

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Departamento: Comunicação Social

ANÁLISE DAS SÉRIES:

DRAGNET E CRIMINAL MINDS

Yasmine Cunha. RA: 883657

Bauru – SP

2011

Yasmine Cunha

ANALISE DAS SERIES:

DRAGNET E CRIMINAL MINDS

Trabalho apresentado à Professora Dra. Letícia Passos Affini, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social - Habilitação em Rádio e Televisão, da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio Mesquita Filho”. Campus de Bauru.

Orientador: Professora Dra. Letícia Passos Affini

Bauru

2011

Agradecimentos

Agradeço a minha mãe e ao meu pai Maria José da Cunha e Osvaldo da Cunha pelo apoio, amor incondicional e por ser minha força ao longo destes 4 anos. Obrigada por acreditar em mim.

Os meus irmãos Alexandre Cunha e Edmilson Cunha pelos incentivos e conselhos que foram de grande ajuda.

A Professora Dra. Letícia Passos Affini minha orientadora neste trabalho quero expressar meu profundo agradecimento pelas reuniões sempre inspiradoras, pelo incentivo, pela paciência que sempre demonstrou e que possibilitou a execução deste trabalho.

Aos meus amigos e colegas Adriana Baptista, Melanie Costa, Alexandre Cuboia, por estar sempre comigo nos momentos de desespero, alegria e por tornarem esses quatro anos, cheios de momentos de amizade e companheirismos que nunca vou esquecer.

Obrigada a todos esta conquista não seria possível sem vocês.

RESUMO

O gênero policial, na televisão, possui uma longa e popular história. Em seu percurso histórico, diversas mudanças expressaram novas tecnologias, atitudes e inventividades narrativas, tão abundantes nesse gênero que demanda tanta curiosidade do público. Ao apresentar um breve panorama desse histórico e uma análise audiovisual e narrativa mais aprofundada de um episódio de *Dragnet* (1951) e de outro de *Criminal Minds* (2005), procurar-se-á ver, em suas estruturas e de forma comparativa, a jornada que esse gênero tem na televisão.

Palavras-chave: Séries televisivas. Gêneros policiais. Televisão. Linguagem audiovisual.

ABSTRACT

The crime genre on television has a long and popular history. In its course through history, many changes have expressed new technologies, attitudes and narratives invention, so abundant in this genre that demands as much public curiosity. In presenting a brief overview of historical and visual analysis and more detailed narrative of an episode of Dragnet (1951) and Criminal (2005), efforts will see in their structures and in a comparative way, the journey that this genre is on television.

ÍNDICE

Figura 1-Início da abertura da vinheta	20
Figura 2 - Apresentação dos personagens	21
Figura 3- Vinheta de abertura.....	21
Figura 4- Finalização da vinheta de abertura	22
Figura 5- Créditos finais.....	22
Figura 6- Créditos finais.....	23
Figura 7- garagem da casa do criminoso.....	28
Figura 8 porta do quarto da filha mais nova de Norman.....	28
Figura 9- Delegacia	29
Figura 10- Rodovia	29
Figura 11- sala do técnico de informática da BAU	29
Figura 12- Local de trabalho do Norman	30
Figura 13- Hospital.....	30
Figura 14- Sala de reunião da BAU	30
Figura 15- Sala da casa do Norman	31
Figura 16 - Vinheta de abertura.....	32
Figura 17- Plano geral da cidade de Los Angeles	33
Figura 18- Ponto emblemático da cidade.....	33
Figura 19- Ponto emblemático da cidade.....	34
Figura 20-Leitura da sentença	34
Figura 21-Leitura da sentença.....	35
Figura 22- Frase sobre a veracidade do episódio	35
Figura 23- Créditos com os nomes dos atores.....	36
Figura 24- Equipe técnica	36
Figura 25 - Agradecimento ao chefe da policia que forneceu os dados necessários sobre os crimes e os métodos da policia.....	37
Figura 26- Cenário casa das vitimas	40
Figura 27- Cenário o parque.....	40
Figura 28 - Cenário Stand Office	41
Figura 29- Cenário escritório da corretora	41
Figura 30- Cenário o bar	41
Figura 31 - Cenário casa do suspeito	42

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	8
2. MÉTODO.....	18
3. RESULTADO.....	20
4. DISCUSÃO.....	43
REFERÊNCIAS.....	49
ANEXOS.....	50

INTRODUÇÃO – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Cada época vivida pela humanidade tem suas características e aspectos positivos e negativos. Na época atual os feitos da tecnologia têm forte presença na existência cotidiana dos indivíduos. Os avanços científicos e tecnológicos vêm contribuindo para uma grande melhoria no nível da saúde, da educação, da comunicação e também vem desencadeando mudanças profundas na forma de se pensar, de se agir, de como os relacionamentos se dão, de como se processam as relações de trabalho, os processos criativos, o padrão de consumo, etc.

Da mesma forma que a revolução industrial provocou profundas alterações na sociedade, a revolução tecnológica também vem provocando alterações, como a descentralização da economia, a alteração das práticas culturais, a redefinição do trabalho e a democratização da informação. Ao longo dos séculos os meios de comunicação sofreram mudanças profundas e viu-se, inicialmente, o surgimento da imprensa, do rádio, do cinema, da televisão e, por último, da internet. Todas essas mudanças transformaram, também, a forma como se vê e se trabalha a televisão. Conforme MACHADO, 2000:

Uma pesquisa seria e exaustiva, entretanto, poderia proporcionar uma surpresa a todos aqueles que encaram a televisão como um meio “menor”. Apesar de todos os discursos populares e mercadológicos que tentaram e ainda tentam explicá-la, a televisão acumulou, nestes últimos cinquenta anos de sua história, um repertório de obras criativas muito maior do que normalmente se supõe, um repertório suficientemente denso e amplo para que se possa incluí-la sem esforço entre os fenômenos culturais mais importantes do nosso tempo. (MACHADO, 2000, p.15)

Desde a sua invenção, na primeira metade do século XX, a televisão vem sofrendo grandes alterações, não só em seu formato, mas em seu papel junto à sociedade, às suas evoluções tecnológicas e, também, em relação ao conteúdo de sua programação. Inicialmente, as produções eram feitas ao vivo, principalmente devido às limitações técnicas existentes na época, mas, em 1956, surgiu o videoteipe, o que possibilitou a gravação de programas em fita e a redução nos erros e improvisos, comuns naquela época. Após essa evolução, ocorreu a mudança da imagem em preto e branco para a colorida e, em seguida, a televisão de transmissão local passa a ser feita mundialmente, com o uso de satélites. E, mais recentemente, vem ocorrendo a evolução do sistema analógico para o sistema digital, o que permite uma maior interatividade, alta definição de imagem e multiprogramação. De acordo com MACHADO, 2000:

Há, no âmbito dos estudos de televisão, um problema serio de repertório. Conhecemos muito pouco o que a televisão produziu efetivamente nos seus cinquenta anos de historia, ou conhecemos apenas o pior, como se só o pior fosse efetivamente televisão. Se rememorarmos em nossas cabeças a historia do cinema, imediatamente pensaremos em coisas como Intolerância, Potemkin, Cidadão Kane, Marienbad, 2001, pontos de referencia inevitáveis para se pensar a chamada sétima arte. (MACHADO, 2000, p.20)

As grandes referências da televisão, logo após o seu surgimento, foram o rádio, o teatro, a literatura e o cinema. Por serem anteriores à televisão, trouxeram o seu repertório para as produções televisivas, mas esta, como todo meio, aos poucos foi encontrando o seu próprio formato. Algumas bases da televisão que vieram do cinema continuam sendo usadas, tais como o modelo básico de serialização audiovisual. Segundo Machado, o seriado nasceu no cinema, por volta de 1913, e devido às condições pouco confortáveis da maioria das salas de cinema, que não ofereciam condições para que fossem exibidos filmes de longa duração. Poucas eram as salas que ofereciam condições para a exibição de longa- metragens e, normalmente, estes eram mais caros e só as pessoas da classe alta tinham-lhe acesso. E, para resolver essa situação, os filmes eram exibidos em partes para que todos pudessem assisti-los. De acordo com MACHADO, 2000:

Mas independentemente dessa ligação histórica, existem também razões de natureza intrínseca ao meio condicionando a televisão à produção seriada. Um produto adequado aos modelos correntes de difusão não pode assumir uma forma linear, progressiva, com efeitos de continuidade rigidamente amarrados como no cinema, senão o telespectador perdera o fio da meada cada vez que sua atenção se desviar da tela pequena. (MACHADO, 2000, p.87)

O ambiente e a estrutura das salas de cinema e do espaço doméstico são completamente diferentes, por isso a atitude do telespectador também é diferente. No cinema, por ser um espaço construído especialmente para a exibição de filmes, não há elementos de distração enquanto que no espaço domestico existem vários desses elementos. A campainha do telefone toca, alguém chama a nossa atenção, o tamanho da tela é menor e tornou-se um hábito, enquanto se assiste a algo, fazerem-se outras atividades. Tendo em conta isto, a programação foi dividida em blocos e, entre os blocos, tem-se a introdução de intervalos comerciais. Até os programas são divididos em blocos diários, semanais, mensais e até mesmo anuais. Ainda segundo MACHADO, 2000:

Chamamos de serialidade essas apresentações descontínuas e fragmentada do sintagma televisual. No caso específico das formas narrativas, o enredo é geralmente estruturado sob forma de capítulos ou episódios, cada um deles apresentado em dia ou horário diferente e subdividido, por sua vez em blocos menores separados uns dos outros por *breaks* para a entrada de comerciais ou chamadas para outros programas. (MACHADO, 2000, p.83)

Ainda segundo Machado (2000), existem três tipos de narrativas seriadas na televisão. A primeira possui uma narrativa única ou variada, que acontece ao longo de vários capítulos e cujo objetivo geral só se atinge no último capítulo. Teledramas ou novelas, e algumas minisséries, são exemplos disso.

A segunda narrativa, a que o seriado pertence, tem uma história diferente a cada capítulo, o qual possui um início e um fim, e os capítulos seguintes são histórias diferentes, mantendo-se apenas os personagens principais e a mesma intenção narrativa.

E, por último, a terceira narrativa (que ao contrário da segunda, cuja história ou temática não muda no decorrer dos capítulos), na qual se mudam as personagens, os atores e, por vezes, até mesmo os roteiristas e diretores.

Ao se analisar uma produção audiovisual, muitas vezes o aluno se depara com vários elementos da linguagem audiovisual que compõem o produto audiovisual e, através desses elementos, é possível se analisar e se compreender a estrutura da produção audiovisual. A cada avanço tecnológico, um leque de novas possibilidades no uso da linguagem do meio audiovisual se abre. Ao se comparar as mudanças ocorridas do cinema mudo para sonoro, do preto e branco para o em cores, observa-se o desenvolvimento de equipamentos que melhoram a captura da imagem, do som, etc. É possível se ver como essas inovações alteraram a nossa forma de ver, trabalhar os meios audiovisuais, modificando e ampliando ainda mais as formas de transmissão de informação, emoção, ponto de vista, etc. Há alguns teóricos que defendem que o avanço tecnológico não implicou em uma mudança profunda na linguagem audiovisual, apenas permitiu uma maior liberdade de criação. Há outros, contudo, que defendem que inovações tecnológicas permitem o surgimento de uma nova linguagem, que não substitui a já existente, mas acrescenta-lhe algo. De acordo com MOURÃO, 2001:

No decorrer da história do audiovisual, verificamos que cada avanço técnico corresponde a novas possibilidades que passam a atuar na linguagem do meio audiovisual. São vários os momentos significativos no cinema: passagem do mudo para o sonoro, do preto e branco para a cor, o uso do cinemascope, e mais recentemente o diálogo possível de ser criado entre o cinema, o vídeo, a televisão e a computação. A digitalização de imagens e sons, para posterior utilização em cinema e vídeo, retoma os primórdios do cinema, quando se

procurava o movimento a partir das imagens fixas. O salto temporal e espacial coloca-nos diante da era do computador determinando uma novíssima forma de “realismo”. Tanto a imagem como o som podem ser construídos e desconstruídos a partir de modelos elaborados pela própria máquina. (MOURÃO, 2001, p.49)

A linguagem audiovisual é composta por vários elementos, como roteiro, iluminação, cenografia, movimento de câmera, sonorização e edição. Para se processar a análise dos seriados *Dragnet* e *Criminal Minds*, alguns desses elementos serão utilizados. As definições a seguir foram retiradas do livro direção de cinema: técnicas e estéticas.¹

Planos de Câmera (em relação ao tempo de duração da imagem na tela)

Planos Breves são como um olhar superficial que termina assim que se descobre o que se procurava. Muitas vezes, faz-se isso para orientar o espectador em uma situação nova, ou para que o mesmo olhe em vários lugares, como que se procurasse por algo.

Planos Contínuos são as longas contemplações às quais o expectador se entrega. Talvez por estar cansado demais para ficar olhando ao seu redor, ou porque algo expressivo e interessante exige uma atenção mais prolongada, como um místico grafite de rua. Portanto, os olhares longos têm duas classificações: olhar de descanso e olhar de investigação.

Plano Sequência são sequências de tomadas sem corte. Grava-se a ação inteira sem corte. Pode-se tomar, como exemplo, o caso em que o expectador acompanha um personagem andando na rua.

Planos de Câmera ou enquadramento

Planos em close reproduzem a sensação de se olhar de perto e de forma intensa, talvez para algo pequeno e que precise de uma atenção maior, como o mostrador de um relógio. Ou para algo grande, como a superfície de uma rocha gasta pelo tempo.

Planos Abertos se assemelham à forma como se percebe algo grande, movimentado ou distante. Olha-se para o todo até se encontrar o que precisa ser observado mais detalhadamente. Quando se sai de uma igreja escura para uma rua movimentada, por

Rabiger, Michael. *Direção de cinema: técnicas e estéticas*. Tradução: Sabrina Ricci Netto. Rio de Janeiro. Editora: Elsevier, 2007.

exemplo, é necessária uma adaptação à nova circunstância, enquanto se define, por exemplo, um caminho a ser tomado.

Plano Geral abrange uma área específica, onde se desenvolve a ação do filme. Quando a ação se passa, por exemplo, dentro de um quarto, o diretor pode valorizar a cena filmando um Plano Geral exterior (da casa), seguido de um Plano Geral interior (apenas o quarto).

Plano de Conjunto - muitas vezes a área de ação de um filme é extensa e cheia de detalhes. E se o filme for destinado exclusivamente à televisão (TV), é aconselhável “fechar” mais a tomada, substituindo o Plano Geral pelo Plano de Conjunto, que permite uma maior clareza nos pormenores da ação. Em se tratando de uma pessoa, o Plano de Conjunto mostra-a de corpo inteiro na tela, revelando suas características físicas ao espectador.

Plano Americano – plano que “corta” a figura humana à altura dos joelhos. Tem essa denominação por causa de sua grande popularidade entre os diretores de Hollywood, especialmente nas décadas de 30 e 40.

Plano Médio – mostra a ação de uma distância média entre o Plano Geral e o Close-up. É basicamente o plano de um corpo humano enquadrado da cintura para cima.

Plano Próximo – enquadra a figura humana da metade do tórax para cima, constituindo-se num plano bastante útil para a filmagem de diálogos.

Plano Detalhe – enquadra somente os detalhes que vão valorizar a sequência normal do filme, como, por exemplo, os olhos do ator, um anel em seu dedo, a fumaça de seu cigarro, a etiqueta do seu jeans, etc.

Movimentos de Câmera

Câmera Móvel

Os movimentos de câmera, assim como os movimentos humanos equivalentes, nunca acontecem sem um motivo. Eles podem ser divididos em três tipos, que lembram a forma ativa e passiva de estar presente em um acontecimento.

Motivado pelo objeto em foco, no qual a câmera reage a estímulos criados pela ação. A câmera pode seguir uma pessoa se movendo ou se adaptar a uma composição que está mudando. É um modo de interação relativamente passivo que se adapta e é guiado pelo objeto.

Motivados pela busca, no qual a “mente” da câmera busca uma lógica de investigação ou expectativa. É um modo mais ativo que investiga, prevê, pressupõe ou interroga a ação.

Motivado pelo tédio é aquele no qual a câmera simula a tendência humana de olhar ao redor, quando os estímulos se esgotam.

Panorâmica é o movimento no qual a câmera gira horizontalmente, imitando a forma com o expectador observa algo horizontal.

Tilt é movimento em que a câmera move-se sobre o seu eixo, verticalmente, reproduzindo o ato de olhar se para o alto, ou para abaixo de um objeto vertical.

Grab é quando a câmera se move para o lado, como um caranguejo.

Travelling: qualquer movimento de câmera, que não seja sobre o seu eixo.

Zoom in e Zoom out são os movimentos de lente que aproximam ou distanciam o objeto, alterando também a profundidade de campo. Zoom in é quando há movimento aproximação e zoom out é quando se afasta.

Iluminação

Segundo CONTRERAS:

Iluminação é a ação de controlar as luzes e as sombras para mostrar a forma e a textura de um rosto ou um objeto, sugerir um ambiente em particular ou, como acontece com a música, criar uma atmosfera. (CONTRERAS, p01)²

Além de controlar as luzes e as sombras, a iluminação ajuda na compreensão da narrativa e na construção do ambiente que envolve a história, um elemento indispensável em qualquer produção audiovisual. Trabalhando-se a iluminação é possível transmitir emoções, sensações como alegria, medo, angústia, quando em uma cena de terror ou dramática, por exemplo, há pouca iluminação, buscando-se um contraste com as sombras causadas pela pouca iluminação. A iluminação, também, é temporal no sentido que dá ao telespectador a noção de tempo, se é dia ou noite, da época em que a narrativa se passa e isso tudo é compreensível para o telespectador devido à “alfabetização” e ao repertório extraído ao longo dos anos das produções audiovisuais. Segundo Mario Contreras existem dois tipos de iluminação.

Tipos de Iluminação

Luz direcional - gerada por luzes diretas que iluminam áreas relativamente pequenas. Possuem um fecho de luz muito marcado, o que produz sombras densas e bem definidas. O sol de um dia claro e sem nuvens atua como uma gigantesca luz direcional, produzindo sombras densas e definidas.

Luz difusa - ilumina áreas relativamente grandes através de um fecho amplo e pouco definido. É produzida por meio de luzes difusas, as quais geram sombras suaves e transparentes. O sol de um dia nublado atua como uma luz difusa ideal.

Roteiro

Segundo Syd Field, se o roteiro for encarado como uma historia contada em imagens, as coisas que todas as historias têm em comum são o inicio, o meio e o fim (ainda que, não necessariamente, nessa ordem). Em termos dramáticos o inicio corresponde ao Ato I, o meio ao Ato II e o final ao Ato III.

Ato I - apresenta a história, estabelecendo sobre quem e sobre o que ela é, definindo-se o relacionamento entre os personagens e suas necessidades.

Ato II – é o espaço onde o personagem principal enfrenta, obstáculo após obstáculo, o caminho de alcançar sua necessidade dramática. Necessidade dramática é o que o personagem quer ganhar, conseguir ou alcançar durante o transcurso do roteiro.

Ato III - é uma unidade de ação dramática, com cerca de vinte ou trinta paginas, e lugar onde é mantido coeso o contexto dramático, conhecido como Resolução e resolução significa solução. O que acontece no final de sua estória? O personagem sobrevive ou morre? Triunfa, fracassa, perde ou ganha?

Ponto de Virada - é qualquer incidente, episódio ou evento que se “engancha” na ação e a reverte em outra direção, do Ato I para o Ato II, do Ato II para o Ato III. Pode haver muitos Pontos de Virada em um roteiro, mas aqueles que seguram a história nos trilhos são os Pontos de Virada I e II.

Personagens

Além da construção da narrativa, outros componentes importantes do roteiro são os personagens. Ao se construir um roteiro pode-se começar por criar uma historia e, através dessa, construir os personagens, ou vice versa. Ao criar um personagem, existem vários aspetos que se deve ter em conta, tais as características físicas do mesmo, como altura, etnia, cor dos olhos, se o mesmo é gordo, magro, assim também como as

características psicológicas, se o mesmo é uma pessoa tímida, agressiva, alegre, responsável. As características sociais como onde o personagem nasceu, qual a sua família, se estuda, onde trabalha. É necessário que o autor conheça bem os seus personagens. Toda a narrativa tem um protagonista, que é o personagem principal, um antagonista, personagem que atua contra o protagonista, tentando impedi-lo de alcançar seus objetivos. E há os personagens coadjuvantes, também conhecidos como adjuvantes, e que são personagens secundários. De acordo com MCKEE, 2006:

O design das personagens começa com o arranjo dos dois aspectos principais: Caracterização e Verdadeira Personagem. Repetindo: caracterização é a soma de todas as qualidades observáveis, uma combinação que faz da personagem única: aparência física e maneirismo, estilo de fala e gesticulação, sexualidade, idade, QI, profissão, personalidade, atitudes, valores, onde ela mora, como ela mora. A Verdadeira personagem se esconde atrás dessa máscara. (MCKEE, 2006, p.351)

Também será utilizado o método histórico, apresentando as series policiais que contribuíram para a definição do gênero policial televisivo norte americano. Algumas séries trouxeram inovações em nível de roteiro, optado por uma narrativa linear ou não linear, novos personagens e também inovações na produção.

Breve histórico das series policiais

***Dragnet* (1951 a 1959 – 1967 a 1970 – 2003 a 2004)**

Dragnet foi um seriado policial norte-americana, criado por Jack Webb, e originalmente idealizado para ser transmitido através do radio, havendo estreado em 23/06/1949; posteriormente foi adaptado para se tornar uma serie televisiva, sendo transmitida entre 1951 e 1959; entre 1967 e 1970 houve uma retomada de sua produção. Essa série abordava os fictícios casos policiais ocorridos na cidade de Los Angeles e que envolviam as atividades do sargento Joe Friday, o qual era um detetive de polícia, bem como os seus demais companheiros policiais.

Cidade Nua - 1958 a 1963

A série *Cidade Nua*, ao contrario de algumas series de sua época, tinha o foco narrativo voltado para o vilão, em vez de para o herói. A cada semana a história apresentava a vida de uma pessoa que, por opção ou por acidente, cometia um crime. Para garantir um porto seguro, as histórias mantinham personagens fixos, que

representavam a lei e a ordem diante do caos no qual viviam os personagens convidados.

CHiPs - 1977 a 1983

CHiPs levava os telespectadores de carona nas motos dos patrulheiros rodoviários Ponch e Jon. Além de não banalizar cenas de violência, a série mostrava homens corajosos e atenciosos que faziam de tudo pelo bem de sua comunidade – o que contribuiu para espalhar pelo mundo a melhor imagem possível de todos os policiais. Do lado pessoal, Ponch e Jon eram amigos e levavam a vida como qualquer “cidadão normal”.

Hill Street Blues - 1981 a 1987

Foi um seriado policial transmitido pela rede de televisão NBC, entre 1981 e 1987. Narrando a vida de funcionários de uma delegacia de polícia em uma cidade americana sem nome, o programa recebeu muitos elogios pelas inovações na produção e influenciou muitas séries dramáticas subsequentes, produzidas nos Estados Unidos da América.

Cagney & Lacey - 1982 a 1988

A primeira série policial a ter mulheres em seus papéis principais, foi inicialmente exibida nos Estados Unidos, de 1982 a 1988, e permaneceu como um dos programas mais assistidos dessa época. Os detetives oscilavam entre prender criminosos pelas ruas de Nova York e resolver seus problemas pessoais.

Miami Vice - 1984 a 1989

Uma das séries de maior sucesso dos anos 80 retratava uma Miami plena de corrupção, tráfico de drogas e prostituição, o submundo enfrentado pelos policiais James “Sonny” Crockett e Ricardo “Rico” Tubbs. A série tornou-se notória, ainda, por detalhar a cultura *new wave* da época, trazendo música, moda e carros que retratavam os desejos de consumo de toda uma geração.

Law&Order - 1990 a 2010

O grande destaque de **Law&Order** é a conjugação de crime com julgamento, em que se dá o mesmo nível de importância tanto à resolução de crimes como no julgamento dos criminosos. Ao incluir na narrativa não apenas a perspectiva do policial, mas também a dos promotores e de todo o processo envolvido na condenação do acusado pelo tribunal de justiça, a série inovou. O seu sucesso é tamanho que até já

ganhou versões “derivadas”, como *Law&Order: Special Victims Unit* e *Law&Order: Criminal Intent*.

CSI - 2000 até os dias de hoje (ainda em exibição)

Criada em 2000, *CSI* ganhou tanta popularidade que, pouco tempo depois, já rendia subdivisões, como *CSI - Miami* e *CSI - NY*. Independente do lugar, o centro da história é o mesmo: as investigações de um grupo de policiais-cientistas (peritos criminais) na tentativa de elucidar os crimes mais misteriosos, ajudados sempre por um aparato de altíssima tecnologia.

24 horas - 2001 a 2010

Alguns fãs chegam a declarar que é difícil controlar os nervos enquanto se tenta acompanhar a pressão “em tempo real” do trabalho do agente Jack Bauer, no combate a atentados terroristas contra os Estados Unidos. O relógio digital na tela, acompanhando cada passo do policial, só aumenta essa crise de nervos. Apresenta uma narrativa não linear e um ritmo de ação acelerado, que para alguns telespectadores é incômodo e, para outros, é o que os prende à narrativa.

The Shields - 2002 a 2008

Ao contrário da maioria das séries policiais, *The Shields* não mostra simples defensores dos fracos e oprimidos. Um grupo de policiais forma o *Strike Team*, uma espécie de “tropa de elite” que combate gangues e tráfico de drogas. O herói já não é só movido pela justiça e pela moral, mas também por seus desejos e necessidades que, por vezes, são egoístas e amorais.

Criminal Minds - 2005 a 2011 (ainda em exibição)

Série em que os personagens principais são os agentes da Unidade de Análise Comportamental em Quântico. Enquanto detetives comuns estudam as evidências de um crime, a unidade analisa o comportamento do criminoso para chegar a uma lista de suspeitos. Eles investigam e estudam o comportamento dos criminosos nas cenas dos crimes, ou onde eles vivem ou trabalham, para descobrir o que esses pensam.

Solicita-se que o leitor assista aos episódios anexados antes de iniciar a leitura do texto, para uma melhor compreensão da pesquisa.

MÉTODO

A presente pesquisa buscou analisar a evolução das series policiais norte-americanas, tendo em conta as inovações em nível de roteiro, produção, montagem, iluminação, temas abordados e as evoluções tecnológicas que contribuíram para a evolução das series policiais. Para a realização desta pesquisa, escolheram-se as series Dragnet, de 1951 e Criminal Minds, de 2005, as quais serão o *corpus* da pesquisa.

Na escolha dos seriados levou-se em consideração o ano de sua criação, as características únicas de cada uma, as inovações criadas e sua influencia em séries posteriores. Com base nos episódios extraídos da internet, especificamente do site *youtube*, escolheu-se um episódio de cada serie para análise.

Para a série Dragnet foi escolhido o episódio “*The big crime*”, da quarta temporada, que abordava o tema pedofilia, o que, à época, constituía um assunto tabu. É de suma importância se avaliar como o assunto foi abordado na época, bem como a construção dos personagens e a reação do publico na época. Já para Criminal Minds foi escolhido o episódio “*Normal*”, da quarta temporada, no qual um *serial killer*, cujos alvos são mulheres loiras. Acredita-se que este episódio exemplifica todos os elementos que se busca elucidar e que caracterizam a série.

Para a realização da presente pesquisa foram estabelecidas as características principais de cada episódio, analisando-se os seguintes aspectos: a elaboração dos créditos, o tema musical de abertura, a quantidade de personagens envolvidos na narrativa, tanto os principais como os secundários, a sonorização, os planos, os enquadramentos, a iluminação, os temas abordados pelas narrativas, o cenário, a movimento de câmera, o ritmo empregado na edição de imagens e a direção de atores.

Após o estabelecimento das características de cada série, foram apontados os aspectos convergentes e divergentes entre elas e, em um quarto momento, foi, também, procedida a evolução da narrativa seriada ficcional. Após o levantamento bibliográfico e a leitura dos livros e artigos selecionados decidiu-se pela utilização do método comparativo, selecionando-se, então, um episódio de cada série, o qual teve analisado a sua estrutura narrativa e a linguagem audiovisual preponderante, assim como apontadas as características de cada uma delas e comparados os pontos divergentes e convergentes, mas sempre levando em conta a época em que foram feitas e os recursos disponíveis na época.

Para a análise dos episódios, optou-se por não proceder a sua sequência por sequência, uma vez que isso tornaria o trabalho uma adaptação do meio audiovisual para o meio escrito, desviando-se do propósito da pesquisa. Rudolf Arnheim afirma que

é impossível se comunicar as coisas visuais através da linguagem verbal, havendo, por isso, uma limitação na linguagem verbal; serão apresentadas, portanto, apenas algumas categorias gerais, buscando se estabelecer uma configuração característica da linguagem visual, fato este que ocorre nas artes e em questões onde a emoção predomina.

A análise foi dividida em quatro tópicos:

- 1- Apresentação das evoluções tecnológicas das décadas de 40 e 50 e que influenciaram a linguagem e a narrativa audiovisual, contribuindo para o seu desenvolvimento.
- 2- Organizar, de forma cronológica, as séries policiais norte-americanas, destacando as que contribuíram para definir o estilo policial.
- 3- Análise e comparação dos episódios das series *Dragnet* e *Criminal Minds*, tendo em conta os movimentos de câmera, os personagens, os temas abordados, a trilha sonora, a iluminação e todos os elementos que compõem um produto audiovisual.
- 4- Indicar as inovações ocorridas nas séries policiais norte-americanas em geral e ao longo dos tempos, levando em conta o roteiro, a produção, a montagem e os temas abordados.

RESULTADO

Análise dos episódios:

Criminal Minds

Título: “Normal”

Episódio: 11. **Temporada:** 4. **Tempo:** 41:06 seg.

Ano: 2008

Diretor: Steve Broyum

Empresa: CBS

Vinheta de abertura

Os episódios começam com uma breve apresentação da narrativa e, normalmente, têm uma duração entre 5 e 6 minutos, após o que entra a vinheta de abertura. As principais características são um fundo negro, com várias fotos de criminosos em preto e branco e, ao mesmo tempo, aparecem as imagens dos agentes da *The Behavioral Analysis Unit*³ (BAU). Na mesma sequência aparecem os recortes de jornais, com notícias de crimes, e a vinheta fecha com o fundo apresentando fotos de vários criminosos e, a sua frente, a fotografia de todos os agentes da equipe da BAU.

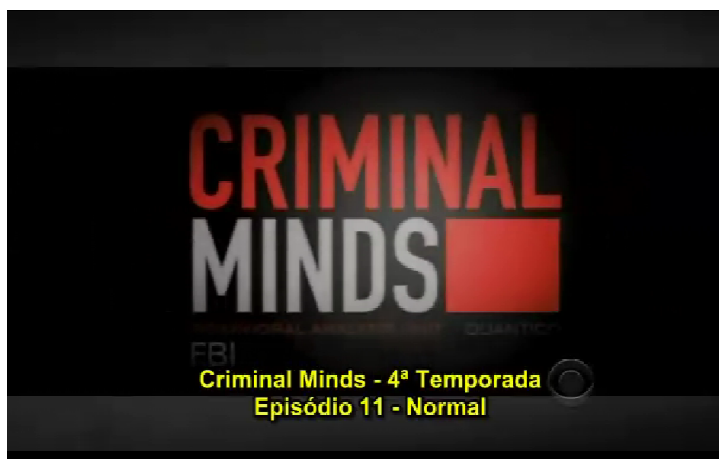


Figura 1-Início da abertura da vinheta

Unidade de análise de comportamento. Tradução nossa.

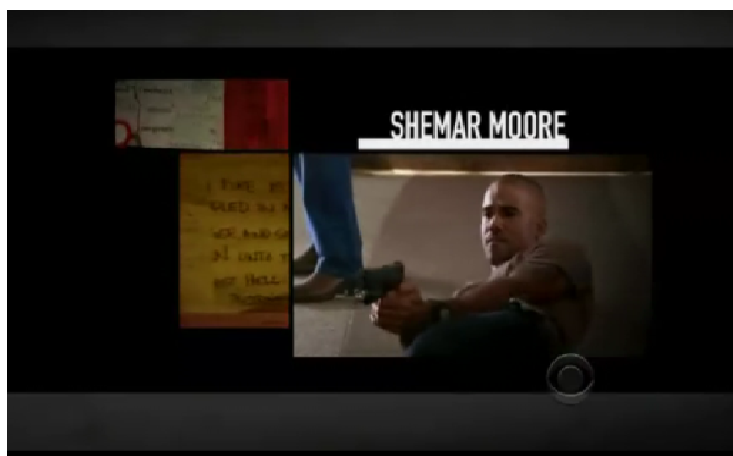


Figura 2 - Apresentação dos personagens

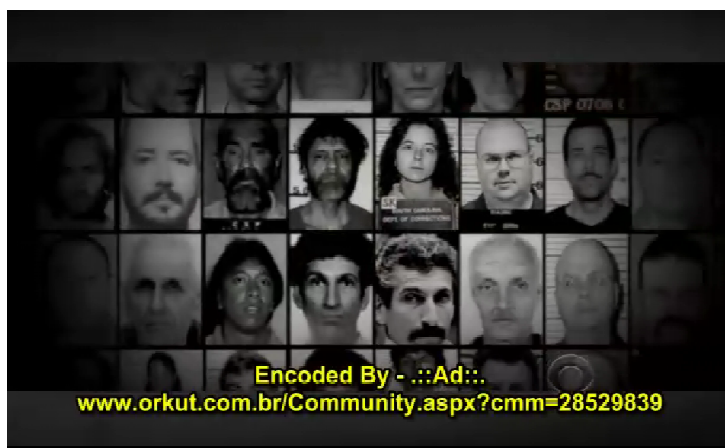


Figura 3- Vinheta de abertura



Figura 4- Finalização da vinheta de abertura

Créditos

Os créditos são inseridos nas vinhetas de abertura, restando para o final apenas os nomes dos produtores executivos.



Figura 5- Créditos finais



Figura 6- Créditos finais

Características: descrição

O autor apresenta um olhar mais voltado para a vida do criminoso, um homem comum que, por vários fatores, entra no mundo do crime. A narrativa é construída através do olhar do criminoso, assim como a sua evolução na prática dos crimes, os seus medos e os seus problemas psicológicos e emocionais. Ainda de acordo com a forma particular de proceder da BAU, e à medida que a equipe começa a se inteirar do caso, informações são passadas pela assessoria de imprensa, que é a encarregada de escolher os casos que serão analisados primeiramente, e as informações sobre o mesmo são juntadas. Após se familiarizar com os fatos, cada membro da equipe analisa o caso levando em conta a sua área de especialização. Ao chegar à cidade onde a investigação se fará, a equipe entra em contato com a polícia local, uma vez que a BAU só pode analisar o caso se for chamada pelas autoridades da cidade onde houve o crime, e trabalha em conjunto com a mesma para a resolução do caso. Em seguida a equipe se divide entre entrevistas às vítimas, análise da cena do crime e análise do comportamento do suspeito.

Uma das marcas da série é a frase de introdução, que sempre faz uma alusão ao tema que será abordado. No episódio *Normal* a frase citada pelo personagem “Hochstetler” é: *Cada homem sentiu em algum momento a vontade de cuspir em suas mãos, içar a bandeira preta e começar a cortar gargantas* (H. I. Mencken). E, no final do episódio, uma das personagens (Rossi) também cita uma frase do presidente Dwight Eisenhower: *Não há tragédia maior que a morte de uma criança. As coisas nunca voltam a ser como antes.*

Personagens fixos:	Personagens errantes:
Agente do FBI e assessor de imprensa: Jordan Todd	Criminoso: Norman
Agente do FBI: Rossi	Primeira vítima: Judy Hannity
Agente do FBI: Emily Prentiss	Filho da primeira vítima: Rick
Agente do FBI: Morgan	Mulher do suspeito: Vanessa Hill
Agente-chefe: Aaron Hotchner	Filhas do suspeito: Sasha, Britney e Jenny
Médico: Dr. Spencer Ried	Delegada: Thea Salinas
Técnico informática: Penélope Garcia	

A divisão dos personagens na tabela acima foi feita tendo em vista que as personagens principais são as que se repetem na maioria dos episódios da série e as personagens secundárias não se repetem, aparecem apenas no episódio analisado.

Na série *Criminal minds* não existe um herói individual, mas sim um herói coletivo, nesse caso a equipe da BAU, onde cada um, com as qualidades, defeitos, e especialidades, tem um só objetivo, que é o de defender os inocentes e capturar os criminosos. Trata-se de um herói mais humano, capaz de grandes proezas e sacrifícios, mas, também que também tem seus problemas interiores e comete erros. Cada um dos personagens tem seus próprios dilemas, os quais têm influência sobre o seu trabalho.

Planos de câmera em relação ao tempo	
Plano sequência	4
Plano contínuo	2
Plano breve	2

Planos de câmera	
Plano detalhe	51
Plano em close	177

Plano próximo	198
Plano médio	83
Plano americano	32
Plano conjunto	9
Plano aberto	74
Plano geral	8

Há, como se pode deduzir, mudanças de planos aproximadamente a cada 5 segundos. Os planos mais utilizados são o plano de close, plano próximo, plano médio, plano aberto e plano detalhe. Em *Criminal Minds* encontra-se a predominância dos planos de close e próximo, mas há uma maior variedade no uso de outros planos.

Movimentos de câmera	
Close in	9
Close out	1
Tilt	7
Pan	30
Traveling	8
Crab	1

A troca de planos é feita de forma mais suave, alterando em cortes secos e movimentos de câmera. Como pode se ver na tabela acima, tem-se uma variedade de planos usados.

Planos de câmera móvel: motivado pela busca, a câmera busca a lógica da situação, buscando entender o que esta acontecendo.

Movimentos de câmera: movimento que acompanha cada ação do seu objeto.

Roteiro

O roteiro segue uma narrativa não linear, conjugando e brincando com a linha do tempo, que fica entre o passado e o presente. Têm-se, também, enredos múltiplos, em que a narrativa não se baseia apenas na investigação e resolução dos casos; Pode-se, também, acompanhar os dilemas pelos quais os agentes passam dentro e fora da sua vida profissional. A narrativa de *Criminal minds* alterna entre a perspectiva dos investigadores e a dos criminosos.

I Ato Apresentação dos personagens, enfatizando-se as características físicas, psicológicas, sociais e econômicas dos mesmos, como, por exemplo, a sua personalidade, o seu estado-civil, os seus gostos, a sua classe social e a sua profissão.

Primeira cena: Norman se veste para ir à festa de promoção de sua mulher, a qual critica a sua gravata; para agradá-la, ele a troca. Sua mulher decide não esperá-lo e vai para a festa sozinha. Norman segue para a festa, também sozinho, de carro. No caminho, uma mulher ultrapassa e fecha o carro de Norman. Ao tentar conversar com essa mulher, a fim de reclamar de seu comportamento, essa o agride verbalmente, não o deixando falar nada, acelerando deixando-o para trás. Essa atitude faz com que Norman tenha um surto, acelere o seu carro e, quando a alcança, dispare sua arma contra ela, varias vezes, ate que o carro por ela dirigido capote. Após isso, Norman se sente aliviado e segue, calmamente, para a festa, onde todos estranham o seu comportamento extrovertido, pois não é uma característica da sua personalidade.

Ponto de giro: uma mulher o fecha no transito.

II Ato a equipe da BAU é informada sobre um atirador em serie e viaja até a cidade para investigar o caso. Após se encontrar com a polícia local os agentes começa a investigar e a recolher depoimento de vitimas e testemunhas. Com os dados que conseguiram recolher, os agentes traçam um perfil prévio do atirador e, para alertar a população e sensibilizar o atirador, é feita uma conferência de imprensa na qual se apela para que o atirador que se entregue. Norman começa, então, a ter alucinações após assistir a conferencia e sai correndo do trabalho; no caminho para casa, ainda alucinado, atira em dois homens. Quando os agentes analisam a nova cena do crime, descobrem uma pista importante para a definição do perfil do criminoso. Norman tenta contar a sua família sobre os seus crimes, após o apelo da agente Jordan na televisão, mas eles não acreditam e zombam dele; por isso, ele os mata.

Ponto de giro: Após assistir a primeira e a segunda conferencia de imprensa, um dos colegas de Norman telefona para a polícia, afirmando que Norman encaixa no perfil do atirador.

III Ato enquanto a equipe da BAU confirma a denúncia, Norman tem mais um ataque de alucinações; acreditando que os membros da sua família ainda estejam vivos, Norman tenta sair da cidade com os mesmos. No meio da fuga e ainda em surto, Norman segue discutindo com os seus familiares e atirando nos policias que o perseguem. Enquanto isso, outra parte da equipa vai até a casa de Norman e encontra toda a família morta. Durante a perseguição, Norman se distrai e acaba capotando o carro. Apesar do incidente, sai ileso e, ainda alucinado, tenta convencer os policiais de

que a sua família está no carro e precisa de ajuda. Depois de muita luta, os agentes conseguem convencer Norman de que ele havia assassinado todos os membros de sua família, dias antes e, por isso eles não poderiam estar no carro. Ao tomar consciência de suas ações, Norman se rende.

Edição

Montagem por corte em movimento. A mudança de planos é feita por movimentos de câmera ou por cortes rápidos e têm como objetivo causar tensão. A câmera, por vezes, representa o papel do olhar do telespectador, quando mostra situações ou informações que só o telespectador consegue ver e, em outras circunstâncias, assume o olhar do personagem, chamando a atenção do telespectador para algo.

Efeitos especiais: uso do *flash back* em preto e branco quando os peritos analisam os passos e o comportamento do suspeito, durante a prática do crime.

Sonorização

A inserção da trilha sonora é feita tendo como objetivo dar um tom mais dramático ou irônico à cena e, também, para dar mais veracidade e emoção aos efeitos visuais.

Iluminação

A iluminação tem uma finalidade estética e auxilia na construção da narrativa. Em *Criminal minds* é utilizada uma luz difusa, tornando a iluminação mais homogênea. Usa-se a iluminação, também, para informar o tempo em que a cena decorre e para dar mais dramaticidade às cenas.

Cenários

Há nove sets: o local do crime, a delegacia, o hospital, o avião da BAU, as rodovias e as ruas da cidade de *Orange County*, na Califórnia, a casa do suspeito, o local de trabalho do suspeito e o prédio da BAU. Note-se que há uma preocupação na criação dos cenários de forma que os mesmos reflita a personalidade do personagem e passe ao telespectador informações que não são diretamente mencionadas.



Figura 7- garagem da casa do criminoso



Figura 8 porta do quarto da filha mais nova de Norman

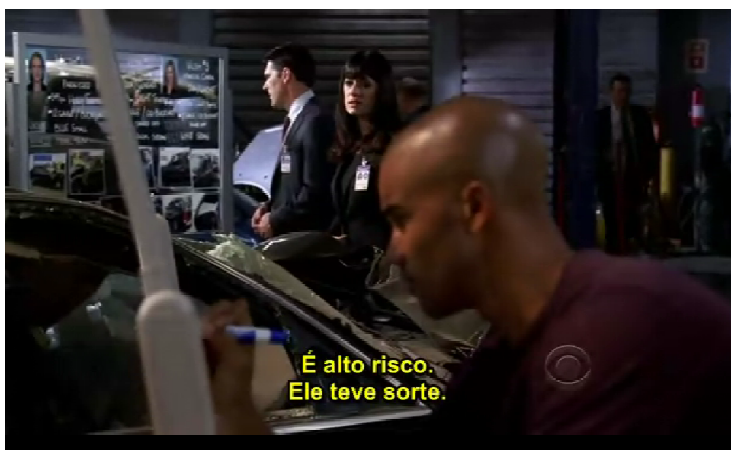


Figura 9- Delegacia



Figura 10- Rodovia



Figura 11- sala do técnico de informática da BAU

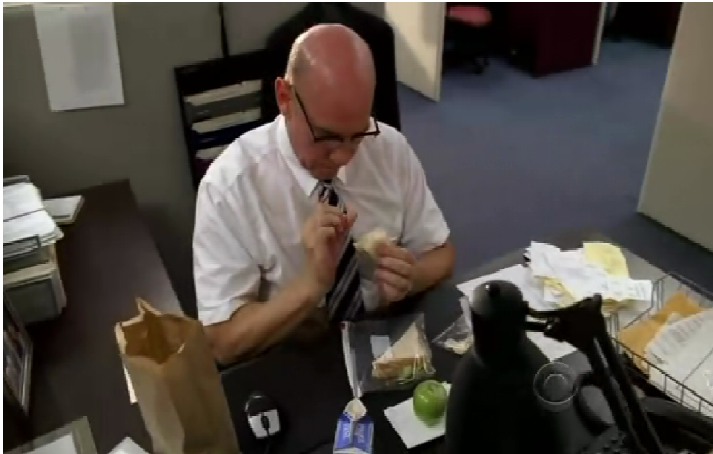


Figura 12- Local de trabalho do Norman

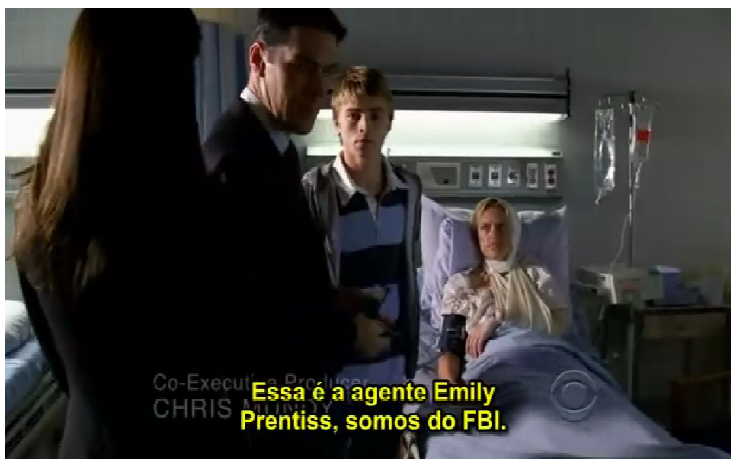


Figura 13- Hospital



Figura 14- Sala de reunião da BAU



Figura 15- Sala da casa do Norman

Dragnet

Título: *The big crime*

Episodio: 3. **Temporada:** 4ª.

Tempo: 26:34 seg.

Ano: 1954.

Diretor: Jack Webb.

Empresa: NBC.

Vinheta de abertura

1. Em preto e branco, com fundo cinza e o distintivo da polícia de Los Angeles em destaque.
2. Musica de abertura: Walter Schumann e a Orquestra Nathan G.scott.
3. Em *off* a voz do narrador começa, com a seguinte frase: *Ladies and gentlemen the story you are about to see, is true. The names have been changed to protect the innocent*^{4 5}.
4. **Tempo de duração:** 00:28 seg.



Figura 16 - Vinheta de abertura

⁵ Senhores e senhoras, a história que estão prestes a haver é verídica. Os nomes foram mudados para proteger os inocentes. Tradução nossa.

Abertura do episódio

O episódio tem início com um plano geral da cidade de Los Angeles e a voz do sargento Joe Friday, em *off*, que faz a apresentação da cidade, os seus lugares emblemáticos e uma breve descrição do tipo de pessoas com quem lida, em seu dia a dia. **Tempo de duração: 01:32 seg.**



Figura 17- Plano geral da cidade de Los Angeles



Figura 18- Ponto emblemático da cidade



Figura 19- Ponto emblemático da cidade

A primeira cena mostra os policiais chegando à casa da vítima e, mais uma vez, a voz em *off* do sargento Joe Friday, narrando os acontecimentos. O narrador é o elemento mais utilizado ao longo de todo o seriado. Após se inteirar do caso, o sargento e os seus oficiais vão investigar e analisar o local do crime. Os pontos de mutação da narrativa são as descobertas de novas testemunhas, que fornecem pistas aos policiais que, conseqüentemente, chegam ao criminoso, que ao ser interrogado pelo sargento Joe Friday, acaba confessando o crime e é preso. O ponto final do episódio é a leitura da sentença. Em seguida, mais uma vez, é reforçada a ideia de que a narrativa foi construída a partir de fatos reais, com a frase: *The story you have just seen was true. The names were changed to protect the innocent.*⁶

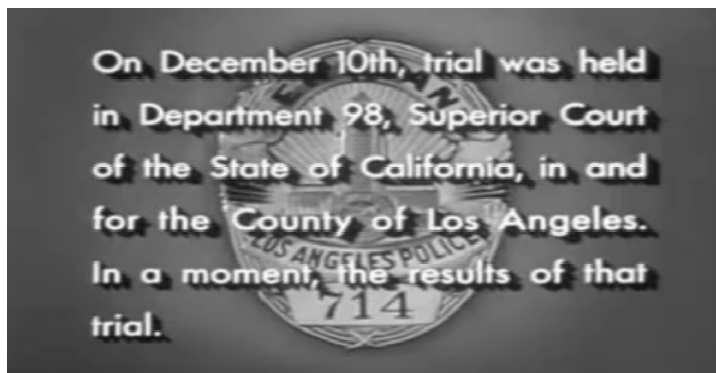


Figura 20-Leitura da sentença

⁶ A história que acabaram de ver é verídica. Os nomes foram alterados para proteger a identidade dos inocentes. Tradução nossa.



Figura 21-Leitura da sentença

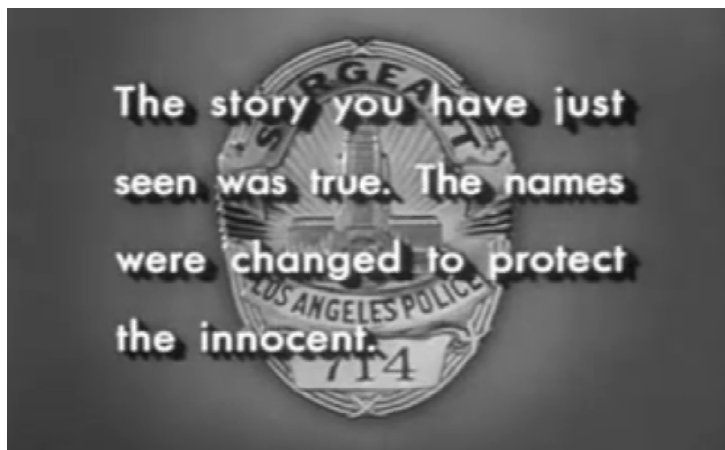


Figura 22- Frase sobre a veracidade do episódio

Créditos

Os créditos surgem apenas no final, no primeiro e no segundo blocos. É possível ler o nome da equipe técnica e, em seguida, o dos atores. Em destaque há os créditos para a música, o produtor executivo, o produtor e o diretor e, por último, faz-se referência ao chefe de polícia que forneceu os dados necessários sobre os crimes e os métodos utilizados pela polícia nas investigações.



Figura 23- Créditos com os nomes dos atores



Figura 24- Equipe técnica

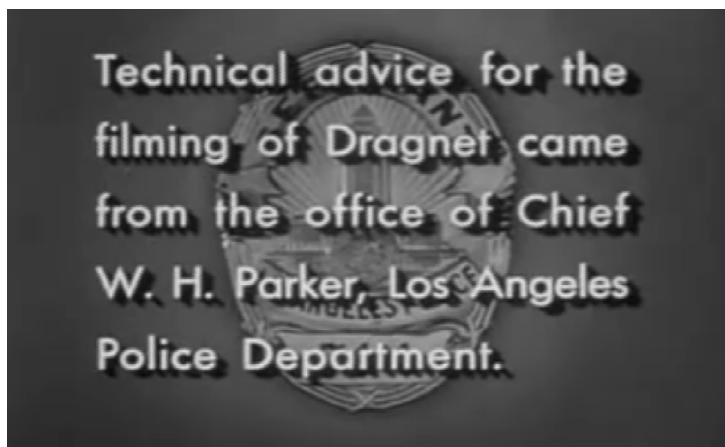


Figura 25 - Agradecimento ao chefe da polícia que forneceu os dados necessários sobre os crimes e os métodos da polícia.

Personagens fixos:	Personagens errantes:
Sargento Joe Friday	Lester Wylie
Oficial Frank Smith	Helen Karsten
Oficial Tom Willkie	George Gramberg
	Bernice Hopper
	Geo. Comanches

Tem-se, como protagonista (herói) e narrador, a figura do sargento Joe Friday; toda a narrativa da série se desenvolve em volta deste, ofuscando, assim, os outros personagens, que são, de fato, meros coadjuvantes. As personagens principais não se envolvem emocionalmente ao analisar os casos, havendo uma tendência em separar a emoção da razão, passando a ideia de que o policial é treinado para agir assim.

Planos de câmera em relação ao tempo	
Plano sequência	5
Plano contínuo	2

Planos de câmera	
Plano detalhe	2
Plano em close	50

Plano próximo	143
Plano médio	7
Plano americano	9
Plano conjunto	6
Plano aberto	12
Plano geral	3

Os planos de câmeras mais usados são os planos próximos, close, abertos e plano americano. Os planos próximos e close são mais usados quando há diálogos entre os personagens.

Movimento de câmera	
Close in	2
Close out	1
Tilt	2
Pan	10
Traveling	5

Há pouca variedade no movimento das câmeras utilizadas na série e a câmera fixa é bastante predominante, alterando, às vezes, com alguns movimentos de câmera, exemplificados na tabela acima.

Planos de câmera móvel: são motivados pelo objeto em foco, a câmera reage aos estímulos criados pela ação.

Movimentos de câmera: a composição inicial é mantida antes de a ação começar e a composição final é mantida depois que a ação termina.

Roteiro

O roteiro segue uma linha simples e única em todos os episódios, começando com a cena do crime, passando pela investigação e, por fim, com a resolução do caso. A narrativa de *Dragnet* tem como base a perspectiva dos investigadores.

I Ato A polícia é chamada devido ao desaparecimento de duas crianças gêmeas, de quatro anos de idade. Ao chegar à casa das vítimas o sargento Joe Friday colhe o depoimento da mãe.

Ponto de mutação: um dos policiais avisa ao sargento que uma testemunha havia visto as meninas no parque, com um homem.

II Ato Os policiais se dirigem ao parque, para colher o depoimento da testemunha que afirma ter visto as duas meninas com um homem; durante a investigação um dos policiais encontra uma roupa de criança. Ao mostrar a roupa ao pai das crianças, o mesmo reconhece o vestido como sendo de uma de suas filhas, temendo que as mesmas tenham sido sequestradas por um criminoso sexual; algumas horas depois as meninas são encontradas, vagueando pela rua, e são levadas para o hospital. No hospital os médicos confirmam que foram molestadas. Os policiais procuram nos arquivos de criminoso sexuais os que possam ter cometido o crime e, após varias horas de investigações, sem resultados, uma testemunha oferece uma pista que leva os policiais a um suspeito.

Ponto de mutação: Uma corretora liga para a polícia, informando que talvez tenha uma informação que poderá ajudar. Ela afirma ter visto um homem em atitudes suspeitas, em frente a uma escola, conversando com algumas crianças e, por isso, anotou o número da placa do carro do suspeito.

III Ato Depois de verificar a placa do dono do carro, a polícia chega até um homem de nome Lester, que a principio nega um provável envolvimento seu com os crimes e chega ate a agredir um policial. Porém, no fim, acaba confessando e é preso, julgado e condenado por sequestro e estupro.

Iluminação

Há a utilização de uma luz direcional, cujo objetivo é apenas o de fornecer luz suficiente para a iluminação dos atores e permitir as filmagens.

Edição

A montagem de som e áudio se faz em conjunto e, para atenuar os cortes a seco, é introduzido um novo elemento sonoro.

A câmera apenas acompanha os movimentos dos personagens, não desempenhando nenhum papel ou influencia na forma como a narrativa é contada.

O ritmo é lento, há cenas de diálogo de aproximadamente dois minutos no mesmo cenário, com os mesmos personagens e é utilizado apenas o plano em close, com cortes secos.

Do áudio vem a sensação de se estar escutando a um rádio e esse recurso o torna atrativo. A sonorização tem o papel de suavizar os cortes e de causar certa tensão e esta

só faz uso de uma única música em todo o episódio. A música de Walter Schumann, interpretada pela Orquestra de Nathan G.scott, tornou-se uma das marcas registradas da série.

Cenário

Há nove cenários (delegacia, casa da vitima, casa do suspeito, parque, prefeitura, bar e escritório da corretora) e não parece haver uma grande preocupação com os detalhes e os elementos que os compõem.



Figura 26- Cenário casa das vitimas



Figura 27- Cenário o parque



Figura 28 - Cenário Stand Office



Figura 29- Cenário escritório da corretora



Figura 30- Cenário o bar



Figura 31 - Cenário casa do suspeito

DISCUSSÃO

Nos primórdios de *Dragnet*, o gênero policial era apenas um novo gênero narrativo, com personagens e ações que, através da perspectiva dos policiais, contavam as histórias de crimes cometidos. Sua maior atratividade à época se devia ao caráter único do gênero policial; se devia, também, à dramaticidade oriunda da perpetração de um crime e a sensação de necessidade de se fazer justiça em um mundo cada vez mais caótico, à emoção de se buscar a resolução desse crime, de se lidar com os “caras maus” e de ser o homem durão, típico do filme *noir*. Quanto à série *Criminal Minds*, o seu foco narrativo não está nas provas físicas ou evidências materiais (impressão digital, DNA, exame de balística ou análise da cena do crime), mas sim na análise do comportamento do suspeito, buscando entender a mente do suspeito, suas atitudes, sua forma de pensar, se entender como as coisas ao seu redor se processam e a sua personalidade, para, por fim, definir o perfil do criminoso, pois ao entender como este pensa e como age, quais são os motivos que o levam a fazer isso, torna-se mais fácil identificá-lo e prendê-lo.

Vinheta de abertura e créditos

Comparando as vinhetas de abertura de *Criminal Minds* e de *Dragnet* foi possível constatar que houve uma grande mudança nas mesmas, dos anos 50 até 2005. Em *Dragnet* há a presença de uma vinheta de abertura simples, devido, também, aos escassos recursos disponíveis na época e que na qual há um grande destaque dado ao distintivo da polícia, que representa o poder e a autoridade. O símbolo da autoridade aliado a uma música de impacto reforça a ideia, a sensação de perigo, aventura e poder emanados da série. E há, também, uma preocupação em fazer o público entender que, apesar de ser uma narrativa ficcional, a mesma é baseada em acontecimentos reais e que apenas os nomes foram mudados para proteger os inocentes dando, assim, mais veracidade à narrativa e, consequentemente, mais credibilidade junto ao público. Nos créditos é, novamente, reforçada a ideia de veracidade dos acontecimentos narrados. Quanto a *Criminal minds*, antes da vinheta de abertura dos episódios, apresenta uma breve introdução à narrativa. Essa apresentação tem como objetivo prender a atenção do telespectador à narrativa, mostrando o tema que será abordado. Passou-se a optar por esse recurso como uma forma de se minimizar os efeitos de *zappin*⁷ e blocos comerciais. Na vinheta de abertura temos a apresentação dos personagens, com a inserção de cenas de ação, fotografias de criminosos e evidências, ou seja, provas físicas de crimes, os nomes dos personagens e do roteirista. Isso tudo é uma forma de já inserir

⁷ Zappin é uma mania do telespectador mudar de canal, a qualquer pretexto, na menor queda de ritmo ou de interesse do programa e sobretudo quando entram os comerciais.

<http://palavrascomsabor.blogspot.com/2005/09/o-efeito-zapping.html>

o telespectador na temática da série, dando destaque aos atores e roteirista. Ao contrário de *Dragnet*, nos créditos não há uma lista com os nomes da equipe técnica, há somente os nomes dos produtores executivos. Uma das razões que foram encontradas para essa diferença seria que cada vez mais se procura aproveitar todo o tempo que se tem na televisão, com as inserções de comerciais que geram mais lucros.

Planos de câmera

Ao se analisar os episódios constata-se que há uma grande predominância dos planos close e próximos, nas duas séries. Os planos são usados principalmente quando há diálogo entre as personagens e o número de vezes que se repete, no episódio “Normal” de *Criminal Minds*, é superior ao número de vezes encontrado em *Dragnet*, no episódio “The big crime”. Mas também é necessário se ter em conta que a duração do episódio de *Criminal Minds* é quase o dobro do episódio de *Dragnet* e isso, também, contribui para esse aumento. Além disso, por mais inovações que possam acontecer ao longo dos anos, há certos modelos e fórmulas que sobrevivem ao longo dos anos, como o uso dos planos próximos e close, quando há diálogos entre os personagens. Esses planos dão ao telespectador a sensação de estar participando de uma conversa, pois na vida real, quando duas pessoas conversam com mais de duas pessoas, tende-se a olhar para a pessoa que está falando. Outra razão para a pouca variação de planos e da predominância desses planos, em *Dragnet*, é escassez de câmeras na época, para que fosse possível explorar outros planos.

Durante a decupagem, foram enfrentadas algumas dificuldades, principalmente devido ao ritmo diferenciado de cada uma dessas séries. Em *Dragnet*, por exemplo, constatou-se um ritmo mais lento, em que a mudança de planos, algumas vezes, ocorria de um em um minuto, ou seja, por vezes quando havia diálogo, ocorria um minuto de diálogo, só com plano close, algo que, para os dias de hoje, seria exaustivo, pois o ritmo das séries atuais é mais acelerado e *Criminal minds* é um exemplo disso. A mudança de planos em *Criminal minds* é de, aproximadamente, cinco em cinco segundos e a utilização constante de movimentos de câmera torna-se uma opção, além do corte, e permite, ao mesmo tempo, uma maior rapidez na mudança de plano.

Cenário

Verificou-se que, ao longo dos tempos, houve uma maior atenção na construção dos cenários, passou-se a integrar o cenário como um elemento na construção da narrativa, algo que não era muito aproveitado na série *Dragnet*, pois naquela época os cenários eram simples e não contribuíam muito no desenrolar da narrativa. Por outro lado, em *Criminal minds*, o cenário é mais elaborado, auxiliando na caracterização das

personagens. Pelo cenário (o quarto ou a casa, p.ex.) é possível se ter uma noção de como é a personalidade do personagem que ali habita, quais são os seus gostos e o seu estilo de vida. Em *Criminal minds* pode-se ver o uso do cenário para informar aos telespectadores de que o suspeito tem uma paixão por carros devido à extensa coleção de miniaturas de carros em sua casa e, também pelo cenário, pode-se concluir que o mesmo tem três filhas, pois quando passa pelo corredor, cada porta tem nome de uma menina e os enfeites na porta informam sobre a idade aproximada de cada uma. Em *Dragnet* os cenários são simples, não existe uma grande preocupação com a Direção de Arte. Foi levantada uma hipótese a cerca dessa questão: por ser um seriado produzido para a televisão, a falta de recursos financeiros se explica pelos baixos orçamentos que a emissoras de televisão da época possuíam, ainda mais se comparados aos do cinema. Em *Criminal minds* tem-se uma forte presença da Direção de Arte e da cenotécnica. Muitas referências dos personagens são indicadas pela cenografia.

Roteiro

Tem-se varias mudanças nos roteiros, desde a presença de uam narrativa linear e não linear, passando pelo uso de enredos múltiplos, mudança de perspectiva, personagens e temas. Em *Dragnet* se depara com uma narrativa linear, que segue uma cronologia lógica, com começo meio e fim. Primeiro, tem-se a ocorrência do crime, seguido da investigação, da resolução do caso e, por ultimo, do julgamento e, consequentemente, a condenação. Enquanto *Criminal minds* segue um roteiro não linear, em que não há uma cronologia lógica, há uma ruptura do tempo-espço, as ações se desenvolvem sem seguir uma sequência linear e no espaço, tem-se a mistura entre o espaço exterior (rua, casa, etc.) com o espaço interior, ou psicológico (memórias e imaginações do personagem). O episodio “Normal” é um claro exemplo disso, pois as cenas são intercaladas, oscilando entre a imaginação de Norman e a realidade. E, também em relação ao tempo, encontra-se o uso do *flash back* para se mostra os passos e o comportamento do criminoso durante o crime. Para construir o roteiro de *Dragnet*, por exemplo, Jack Weeb passou a conviver com policiais, fazendo rondas com estes, para se inteirar de quais eram os casos nos quais trabalhavam e como agiam em cada caso. Nos créditos, inclusive, é mencionada a ajuda do chefe de polícia como consultor, tanto no início como no fim do episodio, assim o autor reforça a ideia de que a narrativa é baseada em casos reais. Enquanto que, em *Criminal minds*, não é mencionado se a narrativa é ou não baseada em fatos, mas supõe-se que alguns episódios são, sim, baseados em fatos, uma vez que, ao escrever um roteiro, o roteirista também se baseia em pessoas e histórias do seu cotidiano. Ao se comparar as duas séries pode-se destacar um aspecto importante, que é a complexidade da narrativa. *Dragnet* segue uma linha simples de narrativa, em que se acompanha apenas uma trama.

Diferentemente de *Dragnet*, *Criminal minds* apresenta uma narrativa mais complexa, com enredos múltiplos, e pode-se acompanhar mais de uma trama; a primeira delas é o caso do atirador em série; a segunda é o dilema de Norman, que sente que seu papel como pai e marido não é respeitado, sentindo-se como a sombra de sua mulher, tanto em casa como no trabalho. A terceira são as dúvidas da agente Jordan sobre sua capacidade em não se envolver emocionalmente com os casos.

Temas

Com a evolução tecnológica e também com as modificações pelas quais a sociedade norte-americana vem passando, foi possível se abordar novos temas. Temas que, na época da exibição de *Dragnet*, eram considerados assuntos tabu, principalmente devido ao grande conservadorismo da época e, também, às poucas informações que se tinham sobre determinados assuntos, como por exemplo, sexo, drogas, doenças sexualmente transmissíveis, etc. Com a democratização da informação, o que possibilitou o acesso à informação para todos, tornou-se necessário um maior aprofundamento do temas abordados e uma incansável busca por novos temas que possam satisfazer um público cada vez mais exigente.

Personagens

Tem-se a mudança do herói individual para o coletivo. O herói individual se tornando um símbolo, o telespectador não se identifica mais com ele, mas ainda o admira e ainda é um modelo a ser seguido. Enquanto que no caso do herói coletivo, onde ninguém se destaca individualmente, é o conjunto de pessoas que, ao unir suas forças, consegue combater o crime, ocorrendo uma maior aproximação dos personagens com o público. Aliás, busca-se criar um personagem com quem o público se identifique, tanto nos defeitos, nas qualidades, na forma de agir, de pensar, de falar, de vestir, etc. E é passada a ideia de que todos podem ser heróis, cada qual tem as suas qualidades, as suas habilidades, que tornam os indivíduos únicos. No processo de criação dos personagens, o roteirista tem em conta tudo o que o rodeia e muitos personagens são representações de personalidades de pessoas com quem o roteirista convive ou já conviveu.

Iluminação

Com a evolução para a televisão em cores e as inovações na qualidade dos equipamentos, foram introduzidos novos elementos que revolucionaram a forma como a iluminação era utilizada. O papel apenas funcional da iluminação, em *Dragnet*, é compreensível pelo fato de que, por ser aquela uma época em que as televisões ainda eram em preto e branco, a única preocupação era clarear as partes escuras. Mas depois, com o surgimento da televisão em cores e do desenvolvimento de novas técnicas e equipamentos cinematográficos, a iluminação foi adquirindo, cada vez mais importância, deixando de simplesmente fornecer luz, de apenas iluminar o escuro, para passar a ter influência na própria narrativa e na estética. É possível analisar isso na série *Criminal minds*, que além de usar a imagem, a escrita, o áudio, usa também a iluminação no desenvolvimento da narrativa, pois através da iluminação pode-se criar um ambiente dramático, transmitir emoções e sinalizar um tipo de narrativa, no sentido que, por exemplo, quando em uma narrativa há uma cena em que o personagem sai das sombras e tem-se inserção sonora de uma música sombria, sinalizando que se está diante de um vilão.

Sonorização

Em *Dragnet* os elementos sonoros são utilizados para suavizar os cortes, chamando a atenção de sobre o corte seco, levando o espectador para o momento de tensão, o qual, também, essa inserção sonora ajuda a criar e para a importância da cena ou da fala do personagem. A sonorização, em *Criminal minds*, contudo já possui um papel mais abrangente, cujo objetivo é criar um ambiente, ou clima de tensão, de humor, para identificar o estilo ou o gosto do personagem, etc. E também é utilizada para dar mais veracidade aos efeitos visuais, como o som do tiro de uma pistola, a batida de carro, o som dos movimentos de uma luta, etc.

Edição

O corte é feito com o objetivo de dar continuidade à narração. Em *Dragnet* a maioria dos cortes é seco e se insere música com a finalidade de atenuar o impacto, ou tem-se a inserção de *fadeblack*. Em *Criminal minds* os cortes são evitados e a câmera está constantemente em movimento. Ainda em *Criminal minds*, quando o personagem está tendo alucinações, faz-se uso da distorção de imagens.

Evolução das series

Dos anos 50 até os anos 60 é possível apontar várias mudanças no nível do roteiro, personagens e perspectiva e essas mudanças são visíveis na série *Dragnet*, em 1951. Reforça-se a ideia do herói individual, da perspectiva policial e do roteiro simples, linear. Sua produção definiu o gênero policial, introduzindo uma narrativa semi-documental, que eliminava o envolvimento pessoal ou emocional dos personagens em relação aos casos que investigavam. Por ser uma série que veio do rádio, trouxe consigo todas as técnicas utilizadas no rádio como, por exemplo, o uso do narrador, um elemento necessário no rádio para que o ouvinte possa compreender a narrativa, visto que ele não dispõe da imagem. Já em 1958 surge *Cidade nua*, que inova optando por mostrar a perspectiva do criminoso.

Nas décadas de 70 e 80 novos estilos de programa continuaram a expandir o gênero policial. Em *Chips*, os policiais são membros notáveis e respeitados da sociedade, possuindo uma imagem de boas pessoas. *Hill Street Blues* se tornou um exemplo importante por reforçar a ideia de herói coletivo, em que o conjunto de esforços leva à resolução dos crimes. *Hill Street Blues* é considerada como a primeira série a introduzir enredos múltiplos, não se prendendo a uma única trama dominante. A série buscava não só mostrar a perspectiva dos policiais, mas também dos criminosos. *Cagney & Lacey* inovou ao focar nos policiais do sexo feminino e *Miami Vice* ao incorporar nos policiais a cultura urbana, quebrando com a ideia de policiais de uniforme. Enfatiza toda uma cultura urbana com a qual a polícia e a sociedade norte-americana convivem.

Nas décadas de 90 e 2000, as séries se diversificaram ainda mais. Há uma predominância, cada vez maior, do herói coletivo ao invés do herói individual. Talvez devido ao aumento da complexidade da sociedade e das ferramentas disponíveis. A série *Law & Order* busca mostrar o processo criminal inteiro, desde a investigação até o julgamento em uma corte, um ângulo pouco explorado. Já *CSI* inova ao enfatizar a parte forense, focando, pesadamente, nas tecnologias que ajudam a reconstruir os eventos de um crime, como em um quebra-cabeça. No programa *24 horas* a inovação do tempo como figura central, a inclusão do terrorismo como personagem, deram a essa série uma sensação constante de urgência. *The Shield* explora o herói como um anti-herói, em que todas as personagens não são completamente más, mas ninguém é inocente também. *Criminal minds* representa a nova linha de programas do gênero policial onde, novamente, o herói coletivo domina a narrativa, sendo o crime é investigado psicologicamente.

REFERÊNCIAS

Arnheim, Rudolf. **Arte & Percepção Visual**: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Edusp, 1997.

Campbell, J.O **herói de mil faces**. São Paulo. Editora: Cultrix, 2006.

Dancyger, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**; história, teoria e prática. Rio de Janeiro. Editora: Elsevier, 2003.

Field, Syd. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. Tradução: Álvaro Ramos. Rio de Janeiro. Editora: Objetiva, 2001.

Gilder, George. **A vida após a televisão**. Tradução: Ivo Korytowski. Rio de Janeiro. Editora: Ediouro, 1996.

Machado, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo. Editora: SENAC, 2000.

Mckee, Robert. **Story**: substancia estrutura e estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba. Editora: Arte e Letra, 2006.

Rabiger, Michael. **Direção de cinema**: técnicas e estéticas. Tradução: Sabrina Ricci Netto. Rio de Janeiro. Editora: Elsevier, 2007.

Távola, Artur. **Comunicação é mito**: televisão em leitura critica. Rio de Janeiro. Editora: Nova Fronteira, 1985.

Wolton, Dominique. **Elogio do grande público**: uma teoria critica da televisão. São Paulo. Editora: Atica, 2000.

Yin, K.Robert. **Estudos de caso**: planejamento e método. Tradução: Daniel Grassi. 2ed. Porto Alegre. Editora: Bookman, 2001.

Mario Contreras “**Disenador de Iluminacion**”

<http://www.luzfria.com.br/web/catalogo/curso_tv.htm> 20/10/2011

Fernanda Furquim “**Arquivo da categoria séries anos 1950-1959**”

<<http://veja.abril.com.br/blog/temporadas/secao/series-anos-1950-1959/>> 01/10/2011

Maria Dora Mourão “**Algumas reflexões sobre o cinema**, o audiovisual e as novas formas de representação” <<http://www.pucrs.br/uni/poa/famecos/imagina/edicao-7/doras7.pdf>>05/10/2011

ANEXOS

DVD com os episódios:

1- “Normal” de Criminal Minds

2-“The big crime” de Dragnet

