CONSTRUTO DE IMAGINÁRIOS: A VINHETA DA SÉRIE DEXTER

CONSTRUCT OF IMAGINARIES: THE DEXTER SERIES VIGNETTE

Claudiane Ramos Furtado[1]
Vanessa Ramos Furtado da Silva[2]

Resumo: A partir dos anos 1990 têm se visto narrativas seriadas televisivas mais elaboradas na televisão que trazem personagens dúbios como protagonistas. As narrativas estão com características mais complexas, que unem tipos diferentes em um único produto. As séries também estabelecem relações entre suas imagens e o imaginário, assim cabe neste estudo, compreender como a construção da vinheta produz sentidos para a série, com as imagens fora do fluxo televisivo, através da metodologia das molduras proposta por Kilpp (2003). Além dos sentidos para a própria série, cabe pensar na questão da circulação e da recepção deste conteúdo, visto que a série trabalha um imaginário próprio de violência, e que estas imagens despertam e constroem interesse sobre o mistério do "imaginário sombrio" (Medeiros, 2013).

Palavras-chave: Dexter. Série. Vinheta. Midiatização. Imaginários.

1. Psicopedagoga. Mestranda da de Diversidade Cultural e Inclusão Social da Universidade Feevale, Linha de Pesquisa Linguagens eTecnologia. E-mail: claudiane.ead@gmail.com.

2. Jornalista. Mestranda de Comunicação da Unisinos, Linha de Pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais. E-mail: vanessa.ramos-furtado@gmail.com.

Abstract: From the 1990s onwards, more elaborate television narratives have been seen on television, which bring dubious characters as protagonists. Serial narratives have more complex characteristics, which unite these different types in a single product. The series, as well as other media products, establish relations between their images and the imaginary, and in this study, it is possible to understand how the construction of the vignette produces meanings for the series, with the images outside the television flow, through the frame methodology proposed by Kilpp (2003). In addition to the meanings for the series itself, it is necessary to think about the circulation and reception of this content, since the series works an imaginary of violence, and that these images awaken and build interest in the mystery of the "dark imaginary" (Medeiros, 2013).

Keywords: Dexter. Serie. Vignette. Mediatizate. Imaginaries.

1 O que são as novas séries?

A partir dos anos 1990 têm se visto frequentemente narrativas seriadas televisivas mais elaboradas na televisão, principalmente no que se refere às obras norte-americanas, que trazem personagens dúbios como protagonistas. A partir da leitura de Homens Difíceis, de Brett Martin, é possível acompanhar uma linha do tempo (muito bem desenhada no início do livro, vale ressaltar), que passa pelas Eras de Ouro da tevê, do desmerecimento deste meio como arte, até desde a idealização de algumas séries, bem como o pensamento, dificuldades e problemas vividos ao longo do percurso por grandes diretores, roteiristas e atores que contribuíram para esta fase de potência criativa da tevê: com novos formatos, novos personagens, novas histórias e um campo gigante de possibilidades e tentativas (de sucesso) em aberto.

Nas séries televisivas os roteiristas têm mais espaço para produzir os seus roteiros, elaborar suas histórias e trabalhar seus personagens, o que, de acordo com a crítica, instaura uma Era de Ouro a partir da série Os Sopranos, de 1999, obra de David Chase, produzida pela HBO. Além de proble-

matizar a questão das séries que fizeram sucesso a partir da década de 90 na televisão, o livro afirma que este sucesso leva a cara de um *showrunner*, mas esse é um processo [de construção de séries] que também depende de seus colaboradores (Martin, 2014, p.8). Os personagens das séries que se tornaram um sucesso eram diferentes do convencional, assim como Tony Soprano – um cara de meia idade, envolvido com a máfia italiana, pai de família, e que busca auxílio psiquiátrico para entender suas crises de pânico - com mais frequência vimos personagens infelizes, moralmente incorretos e complicados (2014, p. 21) invadindo nossa casa através da televisão. Para o autor, o espectador estava em uma nova condição em seu relacionamento com os personagens: "Eles se envolviam em um jogo sedutor com o espectador, desafiando-o emocionalmente a investir, às vezes a torcer e até amar uma gama de personalidades criminosas cujos delitos acabariam incluindo tudo, de adultério e poligamia a vampirismo e assassinatos em série" (2014, p. 21). Assim, o público foi se acostumando (e até mesmo afeiçoando, diria eu) por personagens com vidas duplas, histórias complicadas e temas diferentes que não eram recorrentes nas obras de televisão, "esses programas apresentavam narrativas cruéis" (p. 22) – um outro exemplo é a série *Dexter*[3], que aqui propomos analisar a vinheta, produzida pela *Showtime*, cujo personagem principal é um analista de sangue da polícia de Miami e um *serial killer* que segue um código de conduta criado por seu pai adotivo, o policial Harry, de modo a matar somente outros assassinos. O personagem seleciona as suas vítimas através de um código de conduta muito próprio, ensinado por seu pai adotivo que era policial, cuja a regra principal é nunca ser descoberto. Assim, Dexter é capaz de cometer seus crimes, eliminar todos os vestígios e manter as aparências de uma "vida normal".

Com essas novas séries, o público não estava mais a salvo de imagens fortes e aprenderam a acompanhar tramas menos previsíveis, sem dó aos personagens e seus fu-

3. Idealizada por James Manos Jr., oito temporadas de doze episódios, de 2006 até 2013.

turos. Martin (2014, p. 109-110) afirma que a música tema de abertura de Os Sopranos serviria como tema de toda a Terceira Era de Ouro da TV: *The Beast In Me* (A Fera Em Mim), de Nick Lowe, que diz: A fera em mim / Fica numa gaiola presa por laços frágeis / Inquieta de dia / E à noite declama e reclama para as estrelas / Deus ajude a fera em mim. Rememorando assim, que este início da Era de Ouro se inspirou retomando os gêneros preferidos dos norte-americanos: faroeste, gângsteres, detetive, super-herói com dupla identidade (2014, p. 110).

2 Narrativas – formatos e complexidade

As narrativas seriadas, em geral, podem ser de três tipos de acordo com Arlindo Machado (2000), podem ser três tipos diferentes: aquela que possui um enredo que se mantém e continua ao longo dos capítulos; as que possuem novas e independentes histórias a cada episódio; e, por fim, aquelas que mantêm somente uma mesma temática, e pode mudar os personagens, locações e etc. Já neste novo âmbito da tevê, apesar de as obras serem mais curtas que o convencional da TV aberta, contando com algo entorno de 12 episódios – ao passo que o tradicional era algo com 22 (Martin, 2014) – as histórias mesmo assim eram mais complexificadas, pois precisavam ser mais objetivas; esse formato acabava rendendo menos risco financeiro, e mais risco criativo (p. 23), sendo assim, com mais liberdade de criação, que fugia do padrão de franquias processuais com episódios independentes (como CSI, por exemplo). A partir desse formato mais trabalhado das histórias, o autor Jason Mittell as intitula de narrativas complexas, que possuem diversos arcos narrativos que ocorrem em paralelo e possuem personagens mais ricos e multifacetados (MITTELL, 2012), conceito que desdobraremos a seguir. Além disso, os modos de consumo também influenciam nessa ascensão narrativa, visto os recursos disponíveis como a própria tevê a cabo anteriormente, depois o DVD, *blu-ray*, *on-demand*, gravadores digitais, a própria internet propiciando locais de discussão e engajamento

sobre (o que o Martin (2014) chama de fãs-críticos e Mittell (2012) de engajamento), recursos de manipular e assistir fora do fluxo, e agora inclusive a Netflix, propiciando horas a fio de maratona de série. Bem como os próprios recursos estéticos utilizados, como a direção de fotografia, ganharam maior liberdade – antes utilizada só pelo cinema – e auxiliaram em uma maior criação de vínculo entre espectador e obra, e, até mesmo, emissora.

Assim, nestes novos traços que caracterizam a arte das séries norte-americanas, ao passo que o grande cinema Hollywoodiano se esvai em criatividade, se instaura uma "nova edição dos Anos Dourados", ou, ainda, "a Primeira Onda da Terceira Edição dos Anos Dourados", visto que ainda não se sabe se ela já acabou (Martin, 2014, p. 27). Ao mesmo passo que existe a ascensão desse tipo de narrativa desde os anos 90, a série que pretendo analisar ao mesmo tempo possui e vai de encontro a estas características. Hannibal opera com uma dimensão de choque e impacto visual, deste modo a história acaba, a princípio, por se tornar subordinada à imagem. Apesar de obedecer às características da complexidade narrativa, de mostrar personagens ambíguos, o que mais salta aos olhos é a estetização do horror no visual da série.

Sobre narrativa complexa (Mittell, 2012), sabe-se que elas são mais ricas e multifacetadas que as narrativas seriadas tradicionais. Exigem mais compreensão do espectador para compreender seus arcos narrativos curtos e longos que compõe a história e trabalha seus personagens. Esses aspectos narrativos poderiam ser pensados, a partir do ponto de vista cinematográfico, com o apoio aos conceitos de Deleuze, no que se refere à imagem-ação: a grande e a pequena-forma.

Análises mais recentes contextualizam que existe certo grau de complexidade nas séries americanas atuais, em relação ao caráter dos personagens, e que as histórias estão mais elaboradas na produção televisiva. Num texto que se tornou referência para o estudo das narrativas televisivas contemporâneas, Mittell (2012) afirma que a época entre 1990 e até os dias atuais pode ser considerada a era da complexidade televisiva.

Analisando então sob um olhar mais específico, cabe ressaltar como o autor caracteriza a complexidade narrativa:

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

O autor diferencia ainda este tipo de narrativa dos modelos convencionais, afirmando que narrativas complexas são mais ricas e multifacetadas (2012, p.31). Ele também relaciona este novo tipo à mudança na indústria televisiva e tecnológica, à alteração de percepção e ao apelo que os criadores (roteiristas) da TV possuem sobre suas obras. Na televisão, os roteiristas têm mais liberdade de trabalhar seus personagens e histórias que em um filme de longa-metragem. O autor ainda afirma que o cenário indica que as narrativas complexas são mais valorizadas na televisão que no cinema, pois as possibilidades de desenvolver um roteiro e personagens são mais amplas na televisão, onde as histórias se alongam, e já que o cinema entrega ao espectador um filme inteiramente pronto, com começo, meio e fim pré-determinados, e na TV há uma abertura maior para mudanças ao longo do percurso, a depender do grau de envolvimento do público com os produtos.

As narrativas deste novo tipo criam um engajamento com o espectador, que, segundo Mittell, tende a se interessar mais pelas obras. Esta caracterização engloba o que se refere às séries produzidas recentemente, que possuem um caráter inovador em seu roteiro, personagem e interações vistas atualmente na televisão. Exemplos disso são as repercussões que ocorrem na internet, que podem também funcionar como um termômetro do público para os profissionais que a produzem.

Mittell trabalha com a ideia de que a complexidade narrativa possui características diferentes da série conven-

cional, como a existência de arcos narrativos longos e curtos, histórias episódicas e seriadas. Fatos que se resolvem independentemente e outros que exigem um vínculo com o episódio seguinte. De acordo com o autor, um exemplo do vínculo entre o espectador, a mudança tecnológica e a narrativa é o fato de que é possível que o espectador analise determinado acontecimento de uma série complexa assistindo novamente por meio de DVD, replicando seu comentário para um grupo de fãs, etc.

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

3 Metodologia

Cabe, neste estudo, compreender como a construção da vinheta produz sentidos para a série, com as imagens fora do fluxo televisivo, através da metodologia das molduras proposta por Kilpp (2003). Pretende-se analisar, portanto, como são construídas as ethicidades que dão sentido ao cunho narrativo da série Dexter e cria um imaginário para o público, a partir da sua vinheta de abertura, através da análise das molduras e molduraçõe, e articulando, segundo o que o método propõe, "intuição, cartografias, desconstrução e dissecação enquanto busca assegurar o rigor de um princípio ético-estético" (p. 9). A metodologia propõe três eixos de categorias: ethicidades, molduras e imaginários. As ethicidades são subjetividades virtuais, construções televisivas (como as personas, por exemplo), remete ao virtual, aquilo que se atualiza, segundo Bergson. As molduras, molduraçõe e emolduramentos são "quadros ou territórios de significação" (p. 18). E, por fim, os imaginários são relacionados à questão dos sentidos, enunciações culturais, algo do coletivo. Para melhor explicar os movimentos metodológicos presentes nesta metodologia e que também serão utilizados aqui, sigamos.

O método intuitivo de Bergson, já utilizado para a formulação do problema de pesquisa e do misto, identificando o atual e o virtual, pensando as coisas a partir de sua duração, serve para "eliminar os falsos problemas, para colocar os problemas com verdade, método que os coloca então em termos de duração" (Deleuze, 2004, p. 125). Este método busca a diferença, as diferenças de natureza e de grau, sendo a diferença de natureza uma tendência em uma única coisa, não em duas. Assim, a partir desse conhecimento é possível compreender se os mistos estão bem formulados e se os problemas são falsos, ou verdadeiros.

A cartografia, ou procedimentos cartográficos (Kilpp, 2003, p. 18), propostos por Canevacci (1990) como constelações, inspirada por Benjamin, que é sinteticamente explicada no trecho a seguir: "[...] selecionar alguns dados relativos à percepção, montá-los segundo um encadeamento lógico e realizar assim uma constelação que possa ter o senso luminoso do conhecimento" (Canevacci, 1997, p. 106). As cartografias serão formadas a partir das imagens dialéticas, conceito benjaminiano também trabalhado por Canevacci no mesmo texto, que são imagens relampejantes.

A desconstrução, termo de Derrida, "procura chegar aos elementos minoritários do objeto" (Killp, 2010, p. 28), para que assim possa ser olhado e experimentado de uma nova forma, a partir de uma nova perspectiva. Conforme Killp (2010) comenta sobre o uso da dissecação em audiovisuais analógico-digitais, afirmo segundo meu objeto que essa metodologia aplicada em um objeto audiovisual auxilia na identificação do que se quer de fato enxergar, pois reduzindo frame a frame, detalhe a detalhe, conseguimos visualizar e apreender os detalhes de forma minuciosa.

A dissecação, um procedimento técnico, que parte de um tema que recorrentemente aparecerá nas minhas dissecações desta pesquisa: a dissecação de cadáver, inspirado por Leonardo Da Vinci. A intervenção técnica na imagem audiovisual permite que vejamos "montagens, os enquadramentos e os efeitos de imagens discretas que não tem sentido no vídeo, mas que são praticados para produzir sentido" (Kilpp, 2010, p. 28).

A articulação destes procedimentos e movimentos metodológicos, principalmente os voltados a objetos audiovisuais, permitirá uma eficiência para a análise da vinheta da série Dexter, a partir do momento que retirarmos as imagens de seu fluxo para poder desconstruir e dissecar o que nela nos olha.

4 Midiatização

Além dos sentidos para a própria série, cabe pensar na questão da circulação e da recepção deste conteúdo, visto que a série trabalha um imaginário próprio de violência, e que estas imagens despertam e constroem interesse sobre o mistério do "imaginário sombrio" (Medeiros, 2013). Assim como em filmes de horror, por exemplo, o público se interessa por ver o desconhecido, e poder até mesmo ter uma sensação de "quase morte", estando em plena segurança, no sofá de sua casa. Assim sendo, acreditamos que o imaginário televisivo próprio desta série, torne-se um imaginário maior, que expande e atinge ao seu público de alguma forma, que ressignifica aquilo que assiste. Partimos então, em concordância com o que é trabalhado por Magno Medeiros (2013) sobre as relações entre imagens resultantes dos processos midiáticos e o imaginário das pessoas.

Mas, primeiramente cabe compreender o que é a midiatização, o que se entende por midiatização. De acordo com Jairo Ferreira (2006), uma mistura de relações três distintos processos: "(a) acessos, usos, práticas e poderes dos meios, (b) processos comunicacional-midiáticos e (c) construções simbólico-sociais, incluindo a construção de valores em jogo em qualquer processo de interação e comunicação" (in Ferreira, 2016, p. 136).

Sobre a imagem, com relação à midiatização, cabe ressaltar as contribuições do autor Alberto Klein (2014) que são importantes para compreender de qual lugar partimos quando falamos em como uma pessoa recebe a imagem, neste caso, televisiva, que enxerga

> A complexidade conceitual da imagem deve ter em conta o acúmulo de nossas experiências culturais, imaginárias, sociais e técnicas. Assim, admitimos que, se atribuímos determinados valores às imagens técnicas, se estabelecemos certos compromissos entre imagem e o mundo por ela representado, é porque, historicamente, passamos por experiências decisivas no âmbito da cultura, da sociedade e das tecnologias da informação para alcançarmos a condição atual em que nos relacionamos com o universo das imagens (Klein, 2014, p. 13).

Posto isto, voltamos à Medeiros (2013): para o autor, as pessoas apreendem aquilo que assistem e atribuem a estas imagens algum tipo de sentido. Assim, não só importam as imagens dadas pela televisão, mas também as imagens criadas, a partir de certo imaginário criativo do receptor. A partir de conceitos sobre símbolo, alegoria e signo, o autor segue a discussão sobre os sentidos e chega, enfim, ao fantástico no imaginário dos sujeitos, e aponta que, por exemplo, as imagens de medo e violência expostas em filmes e séries, que são grandes motivadores de imaginário

> são "veículos", também ambíguos, através dos quais as pessoas se deslocam imaginariamente para o mundo do "sonho" ou para um "lugar fantástico". E se encontram grande repercussão é porque essas imagens [...] encontram ressonância no imaginário sombrio dos receptores, sempre povoado de medos e angústias (Medeiros, 2013, p. 35).

Assim, ainda de acordo com as concepções do autor, esses sentimentos são responsáveis pelo imaginário sombrio dos indivíduos, podendo servir inclusive como uma forma de "pedagogia", como diz Medeiros (2013, p. 36-37), uma criativa pedagogia do imaginário, que "implica a aprendizagem dos modos de conhecimento e da linguagem da imaginação simbólica" (p. 38). Ele propõe que não basta usar determinada mídia como educativa, mas sim, desenvolver certa apren-

dizagem para compreender o simbólico e o criativo do imaginário, valorizar a subjetividade.

Pensando, portanto em como a circulação desta série, como um produto midiático que é recebido e ressignificado por seus receptores, procura-se estipular um paralelo entre o mundo televisivo, ou seja, o mundo imaginário criado para e pela a série Dexter, e o imaginário do espectador, instigado por este conteúdo de medo, terror ou horror, propositado por estas imagens de violência – que certas vezes ficam implícitas – na vinheta da série, despertando assim seu imaginário criativo e incitando uma pedagogia do imaginário.

5 A vinheta de abertura da série Dexter

As séries, assim como os demais produtos midiáticos, estabelecem relações entre suas imagens e o imaginário – tanto as vinhetas de abertura acabam caracterizando e trazendo em si uma identidade visual para a série, que cria, desde este recurso, o constructo do mundo imaginário televisivo desta obra de ficção. A vinheta de abertura, neste caso da série Dexter, consiste na rotina matinal do personagem: ele acorda, prepara e toma seu café da manhã, escova os dentes, faz a barba e veste-se para sair. Toda esta construção é feita em planos de detalhe, que dão um sentido diferente do que seria "comum" ao espectador: que conhecem a psicopatia do personagem e, em princípio, enxergam ali uma imagem de violência.

Na obra de Jose Luis Molinuevo sobre estética das séries de tevê, lemos um capítulo intitulado: "*El assassinato como una de las bellas artes*", que trata sobre a estética dos assassinatos na série Dexter e demonstra como isso é trabalhado na série desde a vinheta de abertura, mostrando uma "estética do instinto predador". Na vinheta de abertura da série, Dexter aparece em sua rotina matinal, que inclui o momento em que prepara e toma seu café da manhã – a esta parte que o autor se refere à estética do instinto predador – na relação com o alimento. Essa estética permite que o público que assiste formule um imaginário estético de vio-

lência. “Toda esta presentación apunta a ese lado irónico de lo siniestro que es la violencia estetizada” (Molinuevo, 2011, p. 32-33).

A vinheta começa com um mosquito mordendo o braço do personagem principal, Dexter. Ele dá um tapa e esmaga o inseto, em seguida aparece metade de seu rosto. Esse pequeno ato já é brutal, e deixa espaço para o que mais está por vir. Na sequência aparece o frame com o nome da série.



Figura 1: Composição de imagens da vinheta da série Dexter.
Fonte: Impressão de tela da série Dexter.

Como já comentamos em outra ocasião, esse audiovisual consiste na rotina matinal de Dexter, e é assim que seguem os próximos frames, tudo enquadrado em plano de detalhe. Ele faz a barba com uma lâmina, se corta e surge uma gota de sangue, que cai na pia, e também inunda um pedaço de papel que ele coloca no rosto. Aqui começam as imagens implícitas de violência, que acredita-se que pode ser um acionamento para o imaginário do espectador, e para a tal pedagogia do imaginário, que, de acordo com Medeiros

(2013, p. 39) “[...] valoriza não só a experiência imagética e simbólica, como também a experiência estética e afetiva”.

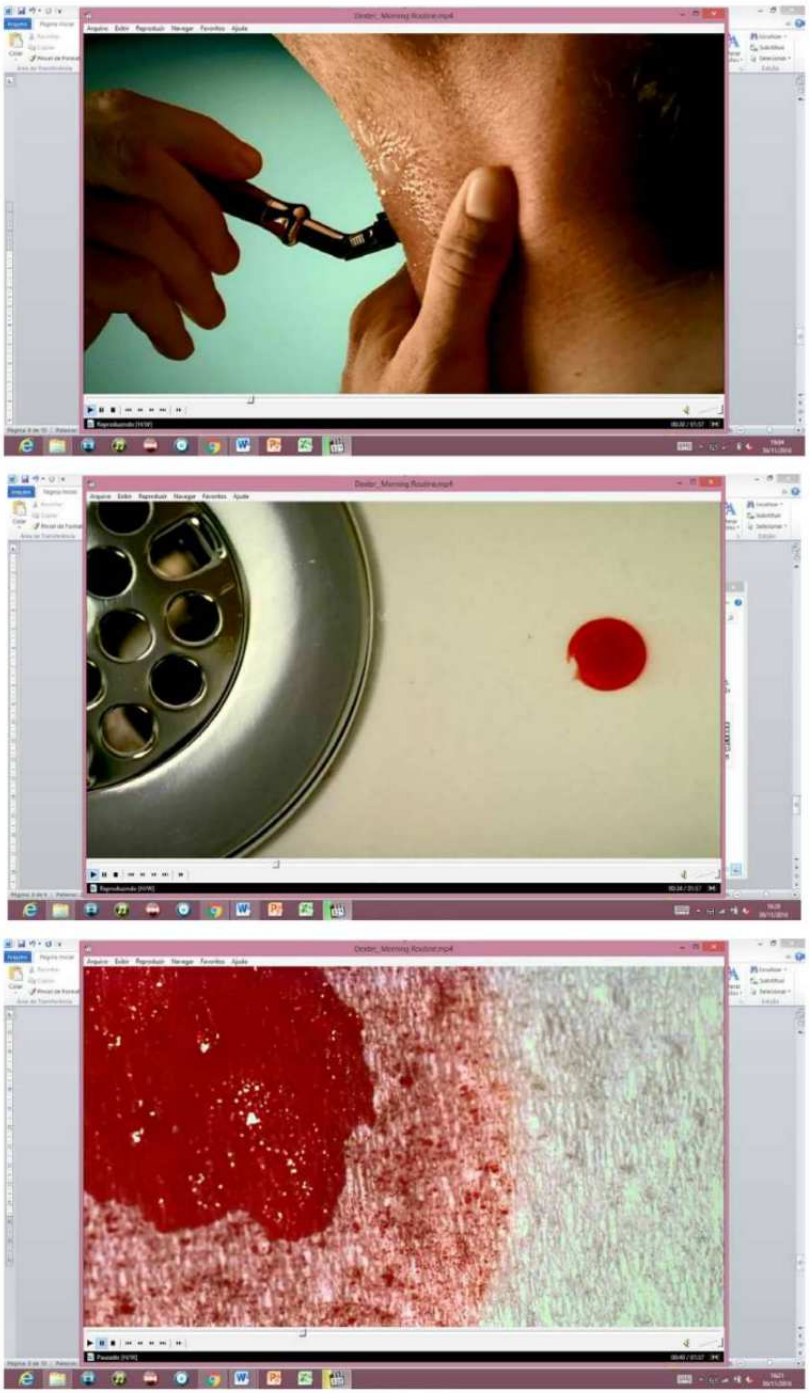


Figura 2: Composiçãode imagens da vinheta de abertura da série Dexter.
Fonte: Impressão de tela da série Dexter.

Os próximos planos seguem com o mesmo sentido implícito violento, mas são referentes ao preparo do café da manhã do personagem: ele corta e frita um pedaço de carne, quebra e frita um ovo, tritura café, corta e prepara um suco de uma laranja, e , enfim, come. Os planos dele se alimentando

sugerem respingos de sangue no prato, junto aos alimentos. A forma como o detalhe do enquadramento reproduz a ação dá a ela uma dimensão de maior brutalidade.



Figura 3: Composição de imagens da vinheta de abertura da série Dexter.
Fonte: Impressão de tela da série Dexter.

Notamos nas imagens acima que são feitas referências ao corte, à força, à fragilidade e brutalidade, induzindo o receptor ao imaginário da série. As últimas sequências de planos são o personagem fazendo a higiene bucal e se vestindo, muitasações remetem à força, por exemplo, como nos frames abaixo das mãos. A cena final é dele saindo de sua casa, lançando um olhar com um aceno de cabeça para a câmera,

como se comunicasse com o olhar com quem assiste, como se houvesse uma informação que só ambos soubessem.



Figura 4: Composição de imagens da vinheta de abertura da série Dexter.
Fonte: Impressão de tela da série Dexter.

O episódio piloto da série não conta com a vinheta de abertura, sendo assim, pressupõe-se que quem a está assistindo, já conhece Dexter e o que ele faz, de alguma forma. Acreditamos, portanto, que a vinheta é para ser consumida por este público que já possui algum conhecimento sobre do que a série trata, para assim perceber como fica implícito em pequenos detalhes as ações do Dexter *serial killer*.

5 Considerações finais

A partir desta breve análise foi possível demonstrar como o imaginário televisivo de uma série se constitui, através de sua criação pelo *showrunner*, pela criação de seu personagem como já trabalhado em outro estudo, mas aqui, neste

caso, evidenciamos como esta criação está presente seja de forma explícita, ou não, desde a vinheta de abertura da série.

Na série Dexter, em que o personagem principal é um analista de sangue da polícia de Miami e também um serial killer, fica claro que apesar dos diversos arcos narrativos, o que sempre está presente é o construto de violência que ambienta a série: tanto por se passar praticamente inteira envolta nos personagens da polícia, quanto pelo personagem principal ser um assassino.

Partindo do pressuposto de que vivemos em uma sociedade midiatizada, com sujeitos midiatizados e receptores que, a partir daquilo que lhes é apresentado, podem compreender de formas distintas de acordo com suas interpretações e vivências, o intuito aqui é perceber de que modo este imaginário televisivo se mistura ao imaginário criativo da pessoa, despertado pelas imagens ali expostas, de modo a criar certa pedagogia do imaginário, exercitando essa parte mais subjetiva que as imagens podem causar em seu público.

O texto, escrito por uma jornalista e uma psicopedagoga, conclui previamente, que as imagens e os mundos televisivos além de despertar sentimentos e significações para com seu público, também o podem influenciar, de modo positivo ou negativo, a depender do conteúdo que se assiste. Neste caso, como falamos em violência e também como encontramos em Medeiros (2013) e demais autores por ele trabalhados, esse interesse pelo conteúdo violento que desperta medo, também, ao mesmo tempo, propicia um sentimento de "harmonização", ou ainda, de que aquilo ocorra somente ali, na ficção, naquele imaginário televisivo midiático, e não extrapole para o seu "mundo real", assim o imaginário criativo e a pedagogia do imaginário pode ser trabalhada para compreender o que sentem e o que pensam estes espectadores a partir do que assistem.

Referências

BALLÓ Y PÉREZ, Jordi; Xavier. *Yo ya he estado aqui*. Ed: Anagrama, 2005.

CANEVACCI, M. *A cidade polifônica*. São Paulo: Studio Nobel, 1997.

CARRIÓN, J. *Teleshakespeare.* Ed: Errata Naturae, 2011.

DELEUZE, G. *Bergsonismo*. São Paulo: Editora 34, 2004.

ECO, U. *Sobre os Espelhos e Outros Ensaios*. Ed: Nova Fronteira, 1989.

_____. *Apocalípticos e integrados*. Ed: Perspectiva, 2004.

FERREIRA, J. Adaptação, disrupção e regulação em dispositivos midiáticos. *Matrizes*, v. 10 –nº2, maio/ago, São Paulo, 2016.

KILPP, S. Ethicidades televisivas. *Sentidos identitários na TV: molduraçõeshomológicas e tensionamentos.* São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.

_____. *A traição das imagens*. Porto Alegre: Entremeios, 2010.

KLEIN, A. A dimensão simbólica da imagem e sua sobrevida na sociedade midiática. *In*: D. C. ARAUJO e M. S. CONTRERA (org.) *Teorias da Imagem e do Imaginário*, Compós, 2014.

MACHADO, A. *A televisão levada a sério*. Ed: Senac, 2000.

MEDEIROS, M. Que relações se elaboram entre as imagens irradiadas pelos processos midiáticos e o imaginário dos sujeitos? In BRAGA, José Luís; FERREIRA, Jairo; NETO, Antonio Fausto; GOMES, Pedro Gilberto. *10 perguntas para a produção de conhecimento em comunicação*. São Leopoldo, RS: Ed. Unisinos, 2013.

MITTELL, J. *Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea*. Matrizes, ano 5, nº 2, jan/jun, 2012.

MOLINUEVO, J. L. *Guía de Complejos: Estetica de Teleseries*. Ed: Archipélagos, 2011.

PALLOTTINI, R. *Dramaturgia: Construção do personagem*. Ed: Ática, 1989.

JR; James Manos. GOLDWYN; John. COLLETON; et al. *Dexter*. [Filme-vídeo]. Produção de John Goldwyn; Sara Colleton; Clyde Phillips; direção de James Manos Jr. EUA, Paramout, 2006. 653 min, cor, suspense.