

## A Construção do Personagem na Narrativa Seriada Televisiva Contemporânea: Um Olhar à Série *Dexter*<sup>1</sup>

Vanessa FURTADO<sup>2</sup>

Gabriela ALMEIDA<sup>3</sup>

Universidade Luterana do Brasil, Canoas/RS

### RESUMO

Este trabalho se propõe a examinar a construção do personagem Dexter, protagonista da série de TV homônima, com base nos conceitos de fisionomia intelectual, de Umberto Eco (2004), e complexidade narrativa, de Jason Mittell (2012). Para isto, é apresentada uma análise da primeira temporada de *Dexter*, narrativa seriada televisiva em que o protagonista trabalha como analista forense na polícia de Miami e também é um *serial killer*. A série será pensada em função de três camadas de eventos que compõem o enredo e a construção do personagem: 1) acontecimentos esporádicos, que se resolvem em apenas um episódio; 2) acontecimentos que se prolongam durante a primeira temporada e 3) acontecimentos que se estendem por toda a série.

**PALAVRAS-CHAVE:** Construção de personagem. Narrativa seriada televisiva. Dexter.

### 1 INTRODUÇÃO

Um olhar aos filmes norte-americanos lançados no circuito comercial nos últimos anos revela que Hollywood tem produzido mais *remakes*, franquias e adaptações do que obras baseadas em roteiros originais, a exemplo de *Star Wars*, *Harry Potter*, *Crepúsculo* e filmes de super-herói baseados em histórias em quadrinhos. Este quadro sugere que o cinema dos Estados Unidos vive uma crise criativa: falta originalidade na indústria cinematográfica do país e o investimento de menor risco tem sido produzir e distribuir projetos já consagrados.

A originalidade e a criatividade que marcaram Hollywood em outros tempos acabaram migrando, nas duas últimas décadas, do cinema para a televisão, que antes sequer era vista como arte e hoje apresenta conteúdos mais elaborados que alcançam altos níveis de consagração e reconhecimento artísticos, como as séries, cada vez mais originais e bem produzidas.

O cenário do audiovisual *mainstream*<sup>4</sup> norte-americano atual mostra, segundo Merigo (2003), uma inversão do que costumava ser visto no cinema e na televisão. O ápice criativo deixou de estar nas grandes produções Hollywoodianas, e é visto cada vez mais na TV. A

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ 04 – Comunicação Audiovisual do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 4 a 6 de junho de 2015.

<sup>2</sup> Graduada em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo, em 2015.1. Email: [vanessa.ramosfurtado@gmail.com](mailto:vanessa.ramosfurtado@gmail.com).

<sup>3</sup> Professora do curso de Comunicação Social e orientadora do trabalho. Email: [gabriela.mralmeida@gmail.com](mailto:gabriela.mralmeida@gmail.com).

<sup>4</sup> “Mainstream culture” pode ter uma conotação positiva, no sentido de “cultura para todos”, mas também negativa, no sentido de “cultura dominante” (MARTEL, 2012).

liberdade de criação e os bons roteiros têm sido encontrados especialmente nas narrativas seriadas televisivas<sup>5</sup>. Nelas, um aspecto que tem chamado a atenção dos espectadores e da crítica é a dimensão multifacetada das personagens protagonistas, sobretudo do ponto de vista ético e moral. Elas são figuras carismáticas e pelas quais o público cria empatia, ao passo que tomam atitudes que não são “corretas”, ou melhor, não seriam bem vistas frente aos bons costumes.

Esta mudança se verifica especialmente a partir dos anos 90, após o lançamento da série *The Sopranos (Os Sopranos)*, que estreou em 1999 e teve sua última temporada em 2007. Criada por David Chase e produzida pela HBO, o seriado trazia a história de Tony Soprano, um mafioso de Nova Jersey que recorre à ajuda psiquiátrica para administrar seus dois lados: a vida familiar e os negócios na máfia.

Assim como Tony, outros personagens em conflito consigo mesmos, que vivem uma “vida dupla” começaram a surgir. Como exemplo de seriados mais recentes que trazem protagonistas mais complexos, pode-se citar *Breaking Bad* e *Dexter*. O enredo da primeira série envolve um professor de química que descobre estar doente e começa a fabricar metanfetamina para vender e ter dinheiro para deixar para sua esposa e filho. Já em *Dexter*, que é objeto deste trabalho, o personagem principal trabalha como analista de sangue na polícia de Miami e é, também, um *serial killer* que mata outros assassinos e bandidos que a própria polícia não consegue prender por falta de provas.

O objetivo desta comunicação é analisar a construção do personagem na narrativa seriada televisiva contemporânea, tomando *Dexter* como objeto empírico. Num primeiro momento, é apresentada uma discussão teórica sobre a construção de personagem e a narrativa seriada na televisão. Posteriormente, é apresentada uma análise do personagem Dexter na série, a partir de elementos do enredo e da linguagem audiovisual presentes na primeira temporada. Identificamos, para fins metodológicos, três diferentes camadas de fatos que envolvem o protagonista: 1) acontecimentos ocasionais (os assassinatos que ocorrem em cada episódio); 2) acontecimentos permanentes apenas na primeira temporada (o assassino antagonista); e 3) acontecimentos permanentes na série inteira (a “biografia” de Dexter e a construção do personagem ao longo de todos os episódios). Este processo de análise se baseia nas concepções de autores como Jason Mittell, Umberto Eco e Jorge Carrión, no que se refere aos seriados e à construção do personagem, e Vanoye e Galiot-lété, como metodologia de análise da narrativa audiovisual.

---

<sup>5</sup> Sobre este assunto, ver: <<http://www.brainstorm9.com.br/40337/entretenimento/breaking-bad-regras-televisao/>> (Acesso em 23/08/2014).

## 2 CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM NA NARRATIVA SERIADA DO SÉCULO XXI

Do ponto de vista da programação televisiva, a narrativa seriada é descrita em sua forma por Arlindo Machado (2000) como uma apresentação fragmentada do produto televisivo, que possui exibição em determinados dias e horários, subdividido em blocos menores. As narrativas seriadas, segundo Machado, podem ser de três tipos diferentes: um único enredo que se sucede ao longo dos capítulos (como a série *Breaking Bad*); cada episódio sendo independente, possuindo início, meio e fim (a exemplo de *House* ou da série nacional *A Grande Família*); e a serialização que mantém somente a temática, com a possibilidade de mudar os personagens, roteiristas e diretores (como em *CSI*). No entanto, para além desta visão um tanto esquemática do autor, é possível identificar a centralidade que ocupam os personagens na relação de identificação e mesmo de afeto que os espectadores acabam estabelecendo com as séries televisivas contemporâneas.

Em seu *Manual do Roteiro*, Syd Field afirma que um personagem é “o fundamento essencial do seu roteiro. É o coração, a alma e sistema nervoso de sua história. Antes de colocar uma palavra no papel, você tem que conhecer seu personagem” (FIELD, 2001, p. 32). Para compreender como se dá a construção de um personagem é preciso entender, além de sua importância, sua criação.

Renata Pallottini (1989) afirma que a construção de um personagem é um processo de estruturação de um ser humano fictício, no qual o autor seleciona traços que o definam, como se pudesse ser a imitação de uma pessoa, com detalhes e características necessárias à sua existência. O personagem é responsável por conduzir a ação dramática. Portanto, cabe ao criador de uma determinada narrativa elaborar “um ser ficcional que, através da imitação, fale, se movimente, mostre seus sentimentos e emoções, dê vazão ao fluxo de suas ideias (...)” (PALLOTTINI, 1989, p. 13). Cada personagem possui, assim, características próprias, sejam elas físicas e/ou intelectuais, que permitem a ele uma presença plena no enredo de uma história.

As contribuições de Pallottini remetem ao que Umberto Eco (2004) chama de fisionomia intelectual do personagem. Esta consideração se refere ao perfil apreendido pelo leitor (no nosso caso, espectador) em função da fruição da obra, que o faz entender as razões, sentimentos e motivações dos personagens, podendo assim conhecê-los de forma completa. A compreensão do personagem possibilita a criação de um “vínculo” com o público, que cria empatia, afeição e permite a compreensão da sua história e das suas ações.

### 2.1 A NARRATIVA COMPLEXA

Análises mais recentes contextualizam que existe certo grau de complexidade nas séries veiculadas nos últimos anos pela televisão norte-americana no que se refere ao caráter dos

personagens, e que as histórias estão mais elaboradas. Num texto que se tornou referência para o estudo das narrativas televisivas contemporâneas, Jason Mittell (2012) afirma que a época entre 1990 e até os dias atuais pode ser considerada a era da complexidade televisiva. Para o autor:

A complexidade narrativa na televisão baseia-se em aspectos específicos do *storytelling* que aparentemente são inadequados à estrutura seriada que diferencia a televisão do cinema e também a distingue dos modelos convencionais de formatos seriados e episódicos (MITTELL, 2012, p. 30-31)

Mittell diferencia ainda este tipo de narrativa dos modelos convencionais, afirmando que narrativas complexas são mais ricas e multifacetadas (2012, p. 31). Ele também relaciona este novo tipo à mudança na indústria televisiva e tecnológica, à alteração de percepção e ao método de trabalho dos criadores (roteiristas) da TV na criação das suas obras. Na televisão, os roteiristas têm mais liberdade de trabalhar seus personagens e histórias do que em um filme de longa-metragem. O autor ainda afirma que este cenário indica que as narrativas complexas são mais valorizadas na televisão do que no cinema, pois as possibilidades de desenvolver um roteiro e personagens são mais amplas na TV, onde as histórias se alongam. Já o cinema entrega ao espectador um filme inteiramente pronto, com começo, meio e fim pré-determinados, enquanto na TV há uma abertura maior para mudanças ao longo do percurso, a depender do grau de envolvimento do público com os produtos. Além disso, estas narrativas criam um engajamento com o espectador, fazendo com que ele se interesse mais pela obra. Exemplo disso é a repercussão das séries contemporâneas que na internet, que funcionam como um termômetro da opinião do público.

Mittell trabalha com a ideia de que a complexidade narrativa possui características diferentes da série convencional, como a existência de arcos narrativos longos e curtos, histórias episódicas e seriadas. Fatos que se resolvem independentemente e outros que exigem um vínculo com o episódio seguinte.

Em última análise, a complexidade narrativa exige mais dos espectadores, pois apresenta características não-convencionais. Ela une diversos modelos episódicos e seriados diferentes em um único produto, desvinculando este formato do melodrama clássico que ainda é marca forte nas narrativas seriadas mais convencionais.

A partir das concepções de Mittell (2012), pode-se destacar que o objeto empírico desta pesquisa, em uma primeira análise, pode ser caracterizado como uma narrativa complexa. É possível ressaltar também que, de acordo com as ideias de Umberto Eco (2004), o personagem

principal do seriado constitui uma fisionomia intelectual bem definida e próxima do espectador, justificando assim o lugar ocupado pela série no contexto televisivo.

### **3 CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM E NARRATIVA COMPLEXA NA PRIMEIRA TEMPORADA DE *DEXTER***

A partir dos conceitos de narrativa complexa formulado por Mittell e fisionomia intelectual segundo Eco, bem como dos procedimentos de análise audiovisual propostos por Vanoye e Goliot-lété<sup>6</sup>, pretende-se compreender como se dá a construção do personagem Dexter na série, do ponto de vista do enredo e da narrativa audiovisual, focando em três camadas: 1) acontecimentos independentes, que se resolvem em um mesmo episódio; 2) acontecimentos permanentes durante a primeira temporada; e 3) acontecimentos que se estendem ao longo de toda a série. Como acontecimentos independentes, compreende-se os assassinatos que o personagem principal comete em cada episódio, de casos aleatórios. Acontecimentos permanentes durante a temporada se referem ao processo de busca e descoberta que gira em torno do antagonista. E, por fim, os acontecimentos que se mantêm durante a série inteira são os que ajudam a compor e construir o protagonista, suas características e justificativas.

O objeto de análise foi criado pelo roteirista James Manos Jr., inspirado nos livros de Jeff Lindsay. *Dexter* estreou em 1º de outubro de 2006 e bateu recorde de audiência em seu último episódio na ShowTime, exibido em 22 de setembro de 2013, quando foi visto por 2,8 milhões de espectadores. A série teve ao todo 8 temporadas.

O personagem principal, Dexter Morgan, é um analista forense da polícia de Miami que ajuda a solucionar assassinatos, mas também comete homicídios. Ele foi adotado por Harry e Doris Morgan, quando era bem pequeno. Com muito humor, Dexter afirma fingir emoções e relações afetivas. Ele segue o Código de Harry, que consiste em diversos parâmetros e regras de conduta, criadas por seu pai adotivo, para escolher sua vítima e limpar as evidências dos homicídios.

A situação dramática inicial da primeira temporada retrata a inserção de um *serial killer* na cidade de Miami, que deixa Dexter perplexo. Este novo assassino, que a polícia intitula de *Ice Truck Killer (ITK)*, começa a desafiar o protagonista e instigá-lo.

Esta série reúne num único produto características dos três tipos de seriado que Machado (2000) mapeia em seu estudo: Dexter e seus assassinatos casuais; Dexter e o assassino antagonista; e Dexter e suas emoções, motivações, anseios e culpa. Estes três dramas compõem

---

<sup>6</sup> No livro *Ensaio sobre a Análise Fílmica* (Campinas: Papyrus, 2008).

as camadas de eventos que o trabalho pretende analisar, e que ocorrem em paralelo: os assassinatos casuais são resolvidos em somente um episódio, apresentando a vítima, sua história e a justificativa para que sua morte sirva para “limpar” o mundo. A relação de Dexter com o assassino antagonista da primeira temporada, o *ITK*, se prolonga por toda a temporada, como se ambos jogassem algo em público, mas que somente eles sabem. E, por fim, Dexter e seus anseios e motivações para matar duram a série inteira. Esta é a temática central e, apesar de passar por algumas mutações ao longo das oito temporadas, se mantém.

A análise não seguiu a ordem cronológica dos acontecimentos de acordo com a primeira temporada. Para fins explicativos, foram selecionados trechos-chave que permitem problematizar a construção do personagem dentro das três camadas estabelecidas para o estudo. Os trechos apontam aspectos do ponto de vista dos recursos de roteiro, da fisionomia intelectual do personagem e de quesitos como fotografia e direção de arte.

### 3.1 A CONSTRUÇÃO DA FISIONOMIA INTELECTUAL DE DEXTER

A apresentação do personagem protagonista é bem elaborada desde o primeiro momento na série, tanto do ponto de vista do enredo quanto da linguagem audiovisual, e demonstra a relação que Dexter possui com o sangue e sua motivação a executar crimes e também solucioná-los. Já na vinheta de abertura, a série apresenta ao espectador a rotina do personagem principal, fazendo relações explícitas entre suas ações cotidianas, perfeccionismo, organização e subentendendo ações relacionadas aos assassinatos que comete. Inicialmente, um mosquito é enquadrado em plano de detalhe. Ele está ‘mordendo’ o braço de Dexter, que dorme. O personagem acorda, mata o inseto e sorri. Posteriormente, inicia sua rotina matinal: faz a barba, prepara e toma seu café da manhã, escova os dentes, se veste e sai de casa. Os planos que enquadram cada ação mostram detalhes que remetem a cortes, sangue, força e outros elementos relacionados à morte e/ou tortura (coisas que machucam pessoas).



Figura 1: Cenas da vinheta de abertura (impressão de tela Dexter 1ª temporada)

Logo no primeiro episódio, nas cenas iniciais, a fisionomia intelectual do personagem começa a ser construída na primeira de várias sequências da série em que há uso do recurso do *flashback*. Nesta sequência, Dexter está em seu barco e se apresenta: “*Meu nome é Dexter, Dexter Morgan. Não sei o que me fez ser como eu sou, mas o que quer que tenha sido deixou um vazio aqui dentro. As pessoas fingem muitas das interações humanas, mas eu sinto que finjo*”

*todas e as finjo muito bem*”. Apesar do conteúdo dramático no que o personagem diz, o tom de sua fala é sarcástico.

Dito isso, o personagem cumprimenta, com toda normalidade e simpatia, as pessoas que passam por ele em outro barco. Na cena seguinte, Dexter fala sobre seus pais e irmã, e então ocorre o primeiro *flashback*, que é um artifício utilizado ao longo da série para justificar e explicar os motivos de ele ser um *serial killer*. O diálogo entre Dexter ainda na infância e seu pai, apresentado no primeiro episódio da primeira temporada da série, revela ao espectador que ele matava animais nesta época, demonstrando desde cedo algo “incomum” em seu comportamento, e por consequência, no perfil do personagem.

Por fisionomia intelectual, compreende-se “aquele perfil que a personagem adquire e pelo qual o leitor chega a compreendê-la em todas as suas razões, a compartilhar-lhe sentimentalmente os motivos e a compreendê-la intelectualmente” (ECO, 2004, p. 222). Neste caso, trata-se da identificação que o público cria em relação a Dexter, levando o espectador a entender seus motivos ao longo da descoberta de sua história e criando um estranho vínculo de empatia com um protagonista que é um assassino.

O apelo visual que tem início desde a vinheta permanece durante os episódios e também contribui para a construção do personagem, pois representa uma metáfora visual do modo como Dexter vê determinados assassinatos e cenas de crime: uma obra de arte. Uma demonstração específica desta situação são os quadros com respingos de sangue que estão na parede do laboratório em que trabalha. Eles são apresentados em plano de detalhe no primeiro episódio, fazendo com que o espectador conheça a relação do protagonista com o sangue e a beleza que Dexter enxerga naquilo que, em pessoas consideradas “normais” e sensíveis, provocaria repulsa.



Figura 2: Apelo visual dos quadros com sangue. (impressão de tela Dexter 1ª temporada)

Esta característica é vista também no modo como o personagem trabalha para solucionar crimes: posicionando fios que se direcionam até os respingos de sangue, permitindo que ele descubra quais foram as ações dos criminosos e o percurso das vítimas. Dexter parece ser um assassino artista, totalmente ligado à estética e a perfeição tanto em seu trabalho forense quanto em seus próprios assassinatos.

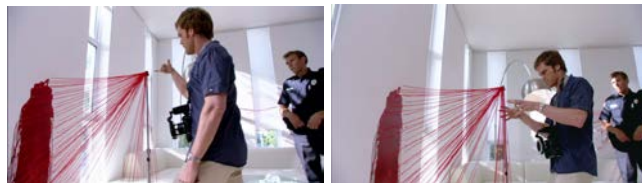


Figura 3: Ainda sobre o apelo visual e questão estética. (impressão de tela Dexter 1ª temporada)

Quando Dexter se depara com o primeiro corpo deixado pelo assassino antagonista da primeira temporada, o *Ice Truck Killer*, seu espanto e comoção com a limpeza e organização dos pedaços de carne são claros, e a cena compõe o sentimento do personagem, que comenta isso em modo de narração (como um monólogo interior que é compartilhado apenas com o espectador, nunca com os demais personagens com quem Dexter convive na diegese da narrativa).

Esta narração é um recurso de roteiro fundamental para a construção do personagem, pois funciona como monólogo interior que se mantém durante todos os episódios. O personagem principal “conversa” com o espectador, como se narrasse seus pensamentos, os quais não pode externar para ninguém para não ser descoberto. Este recurso comum às narrativas audiovisuais é descrito por Vanoye e Goliot-lété como voz interior: “ouve-se o que o personagem pensa, mas ou se vê o personagem mudo, ou não se percebem as palavras que saem de sua boca” (2002, p. 47). Esta situação é clara na cena descrita acima, no momento em que Dexter comenta mentalmente: “Que ideia magnífica!”, enquanto demonstra uma expressão de surpresa.

O protagonista leva uma vida ambígua, trabalhando na polícia e sendo um *serial killer* e, de acordo com Carrión (2010), esta série é a obra que trata com maior profundidade a questão da dualidade, pois o personagem vive duas vidas simultaneamente: está em uma cena de crime para exercer seu trabalho, mas seus pensamentos estão voltados à sua psicopatia.

Dexter, como mencionado anteriormente, possui um apreço pela estética e perfeição, portanto pode ser considerado um “assassino artista”. Esta característica pode ser exemplificada pelo ritual que ele cria toda a vez que irá cometer um assassinato: cobre todo o local com plástico, lençol de borracha, fita adesiva, descarta tudo com saco de lixo preto e ainda, se preciso, limpa o local com alvejante. Sem contar também seu cuidado com suas roupas: luvas, avental e botas de borracha; e em algumas vezes um protetor para o rosto. Esse apelo estético é construído, na linguagem audiovisual, pela direção de arte e pela direção de fotografia. O uso de cores fortes e contrastantes e também de cores frias permite uma experiência visual que compõe os cenários das ações e a identidade da série, como é possível verificar na figura 4:





Figura 4: Uso de cores frias e quentes marcando o apelo estético da construção dos ambientes dos assassinatos. (impressão de tela Dexter 1ª temporada)

Balló y Pérez afirmam que: “Un personaje serial se afirma a través de una identidad” (2005, p. 102). Essa concepção pode ser relacionada a toda a construção estética que se mantém em todos os assassinatos, é a identidade de Dexter como psicopata, é seu padrão. Os autores dizem também que a construção dos lugares com determinada identidade cria uma adesão do receptor, que identifica a identidade do personagem através de recursos mobilizados pela fotografia e direção de arte das cenas.

O ritual também tem ligação com o Código de Harry, que implica que nenhum rastro pode ser deixado, pois Dexter não pode ser descoberto. O Código foi criado por seu pai adotivo, que era policial, e ensinou ao filho como saciar seu desejo por matar canalizando isso para algo “bom”: matando pessoas que, em sua concepção, merecem morrer (outros assassinos). Como bom policial que sabe encontrar rastros, ele também ensinou Dexter a não deixar evidências na cena de crime, por isso todo este preparo. Segundo as concepções de Carrión (2011, p. 100), o Código serve como um eixo que liga as vidas de Dexter: forense e psicopata.

### 3.2 ARCOS NARRATIVOS CURTOS

Além da relação com o assassino antagonista, outra característica da série é que Dexter está sempre em busca de uma nova vítima, ao que nos referimos anteriormente como como “assassinatos esporádicos”. São casos de outros assassinos, selecionados através do Código de Harry, que o personagem principal investiga e executa. Servem como micronarrativas “eventuais”, que se iniciam e encerram em um mesmo episódio, conferindo à série traços das narrativas seriadas em que todos os acontecimentos se resolvem em um mesmo episódio.

Os arcos narrativos curtos, de acordo com Jason Mittell (2012), servem como pano de fundo para a história principal. Em Dexter, estas histórias são compostas pelos assassinatos que ele comete, pela sua relação com a irmã, a namorada e o seu trabalho na *Miami Metro Homicide*, delegacia onde atua. Em meio à sua política do Código, o protagonista seleciona as vítimas com o seguinte critério: precisam ser outros assassinos que a polícia ainda não prendeu e/ou deixou escapar por falta de provas. Com os ensinamentos passados por Harry, Dexter consegue investigar tudo o que precisa de suas vítimas, para juntar provas suficientes para o

juízo que ele mesmo faz. Após selecionar a vítima, planeja todos os detalhes e estuda quem irá matar, através de uma investigação prévia e de campo, quando vai a locais que a vítima frequenta, seu trabalho e sua casa.

Vítima selecionada e enquadrada nos critérios de seleção, Dexter escolhe o local em que irá realizar o crime e o prepara com todo o seu ritualismo. Fazem parte da preparação também imagens ou vídeos das vítimas da sua vítima. Dexter mostra as imagens para tentar fazê-las compreender como estragaram a vida de alguém e como o mundo será um lugar melhor sem eles. Ou seja, o protagonista “atua” como um justiceiro. Este arco narrativo mantém a ligação da série com narrativas policiais mais clássicas, que envolvem investigação e um padrão de resolução de crimes. É algo que sempre se repete, apesar de mudarem os alvos. A diferença é que, além de realizar toda a investigação sozinho, Dexter também assassina os suspeitos.

Além de manterem sempre um mesmo ritual e modo de cometer seus crimes, os *serial killers* das narrativas populares policiais possuem também hábitos ritualísticos, como o de levar consigo um troféu, algo que represente suas vítimas<sup>7</sup>. Dexter, de forma ritualística (mantendo sua característica), sempre faz um corte no rosto da vítima e coleta uma gota de sangue. Esta gota é colocada em uma lâmina de vidro e guardada em uma caixa, onde ele tem, em ordem, uma “lembrança” todas as suas vítimas.

### 3.3 ARCOS NARRATIVOS LONGOS

O antagonista da primeira temporada busca instigar o protagonista a uma espécie de jogo. Isso é perceptível tanto a Dexter quanto ao espectador, especialmente no momento em que o *Ice Truck Killer* invade o apartamento do protagonista e deixa uma boneca em pedaços, tal como os corpos que foram encontrados pela polícia e que provocaram em Dexter um misto de perplexidade e admiração. Esta cena é apresentada no final do primeiro episódio e funciona como gancho para todo restante da temporada, já que a presença do antagonista, também um assassino perfeccionista, corresponde à segunda camada que identificamos: o acontecimento permanente que se mantém do início ao fim da primeira temporada.

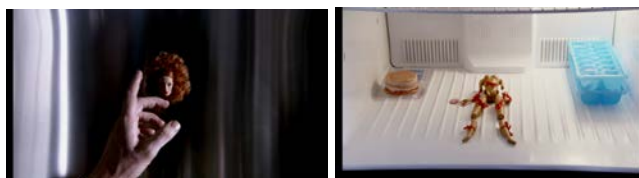


Figura 5: O arco narrativo longo da primeira temporada: *Ice Truck Killer*. (impressão de tela Dexter 1ª temporada)

<sup>7</sup> No cinema, são facilmente lembrados os casos de *Seven – Os sete pecados capitais* (David Fincher, 1995) e *O Silêncio dos Inocentes* (Jonathan Demme, 1991).

A existência do *ITK* e sua importância para o enredo são aspectos que permitem aproximar a série Dexter do conceito formulado por Mittell de narrativa complexa (que seria caracterizada por possuir mais de um tipo de narrativa seriada em um único produto). No caso do *ITK*, trata-se de algo que ultrapassa a dimensão da narrativa episódica que marca os assassinatos “triviais” de Dexter, aquelas micronarrativas que iniciam e se resolvem num mesmo episódio e que foram descritas como arcos narrativos curtos. O antagonista instiga Dexter, trazendo-lhe lembranças de seu passado. Todos os crimes que o antagonista comete têm o intuito de atacar Dexter de alguma forma, e ambos os personagens lidam como se isso fosse um jogo em que, apesar de toda Miami ver o que acontece, somente os dois sabem de determinados detalhes.

O assassino antagonista pretende, além de provocar, demonstrar ao protagonista que conhece fatos de seu passado, criando as cenas dos seus crimes em locais familiares a Dexter, como numa praia em que o personagem tem uma foto em família; em frente a um hospital, e num campo de futebol onde Dexter costumava jogar quando criança. O *ITK* vai propondo a Dexter um jogo a partir do momento em que, a cada crime cometido, deixa mais claro que conhece a história do protagonista em pormenores.

Ao longo de toda a série, mas principalmente na primeira temporada, o protagonista é apresentado aos poucos tanto para o espectador quanto, de certo modo, a ele próprio. Dexter se revela em seus monólogos, mas há diversos fatos sobre a sua própria vida que ele mesmo desconhece. Vão sendo revelados ao longo dos episódios detalhes que explicam o que aconteceu com Dexter antes de ser adotado por Harry (até então desconhecidos pelo protagonista e pelo espectador) e sobre sua vida após ser adotado (fatos já conhecidos pelo protagonista e dos quais o espectador vai tomando conhecimento).

O *flashback* e os recursos antecipatórios, que serão demonstrados a seguir, são estratégias de construção da narrativa relacionadas ao antagonista da primeira temporada. Tudo o que acontece tem ligação com a infância de Dexter e só faz sentido plenamente, tanto para o protagonista quanto para o espectador, no final da temporada.

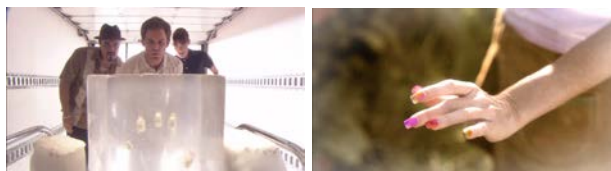


Figura 6: O recurso antecipatório: as unhas de Laura Moser. (impressão de tela Dexter 1ª temporada)

Nas cenas acima pode-se notar um exemplo de como funcionam os recursos antecipatórios: na primeira cena, quando a polícia encontra o caminhão frigorífico que o *ITK*

utilizava para largar os corpos pela cidade, vê-se um cubo de gelo gigante com as pontas dos dedos de uma mulher, com as unhas pintadas com diferentes cores de esmalte. Até então, este fato somente era apenas curioso. Porém, ao final do 12º episódio, a mão da mãe de Dexter é mostrada em plano de detalhe num *flashback*, e vê-se que as unhas eram pintadas exatamente como os dedos encontrados lá no início da temporada. Umberto Eco (2004) explica como o espectador percebe o uso dos recursos antecipatórios:

O leitor acredita que desfruta da novidade da história enquanto, de fato, distrai-se segundo um esquema narrativo constante e fica satisfeito ao encontrar um personagem conhecido, com seus tiques, suas frases feitas, suas técnicas para solucionar problemas. (ECO, 1989, p. 123).

Nesta seção pode-se perceber que os arcos narrativos, por mais que tenham sua independência em um primeiro momento, se mesclam ao longo da história. Diversos acontecimentos recorrentes na primeira temporada possuem vínculo com o *ITK*, mas o espectador só percebe isso a partir do oitavo episódio, quando sua identidade é revelada. O *Ice Truck Killer* é Rudy, um médico que faz próteses e é namorado de Debra, irmã de Dexter. A partir deste momento, o espectador está um passo a frente de Dexter somente no que se refere a descobrir quem é o assassino, e passa a perceber que existe todo um esforço da parte de Rudy para se aproximar de Dexter. A verdade sobre seu passado (o que aconteceu antes de ser adotado) ainda é desconhecida.

A partir do décimo episódio, Dexter passa a imaginar um menino chorando, banhado em sangue. Esta memória surge graças a uma cena de crime proporcionada pelo *ITK*, que colocou em um quarto de hotel o sangue de todas as suas vítimas. Neste momento, Dexter tem a lembrança de que esta criança é ele mesmo. Novamente nestas cenas, é possível notar o apelo estético traduzindo a relação do personagem principal com o sangue, como se seu *dark passenger* tivesse nascido naquele momento.



Figura 7: A descoberta sobre o passado, Dexter criança em meio ao sangue (impressão de tela Dexter 1ª temporada)

Com esta lembrança, a fisionomia intelectual do personagem passa a ser compreendida de forma plena: descobre-se que ele foi encontrado por seu pai adotivo em uma cena de crime, onde sua mãe biológica, Laura Mooser, foi morta por traficantes de drogas, com uma serra elétrica. Dexter viu a mãe ser assassinada e ficou sentado no local do crime por três dias. Este

trauma, de acordo com o enredo, foi o que motivou o personagem a se tornar um psicopata, um *serial killer*. Esta construção se aproximaria do que Umberto Eco descreve como aquilo que auxilia na compreensão das “motivações” do personagem: “como se mais que uma narração, tivéssemos entre as mãos um inteiro tratado bio-psico-sócio-histórico sobre tal personagem, chegando mesmo, através da narração, a compreendermos aquele indivíduo” (2004, p. 222).

A partir de então, percebendo que o *ITK* quer fazer com que Dexter se lembre do que aconteceu em seu passado, o protagonista começa a ligar todas as pistas deixadas pelo antagonista (os tais recursos antecipatórios) e faz um levantamento de dados para descobrir o que realmente houve. Também, ligando mais algumas pistas, Dexter descobre que o namorado de sua irmã e o assassino antagonista da primeira temporada são a mesma pessoa.

Ao final, o espectador e o personagem principal descobrem que o *Ice Truck Killer* é irmão biológico de Dexter. Dois irmãos psicopatas. Após diversos recursos de *flashback*, conclui-se que o *ITK* também passou três dias no sangue de Laura Mooser e, como é mais velho, se recorda de tudo o que aconteceu - diferente de Dexter, que só fica sabendo o que houve quando o antagonista lhe conta.

Neste ponto, porém, Dexter encontrou mais uma vítima que se encaixa plenamente em seu Código: seu próprio irmão, o *Ice Truck Killer*. Após um momento dramático em que se vê obrigado a matar seu irmão, Dexter o executa da mesma forma como o *ITK* matava suas vítimas: cortando seu pescoço e deixando o sangue escorrer. A execução ocorre interrompendo a fala do antagonista, pois Dexter afirma não aguentar mais ouvir “tantas verdades”. A música desta cena e as cores frias complementam o choro do personagem, tornando-a muito dramática. A finalização do enredo desta temporada se dá com Dexter lamentando (em mais um monólogo interior) a morte de seu irmão biológico, a única pessoa da qual ele não precisava esconder quem realmente é. O sentimento do personagem é traduzido por Carrión (2010), que afirma que Dexter é condenado à solidão de quem realiza atos que não podem ser compreendidos nem justificados.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dexter possui características semelhantes às aquelas presentes em seriados norte-americanos produzidos desde *Os Sopranos*. O cuidado e desenvoltura ao trabalhar os personagens, as grandes produções e situações ambíguas também as caracterizam. Mas como funciona o processo de construção de personagens e narrativas como estas? Mittell (2012) as caracterizou como complexas, e com base em suas concepções e nas de Eco (2004) no que se refere à fisionomia intelectual de um personagem, foi possível compreender como determinados

recursos são utilizados especificamente em *Dexter*, tanto do ponto de vista do enredo, quanto da linguagem audiovisual.

Uma narrativa complexa possui diferentes arcos narrativos acontecendo paralelamente. Não existe uma linearidade e divisão em meio aos acontecimentos, pois os arcos narrativos curtos e longos ocorrem simultaneamente e, muitas vezes, possuem ligações e ganchos de um para o outro. Durante a análise pôde-se perceber essa característica que justifica o enquadramento da série *Dexter* como uma narrativa seriada complexa. Por mais que os arcos narrativos tenham sido separados em categorias diferentes para fins de análise ao longo do artigo, as partes se confundem e misturam ao longo do enredo.

Seguindo a lógica das concepções de Eco (2004), como em *Dexter* a fisionomia intelectual do personagem é bem estruturada, o espectador cria empatia pelo personagem, mesmo ele cometendo atos moralmente duvidosos. É possível enxergar em *Dexter* uma espécie de assassino justiceiro (traumatizado), a partir de todos os recursos que a série dispõe para que o personagem possa ser efetivamente conhecido e compreendido. Os monólogos, a crise de identidade sobre não saber o que aconteceu antes da adoção, a falta de sentimentos, o impulso por matar e uma “dose” de ironia são características que o compõem e permitem que o espectador o aceite e entenda. A linguagem audiovisual também é um fator importante para compreender o todo da série, pois através destes recursos pode-se entender a relação do personagem com o sangue, com a beleza, a estética e com seus rituais, que são explanados desde a vinheta de abertura.

A partir deste estudo foi possível perceber também como a construção de um personagem e de sua fisionomia intelectual é vinculada à construção da narrativa e do enredo. Os recursos de roteiro, como os *flashbacks* e a narração em forma de monólogo interior feita pelo protagonista, também completam o personagem. Outro fator destacado ao longo da análise, que é ressaltado também por Carrión (2010), é que *Dexter* mantém uma vida ambígua, sem divisões. Ele é assassino, namorado, irmão e analista de sangue da Polícia de Miami ao mesmo tempo. Essa disposição do personagem fecha com a afirmação da funcionalidade dos arcos narrativos curtos e longos. Estas referências permitem compreender, mesmo que a partir de um recorte empírico específico – *Dexter* – um pouco do processo de construção das narrativas contemporâneas norte-americanas, que vêm se diferenciando da tradição seriada baseada no melodrama e diferem também narrativas audiovisuais brasileiras populares, como as telenovelas, possibilitando assim um novo olhar sobre obras seriadas televisivas e suas formas de composição.

## REFERÊNCIAS

- BALLÓ Y PÉREZ, Jordi; Javier. **Yo ya he estado aquí**. Ed: Anagrama, 2005.
- CARRIÓN, Jorge. **Teleshakespeare**. Ed: Errata Naturae, 2011.
- ECO, Umberto. **Sobre os Espelhos e Outros Ensaio**s. Ed: Nova Fronteira, 1989.
- \_\_\_\_\_. **Apocalípticos e integrados**. Ed: Perspectiva, 2004.
- MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. Ed: Senac, 2000.
- MARTEL, Fradéric. **Mainstream: a guerra global da mídias e das culturas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.
- MITTELL, Jason. **Narrative Complexity in Contemporary American Television**. The Velvet Light Trap, n. 58, 2006.
- MITTELL, Jason. **Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea**. Matrizes, ano 5, nº 2, jan/jun, 2012.
- MOLINUEVO, José Luis. **Guía de Complejos: Estética de Teleseries**. Ed: Archipélagos, 2011.
- PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia: Construção do personagem**. Ed: Ática, 1989.
- VANOYE; Francis. GOLIOT-LÉTÉ; Anne. **Ensaio Sobre A Análise Fílmica**. Ed: Papyrus, 2002.
- JR; James Manos. GOLDWYN; John. COLLETON; Sara. PHILLIPS; Clyde. **Dexter**. [Filme-vídeo]. Produção de John Goldwyn; Sara Colleton; Clyde Phillips; direção de James Manos Jr. EUA, Paramount, 2006. 653 min, cor, suspense.