



RELICI

## VARIAÇÕES E ELIPSES TEMPORAIS: UM ESTUDO DAS ESTRATÉGIAS NARRATIVAS DA SÉRIE WESTWORLD<sup>1</sup>

### TEMPORAL VARIATIONS AND ELIPSES: A STUDY OF WESTWORLD'S NARRATIVE STRATEGIES

Alexandre Rodrigues da Costa<sup>2</sup>

#### RESUMO

Este artigo investiga as estratégias narrativas da série *Westworld*, com foco na construção temporal e nos mecanismos que induzem o telespectador ao engano. A pesquisa contextualiza a mudança da serialidade na televisão, contrastando as estruturas episódicas e contínuas, e analisa como *Westworld* transita entre essas formas. Por meio da fundamentação teórica em autores como David Bordwell, Christian Metz, Gilles Deleuze, Paul Ricoeur e Roger Caillois, o estudo explora o uso de elipses, repetições, variações e a técnica da *mise en abyme* como elementos para a construção de uma narrativa ao mesmo tempo complexa e interativa. A análise demonstra como as distorções temporais e a indistinção entre planos diegéticos e extradiegéticos, evidenciadas pelos lapsos de memória dos anfitriões Dolores e Bernard, bem como pela intertextualidade e a lógica do jogo, convidam o espectador a uma participação ativa na decifração da trama, transformando a experiência de assistir em um engajamento cognitivo contínuo.

**Palavras-chave:** jogo, eclipse, mise en abyme, tempo, memória.

#### ABSTRACT

This article investigates the narrative strategies of the series *Westworld*, focusing on temporal construction and the mechanisms that mislead the viewer. The research contextualizes the shift in television seriality, contrasting episodic and continuous structures, and analyzes how *Westworld* transitions between these forms. Through theoretical grounding in authors such as David Bordwell, Christian Metz, Gilles Deleuze, Paul Ricoeur, and Roger Caillois, the study explores the use of ellipses, repetitions, variations, and the mise en abyme technique as elements for constructing a narrative that is both complex and interactive. The analysis demonstrates how temporal distortions and the indistinction between diegetic and extradiegetic planes,

---

<sup>1</sup> Recebido em 29/08/2025. Aprovado em 05/10/2025. DOI: [doi.org/10.5281/zenodo.17440380](https://doi.org/10.5281/zenodo.17440380)

<sup>2</sup> Universidade do Estado de Minas Gerais. [rodriguescosta@hotmail.com](mailto:rodriguescosta@hotmail.com)



RELICI

evidenced by the memory lapses of hosts Dolores and Bernard, as well as by intertextuality and game logic, invite the viewer to active participation in deciphering the plot, transforming the viewing experience into continuous cognitive engagement.

**Keywords:** game, ellipse, mise en abyme, time, memory.

Até meados da década de 1980, quando um programa de TV possuía uma história concluída em apenas um episódio, os telespectadores e os críticos, de maneira geral, referiam-se a ele, no Brasil, como seriado. O termo seriado, nesse sentido, era aplicado a qualquer tipo de produção ficcional televisiva cujos episódios poderiam ser vistos fora de ordem, independentemente do gênero, como *I love Lucy* (1951-1960), *Bonanza* (1959-1973), ou *Jornadas nas Estrelas* (*Star Trek: The original series*, 1966-1968). De acordo com Christopher Anderson, “as emissoras de TV descobriram que as séries episódicas [...] tinham a capacidade de prender os espectadores com uma história em andamento e personagens familiares, atraindo de forma confiável os espectadores no mesmo horário todos os dias ou semanas” (ANDERSON, 2008, p. 79). No entanto, *shows* como *Cheers* (1982-1993) encontraram outras formas de condicionar o telespectador a seguir os seus episódios, já que este, caso deixasse de assistir a alguns ou não acompanhasse a ordem em que estavam na temporada, perderia o desenvolvimento psicológico dos personagens, como o envolvimento amoroso de Sam (Ted Danson) com a garçonete Diane (Shelley Long), além de não perceberem as referências a episódios anteriores que davam à série um sentido de história contínua. Assim, séries como *24 horas* (24, 2001-2010) ou *Lost* (2004-2010) afirmavam a preponderância de uma estrutura contínua, não episódica, que levava o telespectador a não perder um episódio sequer, uma vez que eles deveriam ser vistos a partir de uma ordem cronológica, sem a qual sua narrativa se tornaria quase ininteligível. Conforme Marc Dolan:

Cada uma dessas duas formas fornece sua própria experiência estética distinta para seu público. Os episódios individuais de uma série episódica tendem a ter um sentido circular, sempre retornando à sua “situação” cômica ou dramática; enquanto os episódios individuais de uma série contínua têm um sentido muito mais linear, ao levar os espectadores regulares a acreditarem que “não poderiam perder um episódio”. Em outras palavras: em



RELICI

uma série episódica, a mudança narrativa é minimizada; em uma série contínua, as mudanças narrativas são tudo. (DOLAN, 1995, p. 33)

Com a tendência de as produções televisivas adotarem a estrutura da série contínua, o termo série<sup>3</sup> passou a ser usado indiscriminadamente pelo público e pela crítica, de modo que, hoje, é aplicado tanto às séries episódicas, como *CSI* (2000-2015), quanto às séries contínuas, como *Dexter* (2006-2013). No entanto, há casos em que uma série torna-se um híbrido dessas duas formas, “ao combinarem a finitude dramaticamente satisfatória das séries episódicas com o desenvolvimento narrativo linear da série contínua” (DOLAN, 1995, p. 33), como ocorre com as minisséries, que são multi-episódicas em sua forma, ou com as séries sequenciais, cujos “episódios muitas vezes não são mostrados em uma ordem diferente da original, pois os eventos de um episódio claramente levam a eventos em outro” (DOLAN, 1995, p. 34). A escolha dos produtores por séries episódicas, contínuas, multi-episódicas ou sequenciais<sup>4</sup> está relacionada ao nicho de telespectadores que se deseja alcançar, pois a identidade de um show é construída pela forma como sua narrativa se organizará, a presença de personagens recorrentes e cenários familiares, com os quais o público se identifica, mas também pelo tipo de produtos aos quais as séries podem ser vinculadas, durante os intervalos comerciais. Essa abordagem leva em conta a grade de programação da emissora, o horário e o dia da semana em que a série será exibida, já que “uma rede de televisão deve ser capaz de prever, com alto grau de certeza, quantos consumidores de um determinado tipo ela pode reunir em um determinado momento para assistir a uma mensagem comercial” (ANDERSON, 2008, p. 79). Tais escolhas podem ser determinantes para o sucesso ou fracasso de uma série, como ocorreu com *Jornada nas Estrelas*, em 1968, que saiu do horário

---

<sup>3</sup> Como numerosos críticos destacaram, “série de TV” tem servido como um termo guarda-chuva para narrativas amplamente distintas: aquelas baseadas em um paradigma de recorrência, frequentemente chamadas de “séries episódicas”, e aquelas concebidas e que só podem ser recebidas como uma única narrativa contínua. (MICHLIN, 2011).

<sup>4</sup> Após um exame mais detalhado, os oito episódios da primeira temporada de *Twin Peaks* (1990) não se encaixam em nenhuma dessas quatro categorias especificamente, mas consistem em formas narrativas com camadas sobrepostas, tornando-se uma espécie de híbrido delas.



RELICI

nobre, em sua última temporada, e foi para o “*Friday night death slot*”, período entre as 20:00 horas e 23:00 horas da TV norte-americana, tradicionalmente associado ao possível cancelamento de séries. Com o advento das emissoras por TV a cabo, ocorreu não só flexibilidade com relação ao horário que um programa poderia ser exibido, mas também maior liberdade no que diz respeito ao tratamento com a narrativa da série, que, em alguns casos, pode se aproximar de práticas do cinema experimental ou cinema de arte.

É possível acompanharmos a mudança na estrutura das séries por meio das próprias adaptações que *Westworld*<sup>5</sup> sofreu para a televisão. Em 1980, quando a obra de Michael Crichton foi adaptada para a TV com o nome de *Beyond Westworld*, ela tinha a forma de uma série episódica. Em 2016, quando foi desenvolvida por Jonathan Nolan e Lisa Joy para a HBO, ela ganhou a forma de série contínua. O fato de ser uma série contínua possibilitou aos seus criadores e produtores criarem uma narrativa que interagisse com o telespectador, no sentido de que é ela oferecida como um jogo, que se realiza antes mesmo da estreia de cada temporada, por meio de *trailers* e *sites* que desdobram a série na forma de *quiz* e entrevistas com o elenco. Evidentemente, tudo isso são estratégias de *marketing*, que têm o objetivo de gerar expectativas e evitar que os telespectadores se distanciem da série, a ponto de esquecê-la, já que a produção de uma temporada leva mais de um ano para se realizar. No entanto, a construção da narrativa desempenha um papel fundamental nesse jogo, pois, logo após a estreia de cada temporada, a maneira como a série é conduzida, episódio a episódio, estabelece no público não só expectativas, mas oferece a ele a liberdade de, ao cogitar o que está acontecendo com a trama, criar histórias temporárias, até o último episódio da temporada, quando o arco se fecha. Como observa Jason Mittell:

---

<sup>5</sup> O romance *Westworld*, escrito por Michael Crichton e publicado em 1973, foi adaptado para o cinema no mesmo ano, com roteiro e direção do próprio autor. O filme, ambientado em um parque temático futurista cujo propósito é recriar cenários históricos onde androides entretêm visitantes, tornou-se um marco da ficção científica ao explorar temas como inteligência artificial, falha tecnológica e violência simulada. A produção, estrelada por Yul Brynner, James Brolin e Richard Benjamin, foi também uma das primeiras a empregar imagens geradas por computador para criar efeitos visuais, inspirada pelo uso do processamento digital de imagens pela NASA para enviar fotos de Marte.



RELICI

Compreender o tempo narrativo é vital para a narrativa seriada, pois a serialidade em si é definida pelo seu uso do tempo. A estrutura essencial da forma serial é um sistema temporal com parcelas de histórias distribuídas ao longo do tempo, com intervalos entre as entradas, através de um uso estritamente regulamentado do tempo de tela. [...] As séries de televisão em sua forma original de transmissão alternam entre parcelas episódicas e intervalos temporais obrigatórios entre os episódios — são esses intervalos que definem a experiência serial. A temporalidade serial está, portanto, principalmente alojada no domínio do tempo de tela através dos contextos materiais de recepção da transmissão televisiva, que possibilita o consumo regular e ritualístico de uma série, o que está no cerne da experiência serial (MITTELL, 2015, p. 27).

Além das estratégias que possibilitam construir a temporalidade serial, como Jason Mittell expõe, o sucesso de uma série talvez possa ser determinado também pela maneira como seus criadores conseguem criar janelas de identificação entre o público e seus personagens. Se a montagem e a *mise en scene* oriundas do cinema permitem que o indivíduo se conecte emocionalmente a personagens e situações, a *mimicry*, uma das quatro categorias fundamentais que Roger Caillois se utilizou para classificar os jogos, sendo as outras três o *agôn*, a *alea* e a *ilinx*, transforma-o em uma parte essencial dos mundos ficcionais aos quais ele assiste. De acordo com Caillois, a *mimicry* “consiste não em exibir uma atividade ou em experimentar um destino em um meio imaginário, mas em tornar a si mesmo um personagem ilusório e em se conduzir de acordo com ele” (CAILLOIS, 2017, p. 57). Como a *mimicry* é um jogo de imitações, a partir do qual o espetáculo acontece, ela, para que exista, precisa que os telespectadores não só se identifiquem com os personagens, mas sejam capazes de, temporariamente, suspender os limites que os separam do mundo da ficção, a ponto de interagir com a tela da TV como uma janela que se confunde com a realidade. A *mimicry*, ao oferecer a invenção, simulação e dissimulação como processos pelos quais o telespectador interage com os personagens, torna-se parte da estratégia de filiação do público à série, já que,

apresenta todas as características do jogo: liberdade, convenção, suspensão do real, espaço e tempo delimitados. Todavia, não se verifica a submissão contínua às regras imperativas e precisas. Como vimos, a dissimulação da realidade, a simulação de uma outra realidade ocorre ali. A *mimicry* é invenção incessante. A regra do jogo é uma só: para o ator, consiste em fascinar o espectador, evitando que um erro o leve a recusar a ilusão; para o



RELICI

espectador, consiste em se entregar à ilusão sem recusar desde o primeiro instante o cenário, a máscara, o artifício no qual é convidado a acreditar, por um determinado tempo, como um real mais real do que o real (CAILLOIS, 2017, p. 62).

A invenção, expressa pelas reviravoltas que a narrativa provoca, deve fascinar o telespectador, para que este se sinta como parte condicionante da trama, na qual, ao mesmo tempo que ele está imerso, se sinta convocado a desvendar os mistérios que a sustentam. Assim, se as estratégias de como a narrativa é construída tornam-se fundamentais para criar vínculos com o telespectador, de modo que ele se sinta jogando com os roteiristas, essa dinâmica se deve muito aos criadores de *Westworld*, Jonathan Nolan e Lisa Joy. Desses dois, Jonathan Nolan é o que detém mais experiência com roteiros. A parceria com seu irmão Christopher Nolan envolve o filme *Amnésia* (*Memento*, 2000), cujo roteiro é baseado em seu conto *Memento Mori*, e os roteiros de *O grande truque* (*The Prestige*, 2006), *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (*The Dark Knight*, 2008), *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (*The Dark Knight Rises*, 2012) e *Interestelar* (*Interstellar*, 2014). Esses filmes têm em comum o fato de serem, apropriando-nos das palavras de Paul Ricoeur, em seu estudo sobre o tempo e a narrativa, “fábulas sobre o tempo, na medida em que é a própria experiência do tempo que constitui o cerne de suas transformações estruturais” (RICOEUR, 2010a, p. 175). Essas transformações tornam-se bem evidentes em *Amnésia*, pois, mesmo que esse filme não tenha o roteiro de Jonathan Nolan, o conto, que lhe serviu de base, traz questões relativas ao tempo que se desdobra tanto no plano diegético quanto narrativo.

No filme *Amnésia*, a preocupação com o tempo se evidencia quando a identidade do protagonista é dilacerada pela incapacidade de se situar no presente, o que se reflete na estratégia de Christopher Nolan ao justapor duas linhas temporais opostas: uma que avança cronologicamente (em preto e branco) e outra que retrocede (colorida, em ordem inversa). Essas duas linhas são apresentadas ao espectador de forma alternada, convergindo no final da narrativa (que, no caso de *Amnésia*, é o início da história do protagonista). Em *Interestelar*, a teoria da relatividade de Einstein serve





RELICI

como premissa para os diferentes tipos de temporalidades aos quais são expostos os personagens do filme, pois o espectador contempla uma narrativa que se dobra sobre si mesma, no sentido de que não apenas em seu início está o seu fim, mas que, ao se ramificar em realidades distintas, torna-se paradoxal. Tanto a narrativa de *Amnésia* quanto a de *Interestelar* espelham em suas estruturas o tema que representam: o tempo.

*Westworld* se assemelha a essas obras, mas se diferencia delas, ao agregar à noção de tempo o próprio ato de narrar. O próprio parque temático, *Westworld*, que dá nome à série, é construído a partir de narrativas. Nele, estão os anfitriões, androides visualmente indistinguíveis dos seres humanos, que seguem uma programação baseada em narrativas pré-estabelecidas e entrelaçadas. Eles têm a capacidade de improvisar e, inclusive, desviar de suas narrativas, à medida que interagem com os visitantes do parque. No primeiro episódio da primeira temporada, *O original*, que serve de apresentação de todo funcionamento do parque ao telespectador, vemos Dolores acordando, enquanto Teddy, seu par romântico, chega à cidade. O encontro dos dois culmina com suas mortes pelas mãos do Homem de Preto. Logo após serem consertados, revividos e com as memórias apagadas, eles são reinseridos em suas narrativas. Assim, suas funções, como a de qualquer anfitrião, é a de entreter os convidados, e, para isso, as narrativas nas quais estão inseridos são voltadas para capturar sua atenção e seduzi-los a todo custo. As ações de cada anfitrião, enraizadas em suas narrativas individuais, são marcadas por variações e repetições. Na primeira temporada, observam-se diversos ciclos particulares com sutis diferenças, como na sequência inicial do episódio *Original*, quando o encontro de Dolores e Teddy é deflagrado por uma lata que escapa das mãos dela. Ainda nesse episódio, o despertar de Dolores ocorre quatro vezes, cada um revelando alterações em sua narrativa. Tais exemplos, em termos narrativos, de acordo com David Bordwell, demonstram como “a repetição pode aumentar a curiosidade e o suspense, abrir ou fechar lacunas, direcionar o espectador para as hipóteses mais prováveis ou em relação aos menos prováveis, retardar a revelação e



RELICI

garantir que a quantidade de novas informações fabulosas não se torne muito grande” (BORDWELL, 1985, p. 80). No entanto, a repetição, nesse caso, não é somente um procedimento narrativo, mas é parte da diegese, já que ela constitui a “existência” de Dolores assim como as de todos os andróides do parque. Os devaneios, considerados como defeitos pelos técnicos de *Westworld*, seriam traços de registros de narrativas vividas pelos anfitriões, que, ao serem apresentados para nós como tais, tornam-se, em alguns momentos, indistinguíveis da própria história a qual, nós, telespectadores, assistimos. Em vez de a repetição “abrir ou fechar lacunas”, em *Westworld*, ela cria ambiguidades, uma vez que elementos da diegese se confundem com os da estrutura da narrativa. Assim, a repetição permite que tanto sequências inteiras, reapresentadas com sutis variações, quanto imagens recorrentes, como a da mosca que pousa sobre o olho de Dolores antes de ser esmagada por ela, acumulem e transformem seus significados no decorrer da série.

Essas variações, ao mesmo tempo que se revelam nas interações dos anfitriões com os convidados, subvertem a percepção do expectador, pois se sustentam nos pontos de vista de vários ou até mesmo um personagem como ramificações de linhas temporais. Dessa maneira, há uma linha temporal que comporta um Will e uma Dolores, quando o parque é recém-inaugurado, como também há uma do presente, na qual ambos estão. Dessa forma, como a narrativa é atravessada por sequências pertencentes a temporalidades diversas, ao criarem ciclos narrativos fragmentados, sobrepostos e convergentes, os roteiristas tanto da série quanto os do parque *Westworld*, como o Dr. Robert Ford, interpretado por Anthony Hopkins, parecem seguir à risca os conceitos de tempo narrado e de narração que Christian Metz expõe, em seu livro *O significado no cinema*:

Um início, um final: quer dizer que a narração é uma sequência temporal. Sequência duas vezes temporal, devemos acrescentar logo: há o tempo do narrado e o da narração (tempo do significado e tempo do significante). Esta dualidade não é apenas o que torna possíveis todas as distorções temporais verificadas frequentemente nas narrações (três anos da vida do protagonista em duas frases de um romance, ou em alguns planos de uma montagem “frequentativa” no cinema etc.); mais essencialmente, ela nos leva a constatar que uma das funções da narração é transpor um tempo para um outro tempo (METZ, 1972, p. 31-32).





RELICI

Nessa transposição de um tempo para outro, são perceptíveis não só as distorções temporais, mas a própria forma como a narrativa as origina. Em *Westworld*, um dos recursos que permite manipular o tempo, além da repetição e variação, é a elipse, que “ocorre quando o *syuzhet*<sup>6</sup> omite segmentos discretos do tempo da fabula. [...] Ao passar para a cena B, a narração normalmente elimina um intervalo de ação da história após a cena A” (BORDWELL, 1985, p. 82)<sup>7</sup>. Essa omissão de intervalo, na primeira e na segunda temporadas de *Westworld*, é uma constante, pois, a princípio, ela parece desempenhar a função apenas de comprimir partes da história, mas, na série, a utilização de tal recurso como parte da construção da narrativa conecta linhas temporais distintas, que só serão percebidas pelo telespectador, quando ele chegar ao final da temporada, para descobrir de que maneira as sequências remetem a cada um dos personagens. Um exemplo de conexão criada por elipse ocorre no final do terceiro episódio da primeira temporada, quando Dolores é atacada por bandidos ao voltar para casa. Ao fugir de uma tentativa de estupro, ela acaba chegando ao acampamento de William e Logan. O telespectador até este momento não percebe que há duas elipses, uma relacionada ao corte que ocorre logo após Dolores fugir da fazenda dos seus pais e outra, que permite conectar essa sequência à da sua chegada ao acampamento de William e Logan, pois ele pressupõe que está assistindo a uma única linha temporal, na qual as duas sequências se conectam pelo fato de ser

---

<sup>6</sup> *Syuzhet* é um termo da teoria narrativa russa que designa a forma como a história é organizada e apresentada ao público, ou seja, a estrutura narrativa. Enquanto a *fabula* corresponde à sequência cronológica dos eventos como ocorreriam na realidade da história, o *syuzhet* é a ordem escolhida pelo narrador ou diretor para apresentar esses eventos, com saltos temporais, flashbacks e elipses. Por exemplo, no filme *Amnésia* (*Memento*, 2000, dirigido por Christopher Nolan), a *fabula* é linear, mas o *syuzhet* é fragmentado e apresentado de trás para frente.

<sup>7</sup> Ainda de acordo com David Bordwell: “Ao analisar o uso do tempo de um filme, devemos considerar em que medida o tempo da fabula é determinável (o que Noel Burch chama de elipse “definida” versus “indefinida”) e a função das elipses para os objetivos do *syuzhet*. Obviamente, as elipses deixam lacunas, que podem ser permanentes ou temporárias, focadas ou difusas, ostentadas ou suprimidas. As elipses geralmente funcionam contra o retardo, o tempo é pulado para chegar ao próximo grande momento, portanto, uma narração altamente elíptica pode exigir tramas complicadas para retardar a ação. (*Spione*, de Fritz Lang, é um bom exemplo.) Se o intervalo omitido contiver informações significativas, as reticências podem criar uma narração supressora que molda nossa atividade de formação de hipóteses” (BORDWELL, 1985, p. 82).



RELICI

Dolores, no presente, a encontrar os dois convidados. A maioria das elipses, em *Westworld*, só é distinguida como tal, quando o espectador assiste ao último episódio da temporada e, ao voltar aos trechos em que elas ocorreram, pode perceber que ali os significados da narrativa não eram exatamente aqueles que ele imaginava ser. Essa maneira como a narrativa é estruturada pode ser considerada uma das características que definiriam a série como complexa<sup>8</sup>, conforme Jason Mittell:

O tempo do discurso é a estrutura temporal e a duração da história conforme é contada dentro de uma determinada narrativa, o que quase sempre difere do tempo da história através de elipses que pulam momentos sem importância. Narrativas complexas frequentemente reordenam eventos por meio de flashbacks, recontando eventos passados, repetindo eventos da história de múltiplas perspectivas e embaralhando cronologias — essas são manipulações evidentes do tempo do discurso, pois devemos assumir que os personagens experienciaram os eventos em uma progressão linear (MITTELL, 2015, p. 26).

No entanto, ao contrário do que ocorre em um filme como *O Sexto Sentido* (*The Sixth Sense*, 1999), de M. Night Shyamalan, em que as elipses funcionam como peças de um enigma, em *Westworld* elas adquirem outra dimensão. No caso do filme, as omissões narrativas são percebidas pelo espectador ao longo da trama, mas sua interpretação tende a ser desviada, pois aquilo que parecia coerente ao longo do filme é ressignificado pelo *plot twist* final, quando o protagonista descobre estar morto. A função da elipse, aqui, é construir uma ilusão de continuidade, ao ocultar informações cruciais para que o desfecho tenha impacto. Ou seja, o efeito buscado é o de surpresa, em que o espectador revisita mentalmente as lacunas da narrativa e percebe como foi conduzido a uma leitura equivocada. Em *Westworld*, ao contrário, a elipse não se restringe ao engano ou ao choque final. Ela opera como um recurso estruturante da

---

<sup>8</sup> Jason Mittell define narrativa complexa na televisão como um produto da convergência entre narrativa episódica e serial: “Então, o que exatamente é complexidade narrativa? Em seu nível mais básico, a complexidade narrativa redefine formas episódicas sob a influência da narração serial, não necessariamente uma fusão completa de formas episódicas e seriais, mas um equilíbrio em mudança. Ao rejeitar a necessidade de fechamento de enredo em cada episódio que tipifica a forma episódica convencional, a complexidade narrativa destaca histórias contínuas em uma variedade de gêneros. A televisão complexa emprega uma variedade de técnicas seriais, com o pressuposto subjacente de que uma série é uma narrativa cumulativa que se desenvolve ao longo do tempo, em vez de retornar a um estado de equilíbrio constante no final de cada episódio” (MITTELL, 2015, p.18).



RELICI

própria narrativa seriada, integrando-se organicamente ao modo como os personagens, especialmente Dolores, experienciam o tempo. Se em Shyamalan o espectador descobre que foi ludibriado, em *Westworld* ele se dá conta de que as lacunas, os saltos e os cortes não apenas enganam, mas também representam a vivência fragmentada da androide, cuja memória não segue uma linha contínua. Assim, enquanto em *O Sexto Sentido* a elipse é funcional, a serviço de uma reviravolta que reconfigura a interpretação da trama, em *Westworld* ela é ontológica, já que faz parte da constituição da diegese e da experiência temporal dos próprios personagens. Essa diferença marca dois modos de lidar com a temporalidade na narrativa audiovisual. No filme de Shyamalan, o tempo é manipulado para sustentar um efeito pontual, dependente de uma revelação no desfecho. Já, em *Westworld*, o tempo é manipulado de maneira reiterada, ao criar um jogo permanente de sobreposição e descontinuidade, no qual a percepção do espectador se aproxima da de Dolores. Nesse sentido, a série não apenas utiliza elipses como recurso dramático, mas as transforma em representação de uma consciência em crise, em luta para ordenar sua própria memória.

Esse movimento da diegese para a narrativa manifesta-se, segundo Gilles Deleuze em sua definição de imagem-tempo, como “o interstício entre imagens, entre duas imagens: um espaçamento que faz com que cada imagem se arranque ao vazio e nele recaia” (DELEUZE, 2005, p. 216). De modo semelhante, a experiência de Dolores, em seu constante *loop* temporal, nos confronta com a natureza fragmentada da memória e a fluidez de sua percepção, pois o tempo, para ela, não é linear, mas, sim, um mosaico de instantes que se repetem e se sobrepõem. Cada interrupção, cada “ruptura” no fluxo contínuo do tempo, funciona como um ponto de fuga, um momento de diferenciação dentro do eterno retorno. Nesse “interstício entre imagens”, Dolores tenta se agarrar à realidade, mesmo que essa seja nada mais que um espetáculo em um parque temático do velho oeste, pois sua percepção é similar à de um espectador diante de um filme: cada *frame* é um instante, uma imagem que se liga à próxima, mas não se funde com ela. A busca de Dolores por singularidade, por um



RELICI

momento que não se repete, a leva a explorar as fissuras do tempo, as falhas na repetição. É através dessas falhas que ela tenta encontrar significado, diferenciar o que antes era indistinguível, construindo sua própria narrativa a partir dos fragmentos da realidade.

Em *Westworld*, essa busca pelo momento único, aquilo que pode romper com o ciclo das repetições, é desenvolvida não só na primeira temporada, mas também na segunda, a partir da incapacidade de Dolores e de Bernard se situarem no tempo. Nesse sentido, não é à toa que ambos tenham suas memórias colapsadas, ao viverem os instantes como se fossem fluxos repetidos e indiscerníveis, pois a narrativa, que é oferecida ao telespectador, se vale dos devaneios ou defeitos sofridos pelos anfitriões como forma de estabelecer essa mutação que atinge todos os episódios. A perspectiva do parque sob os olhos de Dolores, na primeira temporada, e, depois, pelos de Bernard, na segunda, ao se tornar indiscernível da narrativa, é oferecida ao telespectador a partir da forma como diferentes temporalidades são conjugadas pela montagem. Para um personagem como Dolores, essas temporalidades surgem como condição de sua própria existência, já que os sucessivos estupros e mortes que ela sofre, desde que foi colocada em funcionamento no parque, são justificados pela sua programação como sonhos e pesadelos, que se tornam indiscerníveis da realidade, pois o tempo para ela estaria próximo daquilo que Gilles Deleuze chama de imagem-cristal:

O cristal, com efeito, não para de trocar as duas imagens distintas que o constituem, a imagem atual do presente que passa e a imagem virtual do passado que se conserva: distintas e, no entanto, indiscerníveis, e indiscerníveis justamente por serem distintas, já que não se sabe qual é uma e qual a outra. É a troca desigual, ou o ponto de indiscernibilidade, a imagem mútua (DELEUZE, 2005, p. 102).

O fato de Dolores ser um androide permite que vislumbre o tempo em uma perspectiva diferente das dos humanos, uma vez que como ser não orgânico e personagem de duas ficções, a que assistimos e a do parque temático a qual pertence, sua percepção é a de um tempo irreal: “personagens irreais, dir-se-ia, têm uma experiência irreal do tempo. Irreal, no sentido de que as marcas temporais dessa



RELICI

experiência não exigem ser conectadas apenas à rede espaço-tempo constitutiva do tempo cronológico” (RICOEUR, 2010b, p. 215). Poderíamos arriscar a dizer que a percepção que Dolores tem de sua própria existência se confunde tanto com a da narrativa do parque quanto com a do telespectador que a assiste.

O passado para Dolores, como vemos no último episódio da primeira temporada, está oculto para ela, pois encontra-se enterrado nas fundações do parque, mas, em decorrência da inserção dos devaneios na programação da androide, coexiste com um presente, que ao ser atualizado, colocado em estado de repetição, mantém-se como resíduos de narrativas justificadas como sonhos para ela, presente que se acumula e não pode ser diferenciado do passado. Dessa forma, *Westworld* possui algumas similaridades com o filme *Eu te amo, eu te amo* (*Je t'aime, Je t'aime*, 1968, Alain Resnais), na medida em que os deslocamentos temporais sofridos por Dolores e por Bernard se assemelham aos do personagem Claude Ridder, que, após uma tentativa de suicídio, participa de uma experiência que envolve viagens no tempo. No momento em que Ridder se submete à experiência, em vez de retornar ao presente, ele reexperimenta, em frações de segundos ou minutos, episódios fragmentados e desarticulados de seu passado. Assim como os instantes da existência de Dolores, na primeira temporada, “os trechos da vida de Claude Ridder nos são dados sem nenhuma ordem cronológica específica” (MONACO, 1978, p. 126). Conforme Deleuze:

Em *Eu te amo, eu te amo*, uma perpétua mistura vai tornar próximo o que estava longe, longe o próximo. O contínuo não para de se fragmentar, para criar outro contínuo, ele próprio em fragmentação. As fragmentações são inseparáveis da topologia, isto é, da transformação de um contínuo (DELEUZE, 2005, p. 147).

A fragmentação da narrativa em *Eu te amo, eu te amo* origina-se na sua própria montagem, que lembra o processo de um caleidoscópio, uma vez que suas imagens não cessam de refletirem umas nas outras, ao mesmo tempo que se propagam e se entrelaçam, de modo que os acontecimentos ganham sempre novos



RELICI

significados<sup>9</sup>. Para Deleuze, “já não há cortes racionais, apenas irracionais. Já não há, portanto, associação por metáfora ou metonímia, mas re-encadeamento sobre a imagem literal; já não há encadeamento de imagens associadas, apenas re-encadeamentos de imagens independentes” (DELEUZE, 2005, p. 256). Em *Westworld*, as memórias de Dolores e Bernard, por meio de um processo de repetição e dissonância, assim como ocorre em *Eu te amo, eu te amo*, permitem que as imagens do presente e do passado se alternem, não por uma exposição do corte como “re-encadeamentos de imagens independentes”, mas pelas falsas associações, que nós, telespectadores, fazemos sobre imagens independentes<sup>10</sup>. Embora a série não sustente, em toda sua estrutura narrativa, uma montagem baseada na descontinuidade e na fragmentação, como é a de *Eu te amo, eu te amo*, os momentos em que os pontos de vista de Dolores e Bernard surgem provocam insubordinação na temporalidade da narrativa, ao confundirem o virtual, o passado, com atual, o presente, o que vai contra a proposta de montagem baseada nos princípios de causa e efeito, como Anthony Paraskeva observa:

Diferente da narrativa clássica hollywoodiana, os personagens do cinema modernista carecem de objetivos claramente definidos; a estrutura narrativa é desconectada, episódica, muitas vezes recusando a causalidade como um esquema organizacional para conectar eventos; conflitos permanecem sem solução; finais são deixados em abertos, indeterminados (PARASKEVA, 2017, p. 148).

---

<sup>9</sup> Em seu livro sobre Alain Resnais, James Monaco estabelece uma relação entre as séries episódicas e os filmes do cineasta: É interessante especular se essa estrutura funcionaria em uma série de televisão. As duas formas não são diferentes. A ideia de uma série não é contar uma história direta, mas “expor” um personagem a uma audiência por meio de uma longa série de incidentes. A estrutura da trama total é relativamente sem importância. (Nas séries americanas, os personagens raramente crescem ou mudam, e a série termina no meio da história quando o contrato não é renovado. Em 'seriados', no entanto, as ideias de começo, meio e fim têm alguma validade.) O que conta é o tempo gasto com os personagens. Quando menino, Resnais foi fascinado pelos seriados de Louis Feuillade, seria bom se ele tivesse a oportunidade de um dia experimentar a forma (MONACO, 1978, p. 127).

<sup>10</sup> Em outro filme de Alain Resnais, *O ano passado em Marienbad* (*L'Année dernière à Marienbad*, 1961), não há falsas associações, uma vez que assistimos à memória do narrador se bifurcar até tornar-se uma espécie de labirinto. Nesse labirinto de memórias, diante da falta de outro olhar que não seja do personagem-narrador, o falso e o verdadeiro espelham um ao outro, de maneira que não sabemos o que realmente aconteceu.





RELICI

Em *Westworld*, a narrativa se ampara em uma mescla de imagens objetivas e subjetivas, de maneira que elas “perdem sua distinção, mas também sua identidade, em proveito de um novo circuito onde se substituem em bloco, ou se contaminam, ou se decompõem e recompõem” (DELEUZE, 2005, p. 103). Assim, a indistinção entre as imagens subjetivas, frutos da percepção de Dolores, e as objetivas, aquelas mostradas pela câmera de modo equivalente ao narrador onisciente no romance, sustenta, no “interstício entre imagens”, o desdobramento não apenas do tempo, mas também das identidades. Estas, ao furtarem-se ao presente, surgem como paradoxos, o que, segundo Deleuze, resultaria no que ele denomina identidade infinita: “identidade infinita dos dois sentidos ao mesmo tempo, do futuro e do passado, da véspera e do amanhã, do mais e do menos, do demasiado e do insuficiente, do ativo e do passivo, da causa e do efeito” (DELEUZE, 1974, p. 2). A identidade infinita surge, nas primeiras duas temporadas, quando o telespectador é levado a não perceber quem são realmente os personagens aos quais ele assiste. Ao longo da primeira temporada, quando vemos Arnold conversando com Dolores, tendemos a acreditar que aquele diante da androide é Bernard. Isso ocorre porque não sabemos que ele é um simulacro de Arnold e porque a narrativa torna os dois propositalmente indiscerníveis, ao utilizar o ponto de vista da Dolores no passado e ao entrelaçá-lo com imagens e sequências do presente, quando Arnold já está morto e Bernard é apenas um androide criado por Ford para substituí-lo. Para Dolores, no plano diegético, existe um Arnold e um Bernard, para nós, telespectadores, até o final da primeira temporada, aquele que conversa com ela é apenas Bernard, pois a narrativa dissolve as referências temporais por meio de uma semelhança que integra as divergências das identidades na própria disjunção criada pela montagem.

Essa disjunção torna-se evidente também na segunda temporada, no instante em que a integridade da mente de Bernard é colapsada e ele, à semelhança de Dolores na primeira temporada, não sabe se situar no tempo. Os lapsos sofridos pelo androide, originados de sua memória dilacerada, o prendem em um tempo não cronológico, de modo que provocam a identidade infinita, que se desdobra da



RELICI

narrativa inventada por ele e Dolores para aquela a que assistimos, sem percebermos que, nos interstícios entre as imagens, se escondem falsas lembranças e identidades. Se a identidade infinita permite que as semelhanças se relativizem a ponto de os corpos terem os seus limites rompidos e abraçarem aquilo que lhes é estranho, como ocorre com a mudança física pela qual passa Dolores, ao ocupar um simulacro de Hale, como só descobriremos no final da temporada, tal troca ocorre devido às semelhanças se diluírem a ponto de os corpos transgredirem seus próprios limites e se fundirem, paradoxalmente, ao que lhes era diferente. Essa transformação, como um processo de decomposição do passado-futuro, fragmenta o tempo em instantes abstratos, ao possibilitar que se escape da armadilha do presente, o que permite as identidades não apenas se fragmentarem junto com o tempo que as carrega, mas de perderem a sua distinção. Quando Deleuze explica o que vem a ser a identidade infinita, ele se utiliza de passagens de *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll, como forma de demonstrar que os paradoxos, ao se fundamentarem na contestação da identidade pessoal de Alice, constituem-se em crítica à permanência do saber:

Pois a incerteza pessoal não é uma dúvida exterior ao que se passa, mas uma estrutura objetiva do próprio acontecimento, na medida em que sempre vai nos dois sentidos ao mesmo tempo e que esquarteja o sujeito segundo esta dupla direção. O paradoxo é, em primeiro lugar, o que destrói o bom senso como sentido único, mas, em seguida, o que destrói o senso comum como designação de identidades fixas (DELEUZE, 1974, p. 3).

A incerteza pessoal está presente também em toda a primeira temporada na figura de Wyatt, cuja identidade, como descobrimos no último episódio, é atribuída a Dolores. De donzela indefesa a assassino cruel, a identidade de Dolores oscila entre os opostos, de modo que seu presente, o atual, confunde-se com o seu passado, o virtual. Nesse sentido, há uma Dolores visível e límpida, e outra invisível, opaca e tenebrosa: “distintos, mas indiscerníveis, assim são o atual e o virtual, que não param de se trocar. [...] No entanto, basta que as condições se modifiquem para que a face límpida se escureça, e a face opaca adquira ou reencontre sua limpidez” (DELEUZE, 2005, p. 90). O encontro do virtual e do atual se dá pelo próprio espelhamento da



RELICI

mente bicameral<sup>11</sup> de Dolores. Nesse momento, ela se contempla como se estivesse diante de um espelho. O ver-se de fora abre a imagem especular, virtual, o passado que sempre esteve com ela e, agora, converte-se no atual, o presente. A dúvida sobre se o que está vivendo é um sonho ou não desaparece, pois ela encontra, em si, não a voz do outro, mas a sua, aquela que ecoa em sua mente como se sempre estivesse lá. Como a alternância entre o virtual e o atual não tem fim, essa voz, que Dolores carrega consigo, ao ser reconhecida como parte de seu eu, fundamenta sua consciência, a partir do instante em que as divergências temporais são abolidas. O labirinto, imagem recorrente ao longo de toda primeira temporada, torna-se, assim, o espaço seguro onde essa consciência pode habitar, uma vez que, sair dele, representaria não a solução do problema, o encontro com a razão, mas a abertura para loucura. Assim, permanecer no labirinto é encontrar consigo mesmo, pois o fio de Ariadne é o da afirmação do devir, de um eu levado ao desconhecido, que é ele próprio. Não há por que sair do labirinto, já que ele se torna sinônimo da própria existência que nos justifica ao mesmo tempo como seres humanos e monstros, duplicidade que Georges Bataille assim explora:

Além do que eu sou, encontro um ser que me faz rir por que ele está sem cabeça; isto me enche de pavor porque ele é feito de inocência e crime; sua mão esquerda segura uma adaga e a direita, um sagrado coração em chamas. Ele reúne na mesma erupção Nascimento e Morte. Ele não é um homem. Ele também não é um deus. Ele não é eu, mas ele é mais do que eu: seu estômago é o labirinto no qual ele se perdeu, perdeu-me com ele, e no qual eu descobri a mim mesmo como ele, em outras palavras como um monstro (BATAILLE, 1970, p. 445).

É no labirinto que Dolores nasce e descobre tanto sua humanidade quanto a sua monstrosidade, quando percebe que ela, na identidade de Wyatt, matou Arnold.

---

<sup>11</sup> A teoria da mente bicameral foi proposta pelo psicólogo Julian Jaynes em sua obra *A Origem da Consciência no Colapso da Mente Bicameral* (1976). Jaynes postula que a consciência humana introspectiva é um fenômeno neurológico e cultural recente. Segundo ele, até aproximadamente 3.000 anos atrás, os seres humanos não possuíam um “eu” interior, mas eram guiados por alucinações auditivas originadas no hemisfério direito do cérebro, que eram interpretadas como comandos diretos de deuses, reis ou ancestrais. O colapso desse sistema mental, devido a pressões sociais e culturais, teria dado origem à subjetividade e ao monólogo interno. Embora influente em certas áreas das humanidades, a teoria é considerada altamente especulativa e carece de comprovação neurocientífica consensual.



RELICI

Ao se reconhecer como Wyatt, Dolores abraça a dualidade inerente à sua natureza. A revelação de que ela foi responsável pela morte de Arnold não a coloca em um patamar maniqueísta de heroína ou vilã, pois ela passa a ocupar um espaço ambíguo, onde humanidade e monstrosidade se entrelaçam. Nesse sentido, sua descoberta não é a de um ser movido apenas pela violência, mas também a de sua capacidade de mudança, de quebra do ciclo repetitivo que a definia. Ao descobrir que era Wyatt, Dolores percebe que agora tem o poder de escolha, de subverter a narrativa que lhe foi imposta. Ela reconhece que a diferença entre humano e máquina não reside na capacidade de amar ou odiar, de criar ou destruir, mas, sim, na consciência da própria existência e na possibilidade de agir sobre ela. A consciência da própria existência torna-se, assim, a marca da humanidade que a androide alcança, enquanto a decisão de agir, de romper com a programação, de se impor como força capaz de moldar o futuro por meio da violência, revela a sua monstrosidade. Essa monstrosidade não é necessariamente negativa, uma vez que por meio dela que ela se liberta dos programas que a aprisionavam, ao desafiar a ordem estabelecida e ao abrir caminho para um futuro incerto. A jornada de Dolores nos leva a questionar a própria definição de humanidade e monstrosidade. Seria a humanidade apenas bondade e passividade? Seria a monstrosidade apenas violência e destruição? Dolores nos mostra que a complexidade da existência reside justamente na coexistência da capacidade de amar e odiar, de criar e destruir. É nesse espaço ambíguo, nesse limiar entre a luz e a sombra, que Dolores se encontra no centro do labirinto.

Ao despertar para a consciência, Dolores rompe o ciclo de repetições que a aprisionava, tornando-se capaz de perceber a multiplicidade do tempo e de sua própria existência. Suas ações passam a ecoar para além da narrativa, atingindo o telespectador, que, assim como ela, se descobre entre o real e o virtual. A série convida o público a perceber como seu caráter enigmático se constrói por meio da própria estrutura narrativa e dos jogos que propõe. Nesse ciclo de repetições pensado como um jogo, o telespectador é levado, pelas frustrações de suas certezas, a mergulhar nos emaranhados da trama, descobrindo que suas hipóteses integram o



RELICI

próprio mecanismo da narrativa. Ao apostar na ambiguidade, *Westworld* transforma o ato de assistir em uma experiência ativa de interpretação, na qual cada tentativa de compreensão é também um gesto de reinscrição no jogo da série, um jogo que, como no caso de Dolores, só se revela à medida que se rompem as ilusões de controle e se aceita a incerteza como condição fundamental da existência. Dessa forma, se a consciência de Dolores surge do espelhamento do virtual com o atual, a narrativa de *Westworld* se desdobra a partir da tensão que esses dois conceitos mantêm com a diegese, no instante em que a estrutura da série se realiza como *mise en abyme*. A *mise en abyme*, cuja tradução para português seria “colocar em abismo”, é, de acordo com Lucien Dällenbach, “qualquer espelho interno que reflete toda a narrativa por meio de uma simples, repetida, “ilusória” (ou paradoxal) duplicação.” (DÄLLENBACH, 1989, p. 36). A expressão remonta a André Gide que, em seu diário, escreve:

Eu gosto de, em uma obra de arte, encontrar transposta, na escala dos personagens, o próprio assunto deste trabalho. Nada ilumina melhor e estabelece as proporções do todo. Assim, em pinturas de Memling ou Quentin Metsys, um pequeno espelho convexo e escuro reflete, por sua vez, o interior da sala onde a cena pintada acontece. Assim, de uma maneira um pouco diferente, em *Las Meninas*, de Velasquez, Finalmente, na literatura, há uma cena em que uma peça é encenada em *Hamlet*; isso também acontece em muitas outras peças. Em *Wilhelm Meister*, há os shows de marionetes e as festividades no castelo. Em *A Queda da Casa de Usher*, há a peça que é lida para Roderick, etc. Nenhum desses exemplos é absolutamente preciso. O que expressaria melhor o que eu disse em meus *Cadernos*, em meu *Narciso* e em *A tentativa*, é a comparação com o processo do brasão de armas que consiste em colocar, no primeiro, o segundo “em abismo”. (GIDE, 1987, p. 17)

No entanto, como podemos observar no comentário de Gide, não basta que uma obra mostre semelhança com a que a contém, para que ocorra a *mise en abyme*. Em seu livro *The mirror in the text*, Dällenbach investiga cada uma das obras citadas por Gide, para mostrar que elas escapam da definição de *mise en abyme* proposta pelo escritor francês. Após analisar por que os procedimentos utilizados em tais obras não se constituem em *mise en abyme*, Dällenbach busca na própria obra de Gide, mais especificamente o conto “La tentative amoureuse”, as características que definiriam o conceito:



RELICI

O que distingue [La Tentative amoureuse] de todo o resto é que ela atribui a um personagem da narrativa a própria atividade do narrador encarregado da narração. [...] Isso ocorre porque a narrativa secundária em Gide reflete a principal na medida em que o processo da retroação requer uma analogia entre a situação do personagem e a do narrador, ou seja, entre o conteúdo temático da história principal e o da história contida nela. Pode-se, portanto, definir a *mise en abyme* de Gide como um acoplamento ou uma geminação de atividades relacionadas a um objeto semelhante; ou como uma relação de relações, sendo a relação do narrador N com sua história H a mesma que a do narrador/personagem n com suas histórias h (DALLÉNBAACH, 1989, p. 18).

Na série *Westworld*, há a narrativa construída para o telespectador e, dentro dela, as histórias oferecidas aos frequentadores do parque, criadas pelo Dr. Robert Ford e por Lee Sizemore, um de seus funcionários. Os acontecimentos que se desdobram na série são, dessa forma, originados dos roteiros que estabelecem as narrativas das quais tanto andróides quanto convidados participam, pois, como no conto de Gide, parte da narrativa de *Westworld* é construída por seus personagens. Sizemore e Ford, na primeira temporada, refletem a condição dos roteiristas reais da série *Westworld*, enquanto, na segunda, Dolores e Bernard tecem, sem que saibamos, a trama que só se revelará, para nós, no final da temporada. Além da analogia entre as ações desses personagens e as dos roteiristas da série, no que diz respeito ao papel da escrita, é possível percebermos também similaridades entre a forma como os telespectadores se envolvem com a série e a de os convidados com o parque, no instante em que estes exploram a violência do velho oeste como atração e autodescoberta ao mesmo tempo que a produção de TV busca valorizar tais características junto ao seu público por meio de estratégias interativas. Como exemplo, podemos citar os *trailers* apresentados no universo diegético da série que, ao serem veiculados em sites de domínios com as marcas ficcionais *Delos* e *Westworld*, dirigem-se, agora, aos telespectadores, convidando-os a participarem da aventura a partir da exibição do show na TV<sup>12</sup>. Além desses trailers pertencentes à diegese de *Westworld*, há aqueles que são construídos por meio de *glitch* e são oferecidos ao público, antes da estreia da temporada, como uma espécie de jogo, com

---

<sup>12</sup> Ver o trailer no site <https://discoverwestworld.com/welcometowestworld/>, agora disponível em <https://web.archive.org/web/20180412150057/https://discoverwestworld.com/welcometowestworld/>.





RELICI

o intuito de criar expectativas: “os *glitches* neste vídeo, como o primeiro, indicam que deve haver mais informações ocultas no código. [...] Este vídeo de Delos está apenas levantando mais perguntas e não ficaríamos surpresos se os fãs descobrissem outro trailer oculto” (FREDETTE, 2018). Esse relato, referente a um *trailer* da segunda temporada, demonstra como a *mise en abyme* não atinge apenas o plano diegético, mas também o extra diegético, ao levar o telespectador a se sentir como um personagem da obra<sup>13</sup>, no momento em que a repetição extrapola os limites da narrativa.

Assim, se o espelhamento é o que permite à Dolores construir sua própria narrativa em forma de consciência, ao ouvir uma voz que é, a princípio, a de um outro, mas, no final, revela-se como a sua, algo não muito diferente desse processo acontece com o telespectador, ao assistir a um espetáculo dentro de outro espetáculo, cujas estruturas narrativas solicitam sua atenção por meio de fragmentos diegéticos que invadem o plano extra diegético, de modo que ele se integra à narrativa da série, à medida que levanta conjecturas sobre o seu desenvolvimento. Dessa forma, a *mise en abyme* cumpre várias funções, pois ela permite não apenas a obra “dialogar consigo mesma e a provê de um aparelho de auto interpretação” (DÄLLENBACH, 1979, p. 54), como pode oferecer diferentes tipos de duplicação com base na semelhança, na similaridade ou no trabalho que a obra encerra.

A *mise en abyme*, além de ser usada como forma de imersão do telespectador na diegese, oferece também a possibilidade de desenvolvimento narrativo a partir da intertextualidade: “o jogo dos códigos, a palpabilidade da representação, o isomorfismo estrutural e, por trás de tudo isso, o brilho cintilante dos significados mutantes” (IAMPOLSKI, p. 37). Em seu piloto, *Westworld* apresenta estratégias que permitem fazer da intertextualidade não só um jogo de códigos, mas mudar os

---

<sup>13</sup> Um exemplo disso podia ser encontrado no site <https://discoverwestworld.com/welcometowestworld/> (agora disponível em <https://web.archive.org/web/20201112005445/https://www.discoverwestworld.com/quiz/>), no qual, após clicarmos no texto BEGIN ASSESSMENT, somos solicitados a responder a um questionário de avaliação prospectiva de cliente.



RELICI

significados que deles originam, nos demais episódios, no instante em que se vale de um recurso característico da *mise en abyme*, a citação. De acordo com Dällenbach, a *mise en abyme*, “na medida em que resume ou cita o conteúdo de uma história, é um discurso que se refere a outro discurso e, portanto, pertence ao código metalinguístico; pois, ao integrar a ficção que ela resume, gera os meios para refletir sobre a ficção e, conseqüentemente, causa repetição interna” (DÄLLENBACH, 1989, p. 55). Assim, o uso de citações ao longo da série não é casual, uma vez que espelha a própria diegese na qual vivem os personagens sob a forma de conflitos, como quando Dolores cita uma passagem de Romeu e Julieta, de William Shakespeare, “Esses prazeres violentos têm fins violentos”<sup>14</sup> (SHAKESPEARE, 2019, p. 77), que traduz o comportamento violento dos visitantes do parque sobre os andróides e a revolta destes, ou no terceiro episódio, da primeira temporada, quando Arnold pede a Dolores que leia uma passagem de *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll, “Ai, ai! Como tudo está esquisito hoje! E ontem as coisas pareciam normais como sempre. Será que mudei durante a noite? Deixe-me pensar: será que eu era a mesma quando me levantei esta manhã? Quase consigo me lembrar de ter me sentido um pouco diferente” (CARROL, 2015, p. 39)<sup>15</sup>. Tal citação reflete a condição de Dolores, já que a dúvida de Alice se torna um dilema existencial para a andróide, quando ela passa a questionar o mundo em que vive a partir exatamente da oposição entre sonho e realidade.

Se a violência explorada por *Westworld* coloca o telespectador em uma posição semelhante àquela dos visitantes do parque temático na série, é porque a *mise en abyme*, ao espelhar o efeito de espetáculo na diegese, se ostenta como representação por meio das citações que ocorrem ao longo dos episódios. O parque, como uma estrutura fechada que é, permite que as citações espelhem não só a relação dos telespectadores com a série por meio do espetáculo, mas que elas se

---

<sup>14</sup> Tradução nossa. No original: “These violent delights have violent ends”.

<sup>15</sup> Tradução nossa. No original: “Dear, dear! How queer everything is to-day! And yesterday things went on just as usual. I wonder if I’ve been changed in the night? Let me think: was I the same when I got up this morning? I almost think I can remember feeling a little different...”



RELICI

tornem pistas que podem ou não levar à solução dos enigmas propostos pelo enredo: “Na verdade, o que está em jogo aqui é a criação do mistério como tal, a afirmação de que o significado, quando emerge, é um enigma. Daí a necessidade de criar duplos e acumular cada vez mais referências (IAMPOLSKI, 1998, p. 40)”. Os duplos, na forma de personagens ou referências, se proliferam ao longo da série, porque a *mise en abyme* enfatiza os seus aspectos narrativos como um lembrete ao telespectador de que ao que ele assiste é uma ficção e, portanto, exige a atenção similar à de um jogo do qual ele participaria. O labirinto, pelo qual o Homem de Preto busca desesperadamente saber o que é, torna-se o emblema da série, pois ele também é ofertado ao telespectador como um enigma que pede solução. Como um *MacGuffin*<sup>16</sup>, ele é o dispositivo que permite o enredo se desdobrar, à medida que os personagens buscam possuí-lo. No entanto, da mesma maneira como ocorre com *Rosebud* e as referências intertextuais referentes a ele, em *Cidadão Kane*, também, em *Westworld*, “os enigmáticos subtextos literários servem a outro propósito. Eles destroem a clareza do modo narrativo e criam uma estrutura que permite um deslizamento do nível diegético (o nível da narrativa) para o nível discursivo (o nível da organização formal da história) (IAMPOLSKI, 1998, p. 47). As relações intertextuais estabelecidas por meio das citações convertem a própria série em um labirinto, cuja saída, pelo menos na primeira e segunda temporadas, é frustrada, já que a revelação do que ele é, um conceito que permite os andróides ascenderem à consciência, confunde-se com a própria trajetória de se alcançá-lo. Para o telespectador, tal trajetória espelha também suas tentativas de decifração dos enigmas, ao se articular em significados que se formam ao longo da busca por respostas. Ocorre, assim, um deslizamento do plano diegético para a estrutura da narrativa, sustentada pela reprodução de intertextos que

---

<sup>16</sup> *MacGuffin* é um termo popularizado pelo cineasta Alfred Hitchcock que se refere a um objeto, evento ou elemento da trama cuja importância está em motivar a ação dos personagens, mas que, na verdade, tem pouca ou nenhuma relevância intrínseca para o desenvolvimento da história em si. O *MacGuffin* funciona, dessa forma, como um dispositivo narrativo que impulsiona a trama, direcionando o foco dos personagens e do público, embora seu conteúdo específico possa ser irrelevante ou até mesmo nunca completamente explicado.



RELICI

duplicam a relação dos personagens com o parque Westworld similar à do telespectador com a série. Se a série “convida os espectadores a participar do próprio processo criativo do programa” (MITTELL, 2015, p. 51), não é com a intenção de “pedir ajuda para completar a imagem incompleta” (MITTELL, 2015, p. 51), mas de frustrar suas expectativas, no instante em que nem todos os enigmas são resolvidos de acordo com as hipóteses formuladas, já que os roteiristas e os *showrunners*<sup>17</sup> são os que realmente detêm as informações e sabem os caminhos que a narrativa seguirá. Desse modo, quando chegamos no último episódio da primeira ou da segunda temporada, com quase todas as questões respondidas, há, no *plot twist*, a estratégia de reconfigurar toda a narrativa por meio de uma revelação jamais cogitada pelo telespectador, levando-o a avaliar o momento em que foi enganado:

Mas, essencialmente, o objetivo desse tipo de filme quebra-cabeças não é solucionar os mistérios com antecedência; em vez disso, queremos ser competentes o suficiente para acompanhar suas estratégias narrativas, mas ainda assim apreciar o prazer de ser manipulado com sucesso (MITTELL, 2015, p. 51).

*Westworld*, assim, se configura como um enigma para o telespectador não apenas por estabelecer uma narrativa a ser resolvida, mas por se basear na noção de jogo, que segundo Roger Caillois, se constitui destes aspectos: “atividade voluntária, combinada, separada e governada” (CALLOIS, 2017, p. 48). Dentre esses aspectos, a atividade separada desempenha um papel central na série, já que uma das possíveis causas para a queda de sua audiência<sup>18</sup>, na terceira temporada, estaria exatamente

---

<sup>17</sup> O termo *showrunner* é utilizado na indústria televisiva norte-americana para designar o responsável máximo por uma série de televisão, acumulando funções de roteirista-chefe, produtor executivo e gestor do processo criativo. Cabe ao *showrunner* supervisionar a equipe de roteiristas, garantir a coerência narrativa da obra, tomar decisões ligadas ao orçamento e à produção, além de atuar como elo entre a equipe artística e a emissora ou serviço de streaming. Diferencia-se de outras funções, como a de diretor (responsável pela filmagem de episódios específicos) ou produtor executivo (ligado mais ao aspecto financeiro), por unir a gestão administrativa e a direção criativa em um único cargo. Exemplos de *showrunners* são Vince Gilligan (*Breaking Bad*), Shonda Rhimes (*Grey's Anatomy*) e David Benioff e D. B. Weiss (*Game of Thrones*).

<sup>18</sup> Vários são os fatores para a perda de audiência de *Westworld*, dentre eles poderíamos citar mudanças na equipe de produção, incluindo alterações no roteiro e na direção, que podem ter afetado a coerência e a qualidade da série, prejudicando a experiência dos espectadores. Além disso, houve uma perda do foco original da série, pois enquanto a primeira temporada explorava a revolta dos anfitriões dentro do parque temático, as temporadas seguintes expandiram a história para além desse



RELICI

relacionada à mudança da diegese que ocorria dentro do parque para o mundo exterior. Ao romper com a conexão entre os personagens e o parque temático, a série perde o espelhamento que acontecia entre o público e o mundo ficcional assim como a estratégia de usar a *mise en abyme* para criar camadas de significado, que aumentava sua complexidade e dificultava a formação de uma interpretação única e fixa, de modo que “a acumulação de duplos textuais impede a cristalização do significado em sistemas representacionais específicos” (IAMPOLSKI, 1998, p. 42).

De certa forma, os *showrunners* Jonathan Nolan e Lisa Joy, ao tratarem o enigma como sinônimo de originalidade, desprezaram o fato de que quebra-cabeças são jogos e como tais nem sempre são movidos pela novidade, mas, se formam, de acordo com Roger Caillois, como “atividade circunscrita em limites de espaço e tempo previamente definidos” (CALLOIS, 2017, p. 31). Essa falta de conexão entre os telespectadores e *Westworld* pode ser percebida na maneira como a terceira temporada rompe com a própria identidade da série, a começar pelo título que perde sentido, já que a trama não se situa mais no parque temático e a jornada de Dolores, Bernard e Maeve não se ampara mais na autodescoberta, o que permitia criar elipses e outras estratégias narrativas que acabavam fortalecendo o caráter enigmático a que o *show* se propunha: “Westworld, o parque, foi o cenário de um drama fascinante. Em contraste, a área externa parecia frustrar Joy e Nolan, que nunca conseguiram acertar como fazer a ação de *Westworld* funcionar fora dos limites do parque” (D’ADDARIO, 2022).

A ausência do parque e de toda a violência que ele submetia aos androides e ao público da série deixa de ter, assim, uma dimensão intertextual, pois, diante da impossibilidade de configurar a *mise en abyme*, não há como criar códigos metalinguísticos que possam ser espelhados e servir de base para fazer a ficção repetir sua estrutura. Talvez não seja à toa que, na quarta temporada, haja uma tentativa de retomada da ideia do parque, agora renomeado *Temperance*, com o

---

ambiente, dispersando os temas e cenários, o que acabou desconectando parte da audiência da premissa inicial que conquistou os fãs.



RELICI

objetivo de restabelecer um dos temas da primeira e segunda, a luta entre anfitriões e os seres humanos, a qual, agora, é subvertida na rebelião destes contra aqueles. A consequência dessas mudanças é que a relação entre a construção da narrativa e seu desdobramento sobre o tempo não é alcançada, já que o parque não possui mais sua dimensão espetacular e enigmática que criava relações entre o telespectador e levava-o a acompanhar os episódios, com o objetivo de tentar desvendar a trama. Ao abrir mão de um enredo amparado nas transformações dos personagens, como os lapsos de memórias de Dolores e Bernard que provocam elipses na narrativa, *Westworld* perdeu parte do engajamento com o seu público, pois no momento em que o jogo deixa de existir, não há mais pistas que levem o telespectador a indagar sobre a natureza dos personagens ou a questionar suas próprias premissas, características que ajudaram a criar e a fortalecer a identidade da série. Assim, quando *Westworld* parou de proporcionar conexões emocionais e intelectuais que capturavam nossa atenção e imaginação, o resultado foi uma narrativa que falhou em manter a mesma intensidade e envolvimento de suas duas primeiras temporadas, o que fez com que ela se tornasse apenas mais um produto áudio visual sem apelo para o público em geral.

## REFERÊNCIAS

24 HORAS (24). Criação: Joel Surnow, Robert Cochran. Produção: Imagine Television, 20th Century Fox Television. Estados Unidos: Fox, 2001-2010.

AMNÉSIA (*Memento*). Direção: Christopher Nolan. Produção: Emma Thomas, Jennifer Todd, Suzanne Todd. Estados Unidos: Newmarket Films, 2000.

ANDERSON, Christopher. Television networks and the uses of drama. In: EDGERTON, Gary R.; ROSE, Brian G. (ed.). *Thinking outside the box: a contemporary television genre reader*. Lexington, KY: University Press of Kentucky, 2008. p. 65–87.

BATAILLE, Georges. *Oeuvres complètes I*. Paris: Gallimard, 1970.





RELICI

*BATMAN: O CAVALEIRO DAS TREVAS (The Dark Knight)*. Direção: Christopher Nolan. Produção: Charles Roven, Christopher Nolan, Emma Thomas. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, 222 Productions, Syncopy, 2008.

*BATMAN: O CAVALEIRO DAS TREVAS RESSURGE (The Dark Knight Rises)*. Direção: Christopher Nolan. Produção: Christopher Nolan, Charles Roven, Emma Thomas. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, Syncopy, 2012.

*BEYOND WESTWORLD*. Criação: Lou Shaw. Produção: MGM Television. Estados Unidos: CBS, 1980.

*BONANZA*. Criação: David Dortort. Produção: David Dortort Productions, NBC Productions. Estados Unidos: NBC, 1959-1973.

BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Film art: an introduction*. New York: McGraw Hill, 2008.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução de Maria Ferreira. Petrópolis: Vozes, 2017.

CARROLL, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland*. Illustrated by John Tenniel. New York: Macmillan, [1885] 2015.

*CHEERS*. Criação: James Burrows, Glen Charles, Les Charles. Produção: Charles/Burrows/Charles Productions, Paramount Television. Estados Unidos: NBC, 1982-1993.

*CIDADÃO KANE (Citizen Kane)*. Direção: Orson Welles. Produção: Orson Welles. Estados Unidos: RKO Radio Pictures, 1941.

*CSI (CSI: Crime Scene Investigation)*. Criação: Anthony E. Zuiker. Produção: Alliance Atlantis, CBS Productions, Jerry Bruckheimer Television. Estados Unidos: CBS, 2000-2015.

D'ADDARIO, Daniel. 'Westworld's' season 4 finale suggests the show is at the end of the line: TV review. *Variety*, 2022. Disponível em: <https://variety.com/2022/tv/reviews/westworld-season-4-finale-review-1235340355/>. Acesso em: 12 jun. 2025.



RELICI

DALLENBACH, Lucien. Intertexto e autotexto. *Intertextualidades: Revista de Teoria e Análises Literárias*, Coimbra, n. 27, p. 51–76, 1979.

DALLÉNACH, Lucien. *The mirror in the text*. Tradução de Jeremy Whiteley e Emma Hughes. Chicago: The University of Chicago Press, 1989.

DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DELEUZE, Gilles. *Lógica do sentido*. Tradução de Luiz Roberto Salinas Fortes. São Paulo: Perspectiva; Editora da Universidade de São Paulo, 1974.

*DEXTER*. Criação: James Manos Jr. Produção: Showtime Networks, John Goldwyn Productions, The Colleton Company. Estados Unidos: Showtime, 2006-2013.

DOLAN, Marc. *The peaks and valleys of serial creativity: what happened to/on Twin Peaks*. In: LAVERY, David (ed.). *Full of secrets: critical approaches to Twin Peaks*. Detroit: Wayne State University Press, 1995. p. 30–50.

*EU TE AMO, EU TE AMO (Je t'aime, Je t'aime)*. Direção: Alain Resnais. Produção: Mag Bodard. França: Parc Film, Fox Europa, 1968.

FREDETTE, Meagan. *Westworld season 2 Delos video*. Refinery29, 2018. Disponível em: <https://www.refinery29.com/en-us/2018/04/195256/westworld-season-2-delos-video>. Acesso em: 12 jun. 2025.

GIDE, André. *The journals of André Gide: 1889–1949. Volume I: 1889–1924*. Edited, translated, abridged and with an introduction by Justin O'Brien. Evanston, Illinois: Northwestern University Press, 1987.

*I LOVE LUCY*. Criação: Jess Oppenheimer, Madelyn Pugh, Bob Carroll Jr. Produção: Desilu Productions. Estados Unidos: CBS, 1951-1960.

IAMPOLSKI, Mikhail. *Memory of Tiresias: intertextuality and film*. Translated by Harsha Ram. Berkeley: University of California Press, 1998.

*INTERESTELAR (Interstellar)*. Direção: Christopher Nolan. Produção: Emma Thomas, Christopher Nolan, Lynda Obst. Estados Unidos: Paramount Pictures, Warner Bros. Pictures, Syncopy, Lynda Obst Productions, 2014.

*JORNADAS NAS ESTRELAS (Star Trek: The Original Series)*. Criação: Gene Roddenberry. Produção: Desilu Productions, Norway Corporation, Paramount Television. Estados Unidos: NBC, 1966-1968.



RELICI

LOST. Criação: Jeffrey Lieber, J. J. Abrams, Damon Lindelof. Produção: Bad Robot Productions, Touchstone Television (2004-2007), ABC Studios (2007-2010). Estados Unidos: ABC, 2004-2010.

METZ, Christian. *A significação do cinema*. Tradução e posfácio de Jean-Claude Bernardet. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MICHLIN, Monica. More, more, more: contemporary American TV series and the attractions and challenges of serialization as ongoing narrative. *Mise au Point: Cahiers de l'Association Française des Enseignants et Chercheurs en Cinéma et Audiovisuel*, n. 3, 2011. Disponível em: <https://journals.openedition.org/map/1327>. Acesso em: 12 jun. 2025.

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

MONACO, James. *Alain Resnais: the role of imagination*. London: Seeker & Warburg; New York: Oxford University Press, 1978.

O GRANDE TRUQUE (*The Prestige*). Direção: Christopher Nolan. Produção: Aaron Ryder, Christopher Nolan, Emma Thomas. Estados Unidos: Touchstone Pictures, Warner Bros. Pictures, 2006.

PARASKEVA, Anthony. *Samuel Beckett and cinema*. London: Bloomsbury Academic, 2017.

RICŒUR, Paul. *Tempo e narrativa. Volume 2: a configuração do tempo na narrativa de ficção*. São Paulo: Martins Fontes, 2010a.

RICŒUR, Paul. *Tempo e narrativa. Volume 3: o tempo narrado*. São Paulo: Martins Fontes, 2010b.

SCREENRANT. *Westworld: original movie vs. HBO series*. Disponível em: <https://screenrant.com/westworld-hbo-tv-show-original-movie-comparisons/>. Acesso em: 20 fev. 2019.

SEXTO SENTIDO (*The Sixth Sense*). Direção: M. Night Shyamalan. Produção: Frank Marshall, Kathleen Kennedy, Barry Mendel. Estados Unidos: Hollywood Pictures, Spyglass Entertainment, Kennedy/Marshall Company, 1999.

SHAKESPEARE, William. *Romeu e Julieta*. Tradução de Beatriz Viégas-Faria. Porto Alegre: L&PM, 2019.



RELICI

78

TIME. *Westworld* season 3 details. Disponível em:  
<http://time.com/5294589/westworld-season-3-details/>. Acesso em: 20 fev. 2019.

*WESTWORLD*. Criação: Jonathan Nolan, Lisa Joy. Produção: Kilter Films, Bad Robot Productions, Warner Bros. Television. Estados Unidos: HBO, 2016-2022.