencionaram outros livros e autores, os quais foram pesquisados logo em seguida. Sempre que possível, buscou-se o livro original (ou pelo menos a sua tradução em português) de modo a capturar melhor a perspectiva dos autores e, conseqüentemente, permitir um maior aprofundamento no assunto tratado.

As referências aqui citadas foram encontradas e lidas, algumas em versão física e outras em digital, essa que somente foi possível graças à *Internet*, seja por sites que disponibilizam textos em formato de leitura .pdf e permitem o *download* ou pela ferramenta de visualização *online* de livros do Google, que nem sempre disponibiliza os livros na íntegra.

Este material foi encontrado, em sua maioria, em livros e trabalhos universitários em português, além de alguns livros e textos de estudiosos de narrativa em inglês. Arlindo Machado (2000), Steven Johnson (2005), Jason Mittell (2006), Maíra Bianchini dos Santos (2010) e Fátima Régis (2008) foram os mais utilizados dentre os diversos pesquisados para a produção desta monografia. A partir do levantamento documental realizado, foi efetuada uma leitura crítica e a análise dos achados. Em seguida, efetuou-se a sua sistematização, de acordo com a relevância histórica, característica estrutural e tipologia de narrativa.

Para realizar o estudo de caso do seriado *House M.D.* (2004-presente), a metodologia adotada foi assistir e analisar episódios da primeira a sétima temporada. Separando-se em seguida os episódios que melhor poderiam exemplificar as características da narrativa complexa que costumam apresentar-se no seriado. Buscou-se escolher exemplos que se apresentem de forma clara e, sempre que possível, que não seja necessário acompanhar o programa para a compreensão dos mesmos. Além disso, também foi realizada a leitura e análise do livro de Ian Jackman (2010) chamado *O Guia Oficial de House M.D.*, que permitiu uma perspectiva mais ampla e crítica do seriado, apresentando inclusive entrevistas com alguns dos realizadores do seriado. Porém, o livro não possui caráter acadêmico.

## 1.5 ORGANIZAÇÃO DO ESTUDO

O estudo está apresentado segmentado em duas partes: referencial teórico e análise do seriado. A segmentação foi adotada para possibilitar um estudo qualitativo mais claro das teorias dos autores para, em seguida, realizar uma análise mais direta do

objeto escolhido para estudo de caso, sem que sejam necessárias grandes interrupções para a inserção de material didático conceitual.

O capítulo destinado ao referencial teórico enfoca a evolução histórica do formato seriado televisivo; descrevendo as progressivas inovações no formato da narrativa seriada ficcional televisiva e como as criações norte-americanas passaram por mudanças estruturais e de conteúdo, ganhando profundidade e complexidade. Atenção especial é dada a narrativa seriada ficcional complexa, devido ao seu caráter instigante e maior exigência cognitiva para compreensão.

No capítulo seguinte, é apresentado um breve resumo do seriado *House M.D.* (2004-presente) e, em seguida, faz-se uma análise geral de sua estrutura, explicando suas características e apontando tudo o que é de caráter narrativo complexo por meio de alguns exemplos. No final desse capítulo, há também gráficos demonstrativos que revelam a quantidade de narrativas e seus entrelaçamentos no decorrer de dois episódios, um da primeira e outro da sétima temporada, para comprovar ou refutar a teoria de que o próprio seriado evoluiu durante os anos de sua produção.

Por fim, há um capítulo destinado às conclusões em decorrência do que foi levantado e analisado nos capítulos anteriores deste trabalho monográfico.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO: A NARRATIVA FICCIONAL SERIADA

A narrativa ficcional seriada existe desde as formas epistolares de literatura, como as cartas e os sermões, além de narrativas míticas intermináveis (MACHADO, 2000), como *As Mil e Uma Noites* (século IX). Este tipo de narrativa evoluiu posteriormente, atraindo a atenção do público no século XIX por meio dos folhetins, romances de ficção publicados parcialmente em capítulos e sequenciada ao longo de um determinado intervalo de tempo em jornais ou revistas. Um exemplo de folhetim que é considerado o mais popular no Brasil é *A Moreninha* (1844), de Joaquim Manuel de Macedo. Santos (2010) afirma que os folhetins se consolidaram como uma forma de consumo baseada na manipulação de interesse e atenção do leitor e foram publicados até a exaustão por serem uma excelente maneira de aumentar a venda dos jornais.

Os exemplos anteriores foram utilizados devido à sua grande popularidade apenas para ajudar na contextualização dos tipos narrativos citados. Porém nesta monografia, como previamente indicado, foca-se a produção norte-americana e, mais especificamente, as narrativas seriadas ficcionais complexas televisivas. A partir de agora somente serão citadas produções norte-americanas.

### 2.1 CONTEXTO HISTÓRICO

Antes de adentrar o universo das narrativas ficcionais seriadas televisivas, se faz necessário fazer uma contextualização histórica perpassando por outros meios de comunicação que influenciaram na criação destas narrativas, devido à incorporação de estruturas e características que já eram utilizadas por esses meios. Este passeio histórico também percorre os primórdios da narrativa ficcional seriada televisiva, dando exemplos, até chegar ao que é apresentado hoje.

No começo do século XX, a “Era do Rádio”, fez com que os folhetins dos jornais e revistas perdessem sua força, embora a sua estrutura narrativa tenha sido aproveitada pela nova mídia: o rádio. Na década de 30, surgem as radionovelas, que eram uma espécie de dramatização de folhetins (SANTOS, 2010).

As radionovelas, ou *soap operas* (óperas do sabão) como eram chamadas nos Estados Unidos, eram transmitidas diariamente e apresentavam temáticas de relacionamentos e dramas familiares. O público-alvo eram as donas de casa norte-americanas, motivo pelo qual as *soap operas* ganharam o seu apelido, pois seus

patrocinadores eram grandes empresas de produtos de limpeza doméstica (SANTOS, 2010).

Faz-se necessário descortinar agora um pouco da história do meio de comunicação que tem influência direta na criação da estrutura de serialização que os seriados utilizam: o cinema. Machado (2000) afirma que a estrutura básica do modelo de serialização audiovisual nasce nas salas de cinema em 1913.

De acordo com David Bordwell (1985 *apud* SMITH, 1995, p.82 et seq.), o filme *mainstream* “hollywoodiano” se caracteriza, geralmente, por uma narrativa dominante, que gira em torno de um protagonista e sua busca para atingir um objetivo. Normalmente, há um personagem bloqueando o caminho para o objetivo do protagonista, personificando as forças opositoras. A narrativa revela uma série de obstáculos e cada ação do protagonista tem uma consequência direta, gerando novas circunstâncias que devem ser confrontadas e assim fazem a história progredir. Vale destacar que em uma história bem concatenada, o protagonista não chega a seu objetivo por mera coincidência, mas sim por seu mérito e esforço.

Em 1913, as salas de cinema ou *nickelodeons*, apelido que remete ao valor do ingresso naquele período (*one nickel*), costumavam ser pequenas e seus bancos não tinham encosto. Muitos espectadores ficavam em pé ou sentados nestas cadeiras que não eram projetadas para assistir exibições cinematográficas, o que causava desconforto sempre que um filme tinha longa duração. A solução encontrada foi picotar os filmes e apresentá-los em partes (MACHADO, 2000). Segundo Santos (2010), esta técnica acabou por gerar uma série de pequenas histórias protagonizadas por personagens icônicos como o vagabundo de Charles Chaplin.

Outros tipos de filmes, como os de faroestes utilizavam-se de *cliffhangers* para aguçar a curiosidade dos espectadores. Essa técnica, também conhecida como gancho, já era explorada desde o folhetim, levando o público até a beira do “precipício” narrativo e lá terminando o capítulo, de modo a deixar o espectador sem saber de imediato como acaba a situação apresentada e sentindo necessidade de assistir o próximo capítulo em busca da resolução. Isto é similar ao que acontece com as telenovelas, ou *soap operas* (SANTOS, 2010).

Embora Bordwell (1985 *apud* SMITH, 1995, p.82 et seq.) revele essa estrutura de gancho como à regular nas histórias cinematográficas, ela é também imensamente utilizada por muitos dos seriados televisivos, mas obviamente com suas devidas alterações para adequação ao formato. Machado (2000) ressalta que a recepção

televisiva costuma ocorrer em espaços domésticos iluminados, em que o ambiente circundante concorre diretamente com a televisão, desviando a atenção do telespectador e solicitando-o com frequência, ou seja, a atitude do telespectador é, na maioria das vezes, dispersiva e distraída.

Machado (2000) acrescenta que um produto adequado para a transmissão na televisão não pode assumir uma forma linear, progressiva, com efeitos de continuidade rigidamente amarrados como no cinema, caso contrário, o telespectador perde-se na história a cada vez que sua atenção for desviada do aparelho transmissor. A televisão tem sua programação melhor recebida quando é do tipo recorrente, circular, reiterando idéias e sensações a cada novo plano ou quando assume a dispersão, organizando a mensagem de modo fragmentário e híbrido, como na técnica da *collage*. Deste modo, os programas são de fácil e rápida compreensão para o telespectador disperso, mas compreendidos também pelo telespectador que perder o começo do programa e quiser acompanhar a história a partir de qualquer outra parte.

grande lugar ocupado pelos anúncios publicitários constitui uma característica marcante da televisão americana. Este fenômeno representa, a um só tempo, um rito da religião do comércio e a aplicação de um excelente princípio psicológico que dá mais importância à frequência do que à duração no condicionamento do espírito humano. (BURBAGE; CAZEMAJOU; KASPI, 1973, p.226 *apud* BRUM, 2009, p.6)

O *break*, intervalo comercial, surgiu muito provavelmente por razões de ordem econômica, devido à necessidade de financiamento na televisão comercial, mas Machado (2000) afirma que a sua função estrutural acabou por não se limitar a “paradinha” por necessidade econômica. Ele tem um papel muito importante na organização da estrutura do programa, pois é esse intervalo que garante o momento de “respiração” necessário para a absorção da dispersão, além de possibilitar a exploração dos ganchos de tensão, despertando assim o interesse do telespectador. Desta maneira, a programação convida seu telespectador a exercitar a imaginação, permitindo que o reflita sobre o que estava assistindo e tente prever o desenvolvimento da trama que lhe será apresentada posteriormente.

A narrativa ficcional seriada chega à televisão nos anos 1940, tendo em vista todo o princípio funcional do formato que seguiu se modificando desde a forma epistolar das cartas e dos sermões (SANTOS, 2010). A primeira *soap opera* a ser transmitida na televisão foi *Faraway Hill* em 1946 pela *DuMont Television Network*. Apresentava a

história de uma recém viúva nova-iorquina, que resolve se mudar para a zona rural para ficar mais perto de seus parentes. Lá ela acaba se apaixonando novamente, reencontrando o amor. *Faraway Hill* (1946) durou apenas dois meses, mas foi bem aceita por público, anunciantes e até mesmo pelas emissoras concorrentes.

“Apesar de a telenovela ser comumente traduzida para os países de língua inglesa por *soap opera*, há algumas diferenças significativas.” (MAZZIOTTI; FREY-VOR, 1996, p.48) Faz-se necessário destacar que as novelas norte-americanas têm características próprias que são diferentes das brasileiras. Uma *soap opera* pode ser escrita infinitamente, indo ao ar enquanto houver uma audiência que viabilize a sua produção (MAZZIOTTI; FREY-VOR, 1996, p.48). Um ótimo exemplo desta característica é *Days Of Our Lives* (1965-presente), que é produzida há 46 anos. As *soap operas* são segmentadas em episódios. Sem distinção de nomenclatura em relação às demais formas serializadas. Mas diferentemente das temporadas (*seasons*) dos seriados, elas têm seus episódios agrupados por anos (de acordo com o ano em que foram produzidos). E por fim, os protagonistas de uma *soap opera* costumam ser uma família ou uma comunidade inteira.

Em 1951, a CBS começa a transmitir *I Love Lucy* (1951-1960), a primeira *sitcom*, programa de comédia de situação, norte-americana inaugurando assim o estilo de serialização em episódios. Este seriado foi uma adaptação de um programa de rádio muito popular e apresentava as aventuras de uma dona-de-casa e seu marido (SANTOS, 2010). É interessante mencionar que *I Love Lucy* fez e faz tanto sucesso que é reprisado até hoje nos Estados Unidos, sendo presente na grade de programação do Hallmark Channel (DAILY, 2011; WEEKLY, 2011) e no mês de outubro deste ano o seriado completou 60 anos (WERTS, 2011), celebrados com a exibição de maratonas de segunda a domingo no Hallmark Channel (WEEKLY, 2011).

De acordo com Santos (2010), também na década de 50, a televisão começou a desenvolver uma linguagem própria devido ao surgimento do *videotape*, tecnologia que permitiu a edição e o armazenamento eletrônico do material capturado pelas câmeras, permitindo assim a criação de novos programas e afetando diretamente as criações ficcionais.

O seriado *I Love Lucy* (1951-1960) foi gravado com diversos planos em estúdio e editado posteriormente, permitindo assim capturar e destacar os pontos de vista e detalhes nas atuações, uma inovação para a época. Além disso, Santos (2010) afirma



que o seriado introduziu na estrutura narrativa televisiva a passagem de tempo como elemento dramático.

Anos mais tarde, o seriado *M\*A\*S\*H*<sup>1</sup> (1972-1977) influenciou na expansão da comédia de modo a possibilitar que os episódios passassem a poder ter mais de um objetivo em foco, ou seja, estrutura com duas tramas separadas e paralelas. Nesta estrutura, cada uma das tramas tem um personagem como protagonista. Os caminhos dos protagonistas podendo às vezes se cruzar, um interagir na trama do outro, mas suas tramas e objetivos são independentes (SMITH, 1995).

Desde então, os produtos destinados à mídia de massa evoluíram, adotando formas cada vez mais complexas de narrativa e tornando-se intelectualmente mais estimulantes, afirma Johnson (2005), que nomeia tal fenômeno como “curva do dorminhoco”. O termo “dorminhoco” faz referência à comédia de Woody Allen, *Sleeper* (1973, ou *O Dorminhoco*). Neste filme, o personagem principal acorda 200 anos à frente de seu tempo e os cientistas lhe informam que gordura, cigarro e caldas doces fazem bem à saúde. Johnson (2005) defende que algo semelhante a isto ocorreu com a cultura pop. Muitas coisas dela que pensávamos ser deteriorantes, no sentido cognitivo e da inteligência, na realidade mostraram-se intelectualmente saudáveis. A “curva do dorminhoco” de Johnson é a tendência da cultura popular, nos últimos 30 anos, ficar cada vez mais complexa e exigir um grau mais elevado de compromisso cognitivo por parte do telespectador.

Johnson (2005) baseia sua “curva do dorminhoco” numa pesquisa sobre QI realizada pelo filósofo e ativista dos direitos civis James Flynn, que queria compreender o que aconteceu para ocorrer um dramático aumento no QI da população. A partir de suas investigações, Flynn (1987 *apud* JOHNSON, 2005, p.139 et seq.) desenvolveu o *Flynn Effect*, que teoriza sobre o QI ser profundamente moldado pelo meio ambiente em que o indivíduo está inserido, pois genética por si só não é capaz de explicar um aumento tão dramática.

Schooler (1999 *apud* JOHNSON, 2005, p.145 e 146) avalia o *Flynn Effect* como um reflexo da complexidade do ambiente de um indivíduo que é definido por seu estímulo e características da demanda. Quanto mais diversificados os estímulos, quanto maior o número de considerações a serem levadas em conta na tomada de decisões,

---

<sup>1</sup> *M\*A\*S\*H* (1972-1977) é um seriado desenvolvido por Larry Gelbart adaptando o filme *MASH* (1970, 20th Century Fox), que por sua vez é baseado no romance *MASH: A Novel About Three Army Doctors* (1968), de Richard Hooker. (*M\*A\*S\*H*, sem data)

mais complexo o ambiente. Na medida em que tal ambiente recompensa o esforço cognitivo, os indivíduos devem ser motivados a desenvolver suas capacidades intelectuais e generalizar os processos cognitivos resultantes para outras situações.

Johnson (2005) defende que o ambiente não se limita a mídia, mas as características que Schooler (1999 *apud* JOHNSON, 2005) destaca descrevem com precisão os contornos da “curva do dorminhoco”, já que o crescimento mais dramático se deu na mesma época em que surgiram os videogames e que as narrativas ficcionais seriadas televisivas se complexificaram. Johnson (2005) lembra a seus leitores que a ligação entre o *Flynn Effect* e a mídia popular é uma hipótese.

Vale destacar que Johnson (2005) não acredita que a maior parte da cultura popular atual seja feita de obras-primas, são apenas mais complexos e cheios de detalhes que seus precursores. A “curva do dorminhoco” mapeia a média das mudanças no cenário cultural, e não a complexidade de obras únicas. Mais sobre esse assunto é tratado na sessão 2.3 desta monografia, destinada a narrativa serial televisiva complexa.

## 2.2 NARRATIVA SERIAL TELEVISIVA SIMPLES

Pode-se definir um seriado de narrativa simples como aquele que apresenta um ou dois personagens principais, baseia-se em um único enredo dominante e no qual se chega a uma resolução no final do episódio. Johnson (2005) afirma que este tipo de narrativa demanda meramente que seu telespectador acompanhe os fatos básicos e, mesmo assim, esses sempre são lembrados para garantir que nada se perca. “O verbal e o visual se repetem exaustivamente no vídeo [...] mais próximo do rádio do que do cinema [...] E nesta operação, a palavra, o verbo, impõem seu poder ao elemento visual.” (SODRÉ, 2010, p.74)

Johnson (2005) apresenta como exemplo de narrativa serial televisiva simples o seriado *Dragnet* (1951-1957), que seguia uma fórmula linear, sempre iniciando com a cena do crime, seguida pela investigação criminal realizada por Joe Friday e seu parceiro e terminava com a resolução do caso, sendo a história contada apenas da perspectiva dos investigadores. *Starsky and Hutch* (1975-1979) por sua vez costumava ter apenas pequenas variações desta fórmula linear: uma subtrama cômica na introdução e finalização do episódio. Johnson (2005) fez um gráfico para ilustrar essa estrutura em qualquer episódio desses seriados, sendo na vertical representação do número de enredos individuais e na horizontal o seu tempo:

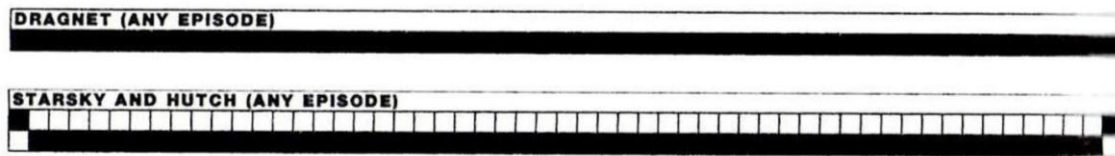


Gráfico 1: Trama x Tempo. JOHNSON, 2005, p. 70.

Ambos os seriados seguem uma narrativa de foco praticamente exclusivo na narrativa única, mas *Starsky and Hutch* (1975-1979) inclui algumas peculiaridades. O seriado oscila entre a perspectiva dos policiais que dão nome ao programa e a dos criminosos. Johnson (2005) acha igualmente relevante destacar que *Dragnet* (1951-1957) leva o princípio da narrativa única ao extremo, utilizando-se da famosa voz over de Joe Friday para introduzir o cenário e os personagens principais em todos os episódios.

Há três tipos principais de serialização ficcional na televisão de acordo com Machado (2000):

O primeiro tipo tem uma única narrativa (ou várias narrativas entrelaçadas e paralelas) que segue(m) de forma mais ou menos linear. As novelas e alguns tipos de minisséries são exemplos. Esta narrativa tem uma construção teleológica, ou seja, se concentra fundamentalmente em um ou mais conflitos básicos, que estabelecem logo no início um desequilíbrio estrutural e posteriormente toda a evolução de acontecimentos baseia-se num empenho para restabelecer o equilíbrio inicial, objetivo que geralmente só é alcançado nos últimos capítulos (MACHADO, 2000).

No segundo tipo, cada transmissão do programa é uma história completa e autônoma. Repetem-se no episódio seguinte apenas os mesmos personagens principais e uma mesma situação narrativa. Nesse tipo, tem-se basicamente um protótipo básico, uma “forma”, que se multiplica em variantes ao longo da existência do programa. Este tipo apresenta uma narrativa canônica. Como exemplos, é possível citar programas humorísticos tipo *Monty Python's Flying Circus* (1969-1974) e seriados como *The Simpsons* (1989-presente) e *The Fugitive* (1963-1967). Um episódio, geralmente, não retoma situações dos anteriores nem interfere nos posteriores. O melhor exemplo disso é o desenho *South Park* (1998-presente), no qual um de seus personagens, Kenny, morre em todos os episódios, mas sempre retorna vivo no episódio seguinte. Devido à grande independência entre os episódios, não há uma ordem de apresentação, sendo possível

invertê-los ou embaralhá-los aleatoriamente, sem que a situação narrativa do seriado se modifique (MACHADO, 2000).

Já no terceiro tipo de serialização ficcional descrito por Machado (2000), a única coisa que se preserva em seus vários episódios é a temática, embora em cada episódio a história seja completamente diferente dos demais episódios, apresentam-se também diferentes personagens, atores e cenários; além de, às vezes, até roteiristas e diretores diferentes. Este é o caso das séries em que os episódios só têm em comum o título genérico e o estilo das histórias, mas cada unidade é uma narrativa totalmente independente. Como exemplo é possível citar *Twilight Zone* (1959-1964) e *Goosebumps* (1995-1998).

Machado (2000) afirma que os três tipos de narrativas apresentados não são formatos engessados e podendo às vezes se misturar. Muitos seriados já incorporaram a teleologia como base para desenvolvimento das narrativas que criam dramas para os personagens. A incorporação da construção teleológica feita pelos seriados é realizada de modo inverso ao das telenovelas, buscando a partir do enredo criar os dramas dos personagens e assim criar as narrativas teleológicas.

Vilches (1984 *apud* MACHADO, 2000, p.89) afirma que cada novo episódio repete um conjunto de elementos já conhecidos e que fazem parte do repertório do telespectador, ao mesmo tempo em que trás novas variantes ou elementos. Na produção dos “enlatados”, a produção comercial banal, os esquemas narrativos que costumam se repetir, sendo estereótipos, protótipos elementares ou padrões simples e previsíveis, que são facilmente representados pelos elementos narrativos básicos de Propp (1984 *apud* BALOGH, 2002, p.55 et seq.; 1984 *apud* MACHADO, 2000, p.89). Isto possibilita uma compreensão mais rápida do que está acontecendo devido à presença de elementos já reconhecíveis pelo telespectador quase que inconscientemente pela sua grande exposição a eles no decorrer da vida ou pela exposição ao programa. Sendo assim, gera uma não necessidade de desvendar cada recurso apresentado na tela, mas sim permitir que o telespectador se preocupe apenas com os novos recursos.

Johnson (2005) chama de setas intermitentes os recursos narrativos que objetivam destacar para o telespectador que algo importante está acontecendo ou vai acontecer. As setas são verdadeiros clichês e alguns de seus recursos são típicos de gêneros que diminuem o trabalho cognitivo necessário para se compreender uma história. Um exemplo clássico recheado de setas intermitentes são os filmes de terror, com suas casas

abandonadas longe de tudo, pessoas se afastando do grupo e as “investigações” dos barulhos estranhos que levam os personagens diretamente para o assassino.

Outro recurso narrativo é a repetição, o que não necessariamente indica redundância. Omar Calabrese (1987 *apud* MACHADO, 2000, p.90 et seq.) afirma que a produção seriada da televisão nos permite pensar uma nova espécie de “estética da repetição”, que acontece em variante quase infinita de possibilidades. Esta estética se apresenta predominantemente em três categorias: variação em torno de um eixo temático, metamorfose dos elementos narrativos e entrelaçamento de situações diversas.

A variação em torno de um eixo temático ocorre quando se tem uma situação básica rigorosamente estabelecida e repetida infinitamente. Calabrese (1987 *apud* MACHADO, 2000, p.90 et seq.) apresenta como exemplo disso o seriado *Columbo* (1972-1979) em que todos os episódios se baseiam na repetição de um enredo que tem um crime quase perfeito, uma competição de inteligência criminoso/investigador, a descoberta de um deslize do culpado e o desmascaramento do criminoso no final. Cada episódio se torna um exercício de variações diegéticas e estilísticas de um tema central. De modo geral, os seriados que optam pela estrutura de episódios unitários pertencem a essa categoria de repetição.

Já a metamorfose dos elementos narrativos, a iconografia dos seriados permanece invariante, enquanto que aos poucos são introduzidas variáveis, como por exemplo, um personagem novo e/ou redefinições contínua dos personagens já presentes ao longo do seriado. Calabrese (1987 *apud* MACHADO, 2000, p.92 et seq.) utiliza desta vez *Bonanza* (1960-1973) como exemplo e afirma que não há um enredo linear, um objetivo final a ser buscado, apenas há o mecanismo interno de mutação que causa modificações nos personagens a cada episódio. Isto faz com que o telespectador precise reconsiderar sempre o seu conhecimento e apreciação do enredo. A cada episódio acontece algo que modifica o rumo dos acontecimentos, a memória dos episódios anteriores ou mesmo a unidade temática e estilística do seriado. Vale lembrar que nesta categoria há uma trama que se inicia e encerra em cada episódio, há a trama aberta do seriado e um terceiro enredo que dura mais de um episódio, mas não chega a percorrer todo o seriado.

Esse tipo de procedimento narrativo é característico das chamadas narrativas complexas, onde o entrelaçamento pode ser de situações paralelas ou divergentes, que geram uma complexa trama de acontecimentos não são necessariamente integrados. Essa categoria pode ser encontrada em outras formas narrativas, como a literatura e o cinema, mas é a televisão que lhe possibilita um desdobramento maior. Principalmente

por causa da longa duração dos programas (não dos episódios), torna-se quase inevitável que sejam criadas tramas paralelas. O nível de complexidade das tramas pode ser medido pelo modo de caracterização dos personagens, não se limitando a estereótipos como o bonzinho e o vilão, mas os papéis podendo modificar-se de acordo com a situação, sendo tudo questão de tempo e circunstância (MACHADO, 2000).

### 2.3 A NARRATIVA SERIAL TELEVISIVA COMPLEXA

O caos na cidade instilou na vida um flanco nervoso, uma sensação palpável de exposição ao perigo. [...] A cidade moderna parece ter transformado a experiência subjetiva não apenas quanto a seu impacto visual e auditivo, mas também quanto as suas tensões viscerais e suas cargas de ansiedade. (SINGER, 2001, p.106)

O meio urbano, ao se modernizar, passou a exigir cada vez mais atenção de seus habitantes. O ser humano vem então evoluindo e se tornando cada vez mais complexo, o que faz com que os meios de comunicação de massa precisem ficar mais complexos também para alcançar ou mesmo superar a quantidade de estímulos que foram surgindo à volta desse ser complexo no meio urbano (RÉGIS, 2008). Deste modo surgiu o sensacionalismo, segundo Singer (2001), como uma forma de assemelhar os produtos da cultura com a realidade. Apenas um passatempo estimulante pode ser capaz de corresponder às energias de um aparelho calibrado para a vida moderna.

Johnson (2005) aborda como a cultura popular ficou mais complexa, além de mais estimulante intelectualmente nos últimos 30 anos. A cultura popular, inclusive a televisão, exige agora um nível maior de compromisso cognitivo por parte de seu espectador.

avaliar os méritos sociais de qualquer meio de comunicação e sua programação não deve se limitar a questões temáticas [...] Então, se começarmos a procurar palavras e problemas no vestuário, teremos que, pelo menos incluir outra linha no gráfico: uma que demonstre as demandas cognitivas que as narrativas televisivas colocam em seus telespectadores. (JOHNSON, 2005, p.63 tradução nossa<sup>2</sup>)

---

<sup>2</sup> evaluating the social merits of any medium and its programming can't be limited purely to questions of subject matter [...] So if we're going to start tracking swear words and wardrobe malfunctions, we ought to at least include another line in the graph: one that charts the cognitive demands that televised narratives place on their viewers. (JOHNSON, 2005, p.63)

Johnson (2005) afirma que a televisão é uma mídia muito passiva se comparada a outras, como os videogames e a internet, mas destaca a existência de diferentes graus de passividade. Há narrativas que fazem o telespectador utilizar o raciocínio e se esforçar para entender e acompanhar o que está sendo veiculado, como *House M.D.* (2004-presente) e *Lost* (2004-2010). Isso não anula a existência das demais, cujo único propósito é permitir que o telespectador relaxe e absorva de forma passiva o conteúdo.

Mittell (2006) apresenta uma nova forma de entretenimento que surgiu na década de 90. Esta nova forma é um modelo de contar histórias na televisão perceptível pela sua utilização da narrativa complexa como uma alternativa das formas serial e de episódio convencionais. Ela tem regras distintas para a sua construção e compreensão narrativa.

Dentro desse contexto, a narrativa complexa é uma redefinição do formato de episódios da narrativa serial. Ela possibilita que um mesmo episódio tenha mais de um enredo acontecendo ao mesmo tempo e não tem a necessidade de fechamento de todas as tramas em cada o episódio, ou seja, narrativas múltiplas entrelaçadas e abertas, que colocam em primeiro plano os enredos em desenvolvimento, não os personagens, passando por uma gama de gêneros narrativos (MITTELL, 2006).

Múltiplas tramas são a mais aclamada convenção estrutural da programação televisiva moderna, de acordo com Johnson (2005). Geralmente em seriados de múltiplas tramas, os enredos ocorrem de forma paralela. Eles podem aparecer inclusive no mesmo quadro, mas não ocorre interação entre eles ou, quando ocorre, é mínima. Às vezes um diálogo de um enredo pode fazer referência passiva ao que está se desenvolvendo em outro enredo ele não influencia de modo significativo na narrativa deste. Cada enredo tem o seu próprio protagonista e os demais personagens tem papéis meramente coadjuvantes na história (SMITH, 1995; RÉGIS, 2008).

Os enredos múltiplos baseiam-se na estrutura dos romances e novelas, ampliando o número de personagens, núcleos e tramas associadas a eles. O seriado complexo utiliza tramas entrelaçadas que se prolongam através dos episódios, o que permitiu a adoção do formato de arco dramático. Dramaturgicamente, um arco dramático é definido como o trajeto percorrido por um personagem ou por um enredo no decorrer de uma obra ficcional (RÉGIS, 2008). O “*arco dramático* seria o esqueleto de uma história maior, com tramas paralelas que vão se construindo ao longo dos episódios.” (RÉGIS, 2009, p. 35)

Atualmente, define-se como arco dramático a narrativa principal do seriado, na qual se entremeiam narrativas menores, mas que também podem se estender por mais de um episódio. Seriadados que seguem esta linha exigem grande comprometimento por parte dos telespectadores para que consigam acompanhar a história, pois não exigem apenas a memória, mas também a análise das informações recebidas no decorrer do seriado (JOHNSON, 2005; MITTELL, 2006).

Johnson (2005) acredita que parte desse trabalho cognitivo ocorre por seguir vários enredos, mantendo distintos em sua cabeça os segmentos densamente entrelaçados que são vistos no programa. Porém, outra parte do que é visto envolve a capacidade do telespectador de “preencher os espaços”, ou seja, dar sentido à informação deliberadamente oculta ou que foi deliberadamente deixada omissa. Narrativas que exigem que seus telespectadores as preencham com elementos cruciais levam a complexidade a um nível mais exigente.

Isto é o que faz a distinção fundamental entre os programas tidos inteligentes em que o telespectador é meramente um observador e os programas que forçam o telespectador a ser inteligente. Essa afirmação é mais bem explicada por Johnson (2005) a partir de exemplos de programas clássicos que eram e continuam sendo associados como entretenimento de “qualidade”, como *Mary Tyler Moore* (1970-1977), *Murphy Brown* (1988-1998) e *Frasier* (1993-2004), a inteligência chega totalmente formada nas palavras e ações dos personagens, que diziam coisas espirituosas uns aos outros e procuravam evitar os clichês já exaustivamente apresentados em *sitcoms*. Programas como esses deleitavam seus telespectadores e os faziam sentir inteligentes, pois compreendiam o que os personagens inteligentes diziam, embora pouco do que era dito fosse realmente complicado, ou seja, não havia qualquer trabalho intelectual envolvido em deleitar esses programas como telespectador.

Seriados de narrativas complexas apresentam uma estrutura narrativa modular com arcos dramáticos, ou seja, são histórias que recorrem a acontecimentos de episódios anteriores não concluídos e que são retomados posteriormente, seja no episódio seguinte, seja mais adiante na temporada ou no seriado. Mittell (2006) acredita que uma narrativa assim possibilita que pequenos detalhes tanto da personalidade dos personagens principais quanto da própria história sejam aprofundadas no decorrer do tempo. Um programa complexo conta histórias seriamente, rejeitando o melodramático, permitindo que personagens e relacionamentos emergem do desenvolvimento da trama.



Acompanhar o crescimento dos personagens no decorrer dos episódios e temporadas, aprofundando questões de ordem emocional e psicológica; a complexidade psicológica da narrativa, um dos grandes atrativos para os telespectadores, que acabam por desenvolver mecanismos de identificação com os enredos, ao analisar e compreender seus próprios dramas pessoais a partir das questões dos personagens. Sodré (2010) afirma que essa simulação do meio é uma mera recontextualização de elementos. Os seriados “ocuparam um gigantesco buraco subjetivo deixado aberto pela ficção literária, à medida que as pessoas reduziram seu interesse pela leitura” (STARLING, 2006, p.39), de tal modo que eles se tornaram o “mais fiel espelho da sociedade hoje disponível na cultura de massa” (STARLING, 2006, p.43).

A audiência tende a “abraçar” os programas complexos com muito mais veemência que os demais. Johnson (2005) alega que este tipo de complexidade oferece uma espécie de “exercício cognitivo” que aumenta a observação e a capacidade de solucionar problemas. O esforço do telespectador não se concentra apenas no entendimento da trama, mas é preciso também analisar as informações que são oferecidas em cada episódio, de modo a chegar as suas próprias conclusões para preencher as lacunas que são deixadas em aberto. Este método de contar histórias encoraja os telespectadores a se tornarem mais ativamente engajados e oferece maiores recompensas e prazeres que a maioria dos programas convencionais. “Os programas mais exigentes com o público também se revelaram como os mais lucrativos da história da televisão” (JOHNSON, 2005, p.65).

Historicamente, a evolução narrativa para a criação das seriadas complexas iniciou-se no final da década de 70 e início da década de 80 com a *soap opera Dallas*<sup>3</sup> (1978-1991), que introduziu temáticas polêmicas. Santos (2010) explica que *Dallas* era uma *evening soap opera*, ou seja, era exibida uma vez por semana e por isso sua estrutura precisava se assemelhar a dos seriados. Investiu em recursos dramáticos para tornar a narrativa mais densa e complexa. Recorria-se frequentemente aos ganchos, para aguçar a curiosidade dos telespectadores que precisariam retornar toda semana para ver compreender o desenrolar da trama. No segundo ano de *Dallas* (1979) ocorreu uma modificação em seu formato, os episódios pararam de funcionar como unidades fechadas em si e passaram a fazer parte de histórias longas que se desenvolviam no

---

<sup>3</sup> *Dallas* (1978-1991) é um seriado criado por David Jacobs e produzido pela CBS, que com suas catorze temporadas de melodrama e suspense contava a história de duas famílias rivais e milionárias do ramo do petróleo no Texas, os Ewing e os Barnes, em sua rixa que passa por três gerações. (DALLAS, 2011)

decorrer de vários episódios. Isto foi uma mudança significativa na estrutura dos seriados, que até então não tinham a preocupação com a exibição na ordem correta devido a sua independência. (SANTOS, 2010)

Mittell (2006) afirma que nessa época havia pouca opção de canal para assistir, as emissoras não se preocupavam muito com narrativas seriadas por julgarem que a audiência não tinha uma consistência semanal que permitisse a narrativa seriada. Favorecia-se a exibição de episódios intercambiáveis de *sitcoms* e dramas convencionais. (MITTELL, 2006; SANTOS, 2010) Com o crescimento da quantidade de canais, a audiência de qualquer programa acabou por diminuir. Os canais passaram a repetir a programação de forma rotinizada para possibilitar que os telespectadores continuassem acompanhando os programas em ordem cronológica. (MITTELL, 2006)

No começo da década de 80, os telespectadores ganharam maior poder de escolha com o surgimento do controle remoto e a popularização do videocassete. As emissoras precisaram amadurecer as fórmulas das narrativas seriadas para capturar a atenção dos telespectadores (MITTELL, 2006). O objetivo final deixa de ser capturar a atenção dos telespectadores uma vez, e passa a ser mais sobre como manter a sua atenção mesmo após diversas visualizações. De modo a sustentar essa repetição, foi preciso adicionar complexidade aos programas (JOHNSON, 2005).

Segundo Mittell (2006), nessa época tornou-se interessante para as emissoras a possibilidade de ter uma audiência, mesmo pequena, mas que fosse consistente e dedicada. Muitos programas de narrativa complexa são um apelo direto por uma audiência composta de telespectadores que tem um alto nível de escolaridade e que geralmente evita a televisão, embora sejam os mais propensos a se tornarem parte dessa referida audiência dedicada.

Nesse momento, as emissoras de rede fechada começaram a se destacar. Canais como HBO já atraíam assinantes por suas transmissões de filmes com imagens de qualidade superior a dos programas exibidos pelos canais abertos. Em meados da década de 80, as emissoras de televisão a cabo começaram a produzir conteúdo ficcional próprio e permitiram que seus produtores e roteiristas tivessem total autonomia de criação, estimulando abordagens ousadas e inovadoras para as suas novas produções de seriados. Mais uma vez isto impulsionou a busca por transformações na estrutura narrativa dos seriados da rede aberta (STARLING, 2006; SANTOS, 2010).

O seriado *Hill Street Blues*<sup>4</sup> (1981-1987) é considerado um marco de “inegável valor estético, força dramática e penetração crítica” (MACHADO, 2005, p.22). Esse seriado de Steven Bochco percorreu gêneros como a ação policial, o humor, a crítica social e o drama pessoal, propondo modificações em matéria de formato e conteúdo dos seriados televisivos de ficção. A contribuição mais importante de *Hill Street Blues* se deu na estrutura narrativa de seus episódios, sendo inclusive o primeiro seriado do tipo que Johnson (2005) chama de “drama sério”. Ele introduziu o formato da “estrutura das narrativas múltiplas entrelaçadas e abertas, com uma complexa galeria de personagens e situações. [...] A maioria das histórias terminava em aberto, sem solução.” (MACHADO, 2005, p.48).

o primeiro teste de apresentação do piloto de *Hill Street*, em maio de 1980, gerou reclamações dos telespectadores de que o programa era muito complicado. Avance 20 anos e [...] As audiências aceitaram com satisfação essa complexidade porque haviam sido treinados durante duas décadas de dramas com enredos múltiplos. (JOHNSON, 2005, p.71, tradução nossa<sup>5</sup>)

A genialidade do seriado de Bochco foi casar uma estrutura narrativa complexa com um assunto complexo (JOHNSON, 2005). *Dallas* (1978-1991) já havia mostrado que a estrutura de narrativa entrelaçada do gênero da *soap opera* poderia sobreviver o intervalo de uma semana entre a exibição de um capítulo e o outro, mas o seu conteúdo era de fato suave. *Hill Street Blues* (1981-1987) se utilizou do *know-how* adquirido por *Dallas* e conseguiu fazer com que a estrutura narrativa combinasse com personagens que confrontassem questões sociais complicadas.

A narrativa de *Hill Street Blues* (1981-1987) entrelaça vários enredos distintos, às vezes chegando até dez, embora pelo menos metade deles envolva apenas cenas rápidas espalhadas pelo episódio. O número de personagens principais aumenta consideravelmente em relação aos demais seriados existentes até então e os episódios têm extremidades vagas, pois no início retomam uma ou duas tramas dos episódios anteriores e deixam uma ou duas em aberto no final. Buscando representar graficamente

---

<sup>4</sup> *Hill Street Blues* (1981-1987) é um seriado criado por Steven Bochco e Michael Kozoll e produzido pela NBC que acompanhava o cotidiano de oficiais em uma delegacia no fictício bairro nova-iorquino Hill Street, inspirado na realidade do Bronx. (HILL, sem data)

<sup>5</sup> the first test screening of the *Hill Street* pilot in May 1980 brought complaints from the viewers that the show was too complicated. Fast forward twenty years and [...] Audiences happily embrace that complexity because they've been trained by two decades of multithreaded dramas. (JOHNSON, 2005, p.71)

como se dá a estrutura de um episódio normal de *Hill Street Blues* (1981-1987), Johnson (2005) prepara um gráfico do episódio 85:

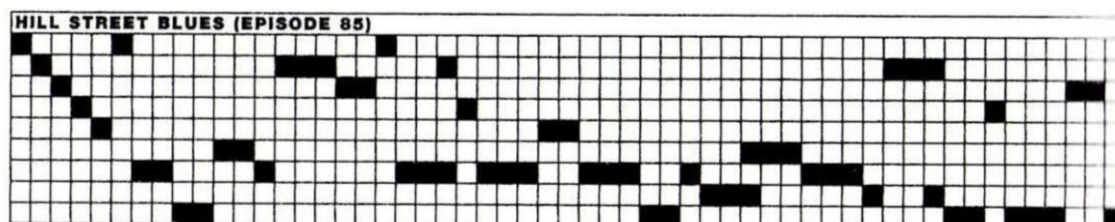


Gráfico 2: Trama x Tempo. JOHNSON, 2005, p. 70.

Explorando suas tramas múltiplas e modulares, o seriado *Hill Street Blues* (1981-1987) inaugurou os *ensemble shows*, os seriados com um grande número de protagonistas, onde o enfoque deixa de ser um único personagem e passa a ser todo o grupo diretamente relacionado a história. Os *ensemble shows* são conduzidos pelos desdobramentos psicológicos dos protagonistas, ou *character-driven* (STARLING, 2006). Os roteiros levam em consideração acontecimentos marcantes e os padrões de comportamento dos personagens ao longo da vida, de modo a permitir que os personagens tenham histórias completas.

*St. Elsewhere* (1982-1988) importou o formato serializado de contar histórias no gênero médico. E de acordo com Mittell (2006), diferentemente das novelas, programas como *Hill Street Blues* (1981-1987) e *St. Elsewhere* (1982-1988) não eram uniformemente dedicados a atrasar o final da narrativa, possuindo tramas para os episódios e arcos dramáticos dos seriados e dramas pessoais dos personagens que perpassavam por múltiplos episódios. Esses programas costumavam atribuir episódios e enredos serializados vinculados as típicas normas genéricas, ou seja, os enredos de relacionamento dos personagens perpassavam episódios enquanto que os casos policiais e médicos geralmente eram resolvidos em um único episódio, ou no máximo segmentados em dois episódios seguidos. Esta estrutura é utilizada até hoje nos seriados médicos e policiais.

Na década de 90, ocorreu uma expansão do arco dramático através dos episódios e temporadas. David Lynch e Mark Frost criaram nessa época o seriado *Twin Peaks*<sup>6</sup> (1990-1991), que era uma mistura dos gêneros mistério, novela e filme de arte. Muitos

---

<sup>6</sup> *Twin Peaks* (1990-1991) é um seriado criado por David Lynch e Mark Frost. Exibida originalmente pela emissora ABC, cuja história girava em das investigações do agente do FBI Dale Cooper para descobrir a verdade sobre o misterioso assassinado da adolescente Laura Palmer. (TWIN, sem data)

programas adotaram suas estratégias narrativas criativas, embora renunciassem seus excessos estilísticos e estranhezas temáticas. Mittell (2006) afirma que *Twin Peaks* (1990-1991) abriu a porta para que outros programas passassem a tomar liberdades criativas com a forma de contar histórias no começo dos anos 90, como por exemplo *Seinfeld* (1990-1998) e *The X-Files*<sup>7</sup> (1993-2002). Este possuía uma estrutura narrativa que oscilava entre o arco dramático e episódios independentes que não influenciavam em nada no progresso narrativo do seriado, os chamados *stand-alone episodes*.

Kristin Thompson (2003 *apud* MITTELL, 2006) estendeu a análise de Bordwell (1985) de filme narrativo para a televisão, sugerindo que programas como *Twin Peaks* foram úteis como *art television* ao importar regras do cinema para a televisão, e assim, criaram programas que inovaram o cenário televisivo. Mittell (2006) sugere que grande parte da contribuição desses programas se dá devido à presença de criadores que lançaram suas carreiras no cinema, que é uma mídia que já tinha culturalmente um “selo de qualidade”, em sua equipe de produção com mentes criativas como as dos diretores David Lynch (*Twin Peaks*) e Barry Levinson (*Oz*) e do roteirista J.J. Abrams (*Alias* e *Lost*).

Atualmente, é necessário possuir uma gama de habilidades cognitivas para compreender e apreciar integralmente as narrativas seriais complexas. A cibertextualidade (RÉGIS, 2008) é a habilidade de produzir textos que citam intencionalmente outros produtos culturais e desenvolver processos de leitura e associação do conteúdo.

Quanto mais complexo se pretende o enredo, menos setas intermitentes devem ser utilizadas, de acordo com Johnson (2005). Assim, o telespectador acaba precisando recorrer muito mais ao seu raciocínio lógico. Os seriados mais recentes geralmente utilizam-se bastante de referências externas, auto-referências e citações, recursos que complicam a fruição da narrativa ao exigir muito mais esforço cognitivo do telespectador do que é exigido pelas setas intermitentes.

A narrativa serial complexa exibida na televisão é única em seu meio, apesar da clara influência de outros meios como os romances, os filmes, os *games* e até as histórias em quadrinho. Ela é baseada em aspectos específicos do ato de contar histórias que parecem particularmente adequados para a estrutura do seriado; tendo uma

---

<sup>7</sup> *The X-Files*, ou Arquivo X, é um seriado criado por Chris Carter sobre o sobrenatural, especialmente extraterrestres, sobre casos estranhos que os agentes do FBI Fox Mulder e Dana Scully devem desvendar.

variedade de oportunidades de criação e diferentes respostas de audiência que são características particulares a narrativa produzida para a televisão.

Régis (2008) explica que as referências externas são menções econômicas, políticas e principalmente sociais do cotidiano, além de assuntos intelectuais pertinentes ao enredo. Os seriados que importam tais referências exigem um certo nível de informação do telespectador sobre questões atuais e acúmulo de conhecimentos gerais.

Quando algum programa opta por abordar questões técnicas de referências externas, como fatos médicos ou legislações, importantes para a imersão na narrativa, Johnson (2005) afirma que há convencionalmente duas maneiras de se passar informação nas narrativas por meio de diálogos: textura e substância. Textura é todo o palavreado técnico enigmático fornecido para convencer os telespectadores de que eles estão vendo, por exemplo, médicos, policiais e advogados de verdade. Substância é o material plantado em meio a uma textura de fundo que o telespectador precisa para o enredo fazer sentido. Ironicamente, o papel da textura é para ser irrelevante, algumas vezes, no que diz respeito às narrativas adjacentes, sendo melhor quanto mais irrelevante. Roland Barthes (1968 *apud* JOHNSON, 2005, p.78) escreve um ensaio sobre o “efeito de realidade”, que é arquitetado para criar a aura de realidade através de seu sentido puro. Esse efeito está presente apenas para dar uma textura ao fundo, ou seja, criar a ilusão de um mundo recheado de objetos que não têm narrativa ou significado simbólico.

O gracejo técnico que proliferou-se em programas como *The West Wing* (1999-2006) e *ER* (1994-2009) tem uma função semelhante. O telespectador não precisa saber o que significa quando um dos cirurgiões começar a gritar sobre veia safena ao realizar uma cirurgia em *ER*; o mistério se apresenta para criar a ilusão de que se está assistindo médicos de verdade trabalhando. Johnson (2005) afirma que, para programas com essa estrutura serem agraváveis de se assistir, o telespectador precisa estar confortável em saber que não é esperado que ele saiba alguma coisa sobre as informações como a mencionada acima, ou seja, “não há tanta didática nos seriados das últimas décadas” (RÉGIS, 2009).

Convencionalmente, as narrativas menos complexas demarcam a linha que separa a textura e da substância através da inserção de pistas que alertam ou traduzim os dados importantes. (JOHNSON, 2005) Já em programas mais complexos como *ER* (1994-

---

Há também dois filmes: *The X-Files* (1998) e *The X File – I Want To Believe* (2008). (ARQUIVO, sem data)

2009) não se diminui o ritmo e a complexidade dos diálogos com inserções de pistas ou traduções expressas. O que Johnson (2005, p.79-80) afirma ser verdadeiramente notável sobre os diálogos é a vontade de mergulhar o seu público em informação que a maioria dos telespectadores não vai entender, mas que podem ter relevância ao longo da narrativa e, muitas vezes, têm em *ER*.

As auto-referências se limitam a fazer referências aos outros episódios do universo do próprio programa para que seja possível compreender inteiramente alguma relação entre seus personagens ou rir de alguma piada, as chamadas *inner jokes* (RÉGIS, 2008). Como exemplo, é possível citar que *Seinfeld* (1990-1998), o personagem George adotou o pseudônimo Art Vanderlay para se livrar de problemas e muitas vezes utiliza o nome como parte de uma mentira elaborada em situações sociais estranhas. De acordo com Johnson (2005), de um total de 180 episódios de *Seinfeld* que foram ao ar, apenas sete deles têm alguma referência a Art Vanderlay, ou 11 (VANDERLAY,2006). Enfim, o número exato de episódios não importa, mas sim o fato de que são poucos dentro o universo total de 180 do seriado e apenas entende e se diverte quando Art Vanderlay é mencionado quem assiste com frequência esse seriado.

O último aspectos específicos do ato de contar histórias presente em uma narrativa complexa que Régis (2008) destaca é o mais recorrente na cultura popular da atualidade: a citação. Este recurso pode ocorrer como repetição de diálogos que se tornaram famosos, como “*I’ll be back.*” de *The Terminator* (1984) ou “*Luke, I am your father.*” de *Star Wars VI: Return of the Jedi* (1983); e imitações de personagens clássicos ou personalidades conhecidas. Dois dos grandes “mestres” da arte da citação são os seriados animados *The Simpsons* (1989-presente) e *Ugly Americans* (2010-presente). As citações são exibidas como uma forma de “bônus” para os espectadores mais cultos.

Sobre as auto-referências e as citações, Johnson (2005, p.87) escreve que são dispositivos cômicos que recompensam uma análise mais profunda dos episódios. Eles ficam mais engraçados ao serem estudados, exatamente porque o ponto que faz as piadas serem piadas está fora do contexto imediato dos episódios e, principalmente, porque os criadores se recusam a fornecer setas intermitentes para traduzir as piadas para os “não iniciados”. A premissa desafiadora de programas como *The Simpsons* ou *Seinfeld* é de que o telespectador vai aproveitar mais se for capaz de lembrar de uma fala de um episódio que foi ao ar uns três anos ou se lembrar de uma determinada cena de um filme ao qual se faz referência no episódio. Além disso, as piadas vêm em

camadas, ou seja, você pode assistir o programa e não captar qualquer das referências apresentadas e ainda assim aproveitá-lo, mas o divertimento é ainda maior a cada referência que o telespectador consegue compreender.

Narrativas complexas permitem um maior desenvolvimento de enredos, aprofundamento de personagens e trama em curso, além de possibilitar variações episódicas, como o *stand-alone episode*. Pode-se dizer que é um ampliar de possibilidades criativas que em outros meios, como as limitadas duas horas do cinema, seria impossível de reproduzir. Mittell (2006) afirma que de fato o mercado da complexidade pode ser mais valorizado na televisão em comparação ao cinema e que os prazeres potencialmente oferecidos pelas narrativas complexas são mais abundantes e multifacetados que os oferecidos pela programação convencional.



### 3 HOUSE M.D.

“Há uma contradição inerente em House, e, no entanto, uma verdade nessa contradição que não faz o menor sentido, sendo assim, em si, uma contradição. Ele acredita na verdade acima de tudo. Ele não acredita muito em emoções; ele acredita na verdade e em tudo que leva a ela, inclusive mentir.” (SHORE *apud* JACKMAN, 2010, p.345)

O seriado *House M.D.* foi criado por David Shore e começou a ser exibido originalmente em 16 de novembro de 2004, nos Estados Unidos, pela emissora de televisão Fox. Conta atualmente com sete temporadas completas e a oitava começou a ser exibida em outubro do presente ano nos Estados Unidos e entrou na grade de programação brasileira no mês seguinte (CONFIRA, 2011).

Grande sucesso em muitos países, *House M.D.* é exibido no Brasil pelo canal por assinatura Universal Channel e na televisão aberta pela Rede Record. O seriado chama atenção por muitos motivos, seja pela personalidade rabugenta e meio anti-social de Gregory House, o personagem principal e que dá nome ao seriado; seja pelos casos médicos apresentando doenças raras e/ou de difícil diagnóstico (GRACINO, 2010); seja pela sua mistura dos gêneros médico e detetive.

#### 3.1 RESUMO DO SERIADO

*House M.D.* é ambientado no fictício *Princeton-Plainsboro Teaching Hospital* (PPTH), na cidade de Princeton, no estado de New Jersey, nos Estados Unidos. O Dr. Gregory House, ou apenas House, é especializado em infectologia e nefrologia, que se destaca por sua habilidade para diagnóstico diferencial, o que lhe proporciona o cargo de chefe do departamento de Medicina Diagnóstica neste hospital. Detalhe importante é que esse departamento foi criado especificamente para House, devido ao seu brilhantismo e incapacidade de adequação em departamentos mais convencionais (GRACINO, 2010; HOUSE M.D., 2011).

Toda semana há um novo paciente com uma doença que nenhum outro médico foi capaz de diagnosticar e cabe a House e sua equipe descobrir o que é a doença e curar o paciente a tempo. Os casos geralmente desafiam a inteligência e o raciocínio da equipe médica (e também do telespectador), obrigando House a utilizar, na maioria das vezes, práticas heterodoxas de diagnóstico, sendo as mais utilizadas: aplicação de remédios sem a certeza de sua necessidade devido à incerteza do diagnóstico, exatamente para

confirmar o diagnóstico, mas que podem causar danos se os pacientes não tiverem a doença específica para a qual eles estão sendo prescritos e visitas não autorizadas às casas dos pacientes na busca de possíveis causas externas para os sintomas diagnosticados, pois a equipe sabe que seus pacientes podem estar escondendo consciente ou inconscientemente informações pessoais que podem vir a serem pistas que levam ao correto diagnóstico.

Inicialmente, a equipe médica de House é composta por Dr. Robert Chase, um médico intensivista; Dra. Allison Cameron, imunologista; e Dr. Eric Foreman, neurologista. Esta equipe se mantém até o final da terceira temporada. Porém Foreman acaba voltando para o departamento logo no início da quarta temporada. Depois de vários episódios ao estilo *reality show* para a escolha de uma nova equipe, são contratados: Dra. Remy Hadley, clínica geral mais conhecida como Thirteen; Dr. Chris Taub, cirurgião plástico; e Dr. Lawrence Kutner, médico desportivo e fisiatra. Porém, a equipe nunca permanece a mesma por muito tempo. No decorrer do seriado, esses médicos acabam fazendo quase que um rodízio para compor a equipe ao longo das temporadas até a sétima. E apenas na sétima temporada, a Dra. Martha Masters, uma estudante de medicina, também entra para a equipe.

Outros dois médicos muito importantes na trama são a Dra. Lisa Cuddy, diretora do hospital e endocrinologista, a única pessoa capaz de tolerar as desobediências às regras do hospital e desrespeitos de autoridade cometidos por House, e por quem House sempre teve uma “quedinha” desde a época de sua pós-graduação, embora isso só fique realmente claro para os telespectadores na sexta temporada; e o Dr. James Wilson, chefe do departamento de oncologia, além de único amigo de House. Esses dois personagens são metaforicamente as rédeas e a consciência do protagonista.

House sempre foi uma pessoa excêntrica e difícil de lidar. Tais características se intensificaram após um aneurisma que ocasionou um infarto de um músculo de sua perna direita, que necrosou e levou a retirada parcial deste. Depois disso, o médico se tornou ainda mais anti-social e descrente da humanidade. Ele vive com dores horríveis nesta perna e é totalmente dependente de um remédio Vicodin (paracetamol e hidrocodona) para aliviar as dores (GRACINO, 2010). Como House gosta de mostrar aos outros que tem razão, recorre muitas vezes ao método socrático (HOUSE, 2011). Desvendar o “quebra-cabeça”, a ligação dos sintomas, para chegar ao diagnóstico é mais importante para House que a vida do paciente, o que muitas vezes resulta em

conflitos entre ele e sua equipe. Nas palavras de House: “Salvar vidas é apenas dano colateral.” (*Unfaithful*)

Além disso, House tem uma frase que é quase uma espécie de lema, cujas consequências são visíveis em praticamente todos os episódios e, na maioria das vezes é a peça chave para a resolução dos casos: “*Everybody lies*” (todo mundo mente). Há uma fala de House na primeira temporada que resume bem a ideia por trás desta frase famosa:

“É uma verdade básica da condição humana que todo mundo mente. A única variável é sobre o quê. É importante dizer a uma pessoa que ela está morrendo porque isso ajuda a focar em suas prioridades. Você descobre o que importa para ela. Pelo que está disposta a morrer. Pelo que está disposta a mentir.” (*Three Stories*)

A verdade, para House, se encontra na resposta ao enigma do caso médico que ele tenta solucionar, ou seja, a realidade que fornece alguma ordem, nem que essa seja apenas para seu próprio universo. Um caso perfeito para ele seria um problema puramente matemático. (JACKMAN, 2010) Porém nem sempre a verdade aparecerá ao final do episódio e algumas vezes, mesmo que ela se revele para a equipe médica, House faz questão de compactuar para que a verdade permaneça em segredo para o restante do mundo, pois é o necessário para manter o bom funcionamento da sociedade.

O combustível que impulsiona os mistérios de *House M.D.* são as mentiras já que “*everydody lies*” (todos mentem). Sem as mentiras, a grande maioria dos casos que chegam a House poderiam ser tratados por qualquer outro médico, poderiam ser simplesmente mais alguns dos casos corriqueiros de *ER* (1994-2009), *Grey’s Anatomy* (2005-presente) ou qualquer outro seriado médico.

As mentiras dos pacientes ocultam possíveis causas e, às vezes, inclusive outros sintomas. De forma a se chegar à verdadeira causa dos sintomas e ao diagnóstico final é necessário que House e sua equipe se tornem verdadeiros polígrafos e detetives. O seriado incorpora características do gênero policial, não focando a ação em campo, mas a parte investigativa de seriados como *CSI* (2000-presente). Pode-se dizer, portanto, que *House M.D.* é um seriado híbrido ao reunir características dos gêneros médico e policial.

### 3.2 A ESTRUTURA DO SERIADO

*House M.D.* trata toda semana de um paciente diferente, enquanto segue desenvolvendo os dramas pessoais e interpessoais de seus personagens. Estruturalmente é um seriado de múltiplos enredos, apresentando no mínimo dois em cada episódio. O seriado apresenta cinco tipos de tramas, mas não necessariamente todas estão presentes em um único episódio: o mistério médico, que é uma narrativa de pequena duração, geralmente um episódio; subtrama, que também é uma narrativa de pequena duração, na qual um ou mais personagens têm um objetivo que deve ser alcançado ao final do episódio; trama de questões pessoais e interpessoais dos personagens principais, que são narrativas de média duração; um arco narrativo de temporada, que é o triângulo amoroso de House, Cuddy e Lucas, que se apresenta em quase todos os episódios da sexta temporada; e o arco narrativo principal, da vida de House, que permeia todo o seriado.

Jackman (2010) escreve que o criador do seriado, David Shore, sabe que muita gente assiste ao programa fazendo outras coisas e não prestando totalmente atenção no que está acontecendo na tela, mas ele preferia que não fosse assim. Tanta coisa acontece em cada episódio, relatada com tal precisão e economia de palavras que é muito fácil deixar escapar algum detalhe em uma cena ou se perder na história.

*House M.D.* é um claro exemplo do que Johnson (2005) chama de narrativa que faz o telespectador se esforçar e utilizar seu raciocínio para compreender o que está sendo veiculado. Uma narrativa que oferece um “exercício cognitivo”, pois muita informação é passada em muito pouco tempo. O telespectador precisa compreender cada enredo separadamente, seus entrelaçamentos, as questões médicas, se lembrar do que aconteceu nos episódios anteriores para seguir compreendendo as evoluções psicológicas dos personagens principais e seus enredos particulares que não se limitam a um episódio, captar referências internas e externas, raciocinar sobre tudo isso enquanto tenta não se perder no roteiro enxuto. Esse programa não é apenas inteligente, mas exige que seu telespectador também o seja ao assisti-lo de forma ativa. Isto explica a afirmação de Shore de que o ideal seria que os telespectadores de *House M.D.* assistissem ao programa realmente prestando atenção.

O criador do seriado gosta de inserir o máximo possível de histórias dentro dos 44 minutos que dispõe para cada episódio. “Cada cena, cada fala é uma oportunidade para

fazer avançar o enredo e os personagens.” (JACKMAN, 2010, p.56) Para tanto, David Shore faz questão de que nada seja explicado mais de uma vez e declara:

“Gosto que tudo seja tão básico quanto possível. Não gosto que ninguém fique se repetindo... Eu detesto a fala ‘O quê?’ num diálogo. Isso pode ser observado na maior parte dos programas e é algo que eu corto quase sempre, substituindo-a por ‘Thirteen olha para ele enviesada’, ou algo assim.” (*apud* JACKMAN, 2010, p.56 e 57)

Jackman (2010) escreve que o método preferido de Shore para começar a cortar cenas é suprimir a primeira e a última fala e em seguida retirar as duas primeiras e as duas últimas palavras de cada fala. Posteriormente Shore enxuga ainda mais, às vezes até transformando duas cenas em uma. “E se vai haver uma piada, ela precisa ter um significado.” (JACKMAN, 2010, p.56)

O roteirista David Hoselton complementa: “Nosso público é inteligente. Quando se chega à sétima temporada, há muitas coisas implícitas entre os personagens. (...) Muitas coisas são expressas com um olhar.” (*apud* JACKMAN, 2010, p.57)

Hoselton está certo ao se referir à longevidade do programa como um catalisador para a permissão de uma enxugada de diálogos. Isto ocorre em qualquer programa ou filme, pelo simples fato de o público já conhecer bem os personagens e as situações. Todavia em *House M.D.* os diálogos sempre foram enxutos, em virtude da aposta de Shore na inteligência de seu público. Por mais que os personagens Cameron e Wilson se preocupassem com House e sempre o abordassem tentando racionalizar seu comportamento desde as primeiras temporadas, já naqueles primórdios o mais importante na relação entre os personagens principais era muitas vezes suprimido por um olhar ou um gesto.

Recorrendo a primeira temporada para comprovar isso, no episódio *Sports Medicin*, na primeira reunião para o diagnóstico diferencial House rebate com sarcasmo uma fala de Cameron. Chase ri em uma clara tentativa de mostrar a House que ele sempre concorda com o chefe, enquanto Cameron fica irritada, mas se limita a olhar com desaprovação para House. Essa enxugada de diálogos ocorre também em conversas com pacientes. No mesmo episódio, o telespectador assiste uma conversa já começada, ouvindo apenas a resposta do paciente Hank para a pergunta de Chase sobre que esteróides o atleta toma, pergunta esta que o telespectador deve inferir que foi feita com base na cena anterior sem que seja necessário repeti-la nesta cena, e Chase se limita a falar, com um copo de coleta de material para exame já em mãos, que a equipe médica

vai precisar de uma amostra de urina. Hank logo percebe que a equipe não acredita em sua palavra, e Chase apenas baixa o olhar, o que é uma confirmação para o atleta e os telespectadores de que a equipe realmente não acredita no paciente, sem que o médico precise dizer mais nada.

Chama-se de história “A”, o mistério médico da semana, que precisa ser desvendado em um único episódio. Hoselton identifica três linhas possíveis para se abordar à história “A”. Necessita-se de uma doença interessante, que possa se apresentar de forma mascarada para gerar diagnósticos equivocados. O paciente precisa ser instigante e os roteiristas precisam pensar em como o paciente vai interagir com House; ou se ele vai desvendar um pouco da personalidade do médico e vice-versa (JACKMAN 2010).

Geralmente, os episódios começam com um *teaser* inicial, antes da vinheta de abertura do seriado, no qual se apresenta o futuro paciente do episódio, ainda sem apresentar os sintomas que o levarão ao PPTH, permitindo que os telespectadores conheçam um pouco do cotidiano dessa pessoa e, inclusive, exercitem suas mentes tentando adivinhar o que irá acontecer para que a pessoa precise ir ao hospital, ou melhor, especificamente para o departamento de House.

Muitas vezes, o programa inclusive “brinca” com os telespectadores ao deixar várias setas intermitentes falsas levando-os a crer que o paciente será uma pessoa, mas o verdadeiro paciente do episódio acaba por se revelar outra pessoa por um motivo totalmente diferente. O episódio *Sports Medicin* também exemplifica isso ao mostrar o empresário do jogador de beisebol Hank Wiggen sentir um incômodo no peito e logo em seguida tomar remédio às escondidas. Essa atitude do empresário faz o telespectador pensar imediatamente que ele será o paciente, pois é o único que até então não parece estar saudável e está escondendo a situação, o que não passa de uma seta intermitente falsa, já que minutos depois Hank quebra o braço com um simples arremesso de uma bola de beisebol.

Supõe-se que o telespectador já assiste ao *teaser* esperando por essas características, o que é levado em consideração para surpreendê-lo no episódio *After Hours*, que se inicia com uma mulher dirigindo muito rápido no que parece ser uma fuga. Ela está ferida e perdendo muito sangue, mas segue para o apartamento de alguém, que o telespectador imagina que seja mais um dos vários personagens novos que aparecem em cada caso e esse personagem se mantém misterioso até os últimos segundos do *teaser*. Quando a mulher finalmente chega ao apartamento, a porta se abre

e a câmera permite que o telespectador veja que quem deveria ser um personagem desconhecido é na realidade Thirteen, a médica tão conhecida por todos os telespectadores.

Já episódios como *House's Head* e *Now What?* são exceções que nada têm de parecido com qualquer destes formatos iniciais do programa citados acima. O primeiro não tem um *teaser* apresentando em si a história médica, mas sim um House bêbado em um *strip club* sem saber como foi chegar ali e que logo mais descobre que estava no ônibus que capotou perto do *strip club*. O grande caso da semana nesse episódio acaba sendo House tentando se lembrar quem e qual sintoma ele viu no ônibus, que ele acredita ter alguma relação com o motivo do ônibus capotar. Já em *Now What?*, House e Cuddy finalmente estão juntos e isto é o mais importante no episódio, que começa exatamente onde terminou o último episódio da temporada anterior, com o tão esperado beijo.

Uma vez que os tipos de início foram mencionados e explorados, pode-se voltar a explicar à estrutura da história “A” em si. O percurso entre o problema começar e se alcançar a cura ou a morte costuma seguir uma mesma linha: o paciente é admitido no PPTH, House assume o caso e manda sua equipe fazer uma série de testes e administrar medicamentos de acordo com a doença que parece mais provável pelos resultados do diagnóstico diferencial, o paciente piora indicando que eles estavam errados, novos exames e diagnósticos são realizados até que House tem um *insight* e descobre a verdadeira doença do paciente. A história “A” é, tecnicamente, sempre uma variação do mesmo eixo temático descrito por Calabrese (1987 *apud* MACHADO, 2000), diferindo em relação aos personagens e seus sintomas.

A história “B”, Jackman (2010) afirma que envolve House e sua equipe, e/ou Wilson e/ou Cuddy e é uma história que só pode ser resolvida até certo ponto. Um exemplo dessa estrutura é apresentado no episódio *Ignorance is Bliss*, no qual Chase está extremamente irritado após a morte do ditador africano Dibala e da discussão sobre isso que ocasionou em Cameron romper com ele. Todos os membros da equipe de diagnóstico estavam questionando Chase e querendo lhe sugerir o que fazer. Os roteiristas acrescentaram um detalhe interessante para a situação: Chase dá um soco em House, não por estar chateado com o chefe, mas para se livrar do intrometimento dos demais em sua vida pessoal. House não se importou, demonstrando inclusive apreciação pela lógica distorcida por trás dessa ação.

House se intromete em praticamente todos os enredos, se não realmente em todos. Ele é o protagonista do seriado, mas isso não quer dizer que apenas os enredos centrados nele sejam complexos. Este não é um seriado de narrativa simples e portanto, todos os personagens fixos têm profundidade. Mesmo os pacientes e muitos de seus familiares e/ou amigos, que são criados para permanecerem apenas em um episódio precisam ser complexos para se tornarem interessantes e verossímeis.

O exemplo da trama de história “B” de Chase citado acima é muito mais do que um dos enredos menores dos personagens principais, é um conflito pessoal do médico que surgiu como ramificação da história “A” da doença de Dibala, que terminou com Chase cometendo a eutanásia e produzindo a sua trama pessoal de angústia. Esse enredo da angústia por sua vez se entrelaçou ao do romântico de Chase e Cameron ao fazer o médico se afastar de seu par romântico com medo da reação dela e quando ele finalmente contou, ela preferiu romper com ele. Todos esses desdobramentos só foram possíveis porque a trama de Dibala gerou uma metamorfose no personagem Chase. Calabrese (1987 *apud* MACHADO, 2000) afirma que as metamorfoses modificam ou ameaçam modificar o rumo posterior dos acontecimentos, e foi exatamente isto que aconteceu. Com apenas um ato Chase foi capaz de modificar o rumo de dois enredos e criar um terceiro em torno de sua angústia pessoal.

Isso parece muito complicado, mas seriados que apresentam estrutura narrativa ficcional complexa são assim. Como já dito anteriormente no capítulo 2, esses seriados exigem uma grande fidelidade de seus telespectadores e Régis (2008) lembra que deixar de assistir a um único episódio pode significar a perda do nexos da trama. No caso de um seriado como *House M.D.*, dependendo do que acontece em um único episódio, é possível perder o nexos de muitas tramas.

Praticamente todas as narrativas do seriado estão interligadas por conexões feitas inteiramente por Shore, “ele faz a história médica se encaixar com o ponto em que chegamos ao enredo, de tal maneira que, em nossos melhores casos, ele possa ter uma relevância temática em relação ao que está acontecendo com o nosso personagem.”, afirma a diretora e produtora Katie Jacobs (*apud* JACKMAN, 2010, p.50).

Com base nos episódios assistidos, é possível afirmar que alguns dos enredos de média duração existem praticamente independentes das demais tramas, ou pelo menos é assim que se apresentam para os telespectadores menos observadores. Tudo está conectado e precisa estar, pois *House M.D.* é um seriado complexo e tudo precisa de um motivo para estar em cena, caso contrário, é dispensável.



Quem acompanha o seriado sabe muito bem porque o personagem Kutner morreu. Ninguém sabe os motivos pessoais do personagem tirar a própria vida, mas todos sabem que ele tinha que morrer ou sair de cena por algum outro motivo, porque o ator que o interpretava, Kal Penn, já havia anunciado que deixaria o seriado em 2009 para trabalhar na Casa Branca, no governo de Barack Obama. House já não estava o mesmo desde a morte de Amber<sup>8</sup> e passou a ter alucinações. Era necessário criar um destino a Kutner que permitisse a saída do ator sem que parecesse frouxa em relação à narrativa do seriado e a solução foi tornar isto a peça chave para House decidir se internar no final da temporada. O artifício para amarrar a trama foi simples: Kutner não demonstrar sinal algum de depressão ou qualquer outro problema e simplesmente se matar. “A idéia era que a deterioração de House fosse precipitada pela morte de Kutner e a incapacidade de House de alcançar uma explicação” (JACKMAN, 2010, p.48).

As subtramas geralmente estão limitadas ao tempo de um único episódio. Elas são tramas pequenas e paralelas a história “A” com começo, meio e fim. Qualquer situação da clínica que se estenda pode virar uma subtrama, como por exemplo, o caso clínico de *Clueless* em que House descobre que um homem está com herpes, provavelmente em decorrência de alguma “escapadinha” dele, que nega qualquer possibilidade de traição, o que neste caso indicaria que a esposa deveria estar traindo-o e teria contraído assim a doença. O casal fica indignado com as suposições de House e o caso toma tamanhas proporções que Cuddy precisa intervir. No mesmo episódio a subtrama encontra seu fim na sala de Cuddy, onde é revelado que o verdadeiro traidor era o marido.

Na categoria de subtrama entram principalmente as apostas que os personagens fazem entre si, brincadeiras e provocações, ou seja, situações que se resolvem geralmente em um episódio. Histórias como quando House toma conta de Rachel, filha de Cuddy, em *Unplanned Parenthood*, e tenta esconder de Cuddy que sua filha ingeriu uma moeda enquanto espera que o objeto “siga o rumo da natureza” e saia do organismo de Rachel. Já em *Detox*, Cuddy aposta que House não consegue ficar uma semana sem tomar Vicodin. Em troca House não precisaria prestar horas na clínica por um mês. E como nem todas as subtramas são centradas em House, também é possível citar a confusão criada por Wilson em *Games*, ao informar um paciente previamente

---

<sup>8</sup> Médica que concorreu à vaga na equipe de diagnóstico na quarta temporada, mas não conseguiu o cargo e permaneceu mais um tempo no seriado devido ao relacionamento que desenvolveu com Wilson até a sua morte em um acidente de trânsito.

diagnosticado com câncer terminal, de que na verdade ele não vai morrer precocemente, o que faz o paciente querer processá-lo.

É possível inclusive haver duas subtramas dos personagens principais acontecendo simultaneamente em um único episódio, vide *Carrot or Stick*. Nesse episódio, House secretamente treina Rachel para a entrevista que pode garantir seu ingresso em uma pré-escola prestigiada na qual Cuddy está muito interessada. Enquanto isso, Chase está tentando descobrir qual das três garotas com que ficou em uma festa publicou em uma rede social uma foto inapropriada dele para apagá-la.

Enredos que duram mais de um episódio podem continuar nos episódios seguintes, mas não é regra. Quando um paciente com AIDS tosse sangue na boca de Cameron (*Hunting*) inicia-se uma trama paralela da dúvida se a médica foi ou não contaminada. A dúvida fica no ar por quatro episódios, até que Cameron possa fazer o exame de HIV e ter a resposta de que realmente não foi infectada (*Need To Know*).

Alguns dos enredos de média duração são como este, mas outros têm um fim, como é o caso de “Hameron” (mistura de House com Cameron). Cameron desenvolve uma paixão por House durante a primeira temporada e somente depois de saírem juntos em *Love Hurts* é que fica claro que “Hameron” era uma hipótese que nunca se concretizará, finalizando assim o enredo.

*House M.D.* não é o tipo de seriado que se caracteriza por estruturar suas temporadas a partir de arcos narrativos para cada temporada, ou seja, não possui uma trama que perpassa todos os episódios de uma mesma temporada. Há de fato algumas tramas que se estendem por metade de algumas temporadas, mas isso não faz delas arcos narrativos válidos.

Como exemplo de enredos que a primeira vista poderia ser o arco da temporada, tem-se o policial Tritter<sup>9</sup>, que se torna um grande obstáculo na terceira temporada, a partir do episódio de número cinco (*Fools for Love*), mas só consegue se sustentar como obstáculo até o episódio de número 11 (*Words and Deeds*), o que impossibilita afirmar que seja o arco narrativo da terceira temporada, embora um enredo marcante da temporada. Outro exemplo é uma disputa por duas vagas na equipe do Departamento de Diagnóstico de House. A quarta temporada começa com House trabalhando sozinho; Cuddy recontrata Foreman e obriga House a contratar mais pessoas para formar uma

---

<sup>9</sup> Após ser maltratado por House, o policial Tritter resolve ensinar uma lição ao médico, gerando investigações sobre a vida dele, que acarretam em um processo na justiça por falsificação de prescrição de medicamentos.

nova equipe (*Alone*). O que poderia ser um tedioso processo de entrevistas se transforma em uma disputa digna de um *reality show*. Essa trama se desenvolve em apenas nove episódios, chegando ao fim em *Games* com a contratação de Taub, Thirteen e Kutner.

House descarta os candidatos a partir de seu desempenho na busca pelo diagnóstico correto nos mistérios médicos. Cada nova história “A” influencia no enredo da busca por novos contratados no departamento, pois é por meio delas que serão escolhidas as três pessoas que integrarão a nova equipe, ou seja, as histórias se entrelaçam de forma ativa. Todas as ações dos candidatos, buscando a cura para os pacientes, geram diretas na trama ao estilo *reality show* da quarta temporada.

Há apenas um enredo do programa que parece digno da classificação como um arco narrativo de temporada, devido à quantidade de episódios em que está presente: o triângulo amoroso de House, Cuddy e Lucas na sexta temporada. Para que seja possível compreendê-lo é preciso ter em mente alguns detalhes da temporada anterior. O detetive Lucas surge na quinta temporada ao ser contratado por House para investigar Wilson. Lucas acaba conhecendo Cuddy nessa época e fica evidente que há interesse por parte dele. No final dessa temporada House está tendo surtos psicóticos e alucina passar uma noite fantástica com Cuddy, uma alucinação tão realista que faz o médico perceber que quer estar com ela na vida real, mas antes ele precisa se afastar e se internar no Mayfield Psychiatric Hospital para se tratar. A internação acontece no último episódio da quinta temporada.

Somente na temporada seguinte House sai do Mayfield e alguns episódios depois Lucas reaparece, em *Known Unknowns*, que é ainda no começo da temporada. Nesse episódio, House, Wilson e Cuddy estão em uma conferência e, com Wilson lhe ajudando dando conselhos, House tenta mudar seu jeito de ser e impressionar Cuddy. O casal tem um momento muito romântico em uma festa, House tenta reatar o que eles começaram há muitos anos, ainda na faculdade, mas Cuddy é agora mãe solteira, precisa de alguém com quem possa contar. House acaba descobrindo que Lucas e Cuddy estão namorando, e o triângulo se forma. O médico passa o resto da temporada tentando separar o casal e provar que consegue mudar, que quer se tornar alguém em quem Cuddy pode confiar. Ela chega a ficar noiva de Lucas e o casal vai morar junto, mas no último episódio da temporada a médica acaba cedendo e o trocando por House.

Essa trama de triângulo amoroso se inicia no sétimo episódio da temporada e se estende até o episódio 22, que fecha a trama e a temporada. No universo do seriado *House M.D.* esse é o enredo mais extenso dentro de uma única temporada.

E por fim há o arco narrativo do seriado: a vida de House. Não é a toa que o seriado leva seu nome. Por meio deste acompanha-se tudo o que acontece com House, seus altos e baixos no vício de Vicodin, seu *bromance*<sup>10</sup> com Wilson, seu relacionamento com Cuddy (incluindo os vários anos de “preliminares”), sua relação com os pacientes e até mesmo a evolução de suas habilidades sociais.

Adentrando novamente o universo dos recursos narrativos de cibertextualidade descritos por Régis (2008, p.164-167), o próprio House e o Wilson foram criados com uma parcela de uma referência externa, como Shore admite ao afirmar que eles “são remotamente baseados em Holmes e Watson” (*apud* JACKMAN, 2010, p.30). As semelhanças entre o médico rabugento de Shore e o detetive de Sir Arthur Conan Doyle<sup>11</sup> vão muito além de Holmes (que quando falado lembra *homes*, lares em inglês) e House (casa em inglês) ou amigos partilharem o “W” como primeira letra de sobrenome. Holmes é capaz de descobrir muito com uma rápida olhada e com House não é diferente (JACKMAN, 2010).

“A primeira paciente de House é Rebecca Adler, sobrenome já usado por Doyle. House leva um tiro de um homem chamado Moriarty – Holmes foi morto por Moriarty (e posteriormente ressuscitado por Doyle). Holmes e Watson moram em 221B Baker Street; o endereço de House era 221B. Holmes é usuário de cocaína, toca violino, gosta de ‘literatura sensacional’ e é um quebra-cabeça, como House. Porém, na dupla original era Watson que apresentava um problema na perna.” (JACKMAN, 2010, p.30)

Complementando a afirmação de Jackman (2010) sobre Holmes tocar violino e usar cocaína, vale ressaltar que House toca guitarra e piano, além de ser viciado em uma droga também, o Vicodin. Porém as referências externas de *House M.D.* (2004-presente) vão muito além de Sherlock Holmes ou dados médicos. Não são todos os episódios que trazem esse “bônus” a seus telespectadores, mas, sempre que pertinente, de modo a trazer uma informação extra a todos que conseguirem captá-la sem sair do foco do episódio.

---

<sup>10</sup> *Bromance* é um termo que designa o relacionamento afetivo entre dois homens heterossexuais. Uma relação que é maior que uma mera amizade, mas sem interesse sexual. (BROMANCE, 2011; TOP, 2011)

<sup>11</sup> Sir Arthur Conan Doyle escreveu o romance policial *A Study In Scarlet* (Um Estudo Em Vermelho), publicado originalmente pela revista *Beeton's Christmas Annual*, em 1887. Este romance introduziu o detetive Sherlock Holmes. (A STUDY, 2011)

Se utilizando novamente do episódio *Clueless*, Wilson fala “estou pensando no Coronel Mostarda, na sala de música, com o castiçal”, uma referência ao jogo de tabuleiro Detetive (*Clue* para os norte-americanos), para quebrar o gelo numa conversa com House sobre a esposa de um paciente que talvez esteja envenenando o marido. Se o telespectador nunca tiver jogado esse jogo de tabuleiro, com certeza ficará se perguntando quando foi que apareceu o Coronel Mostarda no episódio.

Já em *Cane and Able*, por exemplo, houve muitas referências ao universo da ficção científica, que eram pertinentes a temática. A história “A” deste episódio era sobre Clancy, um garoto de sete anos que alegava ter sido abduzido por alienígenas que lhe colocaram um implante no pescoço. As referências já se iniciam pelo *teaser*, lembra um pouco *Contatos Imediatos de Terceiro Grau* (1977) do diretor Steven Spielberg ou o seriado *The X-Files* (1993-2002), ao ocorrerem interferências na transmissão da televisão de Clancy, seu quarto tremer e em seguida surgir um clarão que adentra a janela. A cena termina com o menino gritando e chamando pela mãe e com a imagem clareando cada vez mais. O telespectador logo associa a cena a uma abdução alienígena (ou um sonho de uma abdução, neste momento não importa qual das alternativas o telespectador se permite acreditar, mas o fato é que ele sabe que algo aconteceu). Não é necessário que o telespectador veja nenhuma nave espacial ou extraterrestre para fazer esta suposição.

Durante o episódio, várias outras menções a ficção científica são feitas sem que seja feita qualquer menção direta a qualquer de suas fontes. Apenas quem sabe que Tatooine é um planeta do universo de *Star Wars*<sup>12</sup> entende e se diverte quando House fala para Chase e o resto da equipe se separar para procurar Clancy (que estava desaparecido), inclusive em Tatooine. Mais tarde, House debocha ainda mais torcendo para o garoto ser um híbrido mutante de humanos e extraterrestres, o que é uma das teorias da conspiração exploradas pelo seriado *The X-Files* (1993-2002). E em seguida, ao ser confirmado que Clancy apresentava um DNA incompatível com o restante de seu corpo, House começa a levar a situação mais a sério, mas é algo tão incomum que ele acaba perguntando a sua equipe se alguém assistiu algum *X-File* que possa inspirar uma explicação. Desta vez, ele não faz apenas uma referência ao seriado, mas cita expressamente a peça ficcional a que está se referindo.

---

<sup>12</sup> *Star Wars*, ou *Gerra nas Estrelas*, é uma saga espacial composta de duas trilogias cinematográficas criadas por George Lucas.

E por fim, o episódio *Cane and Able* tem vários pequenos “bônus” para seus telespectadores mais perspicazes ou cultos (RÉGIS, 2008). Esses extras estão distribuídos em forma de camadas, ou seja, de conteúdos totalmente independentes uns dos outros, não sendo necessário entender todos para aproveitar, por exemplo, a referência a Tatoonie e apreciar o episódio, mas o prazer é proporcionalmente maior a cada referência que o telespectador consegue compreender (JOHNSON, 2005).

Enquanto *Cane and Able* proporcionam ao telespectador esses pequenos “bônus” que em nada influenciam especificamente na resolução final do caso apresentado na história “A”, as citações em *Bombshells* são muito mais elaboradas, pois praticamente todas são cenas que remetem às produções originais, sejam filmes ou seriados, mas encenadas com o elenco de *House M.D.* e apresentados, em sua maioria, aos telespectadores nos sonhos que Cuddy e House têm durante o episódio. Sonhos estes que inclusive apresentam significado ao revelar metaforicamente preocupações dos personagens e, no caso de Cuddy, revelar também algo que seu inconsciente sabia, mas seu consciente havia esquecido (que House só conseguiria ajudá-la a lidar com a possibilidade de ela ter um tumor se estivesse drogado, pois ele sempre foi um viciado em medicamentos).

O episódio *Bombshells* já se inicia com House imitando uma cena do *Sexto Sentido* ao se esconder debaixo da cama e segurar o pé de Cuddy, como um fantasma faz no filme, mas esta referência é tão simples que pode passar despercebida pela maioria dos telespectadores ao assistir o episódio pela primeira vez, pois até então não se está esperando encontrar nenhuma referência a outras mídias especificamente neste episódio. Essa referência não foi feita para ser captada já na primeira vez que o episódio é assistido. Se o telespectador conseguir percebê-la, tanto melhor para ele. Porém é o tipo de material inserido para permitir que o episódio possa ser assistido novamente sem que se torne cansativo, pois dessa vez o telespectador o assistirá já sabendo que há outras referências plantadas no decorrer do episódio e apresentará mais atento a procura de outras possíveis referências que possam ter lhe escapado a princípio.

Antigamente não havia a necessidade de produção de material que pudesse surpreender o telespectador quando assistido mais de uma vez. Com o surgimento do videocassete na década de 80, e posteriormente do DVD, do TiVo e do On Demand; iniciou-se uma tendência das indústrias de mídia de produção de programas com a máxima reassistibilidade sem se tornar chatos e cansativos. Isso possibilitou a venda desse material em formato portátil, permitindo que os telespectadores passassem a ter

acesso aos produtos midiáticos que ansiando capitalizar mais, criam. As diferentes camadas de informação inseridas nos programas auxiliam nessa repetição de modo ao telespectador conseguir compreender o programa de uma forma geral e seus episódios por inteiros, além de sempre conseguir extrair mais algum detalhe que possa ter passado despercebido antes. (MITTELL, 2006; JOHNSON, 2005)

Mais adiante começam citações mais explícitas, sendo a primeira um tributo ao seriado *Two and a Half Man*<sup>13</sup> (2003-presente) com direito a cenário e enquadramentos característicos de sitcoms, risos de platéia e a icônica camisa de Charlie Harper. O toque a mais que faz toda a diferença para a identificação do sitcom que está sendo citado é com certeza a icônica camisa, que inclusive não aparece no início da cena, deixo assim os telespectadores se perguntando sobre o que estaria acontecendo e porque está tudo diferente. Em meio a esse “exercício cognitivo” surge House com a camisa de Harper e tudo fica claro, pois com esta última peça se torna possível aos telespectadores montar o quebra-cabeça cognitivo e associar a cena a *Two and a Half Man* (2003-presente).

A partir daí, há referências para homenagear gêneros do que propriamente um ou outro produto cultural em específico, como uma cena em preto e branco imitando o gênero dos seriados familiares da década de 50, os *western*, os filmes de zumbi e os musicais. Embora seja inevitável fazer associações mais diretas a alguns produtos em particular, geralmente com os que cada telespectador está melhor familiarizado.

O *western* é uma referência, segundo a equipe do programa, a *Butch Cassidy and the Sundance Kid* (1969), sendo inclusive os olhos azuis de House uma representação dos de Butch Cassidy (BARNETT, 2011).

Já a cena dos zumbis pode muito bem ser associada a *Resident Evil* (2002) ou ao filme de George Romero, mestre dos filmes de terror de zumbi, *Land of the Dead* (2005), este devido ao zumbi Foreman, o médico negro da equipe de House, ser mais resistente que os demais quando House atira neles. Em *Land of the Dead* (2005), os zumbis estão evoluindo, ficando mais resistentes e um zumbi negro é seu líder. E por fim, a cena musical pode ser associada a *All That Jazz* (1979), pois Cuddy pode estar morrendo e monta-se um musical. No filme, o diretor e coreógrafo Bob Fosse está em seu leito de morte e começa a alucinar com um número musical, onde aparece cama hospitalar, dançarinas e inclusive uma mulher vestida de branco, simbolizando a morte.

---

<sup>13</sup> *Two and a Half Men* (2003-presente) seriado conhecido pela interpretação de Charlie Sheen de um solteirão festeiro convicto, Charlie Harper, que abriga em sua casa seu irmão “certinho” divorciado e o filho dele. (TWO, 2011)

No sonho de Cuddy aparecem também cama de hospital, dançarinos e ela própria aparece de vestido branco.

Para fechar a análise do episódio *Bombshells*, não poderia deixar de citar o que House fala ao acordar de seu sonho com os zumbis: “O que poderia dar errado? Era apenas um sonho.” Isto é a repetição de uma fala do filme de terror *A Nightmare on Elm Street* (1984), no qual o serial killer Freddy Krueger atacava suas vítimas em seus sonhos e tudo o que ele fazia com seus corpos lhes acontecia fisicamente fora dos sonhos. Uma fala simples que diverte os telespectadores que conhecem a história de Krueger, mas que não tem significado algum para os menos informados.

Em nenhuma das referências de *Bombshells* é preciso falar o nome de qualquer dos produtos culturais aos quais estão prestando tributo, mas este não é o único tipo de referência externa. No episódio *Known Unknowns*, House nomeia os seios de Cuddy de Patty e Selma, as irmãs gêmeas e mais velhas de Marge Simpson, do seriado *The Simpsons* (1989-presente), que fumam muito, porque “elas estão sempre em brasa”, de acordo com House (JACKMAN, 2010, p.269). Não é preciso que House diga para Cuddy de onde tirou os nomes, basta citá-los para nomear um par de seios (que por natureza são “gêmeos”) e mencionar estar em brasa que qualquer telespectador conhecedor de *The Simpsons* (1989-presente) logo fará a associação.

O seriado também apresenta material “bônus” do que Régis (2008, p.166) chama de auto-referência, ou seja, um episódio ou alguma situação dentro dele demanda que o telespectador memorize informações apresentadas em episódios anteriores para que seja possível compreender por completa alguma piada ou relação entre os personagens.

Outro recurso de auto-referência descrito pela autora é a *inner joke*, uma piada que somente é engraçada para quem entende sua referência, que procede de algo anteriormente dito ou ocorrido no programa. O exemplo mais claro de *inner joke* em *House M.D.* é uma cena em *Finding Judas*, na qual House pega um frasco de Vicodin escondido dentro de um livro sobre a rara doença auto-imune Lúpus com seu interior cortado para caber o frasco. Foreman questiona House por esconder seu estoque de Vicodin em um livro médico sobre Lupus. House rebate “nunca é Lúpus”. A *inner joke* está no fato de que na maioria das reuniões para o diagnóstico diferencial é levantada a hipótese de a doença em questão ser Lúpus, mas essa hipótese sempre é descartada. No decorrer de todas as sete temporadas do seriado, em apenas um episódio essa doença se apresentou no diagnóstico final, sendo a causadora de uma anemia hemolítica auto-imune (*You Don't Want To Know*).



### 3.3 ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE EPISÓDIOS

Johnson (2005) fez gráficos para ilustrar como os programas se tornaram mais complexos e exigentes cognitivamente ao passarem a apresentar narrativas múltiplas entrelaçadas. Com a velocidade com que novas tecnologias têm surgido e facilita cada vez mais a acessibilidade imediata de controle de exibição e reassistibilidade parece justo fazer também gráfico comparativo de um episódio de *House M.D.* da primeira temporada para compará-lo com o gráfico de um episódio da sétima. Em sete anos muito se modificou e evoluiu no campo das mídias e, teoricamente, os seriados precisam se transformar igualmente para acompanhar essa evolução e permanecerem interessantes para seus telespectadores. Os gráficos pretendem comprovar ou refutar essa teoria de evolução dentro de um mesmo seriado.

Não há grandes explicações para que se possa reproduzir a técnica empregada por Johnson (2005) para a confecção de seus gráficos, limitando-se apenas a afirmar que cada linha representa uma trama e cada nova coluna é mais tempo de sua exibição. Utilizando a mesma quantidade de colunas de quadrados que Johnson (2005) utilizou, buscou-se fazer em esquematizar os gráficos do seriado *House M.D.* com uma média de um minuto por quadrado e/ou seguir para o quadrado da coluna seguinte sempre que ocorresse uma completa mudança de temática ou um novo enredo se apresentasse em meio a uma cena que já houvesse começado a mais de trinta segundos antes. Os episódios escolhidos já foram analisados no decorrer desta monografia, sendo eles *Sports Medicin* e *Bombshells*.

Em *Sports Medicin*, uma grave fratura no braço do jogador de *baseball*, Hank Wiggen, revela um caso estranho de perda óssea e põe em risco a sua carreira. House quer ir ao Monster Truck com Wilson, mas este diz ter que dar uma palestra em um seminário de oncologia no dia. Wilson tenta esconder de House que vai encontrar a ex-esposa do amigo, a qual permanece sua amiga. E Foreman tenta esconder da equipe que está saindo com uma representante farmacêutica.

O gráfico deste episódio da primeira temporada se apresenta da seguinte forma:

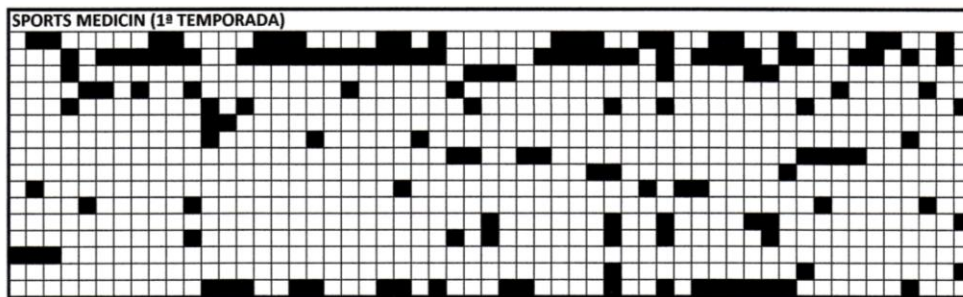


Gráfico 3: Análise de Trama x Tempo do episódio *Sports Medicin*.

Cada linha do gráfico representa, respectivamente nessa ordem, as tramas do episódio *Sports Medicin*:

- 1) história do casal;
- 2) história “A”;
- 3) *bromance* de House e Wilson;
- 4) o caso de Foreman;
- 5) House querer ir ao Monster Truck;
- 6) casos da clínica;
- 7) relação House e Cuddy;
- 8) saídas da equipe de diagnóstico;
- 9) questões filosóficas (crenças religiosas e opiniões sobre aborto);
- 10) o agente esportivo (e seus remédios para o problema de coração);
- 11) representante farmacêutica tentando fazer suas vendas;
- 12) ex-esposa de House, de quem Wilson é amigo e vai se encontrar em segredo;
- 13) seminário de oncologia;
- 14) gravação da propaganda contra o uso de drogas;
- 15) “Hameron”;
- 16) o estranho comportamento anti-social e frio de House ao mesmo tempo em que se sensibiliza com o fato de Wilson tentar o enganar mentindo sobre um compromisso.

Há muitos enredos no episódio, mas a maioria é trabalhada superficialmente por meio de comentários e rápidas conversas dos personagens, complementando assim alguma informação anteriormente revelada. As tramas se entrelaçam, podendo se apresentar paralelamente ou influenciando de forma direta umas nas outras. Durante

curtos espaços de tempo apresentam-se três ou mais tramas em uma mesma cena, mas uma única trama predomina sobre o episódio. Observando os pontos pretos do gráfico é possível perceber que a trama principal é, claramente, a história “A”.

A primeira temporada, talvez por ser a primeira, necessitava estimular a curiosidade dos telespectadores, principalmente por meio dos mistérios médicos, buscando cativar uma audiência regular. Isto não quer dizer que os casos médicos deixem de ser importantes nas temporadas seguintes. Eles apenas passam a ter de dividir um pouco mais do tempo do episódio com questões de ordem pessoal dos personagens fixos. Isto inclusive porque com o passar das temporadas, o telespectador se torna cada vez mais familiarizado com as personalidades desses personagens e suas vidas fora do hospital.

Em *Bombshells*, House está namorando Cuddy e não consegue lidar com a possibilidade de sua namorada estar com um grave problema de saúde e o comportamento estranho do médico pode afetar o futuro dos dois. Enquanto isso, a equipe tenta diagnosticar um menino depressivo que cospe sangue durante um jogo de basquete sem qualquer causa aparente.

Passando para a sétima temporada, o gráfico do episódio selecionado se apresenta da seguinte forma:

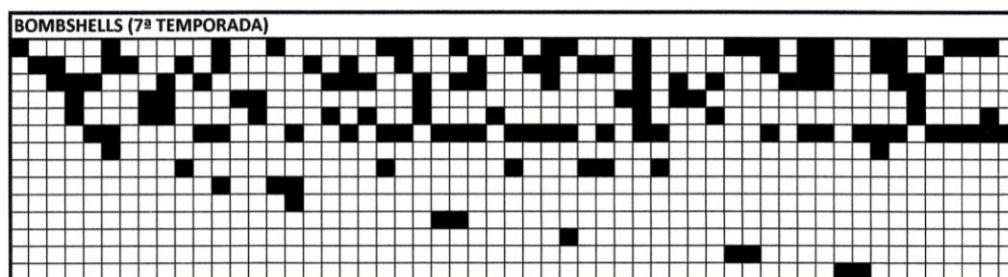


Gráfico 4: Análise de Trama x Tempo do episódio *Bombshells*.

Cada linha do gráfico representa, respectivamente nessa ordem, as tramas do episódio *Bombshells*:

- 1) namoro de House e Cuddy;
- 2) doença de Cuddy;
- 3) história “A”;
- 4) drama pessoal do paciente;
- 5) drama pessoal de Taub em relação ao paciente;
- 6) House fugindo da dor ao mesmo tempo que tenta lidar com a situação de Cuddy;
- 7) enredo um episódio anterior: mãe de Cuddy é internada e tratada por House;

- 8) Wilson tenta ajudar seus amigos Cuddy e House;
- 9) Cuddy faz os preparativos para assegurar a vida de sua filha caso não sobreviva;
- 10) alucinação 1: homenagem a *Two And A Half Men*;
- 11) alucinação 2: homenagem aos filmes de zumbi;
- 12) alucinação 3: homenagem as *sitcoms* da década de 50;
- 13) alucinação 4: homenagem ao gênero *western*;
- 14) alucinação 5: homenagem ao gênero musical.

Neste episódio, há um número um pouco menor de enredos, mas uma maior complexidade no entrelaçamento de narrativas. Muito é dito pela equipe de diagnóstico, e principalmente por House, de forma que pode se encaixar tanto na trama da doença de Cuddy quanto no mistério médico da história “A”. Além disso, muitas informações são transmitidas sem a necessidade de verbalização, o que permite um fluxo maior delas em um menor espaço de tempo.

A utilização de recursos narrativos como sonhos e alucinações, que às vezes inclusive se apresentam muito complexos e abstratos, bem como de efeitos visuais (que é o tipo produzido por computação gráfica), *flashbacks* e *flashforwards* se tornaram mais recorrentes. A técnica de enxugar a história de Shore (*apud* JACKMAN, 2010) ganha novas proporções ao se contar cada vez mais das narrativas.

Comparando-se os dois episódios, é possível perceber que a história “A” perdeu importância na narrativa do seriado com o passar das temporadas, deixando de ser o foco dos episódios e transformando-se em pano de fundo para outras tramas. O tempo reservado para a história “A” diminuiu consideravelmente e, em contrapartida, os dramas pessoais dos personagens fixos ganham mais espaço e uma maior relevância.

A narrativa tornou-se mais complexa e entrelaçada na sétima temporada, apresentando não apenas mais de uma trama na mesma cena, mas recheando as cenas de falas que podem encaixar-se perfeitamente em mais de uma trama.

## 4 CONCLUSÃO

O universo das narrativas seriadas ficcionais televisivas se expandiu nos últimos 30 anos e se tornou mais complexo. Programas que seguem esta estrutura exigem um exercício cognitivo maior por parte de seus telespectadores. Tal exercício faz bem para o intelecto humano, ajudando-o a se desenvolver. A estrutura narrativa é o estímulo cognitivo em questão, que proporciona um desafio maior e, conseqüentemente, é capaz de dar mais prazer quando o programa é assistido devido à satisfação que o telespectador sente por perceber-se capaz de acompanhar e raciocinar sobre as tramas. Há ainda hoje muitos programas seriados televisivos que empregam narrativas simples, mas os de maior sucesso são aqueles que aderiram à narrativa complexa.

Com base na pesquisa realizada e na análise conduzida neste trabalho é possível afirmar que, com o passar dos anos, de fato ocorreu uma evolução na estrutura narrativa dos seriados, sendo os mais recentes mais complexos, multiplicando a quantidade de tramas e entrelaçá-las cada vez mais. Se comparados cronologicamente os gráficos de seriados (JOHNSON, 2005), esta afirmação se comprova.

A narrativa seriada ficcional televisiva é capaz de torna-se mais complexa não apenas de um seriado mais antigo para um mais recente, mas também, dentro de um mesmo seriado, como *House M.D.* (2004-presente), tornando-se mais complexa de uma temporada para outra.

*House M.D.* é um seriado consagrado internacionalmente e por meio de sua narrativa complexa é capaz de estimular o telespectador a sair da passividade de mero observador e acompanhar o desdobramento das tramas, raciocinando sobre as investigações dos mistérios médicos com a equipe de diagnóstico de House. O seriado já apresenta desde a sua primeira temporada a estrutura de narrativas múltiplas entrelaçadas.

A cada nova temporada, mais complexidade é inserida ao programa. As tramas tornam-se mais densas e bem estruturadas, permitindo que cada vez mais tramas partilhassem uma mesma cena, por um tempo maior. Por meio de gráficos representativos de trama x tempo, produzidos para esta monografia, são comparados um episódio da primeira temporada e um da sétima de *House M.D.* e, de fato, é possível visualizar mais entrelaçamento de tramas por uma maior duração no episódio da sétima temporada. Comprova-se assim a evolução da complexidade da estrutura narrativa.

## REFERÊNCIAS

AFTER Hours. House M.D. Direção: Miguel Sapochnik. Roteiro: Seth Hoffman, Russel Friend e Garrett Lerner. Los Angeles: FOX, 2010. Episódio 22. Temporada 7.

ALONE. House M.D. Direção: Deran Sarafian. Roteiro: Peter Blake. Los Angeles: FOX, 2007. Episódio 1. Temporada 4.

ANEXO: Lista de episódios de *House M.D.* Wikipédia, 2011. Disponível em: <[pt.wikipedia.org/wiki/Anexo:Lista\\_de\\_epis%C3%B3dios\\_de\\_House,\\_M.D.](http://pt.wikipedia.org/wiki/Anexo:Lista_de_epis%C3%B3dios_de_House,_M.D.)> Acesso em: 12 out. 2011.

ARQUIVO X. IMDB: The Internet Movie Database, sem data. Disponível em: <[www.imdb.com/title/tt0106179/](http://www.imdb.com/title/tt0106179/)> Acesso em: 5 out. 2011.

AS MIL e uma Noites. Wikipédia, 2011. Disponível em: <[pt.wikipedia.org/wiki/As\\_Mil\\_e\\_uma\\_Noites](http://pt.wikipedia.org/wiki/As_Mil_e_uma_Noites)> Acesso em: 20 out. 2011.

A STUDY in Scarlet. Wikipédia, 2011. Disponível em: <[pt.wikipedia.org/wiki/A\\_Study\\_in\\_Scarlet](http://pt.wikipedia.org/wiki/A_Study_in_Scarlet)> Acesso em: 3 nov. 2011.

BALOGH, Anna Maria. *O Discurso Ficcional na TV: sedução e sonho em doses homeopáticas*. São Paulo: Edusp – Editora da Universidade de São Paulo, 2002. Disponível em: <[books.google.com.br/books?id=EqGAtdTkyfYc&printsec=frontcover&source=gbs\\_atb#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.br/books?id=EqGAtdTkyfYc&printsec=frontcover&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false)> Acesso em: 2 out. 2011.

BARNETT, BARBARA. *House, M.D.'s Lisa Edelstein and Greg Yaitanes Talk About "Bombshells"* - Page 2. Blog Critics, 2011. Disponível em: <[blogcritics.org/video/article/house-mds-lisa-edelstein-and-greg1/page-2/](http://blogcritics.org/video/article/house-mds-lisa-edelstein-and-greg1/page-2/)> Acesso em: 5 nov. 2011.

BARTHES, Roland. The Reality Effect. In: *The Rustle of Language*. Oxford: Blackwell, 1986, p. 141-148 *apud* JOHNSON, 2005, p.78.

BOMBSHELLS. House M.D. Direção: Greg Yaitanes. Roteiro: Liz Friedman e Sara Hess. Los Angeles: FOX, 2011. Episódio 15. Temporada 7.

BORDWELL, David. Narration in the Fiction Film. Wisconsin: University of Wisconsin Press. 1985 *apud* SMITH, 1995, p.82 et seq.

BROMANCE. Wikipédia, 2011. Disponível em: <[pt.wikipedia.org/wiki/Bromance](http://pt.wikipedia.org/wiki/Bromance)> Acesso em: 2 nov. 2011.

BRUM, José Eduardo da Costa Pereira. *Pontos e Contos – do Seriado à Telenovela*. Universidade Federal de Juiz de Fora, 2009. Disponível em:

<[www.facom.ufjf.br/documentos/downloads/projetos/2008-2/JoseEduardo.pdf](http://www.facom.ufjf.br/documentos/downloads/projetos/2008-2/JoseEduardo.pdf)>  
Acesso em: 4 out. 2011.

\_\_\_\_\_. *A Influência do Rádio nos Primórdios dos Seriadados de TV Norte-americanos*. Juiz de Fora: Universidade Federal de Juiz de Fora, 2009. Disponível em:  
<[www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2009/resumos/R14-0122-1.pdf](http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2009/resumos/R14-0122-1.pdf)>  
Acesso em: 8 out. 2011.

BUTCH Cassidy and the Sundance Kid. Direção: George Roy Hill. Roteiro: William Goldman. Intérpretes: Paul Newman, Robert Redford e Katharine Ross. 1969.

CALABRESE, Omar. La era neobarroca. Madri: Cátedra, 1987, p. 44 *apud* MACHADO, 2000, p.90 et seq.

CANE and Able. House M.D. Direção: Daniel Sackheim. Roteiro: Russel Friend e Garrett Lerner. Los Angeles: FOX, 2006. Episódio 2. Temporada 3.

CARROT or Stick. House M.D. Direção: David Straiton. Roteiro: Liz Friedman. Los Angeles: FOX, 2011. Episódio 10. Temporada 7.

CHRISTOFOLETTI, Rogério. *Lost, House e a Salvação do Jornalismo*. Monitorando. 2009. Disponível em: <[monitorando.wordpress.com/2009/05/25/lost-house-e-a-salvacao-do-jornalismo/](http://monitorando.wordpress.com/2009/05/25/lost-house-e-a-salvacao-do-jornalismo/)> Acesso em: 16 out. 2011.

CLUELESS. House M.D. Direção: Deran Sarafian. Roteiro: Thomas L. Moran. Los Angeles: FOX, 2006. Episódio 15. Temporada 2.

CONFIRA o que aconteceu no 1º episódio da 8ª temporada de House. Universal Channel, 2011. Disponível em: <[uc.globo.com/programas/house/materias/descubra-o-que-aconteceu-no-1-episodio-da-8-temporada-de-house.html](http://uc.globo.com/programas/house/materias/descubra-o-que-aconteceu-no-1-episodio-da-8-temporada-de-house.html)> Acesso em: 4 nov. 2011.

DAILY Schedule. Hallmark Channel. 2011. Disponível em:  
<[hallmarkchannel.com/schedule/default.html](http://hallmarkchannel.com/schedule/default.html)> Acesso em: 20 out. 2011.

DALLAS (série). Wikipédia. 2011. Disponível em:  
<[pt.wikipedia.org/wiki/Dallas\\_%28s%C3%A9rie%29](http://pt.wikipedia.org/wiki/Dallas_%28s%C3%A9rie%29)> Acesso em: 16 out. 2011.

DETOX. House M.D. Direção: Nelson McCormick. Roteiro: Lawrence Kaplow e Thomas L. Moran. Los Angeles: FOX, 2005. Episódio 11. Temporada 1.

FINDING Judas. House M.D. Direção: Deran Sarafian. Roteiro: Sara Hess. Los Angeles: FOX, 2006. Episódio 9. Temporada 3.

FLYNN, James. Massive IQ Gains in 14 Nations: What IQ Tests Really Measure, in *Psychological Bulletin*, 101, nº 2 (1987), p. 187 *apud* JOHNSON, 2005, p.139 et seq.

GAMES. House M.D. Direção: Deran Sarafian. Roteiro: Eli Attie. Los Angeles: FOX, 2007. Episódio 9. Temporada 4.

GRACINO, Paulo. *Os Efeitos Sonoros em House M.D.*. Revista Geminis, ano 1, nº 1, 2010, p. 289-298. Disponível em:  
<[www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/31/29](http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/31/29)> Acesso em: 1 out. 2011.

HILL Street Blues. IMDB: The Internet Movie Database, sem data. Disponível em:  
<[www.imdb.com/title/tt0081873/](http://www.imdb.com/title/tt0081873/)> Acesso em: 5 out. 2011.

*HOUSE: Como a série que vai colocar Hugh Laurie atrás das grades se tornou o mior fenômeno da TV e por que a oitava temporada deve ser a última.* Capa. Revista Monet, nº 104, novembro de 2011. Disponível em:  
<[revistamonet.globo.com/coluna/2011/10/20/novembro-na-monet-house-na-cadeia-e-o-emocionante-fim-de-harry-potter/](http://revistamonet.globo.com/coluna/2011/10/20/novembro-na-monet-house-na-cadeia-e-o-emocionante-fim-de-harry-potter/)> Acesso em: 2 nov. 2011.

HOUSE, M.D. Primeira Temporada. Universal Pictures do Brasil, 2005. DVD (946 min.). Idioma: Português e Inglês. Legenda: Português e Inglês.

HOUSE (TV series). Wikimedia. 2009. Disponível em:  
<[flaggedrevs.labs.wikimedia.org/wiki/House\\_%28TV\\_series%29](http://flaggedrevs.labs.wikimedia.org/wiki/House_%28TV_series%29)> Acesso em: 7 nov. 2011.

HOUSE. Universal Channel, 2011. Disponível em:  
<[uc.globo.com/programas/house/episodios/index.html](http://uc.globo.com/programas/house/episodios/index.html)> Acesso em: 23 out. 2011.

HOUSE, M.D. Wikipédia, 2011. Disponível em: <[pt.wikipedia.org/wiki/House,\\_M.D.](http://pt.wikipedia.org/wiki/House,_M.D.)>  
Acesso em: 4 out. 2011.

HOUSE's Head. House M.D. Direção: David Straiton. Roteiro: Sara Hess e Liz Friedman. Los Angeles: FOX, 2008. Episódio 15. Temporada 4.

HUNTING. House M.D. Direção: Gloria Muzio. Roteiro: Liz Friedman. Los Angeles: FOX, 2005. Episódio 7. Temporada 2.

IGNORANCE is Bliss. House M.D. Direção: Greg Yaitanes. Roteiro: David Hoselton. Los Angeles: FOX, 2009. Episódio 9. Temporada 6.

I Love Lucy. Hallmark Channel, 2010. Disponível em:  
<[hallmarkchannel.com/ilovelucy/home](http://hallmarkchannel.com/ilovelucy/home)> Acesso em: 20 out. 2011.



JOHNSON, Steven. *Everything bad is good for you: how today's popular culture is actually making us smarter*. New York: Riverhead Books, 2005.

KNOWN Unknowns. House M.D. Direção: Sara Hess. Roteiro: David Shore. Los Angeles: FOX, 2009. Episódio 7. Temporada 6.

LOVE Hurts. House M.D. Direção: Bryan Spicer. Roteiro: Sara B. Cooper. Los Angeles: FOX, 2005. Episódio 20. Temporada 1.

MACHADO, Arlindo. *A Televisão Levada à Sério*. 4. ed. São Paulo: Senac, 2000.

M\*A\*S\*H. IMDB: The Internet Movie Database, sem data. Disponível em: <[www.imdb.com/title/tt0068098/](http://www.imdb.com/title/tt0068098/)> Acesso em: 5 out. 2011.

MAZZIOTTI, Nora; FREY-VOR, Gerlinde. Telenovela e Soap Opera. Artigo Internacional. Comunicação & Educação, São Paulo, (6): 47 a 57, mai./ago. 1996

MITTELL, Jason. Narrative Complexity in Contemporary American Television. In: *The Velvet Light Trap*. 2006, p.29-39. Disponível em: <[seguecommunity.middlebury.edu/repository/viewfile/polyphony-repository\\_\\_\\_repository\\_id/edu.middlebury.segue.sites\\_repository/polyphony-repository\\_\\_\\_asset\\_id/4230149/polyphony-repository\\_\\_\\_record\\_id/4230150/polyphony-repository\\_\\_\\_file\\_name/mittell%20narrative%20complexity.pdf](http://seguecommunity.middlebury.edu/repository/viewfile/polyphony-repository___repository_id/edu.middlebury.segue.sites_repository/polyphony-repository___asset_id/4230149/polyphony-repository___record_id/4230150/polyphony-repository___file_name/mittell%20narrative%20complexity.pdf)> Acesso em: 2 out. 2011.

NEED To Know. House M.D. Direção: David Semel. Roteiro: Pamela Davis. Los Angeles: FOX, 2006. Episódio 11. Temporada 2.

NOW What?. House M.D. Direção: Greg Yaitanes. Roteiro: Doris Egan. Los Angeles: FOX, 2010. Episódio 1. Temporada 7.

PROPP, Valdmir. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense Universitaria, 1984 *apud* BALOGH, 2002, p.55 et seq.; *apud* MACHADO, 2000, p. 89.

RÉGIS, Fátima [et al]. *Seriados de TV e Desenvolvimento de Competência Cognitiva: uma análise das séries "Perdidos no Espaço" e "Lost"*. Revista Online Contemporânea. Rio de Janeiro: do grupo de pesquisa Comunicação, Arte e Cidade da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Estadual do Rio de Janeiro, edição nº 11, 2008. Disponível em: <[www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed\\_11/contemporanea\\_n11\\_160\\_lost.pdf](http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_11/contemporanea_n11_160_lost.pdf)> Acesso em: 2 out. 2011.

\_\_\_\_\_. [et al] Tecnologias de comunicação, entretenimento e congnição na cibercultura.Revista Logos 31. Rio de Janeiro: Universidade Estadual do Rio de Janeiro,

Faculdade de Comunicação Social, ano 17, 2º semestre 2009. Disponível em:  
<[www.logos.uerj.br/PDFS/31/03\\_logos31\\_heroeshulk.pdf](http://www.logos.uerj.br/PDFS/31/03_logos31_heroeshulk.pdf)> Acesso em: 1 de out. 2011.

SANTOS, Máira Bianchini. *De I Love Lucy à Lost: Aspectos Históricos, Estruturais e de Conteúdo das Narrativas Seriais Televisivas Norte-Americanas*. Universidade Federal de Santa Maria, 2010. Disponível em: <[www.intercom.org.br/e-book/intercom-sul-2010.pdf#page=473](http://www.intercom.org.br/e-book/intercom-sul-2010.pdf#page=473)> Acesso em: 2 out. 2011.

SCHOOLER, Carmi. Environmental Complexity and the Flynn Effect, in Ulric Neisser, ed., *The Rising Curve*. Washington, DC: American Psychological Association, 1999. p.71 *apud* JOHNSON, 2005, p.145 e 146.

SEASONS. House MD Videos. Disponível em: <<http://housemdvideos.com/>> Acesso em: 2 out. 2011.

SERIES. Shows. Hallmark Channel, 2011. Disponível em:  
<[hallmarkchannel.com/shows/default.html](http://hallmarkchannel.com/shows/default.html)> Acesso em: 20 out. 2011.

SINGER, Bem. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (Orgs.). *O Cinema e a invenção da vida moderna*. Trad THOMPSON, Regina. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

SMITH, Greg M. “Plotting a TV Show about Nothing: Patterns of Narration in Seinfeld.” *Creative Screenwriting* 2.3, 1995, p. 82–90.

SMITH, Herr. *Art Vanderlay (False Identity)*. World of Seinfeld, 2007. Disponível em:  
<[worldofseinfeld.blogspot.com/2007/10/art-vandelay-false-identity.html](http://worldofseinfeld.blogspot.com/2007/10/art-vandelay-false-identity.html)> Acesso em: 29 out. 2011.

SODRÉ, Muniz. *O Monopólio da fala; função e linguagem da televisão no Brasil*. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

SPORTS Medicin. House M.D. Direção: Keith Gordon. Roteiro: John Mankiewicz e David Shore. Los Angeles: FOX, 2005. Episódio 12. Temporada 1.

THE SIXTH Sense. Direção: M. Night Shyamalan. Estúdios: Hollywood Pictures / Spyglass Entertainment. 1999. 106 minutos.

THREE Stories. House M.D. Direção: Paris Barclay. Roteiro: David Shore. Los Angeles: FOX, 2005. Episódio 21. Temporada 1.

TOP 5: O ‘Bromance’ entre House e Wilson. House. Universal Channel, 2011. Disponível em: <[uc.globo.com/programas/house/materias/top-5-o-bromance-entre-house-e-wilson.html](http://uc.globo.com/programas/house/materias/top-5-o-bromance-entre-house-e-wilson.html)> Acesso em: 8 nov. 2011

TWIN Peaks. IMDB: The Internet Movie Database, sem data. Disponível em:  
<[www.imdb.com/title/tt0098936/](http://www.imdb.com/title/tt0098936/)> Acesso em: 5 out. 2011.

TWO and a Half Men. Wikipédia. 2011. Disponível em:  
<[pt.wikipedia.org/wiki/Two\\_and\\_a\\_Half\\_Men](http://pt.wikipedia.org/wiki/Two_and_a_Half_Men)> Acesso em: 29 out. 2011.

UNFAITHFUL. House M.D. Direção: David Hoselton. Roteiro: Greg Yaitanes. Los Angeles: FOX, 2009. Episódio 15. Temporada 5.

UNPLANNED Parenthood. House M.D. Direção: Greg Yaitanes. Roteiro: David Foster. Los Angeles: FOX, 2010. Episódio 5. Temporada 7.

VANDERLAY References. Seinology.com. 2006. Disponível em:  
<[www.seinology.com/lists/list-vandelay.shtml](http://www.seinology.com/lists/list-vandelay.shtml)> Acesso em: 29 out. 2011.

VILCHES, Lorenzo. Play It Again, Sam. *Analisi*, nº 9, 1984, p.57-70 *apud* MACHADO, 2000, p.83.

WEEKLY Schedule. Hallmark Channel, 2011. Disponível em:  
<[http://hallmarkchannel.com/schedule/weekly\\_default.html](http://hallmarkchannel.com/schedule/weekly_default.html)> Acesso em: 20 out. 2011.

WERTS, Diane. *'I Love Lucy' celebrates 60th anniversary*. Newsday, 2011. Disponível em:<[www.newsday.com/entertainment/tv/i-love-lucy-celebrates-60th-anniversary-1.3240222](http://www.newsday.com/entertainment/tv/i-love-lucy-celebrates-60th-anniversary-1.3240222)> Acesso em: 25 out. 2011.

YOU Don't Want To Know. House M.D. Direção: Lesli Linka Glatter. Roteiro: Sara Hess. Los Angeles: FOX, 2007. Episódio 8. Temporada 4.