

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

JÉSSICA NERI DOS REIS NEVES

PARA ONDE VAI O HERÓI CÔMICO?:
Estratégias de Construção da Trajetória do Herói
no *Serial Cômico* Televisivo

Niterói
2018

JÉSSICA NERI DOS REIS NEVES

PARA ONDE VAI O HERÓI CÔMICO?:
Estratégias de Construção da Trajetória do Herói
no *Serial* Cômico Televisivo

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para obtenção do Título de Doutor em Comunicação. Área de Concentração: Estéticas e Tecnologias da Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. José Benjamim Picado
Sousa e Silva

Niterói
2018

Ficha catalográfica automática - SDC/BCG

N511p Neves, Jéssica Neri dos Reis
Para Onde vai o Herói Cômico?: Estratégias de
Construção da Trajetória do Herói no Serial Cômico
Televisivo / Jéssica Neri dos Reis Neves; José Benjamim
Picado Sousa e Silva, orientador. Niterói, 2018.
314 f.

Tese (doutorado)-Universidade Federal Fluminense, Niterói,
2018.

1. Humor. 2. Narrativa Cômica. 3. Serialização
Televisiva. 4. Construção de Personagens . 5. Produção
intelectual. I. Título II. Silva, José Benjamim Picado Sousa
e , orientador. III. Universidade Federal Fluminense.
Instituto de Arte e Comunicação Social.

CDD -

JÉSSICA NERI DOS REIS NEVES

A SERIALIZAÇÃO CÔMICA:

Estratégias de Serialização da Narrativa Cômica em *Comic Strips*

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para obtenção do Título de Doutor em Comunicação. Área de Concentração: Estéticas e Tecnologias da Comunicação.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. José Benjamim Picado Sousa e Silva (Orientador)
Universidade Federal Fluminense

Prof^a. Dr^a. Mayka Juliana Castellano Reis
Universidade Federal Fluminense

Prof^a. Dr^a. Renata Ciampone Mancini
Universidade Federal Fluminense

Prof^a. Dr^a. Maria Carmem Jacob de Souza
Universidade Federal da Bahia

Prof^a. Dr^a. Cleise Furtado Mendes
Universidade Federal da Bahia

Niterói
2018

Agradecimentos

À CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), por ter viabilizado financeiramente esta pesquisa ao longo destes quatro anos.

Aos meus amados pais, Jane e Raimundo, pelo amor e apoio incondicionais em todas as jornadas da minha vida. Obrigada por sempre terem entendido e respeitado minhas ausências, minhas escolhas e minhas opiniões. E, acima de tudo, obrigada por darem muito valor às minhas conquistas, mas, principalmente, por me ensinarem que o meu valor não se resume aos meus títulos. A minha irmã, Joyce, que nos meus momentos mais difíceis me mostrou que eu poderia ser ainda mais forte e me ajudou a entender, aceitar e lidar com a minha ansiedade. A Miúxa e Emi, pelas alegrias e pela companhia nos momentos de escrita solitária.

A mi Roberto, la mejor pareja de este mundo, por todo tu amor y apoyo incondicionales durante estos años tan difíciles en el trabajo. Gracias por no dejarme desistir (y lo he pensado miles de veces), por incentivar me siempre y por creer en la cualidad de mi trabajo incondicionalmente. Yo no lo hubiera conseguido sin ti, mi niño.

Aos professores do PPGCOM-UFF, que tornaram esta trajetória possível com suas orientações e interesse na evolução desta pesquisa desde o mestrado. Agradeço, em particular, a meu orientador, Benjamim Picado, que abraçou o projeto de estudos de séries cômicas comigo ainda na graduação, em 2007, me incentivando e tornando possível a longa trajetória de pesquisa sintetizada por esta tese. Um agradecimento especial aos professores Afonso Albuquerque e Marco Roxo, grandes incentivadores do meu trabalho dentro do PPGCOM-UFF. Um agradecimento especial também às professoras Renata Mancini e Maria Carmem Souza, que me acolheram em seus respectivos grupos de pesquisa com muito carinho e respeito, e me ajudaram nos pontos mais frágeis desta tese. Toda a minha gratidão também à professora Milly Buonanno, que me recebeu de braços abertos em Roma e me apresentou novos e ricos caminhos para minha pesquisa através de suas orientações.

Aos companheiros de jornada acadêmica e amigos do grupo de pesquisa *A-Tevê*, que me acolheram e foram maravilhosos ouvintes da evolução do meu trabalho, das minhas dúvidas e dos meus muitos desabafos. Agradeço a vocês também pelo respeito por meu

trabalho e opiniões, respeito este que me ajudou a renovar a minha fé na minha própria pesquisa. Um agradecimento especial ao amigo João Senna, grande incentivador deste trabalho desde o início da minha jornada acadêmica e facilitador da minha reaproximação ao grupo.

Às minhas queridas amiga de Salvador-BA – Larissa, Paula, Priscila, Alessandra, Sílvia, Bia e Carol – que nunca deixaram de me apoiar e incentivar, presencialmente ou à distância, e que souberam entender minhas ausências em função do trabalho ao longo de momentos especiais de suas vidas. Um agradecimento especial a Aline, que muito tempo atrás me disse que um dia eu viajaria muito e eu ri, pensando no meu saldo bancário – sem saber a "ponte aérea" Salvador-Rio que a vida me reservava. Obrigada por me fazer acreditar que dias melhores viriam, minha amiga.

A Melina Santos, companheira de doutorado e amiga sempre pronta a ouvir meus desabafos, cuja companhia e amizade tornaram os dias mais alegres e a rotina solitária do doutorado mais suportável.

A meu querido amigo Toby Speed, que me fez muitas vezes companhia pelo Skype em meus dias mais solitários no Rio e sempre me contagiou com seu bom humor e bons conselhos.

Aos amigos do Lar João Batista, que sempre torceram pelo meu sucesso com muito carinho.

A Luciana, por seu trabalho exemplar na secretaria do PPGCOM-UFF e fundamental ao andamento de nossos trabalhos.

A Fabiana, minha professora de ioga, que me ensinou a ouvir meu corpo e a desbloquear minhas tensões em meus momentos de maior fragilidade.

Aos meus alunos do curso de Estudos de Mídia da UFF e dos cursos de extensão oferecidos pelo *A-Teve* (UFBA), que sempre foram muito receptivos aos meus ensinamentos e com quem aprendi muito sobre os meus objetos e temas de pesquisa.

Sei que devo ter deixado alguém de fora, mas agradeço imensamente a todos que por mim passaram e deram sua contribuição para que eu chegasse até aqui. A vocês, toda a minha gratidão e apreço. Obrigada!

RESUMO

Este trabalho é o resultado de uma longa trajetória de pesquisa que visa entender as particularidades da relação entre o humor e os processos de serialização, relação esta que denominamos de *serialização cômica*. Após tentar decifrar os aspectos gerais da serialização cômica no universo das *comic strips* na dissertação que antecede esta tese, damos continuidade a esta pesquisa buscando agora compreender de que maneira é construída a trajetória do herói cômico em séries de humor não episódicas – formato ao qual podemos nos referir mais especificamente como *serials* cômicos televisivos – e como esta construção influencia na organização estrutural das séries. Nossa trajetória de pesquisa cruza então neste momento com as particularidades de um meio com o qual até então não tínhamos trabalhado a fundo: a televisão. A escolha pela análise de séries televisivas nesta nova etapa da pesquisa sobre as particularidades da serialização cômica se dão em função da riqueza de espécimes de ficções seriadas do gênero cômico neste meio e que não pode ser comparada em número ou variedade a outros – não ao menos no contexto de produção com o qual estamos trabalhando, o norte-americano. Este encontro com as particularidades da produção televisiva nos conduziu a um aprofundamento das peculiaridades da produção de séries televisivas atuais no contexto norte-americano com a declarada decadência das tradicionais comédias de situação episódicas – as populares *sitcoms* – em detrimento de novas séries cômicas com variados estilos de exploração do humor e tendências de serialização. Neste contexto, escolhemos a construção de personagens em séries cômicas mais serializadas – *serials* cômicos – como centro de nosso problema de pesquisa por acreditarmos que aqui reside uma ampla variedade de espécimes e classificações ainda pouco exploradas academicamente e que tem muito a oferecer ao enriquecimento da própria noção de serialização cômica. Para reconfigurar esta noção a partir de diferentes construções do herói cômico e de sua trajetória, propomos então uma extensa revisão bibliográfica sobre humor, narrativa cômica, serialização televisiva e construção de personagens ao longo de nosso trabalho, que pretende assim propor uma metodologia de análise capaz de dar conta da compreensão de aspectos estruturais dos chamados *serials* cômicos.

Palavras-chave: Humor; Narrativa Cômica; Serialização Televisiva; Construção de Personagens.

ABSTRACT

This research is the result of a long investigation journey which aims to understand the specificities of the relation between humor and serialization's processes, and such relation we should name as *comic serialization*. After trying in the research work that precedes this dissertation to decipher the general aspects of the comic serialization in the comic strips' universe, we continue this investigation now aiming to understand in which way the trajectory of the comic hero is structured in non episodic comedy series – a format we can refer to more specifically as television's comic serials – and how this construction influences on the shows' structural organization. Our research journey crosses path at this point with the specificities of a medium with which we haven't worked in-depth so far: television. The choice of analyzing television series in this new step of our research about the specificities of the comic serialization occurred due to the richness of comic serialized fiction specimens presented by this medium, an aspect that cannot be compared in number or variety to any other – not at least in the context of production with which we're working, the one from the United States. This encounter with the specificities of television's production has conducted us to a closer approach when it comes to the specificities of the current production of television series in the United States context, which faces a stated decadence of traditional episodic situation comedies – the popular sitcoms – in contrast with new comic series which present a variety of humor styles and serialization tendencies. In such context, we have chosen the creation of characters in comic serials as the heart of our research problem because we believe that here lies a wide variety of specimens and classifications which are still undervalued academically and which has a lot to offer to enrich the concept of comic serialization itself. To reconfigure this concept using as a starting point the different ways of creating the comic hero and its narrative trajectory, we propose a wide bibliographic revision about humor, comic narrative, television serialization and character creation throughout our dissertation. This revision aims to propose an analysis' methodology able to allow the comprehension of structural aspects of the so called comic serials.

Palavras-chave: Humor; Comic Narrative; Television Serialization; Character Creation.

Sumário

Introdução	10
Primeira Parte – Narrando e Serializando a Comédia: Tendências e Caminhos de Análise	25
Capítulo 1: A Expressão Cômica do Nosso Tempo	29
1.1. Entre a Comédia e o Riso.....	30
1.1.1 Duas Comédias?.....	31
1.1.2 Do <i>Rir de</i> ao <i>Rir com</i>	36
1.1.3 Percepções de um Sujeito Desviado.....	43
1.2 O Complexo Lugar da Disforia na Comédia.....	52
1.2.1 O Enquadramento Cômico (ou Evitando a Disforia).....	54
1.2.2 Administrando a Disforia.....	58
Capítulo 2: Particularidades Narrativas da Serialização Cômica	64
2.1 As Teorias do Humor e da Narrativa Cômica.....	64
2.1.1 A Teoria Geral do Humor Verbal: Da Piada aos Textos Extensos.....	73
2.1.2 A Tensão entre Narrativa Linear e Espetáculo.....	81
2.2 A Serialização Cômica: Uma Vocação Episódica?.....	86
2.2.1 A Piada Arquetípica como Motor de uma Lógica.....	88
2.2.2 O Protagonismo das Ações Menores.....	94
2.3 O Enquadramento Cômico do Sujeito.....	99
2.3.1 A Hiperdeterminação do Caráter.....	100
2.3.2 A Regra, a Quebra e a Construção da Empatia.....	107
Segunda Parte – Para Entender o <i>Serial</i> Cômico Televisivo: Uma Abordagem Exploratória	113
Capítulo 3: Entre <i>Series</i> e <i>Serials</i>	117
3.1 Experiências de Eternidade numa Estética da Repetição.....	118
3.2 Estruturas que Engajam.....	125
3.3 O Protagonismo do <i>Serial</i> no Contexto Atual de Produção das Séries.....	133
3.4 Um Continuum Classificatório entre <i>Series</i> e <i>Serials</i>	145

Capítulo 4: A Comédia de Situação Televisiva	160
4.1 A Narrativa Serial Cômica na Televisão.....	161
4.2 Reflexões sobre a "Nova <i>Sitcom</i> ": Questões de Gênero.....	172
4.3 Intensificadores da Complexidade (Ou a Construção Concessiva de <i>Sitcoms</i>).....	182
4.4 Uma <i>Sitcom</i> menos Cômica e mais Serial?.....	195
Parte 3 – A Construção da Trajetória do Herói no <i>Serial</i> Cômico Televisivo: Propostas de Análise	202
Capítulo 5: Para Onde Vai o Herói Cômico?	203
5.1 A Centralidade do Potencial do Sujeito.....	203
5.2 O Percurso dos Sujeitos Excessivos.....	211
5.3 De Caminhos a Modelos.....	225
5.3.1 Saga de Aprofundamento de Desvios.....	230
5.3.1.1 <i>Arrested Development</i>	230
5.3.1.2 <i>The Detour</i>	244
5.3.2 Falso <i>Serial</i> com Realização de Performance.....	255
5.3.2.1 <i>Unbreakable Kimmy Schmidt</i>	255
5.3.2.2 <i>The Good Place</i>	265
5.3.3 Falso <i>Serial</i> de Aquisição de Competência.....	276
5.3.3.1 <i>Atlanta</i>	276
5.3.3.2 <i>Casual</i>	286
Considerações Finais	297
Bibliografia	304

Introdução

O despertar de nosso interesse em temáticas relacionadas à serialização¹ de obras de ficção vem de longa data e acabou por originar um trabalho de conclusão de curso que explorava o processo de mudança nas estratégias de serialização na série de tiras cômicas de jornal *Peanuts*, processo este ocasionado pelas variações no estilo de humor da obra e sua conseqüente adaptação para a animação. O trabalho intitulado *Aquele Cara Engraçado de Nariz Grande: A Importância de Snoopy na Transição de Peanuts das Tirinhas para a Animação* (defendido em dezembro 2008) foi orientado pelo Professor Doutor Benjamim Picado e defendido na Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia. Neste trabalho nos chamou a atenção não apenas a destreza de Charlie Schulz para serializar tiras, como também para serializar personagens ao longo de quase cinquenta anos de publicações. Nosso foco em Snoopy foi justamente fruto da observação deste segundo aspecto, que voltaria a chamar nossa atenção na proposição do problema de pesquisa desta tese.

O aprofundamento da discussão sobre a serialização de tiras cômicas originou uma dissertação de mestrado – também orientada pelo Professor Doutor Benjamim Picado – desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e cujo foco é a análise das peculiaridades das estratégias de serialização de tiras cômicas de jornal utilizando como principal corpus de análise a mesma obra, *Peanuts*. A dissertação em questão tem como título *A Serialização Cômica: Estratégias de Serialização da Narrativa Cômica em Comic Strips*, e foi defendida em dezembro de 2012. A bagagem de ambos os trabalhos delineou uma clara área de interesse e especialidade: as particularidades das estratégias de serialização de narrativas do gênero cômico, e é neste âmbito de interesse que se situam também as principais contribuições desta tese.

¹ Por falta de termos mais refinados (e nossa incapacidade neste estágio de nossa pesquisa de oferecer uma melhor solução terminológica), a noção de serialização e suas variáveis (serializar, serializados, serial, etc.) será usada ao longo deste trabalho como sinônimo de continuidade narrativa que desenvolve a trajetória dos personagens. A serialização, como veremos ao longo de nosso trabalho, compreende diferentes tendências ou regimes, de ordem mais episódica ou serial propriamente dita, a depender do modo de apresentação e organização interna das obras.

O trabalho de análise de estratégias de serialização usando como corpus uma mesma obra serial cômica desde a monografia de conclusão de curso permitiu a observação e identificação de um conjunto de especificidades na apresentação serial de obras deste gênero ao qual aferimos na dissertação o nome de *serialização cômica*. A ideia evocada pelo termo pressupõe que obras ficcionais do gênero, quando serializadas, mobilizam estratégias distintas daquelas apresentadas em séries do universo de outros gêneros narrativos. Se na serialização de narrativas de outros gêneros a redundância trabalha para gerar expectativa em relação à novidade, no caso da serialização cômica o que temos é a novidade que conduz à redundância, uma espera pelo retorno do mesmo, mesmice esta caracterizada pela repetição dos traços que tornam os sujeitos cômicos (ou risíveis, numa breve simplificação). Este retorno da mesmice também é a principal estratégia de engajamento da narrativa cômica serial, sustentada pela peculiar construção de seus personagens. Tais personagens são construídos a partir de incongruências passíveis à ridicularização que centralizam sua personalidade e dos quais não conseguem se libertar, agindo como se fossem movidos por um eterno mecanismo de ações tipificadas (Neri, 2012).

Esta é a principal tese defendida na dissertação que antecede este trabalho, e na qual sustentamos também que as distinções básicas da serialização cômica em relação à apresentação serial de obras ficcionais de outros gêneros têm como base as peculiaridades da narrativa cômica, em particular a piada, costumeiramente a unidade textual mínima de séries do gênero. A análise num primeiro momento de tiras cômicas serializadas sob a forma de piadas isoladas em jornais impressos nos permitiu compreender as linhas gerais da serialização cômica por termos aqui séries cujos episódios são coincidentes à estrutura desta unidade mínima, ou seja: cada tira representa uma piada. O formato, no entanto, mostrou-se limitado no avançar da discussão, especialmente no que concerne à serialização de obras cuja estrutura, apesar de privilegiar a piada de distintas formas, não é centralizada apenas nesta. O surgimento de séries cômicas televisivas que exploram cada vez menos – e algumas que quase não exploram – a estrutura da piada, tornou ainda mais significativa a necessidade de revisar e ampliar a noção de serialização cômica. Seguindo as premissas da própria noção de serialização cômica cunhada na dissertação, percebemos que um aspecto pertinente a ser explorado por nossa pesquisa são as particularidades da construção do herói ou sujeito

cômico² e de sua trajetória – aspecto este que vem sendo cada vez mais explorado nas séries cômicas televisivas mais recentes e que nos permite relacionar obras seriais cômicas de diferentes extensões, meios e tendência de serialização.

A partir das mudanças no modo de produção de ficções seriadas televisivas do gênero cômico e de nossa investigação prévia sobre a serialização cômica e seus processos, concebemos a hipótese de que estas novas formas de apresentação das séries cômicas televisivas nada mais são que possibilidade do fenômeno da serialização cômica – em narrativas mais extensas e serializadas – antes não explorados pelo mercado. É um consenso que a produção de ficções seriadas televisivas se modificou muito nos últimos 30 anos e isso se refletiu também nas séries cômicas, em particular em relação ao consagrado formato *sitcom*³. O formato se cristalizou como a forma do texto cômico televisivo produzido nos contextos de produção norte-americano e britânico e exportado para todo o mundo. Sendo predominantemente episódica e bem definida estruturalmente através de marcas como as risadas de fundo, cenários fixos e personagens caricatos, a *sitcom* apresenta a forte exploração de piadas em seu texto e sua lógica de engajamento não foge aos processos estipulados pela noção de serialização cômica.

Os novos espécimes de séries cômicas televisivas, chamadas informalmente de "novas *sitcoms*", variam em sua apresentação estilística (uma forma genérica de indicar modos de narrar) e estrutural. Estilisticamente – aspecto mais explorado pelas análises acadêmicas e pela crítica especializada – estas séries abriram mão da gravação em estúdio, do uso estandardizado da multicâmera, da temporalidade linear, da exploração unicamente do registro cômico para contar suas tramas. Já estruturalmente observamos variações talvez mais sutis, mas que indicam câmbios importantes neste panorama e que se relacionam com nossos interesses de pesquisa até aqui. Os dois principais aspectos

²Referiremo-nos neste trabalho aos personagens de narrativas cômicas como sujeito cômico narrativo, sujeito cômico ou herói cômico. A noção de sujeito (o principal ente da ação narrativa), como será explicitado ao longo deste trabalho, é herdada da Semiótica Discursiva. Já a definição de herói cômico é herdada da bibliografia de Jauss (2008) sobre a construção e classificação de personagens cômicos. Em sua tipologia classificatória formada por quatro tipos distintos de personagens cômicos, Jauss classifica um deles também como herói cômico. A desambiguação do uso do termo herói cômico de modo generalista ou indicando um tipo específico de sujeito será realizada contextualmente em nosso capítulo de análise, quando enfim será evocada a segunda acepção.

³ A fim de evitar maiores confusões conceituais, gostaríamos de esclarecer desde o início deste trabalho que, a nosso ver, a *sitcom* constitui um tipo, dentre muitos outros, de série cômica televisiva, caracterizada por aspectos específicos que serão discutidos ao longo deste trabalho. Isso significa dizer que no universo das séries cômicas televisivas existem outras variedades de espécimes para além da *sitcom*, que constitui apenas um destes muitos espécimes.

que observamos foram mudanças no modo de construção dos personagens e na tendência principal de serialização. Muitos autores já falaram sobre estes aspectos no universo da produção das ficções seriadas televisivas atuais, sendo talvez o mais conhecido deles Mittell (2006). Com a noção de complexidade narrativa, Mittell busca dar conta, dentre outras coisas, da hibridação entre as tendências *serie* (mais episódica) e *serial* (mais serializada) de serialização, com conseqüente implicação numa construção mais psicologicamente densa dos personagens das séries. Como veremos em nosso terceiro capítulo, estas mudanças se deram ao longo de muitos anos e um extenso processo de negociação entre o gosto do público, tendências de mercado e mudanças tecnológicas.

A grande questão é que este conjunto de mudanças definidas por Mittell como complexidade narrativa e que, seja como forem nomeadas, são uma realidade da produção de ficções seriadas televisivas no mercado, se estende a todos os gêneros narrativos, ainda que quase nunca sejam abordadas no âmbito das séries cômicas televisivas. Esta negligência, a nosso ver, tem levado a uma equivocada compreensão dos próprios limites do texto cômico na televisão, limitado antes aos contornos do formato *sitcom* e agora disforme em certa medida, a partir do momento em que não parece haver uma unidade de suas marcas de produção – um grande engano, a nosso ver. Esta deformidade vem da complicada noção de que cada nova série que traz um aspecto inovador a este universo o modifica completamente. Passada a euforia da celebração da novidade, ficam então as dúvidas sobre o que define o texto cômico televisivo serial na atualidade. Não defendemos aqui que este texto seja uniforme, muito pelo contrário, mas tampouco cremos que estruturalmente ele tenha possibilidades infinitas e nem que seja tão instável em suas bases estruturais.

O que propomos então é uma análise sistemática da produção do texto cômico televisivo a partir de sua principal matriz estrutural: a narrativa cômica. Como bem enfatiza Mills (2009) – e estamos perfeitamente de acordo com este autor em tal aspecto –, o cerne da comédia de situação – de onde vem o termo *sitcom* (*situation comedy*) – está justamente na comédia, mais precisamente, nos estudos sobre o humor. Acreditamos – como a própria noção de serialização cômica tenta colocar em destaque – que as particularidades das expressões cômicas narrativas, sejam em que meio for, são influenciadas pelas marcas específicas da narrativa cômica. Isso não significa dizer que processos como os descritos pela complexidade narrativa não se apliquem às séries

cômicas, mas sim que esta aplicação é dotada de particularidades, ou seja: encontramos nas séries cômicas televisivas atuais produzidas no contexto norte-americano (berço das *sitcoms* e maior mercado em termos quantitativos e de diversidade da produção) variedades no que tange ao modo de construir personagens e na apresentação de tendências de serialização antes não exploradas pelo mercado. Isso não significa dizer: 1) que estas séries sejam completamente diferentes em seus diversos aspectos da chamada *sitcom* tradicional; 2) que estes aspectos aplicados ao universo das séries cômicas se apresentem do mesmo modo que em séries de outros gêneros. O que explica de que modo específico estas mudanças que alcançaram toda a produção de ficções seriadas televisivas se manifestaram nas séries cômicas televisivas são justamente as particularidades intrínsecas à estrutura do texto cômico e que perpassa formas de narrar de distintos meios e formatos. Como já dissemos, estas novidades, no entanto, estão estruturalmente previstas nos modos de construir o texto cômico – ao menos a partir da Modernidade – mas até então não tinham sido exploradas sob a forma de narrativas seriais.

A partir destas premissas chegamos ao principal objetivo desta tese, que é compreender contornos e mecanismos de manutenção da longevidade narrativa do *serial* cômico televisivo pensando-o a partir da construção da trajetória do herói cômico em diferentes estágios de sua evolução. O foco atual de nossa pesquisa na análise da trajetória do herói em *serials* cômicos também se deu através dos processos de observação analítica e experimentação. No que concerne à experimentação, parece-nos fundamental ressaltar que a atual forma desta pesquisa deve muito à experiência docente realizada ao longo do doutorado no curso de graduação em Estudos de Mídia da Universidade Federal Fluminense e nos cursos de extensão oferecidos pelo *Estação do Drama*, projeto do grupo de pesquisa *A-Teve*, coordenado pela professora doutora Maria Carmem Souza e vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia. Tal experiência permitiu que parte das ferramentas de análise aqui empregadas fossem apresentadas em sala de aula e replicadas pelos alunos em suas reflexões e trabalhos de análise. Através das dúvidas dos alunos e dobras das análises verificamos que a bibliografia e corpus disponíveis nos apresentavam um potencial muito grande para centralizar a figura do sujeito como um aspecto fundamental à compreensão das variedades expressivas da comédia de situação televisiva atual.

A importância do foco na matriz de produção norte-americana também foi algo confirmado na experiência em sala de aula através da observação analítica, visto que o volume industrial de produção deste mercado nos permite uma variedade de espécimes fundamental à observação das variáveis que aqui nos propomos a analisar. Ao mesmo tempo, a centralidade assumida pelo sujeito nas análises reforça a nossa defesa sobre a relação entre os mecanismos da serialização cômica e a essência do sujeito cômico, argumento defendido tanto na dissertação quanto na monografia de conclusão de curso. O que ficou claro a partir destas experiências docentes é que o sujeito cômico não se comporta nem evolui sempre da mesma forma, logo, a própria serialização cômica não é um fenômeno tão determinista e uniforme como nos parecia inicialmente, ainda que sempre esteja pendente das particularidades fundamentais da narrativa cômica.

As mudanças no panorama de produção de séries cômicas televisivas são evidentes, mas ainda são poucos os estudos que se dedicam à compreensão deste fenômeno pelo viés de uma análise conjuntural que dê conta do processo como um todo a partir de uma matriz cultural e também há uma clara carência de estudos estruturais dedicados à narrativa cômica mais extensa que a piada (embora este campo esteja progredindo a galopes nos últimos anos). Maior ainda é a carência de pesquisas sobre o sujeito narrativo cômico dentro de uma perspectiva estrutural e que dialogue diretamente com os estudos da Linguística sobre a narrativa cômica (área que mais avanços fez neste nicho de investigação). Por isso mesmo, acreditamos que estudos nesta área são importantes para que o universo da narrativa cômica deixe de ser compreendido – erroneamente – como simplificado em suas várias vertentes e completamente já mapeado, quando na verdade é justamente com o oposto disso que os pesquisadores desta área se deparam. É exatamente entre estas lacunas que se insere nossa contribuição.

Antes, no entanto, de pormenorizar os conteúdos que compõem esta tese, julgamos pertinente falar sobre nosso método de análise, a nosso ver, principal contribuição deste trabalho. Para justificar nossa metodologia – e, por conseguinte, relevância desta tese –, é fundamental explicar o que, desde o início, objetivávamos oferecer com este trabalho. Como esclarecemos, acreditamos haver uma riqueza expressiva muito mais ampla que aquela discutida no universo das séries cômicas televisivas e que tampouco se restringe às inovações estilísticas de espécimes mais atuais denominados muitas vezes como

novas *sitcoms*. O que sempre almejamos como resultado concreto da defesa deste raciocínio é apresentar em nosso capítulo de análise um modelo analítico que permita a classificação destes diferentes espécimes a partir de diretrizes comuns que nos viabilize identificar de forma clara a riqueza estrutural no âmbito das séries cômicas. Ainda que utilizemos a televisão como nosso campo de provas, nunca objetivamos que este método se restringisse a obras do meio, visto que acreditamos que o fenômeno que denominamos como serialização cômica perpassa narrativas cômicas seriais de todos os meios, embora nem todos apresentem a amplitude de variáveis com as quais desejamos trabalhar. Além disso, nossa bibliografia de base vem da análise de obras nos quadrinhos, literatura e televisão, o que reforça nosso argumento e a nossa inclinação a trabalhar com os aspectos mais estáveis da serialização cômica que perpassam todos estes meios.

Uma grande limitação para concretizar nossos objetivos de pesquisa sempre foi a ausência de uma metodologia já existente que, por si só, desse conta de nosso propósito. Ou seja: se nos trabalhos que antecedem esta pesquisa nos deparamos com a escassez de análises estruturais de séries cômicas – escassez esta que acabou impulsionado nossas investigações –, no trabalho apresentado nesta tese nos deparamos com a escassez metodológica, um problema de ordem muito mais complexa. O problema é causado pela ausência de pesquisas de base, ou seja, pesquisas que ofereçam ferramentas de análise dedicadas ao estudo de textos cômicos mais extensos que a piada numa chave estrutural. Logo, realizar a análise à qual nos propomos aqui demandou que estruturássemos um método, certamente a empreitada mais árdua de nossa jornada, mas também a principal contribuição deste trabalho, maior até que a classificação proposta. Isso porque, apresentamos aqui uma metodologia estruturada para a análise de séries cômicas que pode ser aplicado a narrativas seriais de outros meios e também a séries cômicas televisivas de tendência episódica, e não apenas *serials*. Os *serials* cômicos nos permitem a avaliação de séries de estruturas mais complexas e que por isso nos ajudaram a desenvolver um método mais consistente e abrangente, daí sua centralidade em nosso corpus.

A metodologia proposta por esta tese é multidisciplinar e as bases de seus diferentes aspectos perpassam todos os cinco capítulos deste trabalho. A piada é a estrutura mínima da narrativa cômica com sentido completo e a grande maioria dos estudos

estruturais sobre este gênero se concentram na área da Linguística e têm como referência a piada. Exceções que encontraremos neste trabalho são pesquisadores como Attardo (1994; 2001) e Galiñanes (2000; 2001; 2002; 2010), que se dedicaram, respectivamente, ao estudo de textos cômicos para além da piada e à construção de personagens em romances cômicos. Ainda que os estudos estruturais sobre o texto cômico se concentrem na área da Linguística, eles estão se tornando cada vez mais interdisciplinares, abrangendo teorias e métodos de áreas afins aos estudos sobre o humor, como a Psicologia e a Sociologia. Ainda que esta interdisciplinaridade sempre tenha existido, ela agora é cada vez mais intensa e facilita a compreensão de lacunas deixadas por teorias centradas apenas na análise textual. Esta mistura nos permitiu pensar a construção do herói cômico textualmente a partir das marcas estruturais intrínsecas à narrativa cômica e também à sua recepção. Nossa imersão teórica procura abarcar a construção narrativa dos sujeitos e as intenções da narração pensando a perspectiva dos efeitos por esta programados. Além da multidisciplinaridade no que tange aos estudos sobre o humor, buscamos explorar em nosso método também referências basilares sobre serialização pensando o fenômeno a partir de uma matriz cultural comum a vários meios e formas de apresentação. Por fim, adotamos o percurso gerativo greimasiano (1979) para entender como diferentes tipos de sujeitos cômicos têm suas trajetórias organizadas e as implicações deste aspecto na apresentação serial das séries.

Ainda que nossa metodologia apresente uma construção gradual em nosso trabalho distribuída em todos os nossos capítulos, as particularidades narrativas das expressões cômicas são o guia desta estruturação. Justamente por esta razão é que podemos dizer que a primeira parte deste trabalho, chamada *Narrando e Serializando a Comédia: Tendências e Caminhos de Análise*, é o coração desta tese, visto que os dois capítulos nela contidos apresentam uma ampla discussão sobre os mecanismos de produção do humor e sobre a narrativa cômica que guiam os posicionamentos teóricos e analíticos de todo o resto da tese. Estes dois primeiros capítulos também criam as pontes necessárias entre as pesquisas iniciadas ainda no trabalho de conclusão de curso sobre *Peanuts* e reafirmam o alicerce teórico que sustenta o projeto de pesquisa mais amplo que começamos a desenvolver ainda em 2007 com as bases da pesquisa do referido trabalho de conclusão. Estas bases reafirmam a compreensão dos mecanismos de produção do

humor como um aspecto fundamental à análise de expressões cômico-narrativas, aspecto muitas vezes negligenciado.

Nosso trajeto se inicia com uma reflexão de cunho filosófico sobre o humor, ancorando-se em bibliografias que já fazem parte de nosso aporte analítico desde a dissertação, como Bergson (1983), Pirandello, Bakhtin (1987), e com importantes acréscimos, como Palmer (1994) e Jauss (2008). Porém, se antes utilizamos os mencionados autores para construir um panorama geral sobre a compreensão dos fenômenos cômicos, agora mobilizamos nossa antiga e recente bibliografia para entender de que modo a interpretação sobre as expressões cômicas modificaram-se ao longo do tempo e como isso gerou uma variedade expressiva dentro do gênero cômico. Alguns destes autores trazem em comum uma abordagem teórica – em particular, Bakhtin, Palmer e Pirandello – que nos mostra como o universo das expressões cômicas nunca foi uniforme, ao contrário do se tende a conceber. Mas, falar desta diversidade atualmente é remeter a mudanças específicas ao período moderno, e é à discussão delas que nos dedicaremos. Já autores como Bergson e Jauss nos mostram como esta variedade expressiva se manifesta na construção do herói cômico, desde seus mecanismos mais gerais e acentuados, até uma suavização desta construção característica à Modernidade. Nosso primeiro capítulo se encerra com a valiosa contribuição de Savorelli, que aborda o lugar da disforia, ou seja, dos sentimentos negativos (numa simplificação de raciocínio) no humor. Esta discussão é importante por oferecer ferramentas de análise que nos permitem identificar no texto das séries cômicas televisivas a diversidade de registros emocionais. Esta diversidade atesta que o texto cômico não necessariamente está 100% dedicado à produção do riso, comportando outros registros emocionais que aferem diversidade às suas expressões.

Nosso segundo capítulo se inicia com uma revisão sobre as teorias da narrativa cômica, revisão esta encabeçada pelas contribuições de Attardo (1994; 2001), referência central em nosso raciocínio. A centralidade das descobertas de Attardo se dá pelo fato de este autor ser um dos poucos que apresentaram avanços concretos e bem sistematizados sobre o estudo estrutural de narrativas cômicas mais extensas que a piada, um desafio nesta área de investigação. Outra contribuição fundamental neste aspecto é a de Galiñanes (2000; 2002; 2010), que se dedica justamente à análise da construção de personagens em romances cômicos e que por isso oferece preciosos caminhos

metodológicos à nossa análise. Além de focar numa revisão sobre os aspectos da construção da narrativa cômica e da serialização cômica (esta parte feita a partir de uma ampliação das descobertas de nossa dissertação) mais pertinentes à nossa atual pesquisa, neste capítulo procuramos investir na multidisciplinaridade atual dos estudos sobre o humor. Uma de nossas principais portas de diversificação teórica foi a incorporação de textos da matriz psicológica da análise sobre humor, antes por nós negligenciados na dissertação. Autores mais tradicionais, como Zillmann (1983), nos mostram, como a percepção emocional dos sujeitos modifica nossa percepção dos fatos e a nossa predisposição para rir de um alvo cômico (alvo do riso) de modo depreciativo. Já na psicologia perceptiva, Berlyne (1972) associa aspectos de nossa percepção que são mais salientes à produção do riso. Pesquisas mais recentes, como a das autoras Canestrari e Bianchi (2013), nos mostram também de que modo a percepção influi na produção do efeito cômico a partir de um raciocínio que parte do estruturalismo, numa abordagem já mais assumidamente multidisciplinar e que rende valiosas reflexões à nossa compreensão sobre os distintos modos de construção do herói cômico.

Na segunda parte deste trabalho, *Para Entender o Serial Cômico: Uma Abordagem Exploratória*, retomamos um tema que, assim como o humor, sempre foi muito caro à nossa pesquisa desde o início de sua trajetória: a serialização. Neste aspecto, insistimos em nosso terceiro capítulo na abordagem que sempre utilizamos e que defende uma matriz histórica de produção de ficções seriadas. Além de autores como Calabrese (1999), Eco (1989), Martín-Barbero (2001) e Hayward (1997), que já faziam parte de nosso repertório e tiveram aqui suas contribuições recontextualizadas e ampliadas de acordo às nossas novas descobertas e a nosso novo objeto, fizemos importantes acréscimos que nos permitem discutir não só esta matriz histórica com origem na Modernidade, mas, principalmente, como ela se relaciona a uma matriz de produção própria à televisão. Neste aspecto, nosso principal ganho foram as contribuições de Buonanno (2007; 2008; 2013), especialista de grande expressão no campo das discussões sobre a narrativa serial televisiva em suas muitas vertentes. Outros ganhos importantes foram os oferecidos por Lotz (2007; 2009; 2016), Newcomb (2004) e Esquenazi (2011). Enquanto Lotz e Newcomb nos ajudam a entender como a lógica da tendência de serialização *serial* se firmou nos últimos anos, sobrepondo a dominância histórica do formato episódico nas séries televisivas, Esquenazi nos mostra a mecânica interna das variáveis seriais nestes programas, permitindo-nos entender de que modo as

construções de núcleos de personagens e sua evolução são configuradas a partir das tendências de serialização. Unindo a bibliografia de Esquenazi à de Barbieri (1992) – autor fundamental em nosso repertório e que forma uma das bases da construção de nosso problema de pesquisa no que tange a modelos e tendências de serialização – temos um alicerce teórico que nos permite analisar tendências de serialização nos níveis das macro e micro estruturas das séries. Incorporamos ainda a nosso trabalho uma nova contribuição de Barbieri (2004) específica aos contornos estruturais da serialização de obras cômicas e que nos ajuda a conformar a principal contribuição deste terceiro capítulo: um modelo de classificação para séries cômicas televisivas a partir de sua tendência de serialização.

O quarto capítulo, que também compõe a segunda parte desta tese, é dedicado a uma discussão prática, mas sem deixar de lado o fundo histórico, sobre as séries cômicas televisivas desde sua gênese nos contextos norte-americano e britânico até a discussão sobre a decadência do rótulo de *sitcom*. Para diminuir o peso das questões de legitimação sobre o rótulo *sitcom* – não desdenhando da importância de tal discussão, mas apenas atualizando o tema de acordo à nossa fundamentação teórica de base e à essência metodológica de nossa pesquisa – centralizamos em nossa argumentação a exploração cada vez maior da tendência *serial* na construção das séries cômicas televisivas e as implicações estruturais disso. Obviamente, esta discussão não deixa de tocar em importantes questões da mudança do circuito de produção, circulação e consumo das *sitcoms*, mas fica claro que este não é o centro de nosso debate, já que estamos interessados aqui na reconfiguração textual destas séries a partir das referidas mudanças. Para falar sobre a história das *sitcoms*, recorreremos à rica bibliografia de Neale e Krutnik (2001), muito útil ao nosso raciocínio ao apresentar de que modo as tendências de serialização *serie* e *serial* se manifestaram na trajetória da *sitcom* desde seu surgimento no rádio até sua sedimentação na televisão. Utilizamos também o referencial de manuais de roteiristas para discutir os principais aspectos das *sitcoms* e buscar entender como estes aspectos foram reconfigurados ao longo do tempo a partir de sua função original no texto cômico serial televisivo. A segunda parte de nossa tese é encerrada com uma proposta exploratória de análise – justificando o nome deste tomo de nosso trabalho – que tenta compreender a partir de um fio comum as mudanças sofridas pelas *sitcoms* nos últimos anos e com uma reflexão sobre de que modo as

mudanças pelas quais passaram as *sitcoms* interferiram no modo como estas séries exploram a construção do efeito cômico.

Por fim, na terceira e última parte desta tese, chamada *A Construção da Trajetória do Herói no Serial Cômico Televisivo: Propostas de Análise* e dotada de um capítulo único, concretizamos nosso projeto analítico-metodológico. Porém, antes de partir para a análise, oferecemos as últimas discussões bibliográficas fundamentais ao nosso tema e que correspondem à compreensão da construção do sujeito cômico a partir da noção de trajetória. Como já explicamos antes, nossa metodologia quanto a este tema apoiou-se na estrutura do percurso gerativo de sentido greimasiano, mas não apenas nele, sendo fundamentais as já mencionadas reflexões de Jausse e Bergson sobre o sujeito cômico, além do referencial teórico de Ulea (2005) que, embora sinuoso em muitos momentos, nos traz uma interessante contribuição ao apresentar a noção de potencial do sujeito como um indicativo dos contornos de sua trajetória. A noção de potencial confronta o sujeito com seus desafios íntimos e sociais e nos ajuda a dimensionar sua capacidade evolutiva em relação aos aspectos que o tornam alvo do riso de ridicularização. Chegamos então à análise de nosso corpus, um dos pontos altos de nosso trabalho e, ao mesmo tempo, um de seus principais desafios.

O primeiro desafio de nossa análise foi a composição de uma metodologia que contemplasse o grande número de variáveis relevantes apresentadas ao longo de nossa tese. Criamos então uma espécie de método panorâmico que oferece a compreensão e classificação das séries a partir de vários aspectos, seis, mais exatamente: 1) classificação dos sujeitos cômicos a partir de seus desvios e potencial; 2) análise da construção do herói cômico a partir das regras contextuais estabelecidas diegeticamente e extradiegeticamente; 3) caracterização do tipo de *plot*⁴ e demais recursos cômicos; 4) análise dos mecanismos de administração da disforia empregados e dos tipos de ação privilegiados; 5) análise das fases da trajetória dos principais heróis cômicos da série; 6) estrutura dos episódios e particularidades da tendência de serialização. A principal dificuldade no que tange ao método foi definir o aspecto chave para pensar uma classificação distintiva que contemplasse nosso objetivo de entender a trajetória dos sujeitos dos *serials* cômicos televisivos. Escolhemos para tanto o percurso gerativo de sentido greimasiano (Greimas; Courtés, 1979) por acreditar que era a única bibliografia

⁴ A noção de *plot* utilizada parte da metodologia de Attardo para analisar narrativas cômicas. O autor define o *plot* como os eventos na ordem em que são apresentados no texto (ATTARDO, 2001, p.94).

disponível que dava conta da abstração necessária para entender o esqueleto geral da trajetória dos sujeitos sem comprometer a agregação dos demais aspectos importantes à análise das séries e que são frutos de outras linhas metodológicas.

Este problema do critério chave de análise está indissociavelmente ligado ao problema da escolha do corpus, outro aspecto delicado do trabalho. A experiência da produção do material de qualificação que antecede esta tese nos mostrou que nosso corpus original – que mesclava séries cômicas de tendências *serie* e *serial* num projeto de análise mais ambicioso que aquele que apresentamos aqui –, embora representativo das questões que pretendíamos defender, não era contundente o suficiente para destacar a relevância de nossa questão. Parte do problema era a dimensão muito ampla do recorte, que tornava a análise exaustiva, muito descritiva e comparativamente pouco prática, borrando muitas vezes as reais divisas entre os modelos. O problema foi resolvido focando no conjunto de séries que apresentam maior inovação e que por isso nos ajudam a justificar a importância de analisar *serials* cômicos televisivos: uma variação intrínseca à lógica da serialização, alinhada às possibilidades do humor a partir da Modernidade e que só a televisão pode proporcionar, por ser o meio que privilegia a serialização de obras de ficção e sua diversificada produção como nenhum outro no momento. O ajuste no recorte do corpus nos ajudou a definir o critério chave de análise para sustentar uma abordagem multidisciplinar focada nas variáveis da narrativa cômica longa, e não apenas numa compreensão isolada dos sujeitos destas narrativas.

Outro ponto importante de ajuste do corpus foi a incorporação de séries mais recentes que concretizam em sua execução aspectos que no momento do exame de qualificação, realizado em setembro de 2016, eram apenas intuições forjadas a partir de traços dispersos em outros programas. Novas séries da temporada de estreia de 2016 (o concorrido *fall season* da televisão norte-americana) – caso de *Atlanta* e *The Good Place* – nos ajudaram a configurar melhor importantes aspectos da análise da trajetória serial dos personagens, percebendo tendências já apresentadas em séries que estrearam em anos anteriores – como *Casual* e *Unbreakable Kimmy Schmidt*, que formam, respectivamente, par analítico com *Atlanta* e *The Good Place* – mas que antes pareciam isoladas e não sustentavam um raciocínio mais completo e complexo. Este argumento reforça a importância de trabalhar – no caso de nosso problema de pesquisa – com um corpus dentro do contexto norte-americano, que nos permite a observação de variáveis

relevantes em constante processo de atualização graças a uma produção massiva de séries. No caso do par *Atlanta* e *Casual*, temos duas séries cuja trajetória dos personagens é marcadamente mais disfórica e circular, numa constante busca por desenvolver competências necessárias para levar os personagens a alcançar seus objetivos. Já no caso de *Unbreakable Kimmy Schmidt* e *The Good Place* temos uma estrutura semelhante, com tramas que investem os personagens em reflexões mais profundas que aquelas habituais aos personagens de *sitcoms* e a busca pelo desenvolvimento de competências. A diferença é que neste modelo temos um desafio concreto que testa a competência dos personagens, oferecendo uma estrutura de temporada um pouco distinta.

Além das quatro séries mencionadas e que constituem nosso corpus formado por seis séries, unem-se a elas *Arrested Development* e *The Detour*, duas séries que também conformam um par analítico entre elas. Consideramos *Arrested Development* uma série chave em nossa análise e explorada em outras partes da tese para análises mais reduzidas dado, ao seu vanguardismo estrutural, já que apresentou a tendência *serial* numa chave puramente cômica (sem hibridismos de registro emocional) ainda em 2003, sendo uma precursora de muitas tendências que se consolidaram apenas anos depois. Já *The Detour* é outra série recente que segue uma estrutura muito próxima à de *Arrested Development* e que por isso nos ajuda a configurar mais um modelo de nossa classificação. Porém, o ponto mais importante para nós e comum a estas duas séries é o fato de nelas termos uma estrutura de busca por um objetivo concreto ao longo de toda a temporada (e às vezes em mais de uma delas). Este aspecto da busca incessante por um objeto externo ajuda a enfatizar justamente a exploração dos aspectos mais cômicos dos personagens, que tradicionalmente tendem a aflorar diante dos imprevistos, uma característica do fator surpreendente do efeito cômico.

Fechamos então nosso corpus com as séries: *Arrested Development* (Fox, 2003-2006; Netflix, 2013-), *Unbreakable Kimmy Schmidt* (Netflix, 2015-), *The Detour* (TBS, 2015-), *Casual* (Hulu, 2015-), *Atlanta* (2016-) e *The Good Place* (NBC, 2016-). À exceção da precursora *Arrested Development*, que todas as demais séries de nosso corpus tenham sido produzidas a partir de 2015 mostra como os aspectos centrais de nossa análise são um fenômeno recente, mas, ao mesmo tempo, já parcialmente incorporado pelo mercado: todas as séries apresentam mais de uma temporada já exibida no momento de

nossa escrita (à exceção de *Atlanta*, cuja segunda temporada já está confirmada, mas só estreará em 2018). Já *Arrested Development*, cancelada em 2006 pela *Fox* após três temporadas (as que analisaremos aqui), foi "ressuscitada" pela *Netflix* em 2013 com a apresentação de uma quarta temporada e sua quinta temporada está em fase de produção, confirmando a relevância ainda atual da série.

É importante ressaltar que todas as seis séries de nosso corpus são de tendência *serial*, ainda que nem sempre de modo evidente, algo que será discutido e justificado em nossa argumentação, quando esclareceremos as particularidades da serialização cômica. Além disso, todas elas têm suas tramas principais configuradas a partir da busca de sujeitos centrais, algo fundamental à adequação ao referencial teórico de Greimas sobre o percurso gerativo de sentido aplicado ao nosso corpus. Além da tendência de serialização *serial*, este foi o principal aspecto que nos ajudou a delinear um corpus de séries cômicas televisivas a partir de um aspecto de base comum relevante à nossa discussão. A metodologia pareada, ou seja, com modelos pensados a partir da análise de duas séries que apresentem variáveis de uma mesma tendência, tem como fim demonstrar que não estamos analisando aspectos isolados, mas sim tendências que atualmente já possuem alguma permeabilidade mercadológica e que podem vir a sedimentar-se como um dos padrões de produção futuramente. Esta discussão sobre as tendências de mercado no universo das séries cômicas televisivas nos parece particularmente relevante num momento em que este nicho busca meios para se reinventar após a já mencionada decadência não apenas do rótulo de *sitcom*, mas principalmente de algumas de suas principais características sedimentadas ainda na era do rádio. Buscamos então, através de nossa análise, demonstrar que caminhos o mercado tem elegido a partir de variáveis permitidas dentro do espectro de particularidades da serialização cômica e que antes simplesmente não eram experimentadas pela simples lógica de seguir apostando no que funcionava, no caso, a hoje chamada *sitcom* tradicional.

Esperamos ter sido capazes com esta introdução não apenas de situar o nosso leitor quanto aos nossos objetivos de pesquisa e conteúdos que desenvolveremos a partir de agora, mas também permitir uma compreensão deste longo trajeto de pesquisa que já soma quase dez anos no momento de nossa escrita.

Primeira Parte

NARRANDO E SERIALIZANDO A COMÉDIA: TENDÊNCIAS E CAMINHOS DE ANÁLISE

Como explicitado desde o título deste trabalho, nosso objetivo principal aqui é compreender de que maneira é construída a trajetória do herói cômico em séries de humor⁵ não episódicas (os chamados *serials*), – formato ao qual podemos nos referir mais especificamente como *serials* cômicos televisivos – e como esta construção influencia na organização estrutural das séries. A complexidade da questão se coloca a partir da clara tendência episódica da serialização cômica, aspecto que será debatido ao longo desta primeira e crucial parte da referida tese a partir da discussão dos principais traços da comédia enquanto expressão e gênero narrativo, culminando na construção do sujeito cômico em ficções seriadas. Os dois capítulos que compõem esta primeira parte são o ponto de partida de nossa empreitada porque neles apresentaremos as principais bases teóricas de toda nossa argumentação e cujas ramificações serão destrinchadas nos capítulos subsequentes deste trabalho.

Aqui serão lançadas as acepções de humor e narrativa cômica que mobilizaremos ao longo desta tese e a partir das quais sairão importantes ferramentas de análise a serem aplicados em nosso corpus e algumas de nossas principais conclusões. Logo, antes de qualquer coisa, esta primeira parte serve ao propósito de ser uma ampla revisão sobre teorias do humor e da narrativa cômica, revisão esta que nos fornecerá importantes ferramentas de análise. Convém apontar que revisão semelhante foi feita na dissertação que precede este trabalho, porém de forma mais genérica e, a nosso ver, com alguns pequenos equívocos, em função das limitações de tempo e volume textual da pesquisa anterior (equívocos estes que pretendemos realinhar aqui a partir do aumento da densidade teórica de nossa discussão). O que propomos nesta tese é uma revisão das teorias do humor e teorias da narrativa voltadas à análise deste gênero de modo a entender não só o problema da serialização cômica, mas, principalmente, o problema da construção da trajetória serial do sujeito cômico a partir de uma compreensão ampla das estratégias de produção do humor e do efeito cômico narrativo.

Apesar da almejada complexidade teórica destes dois capítulos iniciais, não pretendemos aqui explorar todas as abordagens pertinentes à produção do humor e construção estrutural da narrativa cômica e seus efeitos, sendo o mais característico de

⁵ Uma vez que não há um consenso sobre as distinções sobre a comédia e o humor, adotaremos o posicionamento de alguns especialistas da área e utilizaremos os termos de maneira intercambiável, como sinônimos, bem como suas derivações (cômico e humorístico). Sempre que necessário for, daremos a conceituação específica de outros autores aos termos, contextualizando que a distinção entre ambos não se trata do posicionamento geral adotado neste trabalho.

todos o riso. Embora estes pontos sejam aspectos centrais ao nosso raciocínio, os abordaremos de modo a localizar nosso foco no que se refere à nossa principal questão: a caracterização dos distintos tipos de sujeito cômico e a construção de suas possíveis trajetórias. Logo, referências bibliográficas consideradas clássicas nestas áreas de estudo serão mobilizadas no que tange às principais questões aqui apresentadas sob o viés mais pertinente a estas, e correlacionadas com referências mais específicas ao nosso problema de pesquisa.

Partiremos da discussão de um aspecto um tanto nebuloso e pouco evocado: as características gerais subjacentes ao humor de nossa época e seus desdobramentos narrativos. Compreender este aspecto é importante para situarmos a variedade atual dos espécimes de comédias de situação televisivas, um dos temas mais recorrentes neste âmbito de pesquisa na atualidade e que interfere diretamente em nosso principal objetivo de pesquisa. Para entender as nuances da comédia de situação televisiva atual e sua relação com seu contexto de surgimento, utilizaremos os referenciais teóricos oferecidos por autores como Bakhtin (1987), Palmer (1994), Bergson (1983), Pirandello (2004), Jauss (2008) e outros, que nos ajudarão a situar algumas das particularidades da comédia de situação e suas implicações na construção de seus sujeitos narrativos. Nosso passo seguinte será compreender um importante aspecto apontado por Savorelli (2007) e que consideramos fundamental para a criação de nuances que aprofundam a caracterização psicológica do sujeito cômico: a exploração da disforia em narrativas cômicas. A questão se torna crucial a partir do momento em que a narrativa cômica é, por natureza, eufórica, aspecto que restringe o aprofundamento das emoções dos personagens que não estão circunscritas neste regime. Logo, a problematização da disforia neste gênero expande as possibilidades da própria narrativa.

Começaremos o segundo capítulo desta primeira parte abordando os principais aspectos referentes à construção da narrativa cômica e produção do chamado efeito cômico. Ainda que utilizemos ao longo deste capítulo – e de modo mais abrangente, deste trabalho – principalmente as teorias linguísticas sobre o humor para caracterizar o nosso problema, procuraremos expandir um pouco esta perspectiva em seus pontos de intersecção com teorias de ordem psicológica e sociológica que nos permitem entender de maneira mais ampla a complexidade do fenômeno. Os aspectos que tangem à recepção do texto cômico e seus efeitos serão abordados na medida em que dialogam

diretamente com a produção do próprio texto e do sujeito cômico, caracteristicamente estruturados para produzir o riso no âmbito do nosso universo da observação empírica.

Em seguida, revisaremos a principal questão apresentada na dissertação de mestrado "A Serialização Cômica: Estratégias de Serialização da Narrativa Cômica em *Comic Strips*", que são os mecanismos da serialização cômica. Partindo da ideia de que a serialização de narrativas cômicas segue uma lógica distinta daquela apresentada em outros gêneros narrativos – uma lógica própria que está relacionada às particularidades da narrativa cômica – a noção de serialização cômica será aqui revista e expandida para compreender as complexas nuances do fenômeno na televisão, visto que o conceito foi pensando a partir da periodização narrativa de tiras cômicas de jornal, as *comic strips*. Para colocar em perspectiva esta questão, abordaremos outra noção importante à dissertação, o conceito de *piada arquetípica*, entendida como principal célula de engajamento das séries cômicas e concebido a partir da noção de ação arquetípica, de Sattler (1992).

Para finalizar este segundo capítulo, faremos uma análise do trabalho de Galiñanes sobre a construção dos sujeitos cômicos em obras literárias a fim de começarmos a entender de que forma a narrativa cômica constrói seus principais sujeitos e os caracteriza – pensando numa produção de efeitos que direciona o riso de diferentes formas a depender do modo como os sujeitos são apresentados – e as implicações narrativas desta construção. O trabalho de Galiñanes (2000; 2001; 2002; 2010) nos conduz diretamente às questões que serão tratadas nos capítulos seguintes deste trabalho, quando exploraremos mais a fundo a construção do sujeito cômico em séries cômicas televisivas. Complementando o trabalho desta autora, também utilizaremos os referenciais teóricos oferecidos por Zillmann (1983) e Vandaele (2011) para entender não apenas as diferentes formas como os sujeitos cômicos são apresentados, mas também como essa diversidade interfere na recepção de suas ações.

Capítulo 1: A Expressão Cômica do Nosso Tempo

Como dito na introdução da primeira parte deste trabalho, a discussão que proporemos neste primeiro capítulo não tem como objetivo oferecer uma definição final de comédia ou da própria comédia de situação, mas sim situar teoricamente a nossa discussão. Um aspecto que será constantemente salientado neste trabalho é a predominância da ausência de consensos teóricos e metodológicos sobre o as particularidades da comédia, seu funcionamento, seus efeitos e sua recepção – para não falar de sua própria conceituação, que muitas vezes abarca eventos bastante distintos dentro de um mesmo universo. No âmbito das discussões sobre a comédia de situação não é diferente e o foco recai majoritariamente sobre a discussão do formato televisivo consagrado nos Estados Unidos e Inglaterra e que leva o mesmo nome deste subgênero da comédia, a chamada *sitcom* (abreviação de *situation comedy*). Nossa escolha metodológica neste sentido procura problematizar o conceito de comédia de situação a partir dos referenciais teóricos oferecidos principalmente por Bakhtin (1987) e Palmer (1994), uma vez que estes autores localizam historicamente as mudanças dos mecanismos mais populares de produção do humor e da narrativa cômica, bem como da recepção de ambos. Ambos nos oferecem um panorama mais completo e complexo daquele habitualmente traçado por autores que se limitam a explorar as características estilísticas consagradas pelo formato televisivo e nos permitem compreender melhor os fatores que permitem tal imersão cultural da comédia de situação enquanto subgênero da comédia.

A partir das questões debatidas por Bakhtin e Palmer, chegaremos à definição de Bergson – não muito distante daquela destes autores, ainda que restrita aos efeitos produzidos pelo texto – e suas consequências para a construção do sujeito típico deste subgênero da comédia, que é nosso principal foco. No momento seguinte iremos então problematizar as possibilidades dramáticas da comédia de situação a partir dos referenciais teóricos oferecidos por Pirandello (2004) e Jauss (2008), e que nos permitem conceber a construção de sujeitos menos mecânicos e mais humanizados no contexto do cômico, fenômeno que, como veremos mais adiante, tem-se feito cada vez mais presente no universo das séries cômicas televisivas e faz parte do universo de nossos objetos de análise. São justamente as discussões trazidas por Pirandello e Jauss que nos conectam diretamente à discussão de Savorelli (2007) sobre o lugar da disforia na comédia de situação – discussão com a qual encerraremos este primeiro capítulo –,

colocando em questão as particularidades do contexto ideal de produção do humor e seus limites.

1.1 Entre a Comédia e o Riso

Uma das principais questões que se colocam na atualidade no âmbito de discussões sobre as mudanças sofridas pelo formato televisivo denominado comédia de situação (a *sitcom*) é justamente o alcance de seus limites e possível esgotamento estrutural a partir do momento em que novas séries deste formato se apresentam de forma distinta ao chamado padrão consagrado, principalmente no que tange à imersão do chamado "drama"⁶ (termo que se refere à maior exploração da emoção nestas séries) no regime cômico. Como apresentado em manuais de roteiro e reforçado por teóricos como Mills (2008; 2009) e Savorelli (2010), que discutem os limites e particularidades da comédia de situação televisiva, este padrão está caracterizado – em linhas gerais – por uma série de fatores razoavelmente estáticos, sendo os mais relevantes: cenários fixos, gravação e encenação ao vivo com presença de plateia, risadas de fundo (*canned laughter* ou *laugh track*) para marcar a produção do efeito cômico, filmagem multicâmera e personagens caricatos, além da estagnação situacional que permite aos personagens nunca mudarem de caráter ou contexto narrativo.

O que estamos buscando aqui é expandir teoricamente esta noção de comédia de situação de modo a torná-la mais consistente e melhor alinhada às principais discussões sobre a comédia e a narrativa cômica a fim de abarcar inclusive as questões que se colocam com o surgimento de comédias de situação televisivas que não estão perfeitamente encaixadas a este padrão da *sitcom*, mas que nem por isso deixam de caracterizar-se como comédias numa acepção mais ampla que tal padrão. Para tanto, exploraremos a partir de agora questões relacionadas à configuração histórica das expressões cômicas atuais e cuja origem remonta a outros séculos.

⁶ Esclarecemos aqui que o termo "drama", comumente suscitado em oposição às expressões cômicas principalmente no contexto pós-moderno, não apresenta uma definição muito elaborada por parte dos autores em geral que teorizam sobre ficção seriada televisiva. A caracterização dos gêneros e subgêneros da serialização televisiva parece, na verdade, seguir geralmente os critérios da indústria do entretenimento e, neste sentido, ainda que a utilização do termo "drama" etimologicamente seja equivocada, serve a um propósito de identificação que obtém seus fins quanto à clareza mínima dos termos. De todo modo, como veremos a seguir, o que se entende como "drama" dentro do contexto ficcional pós-moderno está identificado com a programação de efeito melodramática que se sedimentou ainda no século XIX que nos ajuda a entender a oposição entre "exacerbação de emoções" (principalmente disfóricas) e humor.

1.1.1.1 Duas Comédias?

Embora a comédia de situação não seja o foco da análise de Bakhtin, este autor nos ajuda a compreender como este subgênero da comédia tornou-se tão presente em nossa época, não apenas como uma expressão possível do humor, mas, principalmente, como uma lógica que rege muito do fazer cômico após o Renascimento. O ponto que nos interessa da argumentação de Bakhtin são justamente as mudanças que inviabilizaram a continuidade das expressões cômicas renascentistas que ele analisa tendo como foco a obra de Rabelais e que permitiram a ascensão de subgêneros da comédia focados na exploração de ações cotidianas e bem localizadas para produzir humor, caso da comédia de situação.

Bakhtin destaca o aspecto ambivalente do grotesco explorado por Rabelais, que pode adquirir tanto um valor positivo quanto negativo. Em seu aspecto positivo e adequado à leitura destas expressões a seu momento, esta ambivalência é a expressão da plenitude contraditória e dual da vida, que contém a negação e a destruição indispensáveis ao nascimento de algo novo e melhor. Já visto por seu aspecto negativo, o exagero do grotesco torna-se caricatural, alvo do riso de ridicularização, ponto de vista assumido por releituras posteriores (BAKHTIN, 1987, p.54). Neste ponto, Bakhtin deixa implícito o caráter múltiplo do riso, que não necessariamente ridiculariza, questão que exploraremos melhor mais adiante neste capítulo através da bibliografia de Jausss sobre o herói cômico e também com o humorismo de Pirandello.

A degradação do riso, que teve seu apogeu histórico justamente no século XVI com a obra de Rabelais, se dá com a perda de seu caráter universalizante ligado à concepção do mundo, agora principalmente relegado ao domínio do cotidiano. Isso se deu no século XVII, em face à consolidação dos Estados absolutistas, que encontraram sua forma ideológica na filosofia racionalista e na estética classicista, como afirma Bakhtin (BAKHTIN, 1987, p.88). O riso como forma universal de concepção do mundo torna-se inconcebível, podendo referir-se apenas a fenômenos parciais da vida social (de onde vem a própria ideia de comédia de *situação*), ao específico, e associado ao negativo (vícios dos indivíduos e da sociedade). Passa a ser encarado então como um divertimento ligeiro ou espécie de castigo útil à sociedade para punir os indivíduos considerados inferiores (reproduzindo os moldes da *Poética* de Aristóteles) e, como

consequência, as obras cômicas passam a ser classificadas como literatura menor (BAKHTIN, 1987, p.58). O século XVIII marca o fim do processo de decomposição do riso da festa popular e no XIX tem-se a formação dos novos gêneros da cultura cômica, satírica e recreativa. Neste último estabeleceram-se ainda as formas reduzidas do riso, enumeradas por Bakhtin como sendo o humor, a ironia e o sarcasmo, dentre outras. Estas, afirma o autor, evoluem como componentes estilísticas dos gêneros considerados sérios, em particular, o romance (BAKHTIN, 1987, p.103). Em ambos os séculos temos a consolidação do riso dogmático, que se sobrepõe ao ambivalente, segundo posicionamento do autor.

O processo de reinterpretação do riso – que assume o caráter negativo da ambivalência do grotesco nos períodos pós-Renascimento – se completará como consequência direta da instauração da *hierarquia dos gêneros* (século XVII), ideia tomada da Antiguidade (BAKHTIN, 1987, p.54-55). A hierarquia dos gêneros pressupõe que há gêneros inferiores e superiores, a depender do assunto que centralizem e do propósito a que servem. A partir daí, as obras consideradas "divertidas", de leitura fácil – caso das obras que provocavam o riso – foram delegadas a uma categoria de literatura "menor" e irrelevante. À alta literatura passaram a pertencer as obras que provinham consolação e conselhos, tais como as filosóficas ou teológicas, tidas como capazes de regular a vida e a morte através de suas reflexões. A classificação "inferior" aferida às obras que provocam o riso marca a consolidação de uma nova ótica sobre o fenômeno (a polaridade negativa da ambivalência mencionada por Bakhtin), uma vez que no período Renascentista as obras cômicas também eram vistas como capazes de regular a vida e a morte por meio de suas reflexões (BAKHTIN, 1987, p.57) – como veremos a seguir com Palmer.

Em síntese, pode-se compreender estes dois pontos de vistas sobre o riso a partir de um viés histórico proposto por Bakhtin e que engloba dois momentos que se opõem em sua relação com o fenômeno: o Renascimento e o século XVIII e seguintes, nos quais predominaram, respectivamente, o aspecto positivo e o negativo da ambivalência do riso. Ao deixarem de ser universalizantes as manifestações pós-Renascimento do riso possuem, como afirma Bakhtin, uma ligação forte com o cotidiano e ações localizadas, e, ainda que em muitas expressões cômicas encontremos crítica social, isso não ocorre nos moldes descritos pelo autor sobre o riso da época de Rabelais (BAKHTIN, 1987,

p.93). Ou seja: ainda quando o cômico se volta a criticar as esferas de poder superiores (sejam humanas ou metafísicas), o faz de modo localizado e na medida em que seja capaz de inserir-se no cotidiano. Este é um traço marcante da comédia de situação, que, ao contrário do que se costuma muitas vezes pensar, não designa apenas o formato televisivo, algo fácil de ser comprovado na clássica obra de Bergson, *O Riso* (1983), que já falava da comédia de situação em 1899 (ano de sua primeira publicação). Ao citar a obra Molière para falar sobre a comédia de situação, entende-se que o que Bergson chama de comédia de situação coincide na verdade com a comédia de costumes, gênero consagrado por Molière e que explorava o humor a partir da construção de tipos e situações peculiares à sua época com toques de sátira social⁷:

(...) no teatro de Molière, (...) cada um desses personagens representa certa força aplicada em certa direção, e é pelo fato de que essas forças, de direção constante, se arranjam inevitavelmente entre si do mesmo modo, que a mesma situação se reproduz. A comédia de situação, assim entendida, reduz-se, pois, à comédia de tipos. Merece ser chamada clássica, se podemos entender como arte clássica a que não pretende obter do efeito mais do que introduziu na causa. (BERGSON, 1983, p.46)

Na extensão deste trecho, Bergson faz uma diferenciação entre a comédia de situação e o teatro bufo, afirmando que, este último, expressão contemporânea ao momento da escrita de seu ensaio, difere da comédia de situação por trabalhar o espírito do público gradativamente, de modo a prepará-lo para assimilar as peculiaridades de seu contexto cômico. Já na comédia de situação, como apresentado no trecho citado, esta preparação não é direta: são as ações dos personagens que, gradativamente nos fazem compreender a lógica particular que caracteriza a narrativa enquanto cômica. Bergson ressalva que, apesar destas diferenças, em ambos os casos "o objetivo é sempre introduzir nos acontecimentos certa ordem matemática, conservando ao mesmo tempo o aspecto de verossimilhança, isto é, da vida" (BERGSON, 1983, p.46). Seguindo uma linha que oferece um bom ponto de equilíbrio entre as perspectivas de Bakhtin e a de Bergson, Palmer (1994), como Bakhtin, recorre a uma abordagem histórica para mostrar de que modo foi estabelecida uma hierarquia dentro mesmo do gênero cômico a partir da lógica da hierarquia dos gêneros. Para tanto, o autor oferece um termo de comparação muito mais ilustrativo que aquele apresentado por Bergson – que compara o teatro bufo à

⁷ Ainda que a comédia de situação e a comédia de costumes não sejam exatamente coincidentes, como veremos mais a seguir seus mecanismos de produção do humor e inserção no contexto social em que são produzidas não são muitos distintos, o que torna este termo de comparação útil à nossa argumentação.

comédia de situação – ao analisar as diferenças entre a farsa e a comédia no modo como estas divergências se cristalizaram após a hierarquização dos gêneros.

Para começar sua argumentação, Palmer caracteriza a farsa como um tipo de narrativa cômica cuja maior parte de sua extensão dedica-se à construção do efeito cômico ou à preparação para o momento em que tal efeito será produzido. Complementando esta definição ao discorrer sobre o clímax cômico, Cooke estabelece que as principais características da farsa geralmente são o final surpreendente, as ações intensas, as coincidências absurdas e o choque de atitudes e ações (COOKE, 1978, p.113). Em contrapartida, a comédia – cômica em parte, mas não de todo – possui um propósito outro que não apenas produzir o riso:

(...) muitas comédias, independente do quanto sejam engraçadas, comumente usam uma forma narrativa que não é essencialmente distinta daquela de uma narrativa realista em geral (...) que segue as normas do realismo no sentido mínimo de que os personagens evoluem de um ponto *a* até um ponto *b* por uma razão. (...) Ainda que esta estrutura possa estar sujeita a intermináveis interrupções de todos os tipos – e especialmente níveis de coincidência que não são compatíveis com ciências escolásticas – tal estrutura estável encontra-se aí. (PALMER, 1994, p.113)

Levando-se em conta a distinção entre comédia e farsa feita por Palmer, podemos concluir que a farsa é um tipo de texto estruturado por uma lógica semelhante à da piada (como veremos mais adiante) – ainda que mais longo – enquanto na comédia temos a convivência entre narrativa cômica e narrativa linear, sendo esta última constantemente interrompida pelas quebras impostas pela primeira. Palmer, no entanto, ressalta que tal distinção, acompanhada por um juízo de valor estético que eleva a comédia em relação à farsa, possui na realidade fins meramente sociais, visto que a farsa – antes deste processo de distinção marcado de forma clara por um dado período histórico – também apresentava entre seus exemplares reflexões profundas e sérias (PALMER, 1994, p.121). Como esclarece Palmer, a separação entre a comédia e a farsa, com a conseqüente marginalização desta última, se deu como fruto de um processo iniciado ainda no Renascimento e que dividiu a cultura em níveis – expandindo aqui o raciocínio que vimos com Bakhtin. Estes níveis estabeleceram regras de escalonamento para as expressões culturais e tais regras rejeitavam explicitamente tudo que fosse considerado popular. No teatro, a base da distinção de gênero estava relacionada ao nível social a que se referiam as ações representadas. Dado o cunho popular de suas ações, a farsa e seus elementos passaram a ser marginalizadas, sendo excluídos ou simplesmente

subordinados à demanda da estrutura neoclássica dominada por preocupações morais e voltadas à reflexão social (PALMER, 1994, p.122-125).

O propósito do sistema de gêneros do século dezessete era essencialmente criar e preservar o decoro baseado na hierarquia social, um decoro que ditava que uma ação não poderia ser simultaneamente nobre e engraçada: o domínio do sério e o domínio do cômico deveriam ser radicalmente distinguidos. (PALMER,1994, p.122)

A divisão entre comédia e farsa tinha como objetivo aproximar as expressões cômicas da alta cultura, aquela do âmbito do chamado "sério", ponto de vista alinhado à distinção que Aristóteles faz na *Poética* entre a tragédia e a comédia: enquanto a tragédia representa os homens de modo melhor do que realmente são, a comédia os representa de modo pior (ARISTÓTELES, cap. II). Palmer pertinentemente salienta que esta divisão demarca uma ruptura entre expressões cômicas com a finalidade de provocar o gozo cômico, ou seja, o riso, e aquelas cuja principal finalidade nem sempre é esta. O autor afirma ainda que, mesmo que desde então a cultura tenha rompido em muitos aspectos com as ideias neoclássicas, no âmbito do humor a marginalização das expressões cômicas que visam unicamente a produção do riso ainda é recorrente e marca a produção de expressões cômicas desde a Modernidade (PALMER, 1994, p.126-132). Esta marginalização do riso pontuada por Palmer nos situa melhor diante da afirmação de Bakhtin de que após o Renascimento as expressões cômicas privilegiam a polaridade negativa da ambivalência do riso, ou seja, o riso de ridicularização, aspecto que fica evidente nas obras de Bergson e Pirandello, que comentaremos a seguir.

Sobre a questão da perda do aspecto universalizante por parte das expressões cômicas pós-renascentistas, o fato de que sejam dirigidas a fenômenos parciais da vida social, ao específico e ao cotidiano, tem a ver com outra ambivalência, desta vez, a da Modernidade, cheia de contrastes e cujos reflexos repercutem até os dias atuais. Exemplificando o papel central dos meios de comunicação massiva para a população urbana que se forma na Modernidade, Martín-Barbero propõe a seguinte reflexão sobre o papel do cinema neste contexto: "O cinema vai ligar-se à fome das massas por se fazerem visíveis socialmente. (...) As pessoas vão ao cinema para se ver, numa sequência de imagens que mais do que argumentos lhes entrega gestos, rostos, modos de falar e caminhar, paisagens, cores" (MARTÍN-BARBERO, 2001, p.232). Estes meios, através de sua lógica e produtos, materializam os contrastes trazidos pela Modernidade. Como afirma Bauman: "Se a Modernidade diz respeito à produção da

ordem, então a ambivalência é *o refugio da Modernidade*. A ordem e a ambivalência são igualmente produtos da prática moderna.", conclui o autor (BAUMAN, 1995, p.23).

No caso das expressões cômicas, o lado negativo da ambivalência explica a cisão entre a comicidade e o riso, como colocou Palmer, e conseqüentemente também a perda do aspecto universalizante do riso. Por outro lado, a representação dos costumes e do cotidiano por parte destas expressões está relacionada à visibilidade social a que Martín-Barbero se refere ao falar sobre o cinema e demais meios de comunicação massiva, logo, estas obras exploram comicamente conflitos e questões que estão latentes no corpo social, uma característica intrínseca às expressões cômicas em todos os períodos e também às expressões massivas pós-modernas em geral. A *hiper* localização das situações exploradas, por assim dizer, tem a ver com a rotinização da vida Moderna, seus horários e contextos sociais bem estabelecidos, algo que veremos mais a fundo quando falarmos sobre serialização.

De todo modo, aquilo que na verdade mais nos interesse aqui sobre a argumentação de Palmer e também sobre a de Bakhtin, é algo que o próprio Palmer esclarece: "a nova situação [a dissociação entre farsa e comédia] afeta fundamentalmente a natureza da criação da comédia e do gozo cômico, uma vez que a divisão em dois níveis entre textos engraçados/cômicos é responsável pela estruturação interna de cada um" (PALMER, 1994, p.121). Isso significa dizer que as mudanças socioculturais ocorridas no cenário que ambos os autores caracterizam têm conseqüências diretas não só no modo como as expressões cômicas são socialmente interpretadas e aceitas, mas também no modo como o texto cômico – foco principal de nosso interesse – se organiza. Como veremos a partir de agora, existem aspectos estruturais e mecanismos narrativos importantes que ajudam a diferir as expressões cômicas com a finalidade de provocar o riso daquelas que visam outros fins, aspecto que interfere diretamente na análise de nossos objetos.

1.1.2 Do *Rir de* ao *Rir com*

A existência de dois mecanismos distintos que atuam na comédia – ao menos se considerarmos suas expressões pós-renascentistas – é algo que pode ser encontrado também na obra de Pirandello. O incômodo inicial que move Pirandello a escrever seu ensaio sobre o humorismo parte de um problema de ordem estética: a equiparação entre

obras de valor artístico distinto – na concepção do autor – através do rótulo "humorístico". Ainda assim, ele nos permite chegar a importantes conclusões sobre as distintas estratégias de produção do humor que diferenciam a comédia do humorismo, visto que sua discussão estética fatalmente incorre na construção poética destas expressões.

Pirandello parte de uma recorrente questão no campo dos estudos sobre humor e que permanece sem consensos ainda nos dias atuais: a nomenclatura aferida às distintas expressões cômicas. A multiplicidade e, ao mesmo tempo, indefinição de conceitos, reflete a dificuldade de delimitar traços comuns às expressões do gênero, "pecando" ora por sua demasiada especificidade e ora pelo excesso de generalização. Segundo Pirandello, este pressuposto comum geralmente é o riso, porém, limitar o humorístico ao que provoca o riso é demasiado redutor, como critica o autor (PIRANDELLO, 2004, p.03). Acreditando que deva existir um alto e um baixo estético no universo das expressões cômicas, Pirandello define que o humorismo está relacionado justamente às expressões esteticamente superiores e procura então definir o que é o humorismo a partir de comparações com outras expressões, sendo que aqui a que mais nos interessa é o cômico.

Em busca de uma definição capaz de dar conta das diferenças estéticas entre as várias expressões humorísticas, Pirandello recorre à classificação de Richter, que diferencia o cômico clássico daquele moderno (ou romântico). Richter defende que o cômico clássico é aquele atrelado ao ridículo e que produz o riso indiferente (modelo da expressão cômica em Aristóteles), enquanto o cômico moderno produz o riso filosófico, dotado de compaixão e simpatia, logo, oposto ao riso de ridicularização. O cômico moderno pressupõe a ausência de superioridade e de distanciamento emocional – aspectos que justamente permitem o afloramento do riso de ridicularização –, embora permaneça o traço que suscita o riso, mas este encarado com tolerância (PIRANDELLO, 2004, p.08). Não por acaso, Richter foi um autor do século XVIII, contemporâneo ao período da cisão entre comédia e farsa descrito por Palmer, o que justifica a cisão que propõe entre um alto e um baixo estético no universo das expressões cômicas. A grande contribuição de Pirandello em relação a este raciocínio está em enxergar que a distinção de Richter vai além do aspecto datado – o clássico *versus* o moderno –, apresentando na verdade uma diferença de ordem estético-

estrutural que transcende a temporalidade por ser dotada de aspectos distintivos estáveis e que se manifestam em diferentes épocas. Abrindo mão do parâmetro histórico, Pirandello adota então a classificação de Richter como ponto de partida para desenvolver seu raciocínio sobre os aspectos distintivos do humorismo, em especial em relação ao cômico (PIRANDELLO, 2004, p.08). Ele associa o cômico ao que Richter define como "cômico clássico" e o humorismo ao "cômico moderno", sendo o humorismo considerado como esteticamente superior ao cômico.

Aqui é importante fazer uma breve pausa para observar como o alto e o baixo estético neste universo das expressões cômicas parte sempre de um parâmetro definido como degradante para rebaixar determinadas obras. Na análise de Bakhtin, que atribui ao cômico moderno um valor negativo por sua intensa relação com os fatos cotidianos, o caráter positivo do cômico e do riso está atrelado à sua universalização expressiva, sendo a hiper localização contextual o aspecto degradante. Já Richter atribui um valor positivo ao cômico moderno em relação ao clássico (no caso, o aristotélico), utilizando como critério de valoração positiva a humanização, que se opõe ao distanciamento emocional peculiar à ridicularização (sendo o distanciamento emocional então o aspecto degradante neste contexto de valoração). Convém ressaltar, no entanto, que, para nossos objetivos aqui, não nos interessa estabelecer um alto e um baixo estético no universo das expressões cômicas, mas sim entender de que modo estes dois tipos fundamentais de expressões do gênero – o cômico e o humorismo, segundo Pirandello – se apresentam poeticamente e se distinguem estruturalmente entre si.

Pirandello define que tanto o cômico quanto o humorismo têm como princípio uma contradição que coloca em jogo a oposição entre o real e o ideal, entre aquilo que é e o que deveria ser, oposição esta que confronta as aspirações e fraquezas humanas (PIRANDELLO, 2004, p.65). O cômico seria então a advertência desta contradição e o humorismo o sentimento que advém da percepção dela, uma vez sob o regime do humorismo produz-se uma reflexão sobre tal contradição, denominada por Pirandello como "sentimento do contrário" (PIRANDELLO, 2004, p.68). Em termos de efeito, o regime cômico não produz compaixão ou simpatia por seu "alvo" (termo de ordem estruturalista e que indica o portador da contradição ou incongruência notada) por suscitar distanciamento emocional, advindo disso o riso de ridicularização que indica o sentimento de superioridade de quem ri. Já sob o regime do humorismo produz-se

identificação e compaixão que impedem o riso de ridicularização graças à reflexão que leva ao sentimento do contrário, O humorismo pode sim levar ao riso, mas este, esclarece Pirandello, é amargo, é o riso da constatação da fragilidade humana e do ver-se representado na contradição essencial que o outro porta, um riso então de ordem empática. Como pontua Pirandello, este efeito está inscrito na origem da palavra humorismo, que, dentre outras coisas, está associada à melancolia, o que reforça os tipos de efeito que suscita (PIRANDELLO, 2004, p.01; 68).

Apesar de partir de um único gênero narrativo, Pirandello constrói a distinção estética que origina sua análise contrapondo duas expressões de mesma base: o humorismo e o cômico, este último esteticamente inferior. Ainda assim, a oposição entre riso e compaixão, atrelados, respectivamente, à comédia e ao humorismo, remete diretamente à oposição que Aristóteles faz na poética entre comédia e tragédia. Não por acaso, em sua crítica a Pirandello em *Pirandello Riddens* (in *Sobre os Espelhos e Outros Ensaios*, 1989), Eco afirma que o humorismo é uma expressão destituída das características clássicas do gênero narrativo que o origina, no caso, a comédia. Sintetizando sua crítica, Eco afirma: "Pirandello vê com muita clareza que para passar do cômico ao humorístico é preciso *renunciar ao distanciamento e à superioridade* (características clássicas do cômico)" (1989, p.253). Eco conclui que o humorismo de Pirandello, em sua relação íntima com a melancolia, é, na verdade, a definição de tragédia e uma negação da comédia (ECO, 1989, p.258). Porém, é num artigo mais recente que *Pirandello Riddens* que Eco acaba dando aquela que consideramos sua principal contribuição para esta discussão, ao explicar de que modo os mecanismos poéticos do humorismo o aproximam da tragédia e também como se relacionam com a comédia. O texto deixa claro o foco do interesse de sua análise já a partir de seu título: *O Cômico e a Regra* (El Cómico y la Regla, IN: La Estrategia de la Ilusión, 1999).

Eco inicia sua argumentação sobre esta questão buscando compreender o que torna a tragédia universal enquanto o cômico parece, numa certa medida, sempre cultural e bem localizado espaço-temporalmente. Embora concorde que o que distingue a comédia da tragédia possa passar pelos aspectos estabelecidos por Aristóteles na *Poética* – como a diferença do caráter dos sujeitos representados, o que modifica nossa reação quando estes infringem regras que não poderiam ser quebradas – ou pelas teorias do alívio referentes ao humor – ao ver alguém infringir uma regra que não podemos quebrar

experimentamos alívio e prazer de forma catártica – Eco esclarece que apenas isso não explica o que torna a tragédia universal enquanto a comédia não o é. "O problema, portanto, não reside (somente) na transgressão da regra e no caráter inferior do personagem cômico, mas sim na seguinte pergunta: qual é o nosso conhecimento da regra violada?" (ECO, 1999, p.164).

Eco defende que a diferença entre o registro cômico e aquele trágico está na reverberação da regra violada. No registro trágico a regra quebrada é reiterada em todos os momentos da narrativa e passa-se muito tempo refletindo sobre sua natureza e as graves consequências de sua quebra. Ainda que a narrativa trágica justifique a derradeira quebra da regra, ela não a elimina, fazendo pesar as consequências de sua quebra. "Por isso o trágico é universal: explica sempre porque o ato trágico deve infundir temor e piedade. O que equivale a dizer que toda obra trágica (...) nos permite identificar com uma regra que talvez não seja a nossa." (ECO, 1999, p.165). Em contrapartida, no registro cômico dá-se a regra por conhecida, logo, ela é quebrada sem que seja reiterada. Isso implica dizer que as regras quebradas pelo cômico são aquelas comuns, as regras pragmáticas de interação simbólica, como afirma Eco, e que são consideradas como regras dadas. "Justamente porque as regras, ainda que seja inconscientemente, são aceitas, sua violação sem razão se torna engraçada." (ECO, 1999, p.165). Logo, para que a quebra que produz o efeito cômico seja compreensível, é preciso que a regra violada seja pressuposta e seja considerada inviolável.

O cômico parece popular, libertador, subversivo porque concede licença para violar a regra. Mas a concede precisamente a quem tem esta regra interiorizada a tal ponto que a considera inviolável. A regra violada pelo cômico é de tal maneira conhecida que não é preciso repeti-la. (...) Neste sentido, o cômico não seria de todo libertador, já que, para poder manifestar-se como libertação, requereria (antes e depois de sua aparição), o triunfo da observância. (ECO, 1999, p.166-167)

Expandindo aqui aquilo que afirmou ao final de *Pirandello Riddens* – sobre o humorismo ser uma anticomédia – Eco concebe a comédia como algo mais abrangente. Segundo o autor, o "cômico" pode ser considerado um termo guarda-chuva sob o qual estão determinadas expressões tão variadas entre si que podem corresponder até mesmo a "exercícios nos interstícios do trágico" (ECO, 1999, p.167) – e aqui entraria o humorismo. Eco afirma que, no que tange à relação com a regra, o humorismo opera de modo semelhante à tragédia – reiterando, discutindo e criticando a regra violada – com uma diferença: enquanto na tragédia a regra é reiterada como parte do universo

narrativo e/ou aparece enunciada pelos personagens, no humorismo a regra aparece como instância oculta da enunciação, "como a voz do autor que reflete sobre as disposições sociais nas que o personagem enunciado deveria crer." (ECO, 1999, p.167). Eco conclui que o humorismo e o cômico são vítimas da regra que pressupõem, com a diferença de que no humorismo temos uma crítica consciente e explícita da própria regra, o aspecto reflexivo apontado por Pirandello.

É justamente neste ponto que a argumentação de Eco se aproxima à discussão de Jauss sobre o herói cômico no que tange à sua recepção. Segundo Jauss, para transformar o herói "sério" (grifo do autor) num herói cômico, existem ao menos duas possibilidades distintas: a degradação do herói ideal, transformado então em seu oposto; ou o destaque dos aspectos materiais e físicos da natureza humana. Em todo caso, o herói cômico não é cômico por si mesmo, mas em comparação a certo horizonte de expectativas: ele é cômico porque ele nega essas expectativas ou normas. Neste sentido, aquele que não reconhece o parâmetro do ideal quebrado pelo herói cômico tem dificuldades em reconhecê-lo como tal – tipo de comicidade denominada por Jauss como sendo de "contraimagem" (JAUSS, 2008, p.190).

Além de reafirmar ou atacar normas referentes ao chamado ideal, o cômico serve também como uma liberação ou justificativa do que está sendo reprimido ou excluído pela norma. Logo, de acordo a suas possíveis funções estéticas, o que o herói revela através da comicidade de contraimagem pode ser recebido como alívio cômico ou divertimento em relação a uma norma, como uma crítica em tom de protesto que é "segura" (dado o seu tom cômico) ou ainda como o início de um processo de solidarização, quando o foco é a incorporação daquilo que é reprimido ou excluído pelas normas, criando-se então novas normas (JAUSS, 2008, p.190-191).

A comédia da contraimagem advém de uma degradação ideal a um nível que permite ao leitor ou espectador uma identificação com o herói que pode ser por ele vivenciada como um alívio ou protesto contra a pressão da autoridade ou como solidarização. A comédia grotesca deriva da elevação da animalidade e do corpóreo a um nível no qual a distância entre o leitor ou espectador e o herói desaparece numa risada complacente que a comunidade dos que riem podem vivenciar como uma liberação (...) e uma vitória sobre o medo e todo o poder do mundo e suas normas, e assim uma vitória do princípio do prazer. No primeiro caso a catarse cômica pode ser explicada como uma economia do esforço emocional, já no segundo caso como um ganho em intensidade em função da liberação da natureza reprimida. (JAUSS, 2008, p.193)

Opondo-se à comédia da contraimagem, Jauss afirma que o efeito cômico da degradação é indiferente à dignidade e valor do indivíduo e ri-se dele antes de perguntar-se se este merece ser alvo do riso de ridicularização. Jauss salienta que o cômico da degradação é próprio à comédia de situação: "colocar o herói numa comédia de situação destrói o feitiço da identificação admirável e permite ao espectador que ri aproveitar o momento de superioridade e a despreocupadamente olhar cara a cara o herói que geralmente é seu superior." (Jauss, 2008, p.192). Já na comédia da contraimagem, ao invés de rirmos *do* herói, ri-se *com* ele, este último aspecto justificado pela empatia e compaixão que os heróis da contraimagem suscitam através da identificação que geram (JAUSS, 2008, p.195). Logo, podemos associar o efeito do *rir de* ao cômico e o *rir com* ao humorismo, inserindo aqui o raciocínio de Pirandello.

Jauss estabelece que rir do ou com o herói cômico é algo determinado pela construção de seu caráter, visto que, quanto mais humanizado for o herói cômico – ou seja, mais capaz de reconhecer e superar os traços cômicos que estagnam sua personalidade e o tornam insensível – maior empatia e identificação ele é capaz de suscitar. Já no regime do *rir de* é preciso para criar o afastamento emocional necessário ao riso de ridicularização que o próprio sujeito narrativo não seja capaz de expressar sentimentos de modo mais profundo, estando quase que totalmente reduzido a trejeitos, manias e tiques – funcionando de maneira mecânica como descreveu Bergson ao falar do sujeito típico da comédia de situação. Não por acaso, em seu estágio mais humanizado o herói é caracterizado por Jauss como humorístico, ou seja, aquele capaz de criar maior empatia dentro do universo do cômico.

Sobre a bibliografia do herói cômico apresentada por Jauss, por hora é suficiente para nossa argumentação estabelecer apenas esta macro divisão entre as duas principais tendências que o herói cômico segue: a do *rir de* e a do *rir com*. Nos aprofundaremos na classificação específica dos heróis cômicos ao longo deste trabalho, à proporção em que formos nos aproximando da análise sobre o modo como os diferentes tipos de sujeitos cômicos constroem sua trajetória serial. No subtópico a seguir, voltaremos nossa atenção ao modo como se constrói o caráter tipicamente cômico a partir das formulações de Bergson e da noção de percepção dos contrários.

1.1.3 Percepções de um Sujeito Desviado

Embora tenhamos trabalhado até aqui com uma abordagem que procura pensar as expressões cômicas a partir de sua cisão moderna em duas grandes tendências, faz-se fundamental à nossa argumentação compreender como se constrói o caráter tipicamente cômico, visto que este é crucial à determinação do enquadramento cômico no contexto da narrativa. Acreditamos ser importante partirmos da compreensão do caráter tipicamente cômico para entender suas demais gradações e a construção da narrativa cômica porque ele é uma espécie de marco zero deste universo, o espécime mais simples dentre as possibilidades de construção do sujeito cômico, e suas marcas encontram-se em maior ou menor escala em todos os demais exemplares.

Bergson não propõe uma concepção do riso e do cômico que parte de bases muito distintas da lógica usada por Pirandello, apenas aprofunda-se mais em seus mecanismos (ao menos do que tange aos mecanismos do cômico como o define Pirandello). Enquanto Pirandello atribui o cômico e o humorismo à percepção da contradição entre o ideal e o real, sendo o cômico o posicionamento insensível diante da contradição alheia e o humorismo a compaixão em relação a este mesmo aspecto após uma reflexão que produz o sentimento de contrário, Bergson atribui a essência do cômico também a esta contradição, polarizando o ideal no plano do espírito (plano das ideias, intelecto) e o real no plano da matéria. O cômico advém da tensão entre estes dois polos, uma vez que a sociedade exige dos indivíduos flexibilidade, mobilidade, capacidade de adaptação às diferentes circunstâncias e mudanças, características próprias ao espírito – o ideal –, porém a rigidez da matéria retém este fluxo no plano da realidade e o riso então surge como punição social corretiva a este desvio. "Onde a matéria consiga assim adensar exteriormente a vida da alma, fixando-lhe o movimento, contrariando-lhe enfim a graça, ela obtém do corpo um efeito cômico", conclui Bergson (1983, p.18). O riso, portanto, é um gesto social temido, repressor de excentricidades, que pune a rigidez que possa instaurar-se no corpo social. (BERGSON, 1983, p.13-14). A diferença aqui entre as teses de Bergson e Pirandello recaem no fato de Bergson conceber apenas um mecanismo possível de produção das expressões cômicas, que sempre gera o riso de ridicularização, enquanto a tese de Pirandello para delinear o humorismo porta uma dualidade expressiva dentro deste universo.

O autor sintetiza esta hipótese ao caracterizar o cômico como expressão do mecânico atrelado ao humano, um sintoma da mecanização da vida, quebra do fluxo próprio ao espírito tendo como consequência a rigidez. Bergson afirma que "atitudes, gestos e movimentos do corpo humano são risíveis na exata medida em que esse corpo nos leva a pensar num simples mecanismo" (BERGSON, 1983, p.18). Esta é a essência do cômico, em linhas gerais, segundo Bergson. O cômico representa sempre um desvio (ocasionado pela mecanização), cuja punição é o riso, por isso "rimo-nos sempre que uma pessoa nos dê a impressão de ser uma coisa" (BERGSON, 1983, p.30), que a forma sobreponha-se à essência ou conteúdo. Esta seria a base de todas as expressões cômicas, segundo Bergson, e a redução de todas as expressões cômicas a este mecanismo de base é onde recai a crítica de Eco à sua teoria, crítica esta também feita no artigo *Pirandello Riddens*. Enquanto a crítica de Eco a Pirandello refere-se ao fato deste autor ter apresentado uma definição para o cômico que abrange manifestações de um espectro demasiado abrangente a partir do que se entende como sendo as principais características do gênero, a crítica a Bergson vai na direção oposta e refere-se à ambição do autor de dar conta de todas as manifestações consideradas cômicas através de um único princípio que, segundo Eco, é insuficiente (ECO, 1989, p.251).

Outro ponto da crítica de Eco é que Bergson conceitua o cômico a partir das expressões cômicas que visam à produção do riso, uma vez que ele parte da premissa de que há uma relação intrínseca entre os dois, argumento que Eco e outros autores consideram incerto nas teorias do gênero: enquanto há autores que acreditam que existam manifestações cômicas que não evocam o riso – caso de Ulea, como veremos no quinto capítulo – há aqueles ainda que acreditam que nem sempre o riso produzido por uma expressão cômica é de superioridade, como caracteriza Bergson (questão que também veremos mais adiante). Mesmo reconhecendo todas estas limitações na tese de Bergson sobre o riso e o cômico, que acreditamos que este autor oferece um importante referencial teórico para refletir sobre a construção do caráter cômico. Esta construção também padece do principal equívoco dos demais pressupostos do ensaio de Bergson segundo Eco, que é a tendência à generalização excessiva, mas, ainda assim, podemos tirar valiosas conclusões sobre o comportamento do sujeito cômico a partir daquilo que Bergson postula sobre o caráter cômico. Por estas razões, nos debruçaremos neste subtópico à discussão sobre o caráter cômico segundo Bergson.

Após caracterizar a essência do cômico e demonstrar sua aplicação através de mecanismos específicos, Bergson apresenta a comicidade de caráter, à qual atribui a função de materializar as ações cômicas. A ideia do caráter cômico é fundamental à teoria central de Bergson sobre a função do riso. O riso, enquanto corretivo social que visa punir desvios à normatividade, não pode prescindir de um alvo, sendo este o caráter cômico. Logo, podemos concluir que o sujeito cômico analisado por Bergson só apresenta correspondência aos sujeitos que evocam o *rir de* segundo a caracterização de Jauss. Mas, uma vez que Jauss explicita que os sujeitos do *rir de* podem humanizar-se e evoluir a ponto de evocar o *rir com*, podemos deduzir que estamos aqui diante de um continuum evolutivo no qual o ponto de partida é o *rir de*, daí nosso interesse na teoria de Bergson.

Uma vez que Bergson entende o riso como uma correção a desvios sociais caracterizados pela inadequação à ideia de fluxo (rigidez), a primeira característica do caráter cômico do modo como descreve o autor é a insociabilidade, definida por Bergson como "enrijecimento contra a vida social" (BERGSON, 1983, p.64). Este aspecto caracteriza o indivíduo que faz sempre as mesmas coisas, do mesmo modo, e vê-se transtornado diante das mudanças e imprevistos. Em função disso é que se tem a impressão de que os personagens cômicos andam em círculos, retornando sempre às mesmas situações e lugares, caso dos tipos da comédia de situação, como o próprio Bergson os caracteriza e como foi apresentado em citação anterior. O que leva o caráter cômico a manter-se cômico, ou seja, a não adequar seus desvios à norma, é justamente sua incapacidade de perceber-se como tal. Ele é inconsciente sobre sua condição e não se vê como um desviado às normas sociais vigentes, logo, não se percebe cômico. Isso o torna uma espécie de "vítima" de suas próprias ações, visto que padecerá sempre dos mesmos problemas. Por isso mesmo o sujeito cômico retorna sempre às mesmas situações, uma vez que suas ações produzem sempre os mesmos resultados. Esta incapacidade de dar-se conta de sua própria condição, esta inconsciência de si, é fruto do automatismo que caracteriza o comportamento do sujeito cômico, automatismo este que, como já visto, é o princípio básico do cômico segundo Bergson (1983, p.70).

Como podemos observar, ainda que a teoria de Bergson não consiga explicar qual é a essência mesma que está por trás de todos os tipos de expressões cômicas – que é o objetivo do autor – quando se trata do caráter cômico aplicado à construção narrativa

este mecanismo é uma explicação bastante razoável como ponto de partida para construções mais complexas. Mais adiante veremos através da análise do referencial teórico oferecido por Galiñanes que a autora justifica esta imutabilidade do caráter cômico em obras literárias através da caracterização dos personagens por uma forte lógica implicativa, que abordaremos com mais detalhamento ao final de nosso segundo capítulo.

Voltando a Bergson, concluímos então que o caráter cômico é caracterizado por sua insociabilidade, inconsciência e automatismo. Tais aspectos, porém, não se manifestam em todos os traços de sua personalidade, mas ao menos em algum deles que constitui um desvio às normas e padrões sociais impostos. Bergson afirma que todos somos cômicos em alguma medida naqueles aspectos de nossa personalidade em que se repetem mecanicamente. Os traços que se repetem tipificam os indivíduos, tornando-os uma espécie de categoria ou esquema relacionado a seu desvio. Por isso mesmo Bergson define o caráter cômico como um tipo, uma vez que se insere num quadro preparado. Isso fica claro quando observamos títulos de comédias consagradas. Enquanto nas obras classificadas como "dramáticas" a individualidade dos personagens é destacada, a comédia destitui a individualidade de seus sujeitos reduzindo-os a tipos. Bergson argumenta que, em função disso, as comédias muitas vezes são nomeadas a partir do desvio de seus personagens, caso de *O Misanthropo* (1666) ou *O Avarento* (1668), ambas obras de Molière citadas por Bergson para sustentar seu argumento (BERGSON, 1983, p.76-77).

Ao contrário do que se possa imaginar, o desvio nem sempre é um vício ou falha moral, podendo estar localizado numa virtude. O efeito cômico associado a uma virtude, segundo Bergson, é fruto do enrijecimento, da incapacidade de responder às situações de acordo à ação que demandam. Neste sentido, uma virtude moral que se apresente como resposta inadequada a um estímulo externo torna-se cômica, visto que este enrijecimento do alvo é necessário para produzir o distanciamento emocional que evoca o riso no receptor (BERGSON, 1983, p.66-67). Do mesmo modo, nem todo vício é cômico, ressalva também feita por Aristóteles na *Poética* ao esclarecer que um vício só é cômico quando gera o efeito de ridículo, do contrário, poderá evocar compaixão e caímos então no registro trágico.

O tipo cômico caracterizado por Bergson é, na verdade, uma espécie de "tipo cômico ideal", visto que está na polaridade mais acentuada no que tange à sua relação com seus desvios. Este seria o extremo da lógica do *rir de segundo* o que estabelece Jauss, e até chegar à categoria de herói humorístico – o oposto deste continuum evolutivo – este sujeito narrativo deve percorrer um longo trajeto cujo principal objetivo para sua evolução é dar-se conta de seus principais desvios a fim de superá-los. Este é o esforço de humanização do herói cômico que permite que ele evoque compaixão e simpatia ao invés do riso de ridicularização. Assim sendo, o tipo cômico ideal – como nos referiremos ao tipo cômico de Bergson a partir de agora – é um sujeito narrativo eternamente estagnado, que graças a seus desvios não consegue alcançar seus objetivos. Obviamente, esta caracterização é muito mais útil se pensada como ponto zero da trajetória de todo herói cômico antes de iniciar sua jornada, visto que o percurso narrativo de todo herói cômico visa à superação desta condição em algum nível.

Mas em relação a que normas estes personagens são desviados? Ainda que Bergson se refira constantemente a exemplos ficcionais tirados da literatura e do teatro para exemplificar sua tese, seu foco não é uma teoria da narrativa cômica, mas sim a busca pela essência do cômico em geral. Logo, o autor estabelece a noção de desvio enquanto quebra das normas sociais vigentes. No universo da narrativa, ainda que a compreensão do que seja norma e quebra esteja, no limite, sempre relacionada às regras de uma determinada sociedade – como vimos anteriormente na discussão de Eco sobre o cômico e a regra – a definição sobre as quebras que são mais ou menos toleráveis passa pela instância enunciativa do texto, que estabelece estas diretrizes a fim de criar maior ou menor simpatia pelos personagens e seus pontos de vistas, ainda que todos apresentem desvios, mais ou menos acentuadamente. Ainda assim, esta caracterização não é aleatória, ou seja: além do grau de acentuação do desvio – que torna o personagem mais mecânico e mais passível à ridicularização – há tipos de desvios que seriam mais incongruentes que outros.

Esta teoria é defendida Hempelmann e Willibald (2005) num artigo no qual os autores buscam definir que tipos de incongruências seriam mais cômicas a partir do tipo de oposição de ideias que apresentam. Em linhas gerais, os autores concluíram que os desvios à norma que colocam em jogo a oposição entre normal/anormal apresentam maior incongruência, assim como a oposição possível/impossível apresenta maior

quantidade de incongruência residual, um aspecto comprovado pelos autores como incremento à comicidade. A incongruência residual ocorre quando, mesmo após a compreensão da norma que está sendo violada pelo ato cômico, a coerência da ação não é plenamente compreensível, sendo o exemplo mais claro disso o humor *nonsense*, que muitas vezes mobiliza justamente a oposição possível/impossível (HEMPELMANN; WILLIBALD, 2005, p.11-21). Estas oposições foram comparadas com outras como real/irreal e verdadeiro/falso (que se mostraram menos incongruentes) em testes para a percepção do grau de comicidade destas oposições a partir da apreciação por parte de um grupo de teste (HEMPELMANN; WILLIBALD, 2005, p.27-28). Mesmo que os autores admitam que os resultados do estudo ainda sejam preliminares, podemos considerá-los bastante ilustrativos para a compreensão dos tipos de violação à regra que tornam as ações dos personagens mais comicamente incongruentes independentemente de quais sejam seus desvios, uma vez que, a nosso ver, não é apenas o próprio desvio que torna o personagem mais ou menos cômico, mas principalmente a sua persistência e a forma como se manifesta em ações.

Buscando expandir os resultados de Hempelmann e Willibald através de teorias sobre o estudo da percepção na psicologia cognitiva, Canestrari e Bianchi aplicaram à análise da percepção das incongruências cômicas o princípio da contrariedade perceptiva, baseado na observação de aspectos invariantes (CANESTRARI; BIANCHI, 2013, p.06-07). Tais invariantes podem se referir a eventos, objetos, movimentos ou propriedades, e o princípio se baseia na comparação entre pares. Os três tipos de contrariedades possíveis são a global, a aditiva e a intermediária. Na contrariedade global temos uma oposição evidente entre os eventos, sendo estes percebidos como contrários um ao outro. Na contrariedade aditiva a percepção se dá a partir da comparação entre os aspectos dos eventos, não sendo, portanto, uma percepção tão imediata quanto aquela da contrariedade global. Já na contrariedade intermediária os eventos são considerados a princípio semelhantes, mas a observância de um aspecto invariante crucial de ambos demonstra que neste ponto são contrários – o que satisfaz a premissa da observação de invariantes na qual se baseia o método. (CANESTRARI; BIANCHI, 2013, p.07-08).

Aplicando-se esta teoria ao universo da incongruência cômica – ou seja, na relação entre ação desviada e regra violada – os resultados da pesquisa de Canestrari e Bianchi com grupos de controle atestaram que as piadas que apresentam contrariedade global

são consideradas mais cômicas através da identificação da incongruência principal entre os eventos apresentados (80% de identificação), seguidas por aquelas que apresentam contrariedade intermediária (60%) e aditiva (50%), consecutivamente. Isso significa dizer que quanto mais oposta à regra é a violação, mais cômica é a percepção da ação ou evento.

Em outras palavras, estes resultados sugerem que quando piadas baseadas na percepção são levadas em consideração, o reconhecimento da incongruência é facilitado quando se baseia em elementos que são globalmente contrários um ao outro, em comparação com quando simplesmente diferem demais (contrariedade aditiva) ou de menos (contrariedade intermediária). (CANESTRARI; BIANCHI, 2013, p.11)

Um ponto importante que as autoras levantam em relação à aplicação do princípio da contrariedade perceptiva ao universo do humor é que esta seria uma alternativa às teorias linguísticas sobre a narrativa cômica, que apresentam as principais referências bibliográficas sobre os mecanismos da incongruência cômica. Estas teorias linguísticas defendem que a percepção de tal incongruência ocorre apenas ao final da narrativa e modifica-lhe a interpretação, estando aí a produção do efeito cômico. Já no caso da percepção das contrariedades, a incongruência é observada antes da resolução da incongruência, abrindo margem à expansão das teorias sobre a interpretação da incongruência cômica.

Como afirmam as autoras, os três tipos de contrariedade que propõem operacionalizam um contraste definido num nível de abstração mais baixo que aquele proposto nas demais teorias sobre a incongruência cômica, uma vez que se trata de uma questão de percepção e não de interpretação textual (CANESTRARI; BIANCHI, 2013, p.13-14). Neste sentido, acreditamos que o método de Canestrari e Bianchi tem muito a nos oferecer – ainda que as autoras trabalhem até o momento apenas no nível da percepção de aspectos sensoriais – porque no caso da construção de personagens cômicos em narrativas seriais conhece-se desde o princípio da série os desvios destes, ou seja, aquelas características que são incongruentes às normas estabelecidas dentro da própria narrativa ou que simplesmente sejam socialmente vigentes, sendo este um aspecto de surpresa modulada ao longo da série visto que, a cada nova situação (surpresa), os mesmo desvios dos personagens vêm à tona (modulação).

Um exemplo claro e simples sobre como estas teorias se relacionam a nosso problema é o caso do personagem Snoopy, em *Peanuts*⁸ (Charles Schulz, 1950-2000). Snoopy é o cachorro do garotinho Charlie Brown e cujo principal desvio é comportar-se como um ser humano. Este desvio de Snoopy, no entanto, desenvolve-se gradativamente ao longo do extenso período de publicação de *Peanuts*, começando como uma insatisfação por ser cachorro. Ele se comporta como um cachorro, mas não gosta de sua condição, logo, temos uma contrariedade aditiva, porque não gostar de ser um cachorro não implica dizer que ele não seja um, ele apenas é um cachorro particular (imagens 1 e 2).



Imagem 1: *Peanuts*, 1951, n.140. Fonte: Peanuts.com.



Imagem 2: *Peanuts*, 1952, n.142. Fonte: Peanuts.com.

Ainda insatisfeito com sua condição canina, fato que nos é expresso através dos pensamentos de Snoopy de acesso apenas aos leitores, mas não aos demais personagens, ele passa a fingir ser outros animais dos mais variados possíveis, causando a partir daí estranhamento nos demais personagens. Snoopy, no entanto, segue comportando-se como um cãozinho de estimação, apenas agora um animal que imita outros, o que nos leva a uma contrariedade intermediária: temos um cachorro que tem uma vida normal, mas, se olharmos mais atentamente, em algumas tiras ele imita crocodilos, urubus e outros bichos, ainda que sem deixar fisicamente de se comportar também como um cachorro (imagens 3 e 4). Este ponto de sua personalidade opõe-se mais que a fase

⁸ Ainda que nosso principal objeto de análise deste trabalho sejam séries cômicas televisivas, nestes primeiros dois capítulos recorreremos a alguns exemplos do universo das *comic strips* visto que estas obras apresentam uma estrutura mais simples e organizada a partir da unidade narrativa mínima do gênero cômico – a piada –, e que é geralmente a instância narrativa a partir da qual a maior parte da teoria narrativa sobre o humor constrói suas bases. Portanto, as *comic strips* nos permitem visualizar com mais clareza as questões apresentadas por estes capítulos introdutórios e que serão trabalhadas com mais profundidade no âmbito televisivo a partir, principalmente, da segunda parte deste trabalho.

anterior ao comportamento normal de um cachorro, mas fora isso ele ainda é um cão comum.



Imagem 3: *Peanuts*, 1967, n.218. Fonte: Peanuts.com.

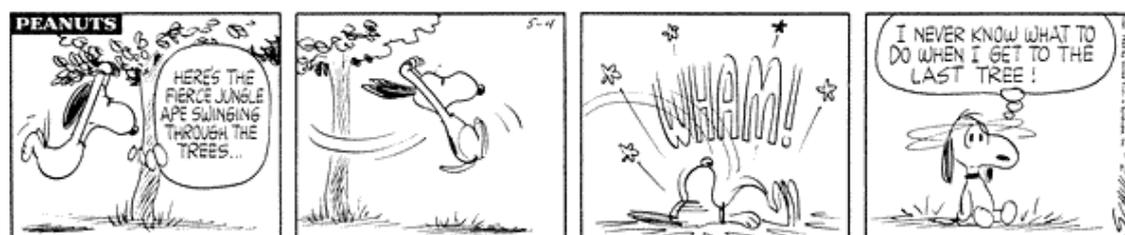


Imagem 4: *Peanuts*, 1962, n.110. Fonte: Peanuts.com.

Por fim, Snoopy passa adotar alter-egos humanos dos mais variados (como um estudante universitário ou um piloto da Primeira Guerra Mundial), mas mesclando tudo isso às suas imitações de animais, até que conclui sua transição passando a comportar-se como um ser humano: ele se ergue definitivamente (e não apenas mais casualmente) e passa a andar apenas sobre duas pernas, pratica esportes, atende ao telefone, escreve poemas e obras literárias, etc. Já no início da década de setenta ele deixa de lado as imitações de animais e neste ponto temos uma contrariedade global óbvia que já não necessita de explicações através dos pensamentos de Snoopy, visto que a abordagem explícita de sua insatisfação com sua condição canina desaparece e ficamos apenas com um cachorro que se comporta como um ser humano, sem que haja nenhuma explicação adicional para isso.

O que torna a incongruência mais destacada ainda é o fato de os demais personagens reagirem a Snoopy como se ele fosse uma pessoa (imagens 5 e 6), ainda que todos estejam cientes de que ele é um cachorro – à exceção de Patty Pimentinha, que se junta ao grupo apenas em finais da década de sessenta e acha que Snoopy é um garoto engraçado de nariz grande. Logo, ao entrar nesta etapa do universo de *Peanuts* nos deparamos com uma incongruência global criada por um cachorro que, apesar de não falar e ter aspecto canino, é narrativamente um ser humano.



Imagem 5: Peanuts, 1971, n.262. Fonte: Peanuts.com.



Imagem 6: Peanuts, 1970, n.079. Fonte: Peanuts.com.

O modelo de Canestrari e Bianchi será retomado com maior detalhamento mais adiante, quando nos aprofundarmos mais sobre a construção do herói cômico em narrativas extensas com a obra de Galiñanes. Por hora, nos interessa apenas estabelecer que para além dos tipos distintos de heróis cômicos estabelecidos pela oposição básica entre o *rir de* e o *rir com*, a maior ou menor acentuação de seus desvios também é determinada por outro aspecto relacionado à percepção da incongruência que estes desvios representam em relação às regras estabelecidas, percepção esta que é determinada pela soma do caráter cômico às ações dos personagens.

1.2 O Complexo Lugar da Disforia na Comédia

Na obra *Beyond Sitcom: New Directions in American Television Comedy* (2007), na qual analisa o rico período de mudanças no formato da comédia de situação televisiva - fixando-se nas *sitcoms* de matriz norte-americana -, Savorelli aborda uma importante questão no universo cômico que geralmente não é explorada de maneira aprofundada: o manejo da disforia neste gênero narrativo. No senso comum, a disforia é um conceito praticamente inexistente, ainda que seu oposto seja bastante conhecido: a euforia. Sendo um gênero narrativo marcado pela produção de euforia, a disforia no humor é um assunto geralmente não discutido, mas que se torna importante a partir do momento em que concebemos a expansão dos contornos gerais deste gênero narrativo para além de suas expressões marcadamente eufóricas, como é o caso do humorismo. É exatamente

uma análise sobre o papel da disforia no enquadramento cômico a que se destina este subtópico deste primeiro capítulo.

Para começar, é importante definir o que são a disforia e a euforia, principalmente para tirar a definição deste segundo conceito da seara do senso comum. Na Semiótica – disciplina de onde parte a análise de Savorelli e na qual encontramos a definição precisa destes termos – euforia e disforia são as polaridades positiva e negativa, respectivamente, da categoria tímica (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p.130;170). Como esclarece Savorelli, a palavra *timia*, da qual deriva o adjetivo *tímico*, vem do original francês que "indica humor, sede das paixões". Ao falar de disforia e euforia, saímos do âmbito da semiótica destinado à análise puramente das ações narrativas e entramos na análise das paixões, dos sentimentos, que, no âmbito da narrativa, também é o que rege as motivações por trás das ações. Estamos aqui na seara daquilo que o indivíduo sente e como reage ao que o cerca, tendo as bases teóricas sobre este tema sido fundamentadas na obra *Semiótica das Paixões* (1993), de Greimas e Fontanille⁹.

Seguindo a lógica das oposições que costuma reger a semiótica discursiva, a oposição tímica é justamente demarcada pelos opostos euforia (sentimento positivo) e disforia (sentimento negativo). Logo, quando demarcamos a oposição entre euforia e disforia estamos lidando aqui com termos abstratos que representam as polaridades positiva e negativa, respectivamente, e que na narrativa são materializados por sentimentos concretos. Isso significa dizer que esta oposição adquire sentido no interior da narrativa, onde será estabelecido pela enunciação quais são os valores positivos (euforia) e quais são os valores negativos (disforia) no que tange aos sentimentos representados. Savorelli esclarece que uma das principais diferenças entre a comédia e o drama (ou expressões não-cômicas, como preferimos chamá-las)¹⁰ é justamente o tratamento da disforia, visto que na comédia os desdobramentos abstratos de ordem emocional relacionados a eventos disfóricos tendem a ser evitados, representando o que o autor

⁹ Convém ressaltar que não nos aprofundaremos aqui na semiótica das paixões, visto que nosso principal objetivo é apenas tratar sobre a oposição entre euforia e disforia de maneira abstrata a fim de demarcar a tensão criada pela oposição destas duas categorias na narrativa cômica.

¹⁰ Dada a ambiguidade da utilização do termo "drama" para referir-se a gêneros narrativos que abarcam expressões que fogem ao âmbito cômico e são marcadas por outra caracterização ambígua que é a do âmbito do "sério", preferimos referir-nos a estes gêneros simplesmente como "não-cômicos", visto que o objetivo deste trabalho é discutir a serialização das narrativas cômicas seriais, pensando a construção da trajetória de seus personagens, a partir das particularidades estruturais e de produção de efeitos deste gênero em específico.

determina como não-disforia, ou seja, a negação da disforia (SAVORELLI, 2010, p.145-146). No entanto, uma questão que Savorelli não explora mais a fundo, apesar de sua rica contribuição, e que consideramos importante a esta discussão, são as razões que levam à negação da disforia no contexto cômico e a consequente exaltação da euforia, visto que é a categoria tímica privilegiada por este gênero.

1.2.1 O Enquadramento Cômico (ou Evitando a Disforia)

Uma questão importante no âmbito dos estudos sobre humor e expressões cômicas é a identificação das marcas que tornam dado contexto ou texto cômico. Não há, de fato, um consenso sobre o tema e as chamadas "pistas humorísticas" (*humorous cues*) variam muito a depender do contexto para indicar que a situação possui um "enquadramento humorístico" (*humorous framework*). Numa apresentação de *stand-up comedy*, por exemplo, além do próprio nome dado a esta modalidade de encenação (sendo a designação de gênero muito importante à construção do enquadramento humorístico ou cômico), temos a própria entonação de voz particular de quem faz a performance e que demarca que aquela situação deve ser encarada de forma relaxada e lúdica, ou seja, de maneira "não-séria". Já nas comédias de situação televisivas em seu formato mais tradicional, além da própria denominação do formato como sendo uma comédia temos também como umas das principais marcas de que se trata de um enquadramento cômico a risada de fundo – seja da plateia ao vivo ou produzidas por recursos de áudio. Outros aspectos que podem ser considerados pistas humorísticas de eventos cômicos em geral são: gestual particular (geralmente exagerados), expressões faciais, estilização social, interjeições e o riso, costumeiramente a principal marca do registro cômico (DYNEL, 2011, p.224).

Dynel (2013) afirma que séries cômicas, assim como filmes do gênero cômico, para preservar o enquadramento cômico necessário à interpretação correta destas obras de acordo à produção de efeito do gênero costumam ignorar padrões comunicativos e ocorrências diárias semelhantes aos da vida real, como o investimento em grande número de coincidências e incongruências e outros tipos de ocorrências que estão mais próximas ao absurdo que à chamada normalidade (DYNEL, 2013, p.24). Analisando a ocorrência de eventos cômicos no discurso dramático (ou sério, ou ainda, "não-cômico", como preferimos chamar), a autora esclarece que, em contraste com o discurso cômico,

séries e filmes classificados como dramáticos apresentam um enquadramento de entretenimento (não devem ser tomados como fatos reais), mas, ainda assim, devem manter um "verniz de similaridade com o discurso e ocorrências da vida real" (DYNEL, 2013, p.24). Já no contexto do discurso cômico, além de contarmos com o enquadramento de entretenimento que nos diz que os fatos não devem ser encarados como reais, o enquadramento cômico também estabelece que tais fatos não devem ser levados a sério.

Ocorrências humorísticas no discurso dramático não apenas são menos frequentes que aquelas das comédias, mas também devem ser mais realistas e plausivelmente entrelaçadas no discurso não-humorístico. Em outras palavras, o humor deve ser consistente no contexto da representação e interação dos personagens, fazendo lembrar às pessoas do mundo real (ainda de que forma não estereotípica, mas mostrando idiossincrasias) e suas interações. (DYNEL, 2013, p.24)

Embora a contribuição de Dynel sobre o tema seja bastante rica, por ora o que nos convém enfatizar é que a importância das pistas humorísticas está em determinar a forma como um evento deve ser interpretado. Como veremos a seguir, o texto cômico possui marcas particulares que o caracterizam como tal e o individualizam em relação a outros tipos de textos pertencentes a gêneros narrativos diversos. Porém, ainda que as teorias do humor em suas diversas frentes consigam determinar características estilísticas do texto cômico, tais aspectos podem ser encontrados em outros gêneros narrativos – mesmo que não ao mesmo tempo – fazendo com que o enquadramento cômico seja um aspecto muito importante – para não dizer crucial – para a interpretação de um contexto ou texto cômico como tal.

Num estudo conduzido por Zillmann e Bryant (1980) sobre a dificuldade de identificarmos o que nos faz rir nas expressões que consideramos cômicas (*misattribution theory of humor*), os autores concluíram que a satisfação com o insucesso de terceiros (mais precisamente de nossos desafetos, cujo insucesso tende a nos provocar satisfação, segundo o estudo) costuma ser contida num contexto no qual não existem pistas humorísticas que denotam um enquadramento cômico (ZILLMANN, 1983, p.85-108). Ainda que o estudo de Zillmann e Bryant refira-se apenas a expressões cômicas que evocam o sentimento de superioridade, tais resultados evidenciam a importância do enquadramento na interpretação de um evento como sendo cômico, aspecto que influencia diretamente o modo como as pessoas reagem a tais eventos.

Zillmann conclui ainda que os indicativos de comicidade determinados por Berlyne (1972) – referência nos estudos sobre psicologia e humor, assim como o próprio Zillmann – e que seriam novidade, surpresa, incongruência, estranhamento, complexidade, componente intrigante (*puzzling*) e estímulo contraditório, não são suficientes para determinar que um evento seja cômico, uma vez que podem ser encontrados em situações e textos de outro regime emocional ou interpretativo (como afirmamos anteriormente). Tais indicativos foram determinados por Berlyne como *collative variables*, que se referem ao efeito da estrutura.

Apesar de trabalhar numa chave psicológica buscando analisar os efeitos do humor, Berlyne defende que o efeito cômico depende quase exclusivamente – quando não exclusivamente – da estrutura da piada, dotada estruturalmente dos *collative variables*, daí a importância do aspecto estrutural (BERLYNE, 1972, p.47-48). Ainda assim, Berlyne também afirma que para que haja uma interpretação desejada de um evento cômico, faz-se necessária a presença das pistas humorísticas, que irão demarcar que se trata de um evento não "sério" – grifo do autor (BERLYNE, 1972, p.55). Segundo Berlyne, quando algo é definido como sendo "com falta de seriedade", mais respostas emocionais são inibidas que quando algo é definido como "irreal" – grifos do autor (BERLYNE, 1972, p.56). A distinção que o autor faz aqui é semelhante à que faz Dynel (como citado anteriormente) entre o enquadramento de entretenimento (o "irreal" de Berlyne) e o enquadramento cômico (correspondente ao "com falta de seriedade"). Ou seja: o afastamento emocional necessário ao riso depende do enquadramento cômico, aspecto defendido por autores como Pirandello e Bergson e já estabelecido desde a Antiguidade pela *Poética* aristotélica.

Analisando a contribuição de Berlyne, Zillmann conclui que além dos *collative variables* é fundamental que existam estímulos que indiquem claramente que o evento é cômico – que deve ser interpretado de forma lúdica e "não-séria" – para que seja produzida a satisfação cômica (ZILLMANN, 1983, p.104). Este raciocínio não está tão distante do de Palmer quando o autor afirma: "Talvez a maior pista [para identificar que um evento é cômico] é o conhecimento de que a ocasião em questão é do tipo em que a ocorrência cômica é normal" (PALMER, 1994, p.106). Segundo Palmer, ainda que este tipo de indicação não garanta a interpretação cômica (ou seja, a indução ao riso), ela induz o público a um estado de ânimo no qual ele está mentalmente preparado para

interpretar a situação como cômica (PALMER, 1994, p.106). Obviamente, a produção bem sucedida ou não do efeito cômico será também determinada pelas marcas particulares do próprio texto ou evento, como assinalou Zillmann ao citar os *collative variables*.

Analisando especificamente mundos ficcionais cômicos na literatura (ou seja, com foco em narrativas mais extensas que a piada, objeto habitual da maioria dos estudos sobre textos cômicos), Marszalek (2013) endossa a relevância do enquadramento específico para a produção do efeito cômico. A diferença em mundos ficcionais dotados desta complexidade é a construção de pistas humorísticas que só são cômicas dentro do próprio texto graças a relações particulares produzidas aí, o que significa dizer que a descontextualização de muitas destas pistas humorísticas faz com que estas deixem de ter tal função.

Desde que o contexto em volta de um estímulo indique que este estímulo não necessita ser levado a sério, é provável que o assimilamos como humorístico. Quando nos referimos a narrativas humorísticas, uma alta concentração de elementos incongruentes de construção de mundo (...) pode nos levar a presumir que se trata de um mundo cômico. Uma vez que percebemos o mundo como cômico, estamos propensos a aplicar mecanismos de processamento diferentes ao interpretar novas informações que nos cheguem. (MARSZALEK, 2013, p.400)

Toda esta discussão nos conduz novamente à questão de Savorelli sobre a negação da disforia na comédia, uma vez que, embora o autor trabalhe exclusivamente com a análise do formato *sitcom*, vimos que esta negação é um traço marcante do gênero cômico necessário à construção do enquadramento cômico que justamente permitirá a interpretação esperada das expressões do gênero. Sendo tal reação esperada costumeiramente o riso, temos então a necessidade da construção e manutenção de um contexto narrativo pouco realista e que constantemente evite que situações que possam evocar a compaixão por parte do público sejam apresentadas numa chave disfórica para evitar a aproximação emocional que impede o riso. Além disso, a surpresa cômica (resultante da resolução de incongruências dentro de uma chave de interpretação cômica), elemento frequente em textos do gênero, trabalha sempre num regime eufórico.

Como afirma Savorelli, "é a euforia que define a comédia, ou, mais precisamente, euforia gerada por situações anômalas ou paradoxais" (SAVORELLI, 2010, p.145). O

autor salienta que é possível ao texto cômico manter-se num regime eufórico quase constante ao encadear qualquer momento disfórico com uma piada ou situação com incongruência cômica. Logo, eventos cuja representação apresenta efeitos normalmente disfóricos – como a representação da morte – são apresentados de maneira indireta e com desdobramentos cômicos (SAVORELLI, 2010, p.146). Além de colocar em discussão a tensão entre euforia e disforia no texto cômico, outra importante contribuição de Savorelli é identificar mecanismos distintos utilizadas por *sitcoms* – e que podem ser aplicadas a narrativas cômicas em outros meios – para administrar a disforia, ou seja, para apresentá-la no contexto do enquadramento cômico sem que ela seja evitada.

1.2.2 Administrando a Disforia

Savorelli coloca em discussão a questão da disforia no contexto do enquadramento cômico com o objetivo de analisar a construção da narrativa de séries que são consideradas novas *sitcoms* ou ainda séries cômicas televisivas que não se encaixam na caracterização de *sitcom* – fenômeno que estava começando a despertar o interesse acadêmico no período que o autor lançou o livro *Beyond Sitcom* (2007). Além dos aspectos estilísticos destas séries – como a gravação sem plateia, a ausência das risadas de fundo, a maior variedade de cenários, a utilização de recursos audiovisuais inovadores, entre outras particularidades – um ponto levantado por Savorelli e que costuma ser uma constante cada vez mais presente nas *sitcoms* produzidas a partir de princípios do século XXI é justamente o manejo da disforia, agora não mais negada. No jargão do mercado, muitas destas séries logo foram reclassificadas como "dramédias" (*dramedies*), termo que representa uma fusão das palavras comédia e drama para indicar o que conceitualmente estamos chamando de manejo da disforia neste universo, em oposição à sua negação, como ocorre nas chamadas *sitcoms* tradicionais. As particularidades do formato *sitcom* serão discutidas com maior detalhamento nos capítulos da segunda parte deste trabalho, por ora focaremos nossa atenção na compreensão das estratégias utilizadas por estas séries para administrar a disforia no contexto cômico.

Ainda que Savorelli procure associar em sua análise cada um dos mecanismos de administração da disforia a ao menos uma das quatro principais séries que formam o seu

corpus, estes mecanismos podem ser encontrados nas *sitcoms* em geral, e não apenas nas mais recentes ou naquelas caracterizadas como *dramédias*, visto que não é incomum que na chamada *sitcom* tradicional encontremos momentos disfóricos, ainda que com uma frequência muito menor do que nestas séries mais recentes. É importante também esclarecer que, assim como um mesmo mecanismo pode estar presente em *sitcoms* que lidam com a disforia de maneira distinta, numa mesma obra pode-se encontrar os três mecanismos em momentos distintos, visto que a classificação criada por Savorelli é abstrata o suficiente para permitir este tipo de diversidade.

Sobre a representação da disforia no enquadramento cômico, Attardo (2001) denomina como *serious relief* os momentos não-cômicos em narrativas cômicas que são caracterizados pela apresentação de maior profundidade emocional por parte dos personagens e/ou pretendem estabelecer valores morais (ATTARDO, 2001, p.91). A expressão *serious relief* é uma referência ao mais comumente referido *comic relief* e que representa justamente seu oposto: enquanto o *comic relief* ocorre como forma de liberar tensão numa narrativa caracterizada como dramática, o *serious relief* é um evento caracterizado como sério (ou seja, não-cômico) num contexto cômico, constituindo uma espécie de pausa neste registro dominante para representar emoções geralmente evitadas pelo enquadramento cômico. Logo, o *serious relief* costuma representar no enquadramento cômico o tratamento de emoções disfóricas que são características a um registro não-cômico.

Retomando a classificação de Savorelli, os três mecanismos de administração da disforia identificados pelo autor em séries cômicas televisivas são a diluição (*dilution*), o afastamento (*detachment*) e a aceitação e conversão (*acceptance and conversion*). Tais mecanismos se caracterizam pela não negação da disforia, o que significa dizer que emoções disfóricas são apresentadas e contextualizadas à narrativa utilizando estratégias distintas a depender do mecanismo empregado. Na diluição, o sofrimento, bem como suas consequências, é elaborado discursivamente no momento em que ocorrem os eventos que provocam emoções disfóricas. O evento doloroso é diluído discursivamente para que possa ser superado, eliminando a disforia. Outra possibilidade é que esta elaboração discursiva instigue na sequência episódios eufóricos subsequentes, mas isso apenas depois que a disforia já foi narrativamente apresentada (ou seja, não há negação). "No nível discursivo, a dor se torna objeto do discurso dos personagens, o que

filtra sua carga disfórica e permite sua reavaliação, às vezes até mesmo em termos eufóricos.", conclui Savorelli (2010, p.147).

O principal exemplo dado por Savorelli é a representação da morte da série *Scrubs* (NBC, 2001-2010), uma comédia médica que compõe o corpus do autor. Segundo Savorelli, em *Scrubs* a representação da morte não está tão distante daquela vista em *ER* (NBC, 1994-2009), uma série médica classificada como drama, visto que a perda de um paciente em *Scrubs* envolve a mostra do corpo sem vida e a representação da disforia gerada pela apresentação das emoções dos personagens sobre o fato, assim como ocorre em *ER*. O termo de comparação utilizado pelo autor para estabelecer uma relação entre *Scrubs* com uma *sitcom* considerada tradicional em sua maneira de representar a disforia é *Friends* (NBC, 1994-2004). Segundo Savorelli, ao contrário de *Scrubs*, em *Friends* a morte enquanto evento narrativo não é representada, apenas discursivizada, de modo que o registro mantenha-se o tempo todo eufórico (SAVORELLI, 2010, p.146-147). Savorelli conclui, no entanto, que a diluição, ao final, trabalha de modo a favorecer na sequência o desenvolvimento de eventos não-disfóricos, a diferença é que, ao contrário da estratégia de negação da disforia, aqui as emoções disfóricas são representadas antes de serem superadas e eliminadas.

O afastamento é um mecanismo mais específico de séries que utilizam determinados recursos estilísticos particulares à linguagem audiovisual, no caso, aqueles associados à estética do falso documentário. Savorelli afirma que em séries cômicas com esta característica muitos momentos disfóricos são apresentados na narrativa dadas as inúmeras tentativas dos personagens de parecer algo que não são ou de criar momentos eufóricos que não funcionam. Porém, estes momentos disfóricos acabam por ser interpretados numa chave cômica – ou seja, numa chave eufórica – uma vez que o público percebe a artificialidade criada por este tipo de enunciação, ou seja, pelo efeito de ridículo gerado na atitude fracassada de "parecer ser" destes personagens dentro da estética do falso documentário. Daí o nome do mecanismo ser "afastamento", visto que demanda que o público entenda a artificialidade do tipo de enunciação como o instrumento de produção do efeito cômico: o elemento que produz o afastamento emocional necessário à produção do riso, ainda que os fatos mostrados muitas vezes tenham consequências disfóricas para os personagens.

Não há diluição discursiva da disforia aqui [mecanismo do afastamento], alcançado em outro lugar através do câmbio da atenção do texto na direção do contexto da ação ou através da discursivização de distúrbios que diminuem o impacto da ação e têm como objetivo inverter o valor tímico. (SAVORELLI, 2010, p.148)

Os exemplos dados por Savorelli aqui são as séries *The Comeback* (HBO, 2005-) e *The Office* (NBC, 2005-2013). Em ambas (parte do corpus principal do autor), temos sujeitos centrais da narrativa que passam o tempo todo tentando mostrar que são algo que não são de verdade e que por isso são constantemente censurados por aqueles a seu redor (ainda que muitas vezes não verbalmente), aspecto que é exagerado pela estética do falso documentário, ampliando o efeito de ridículo produzido pelas situações. (SAVORELLI, 2010, p.147-148). Embora se entenda que a estética documental costume tentar aferir realismo às ações, no falso documentário de caráter cômico esta estética é utilizada para demarcar comicamente as situações, sustentado muitas vezes por mais tempo que o habitual o foco no sujeito que está sendo ridicularizado e interrompendo a ação em curso para mostrar olhares de censura à ação ou dirigidos ao sujeito que está como alvo do riso na situação. Estes e muitos outros recursos contribuem para criar o efeito de artificialidade do dispositivo necessário ao afastamento emocional que viabilizará o riso por parte do público.

O terceiro e último mecanismo, a aceitação e conversão, é o menos complexo dos três, segundo Savorelli, porque trabalha de forma semelhante ao modo como textos classificados como dramáticos lidam com a disforia. Neste sentido, a enunciação do texto cômico aqui não cria formas próprias de lidar com a disforia, limitando-se a aceitá-la como algo inevitável. Logo, após a apresentação do evento disfórico, este é removido, assim como suas consequências, de maneira temporária. Isso significa dizer que estes eventos disfóricos costumam retornar como parte da trama, logo, a aceitação e conversão é o único mecanismo dos três que apresenta potencial para lidar com eventos disfóricos verdadeiramente seriais. A parte da conversão – o que diferencia este mecanismo da forma como a disforia é tratada em contextos narrativos caracterizados como dramáticos – advém do fato de, após a aceitação, termos na sequência a apresentação de eventos eufóricos, o que implica a conversão da disforia em euforia. A diferença em relação à diluição é que no mecanismo da aceitação e conversão estes eventos eufóricos não estão aí apenas para eliminar a disforia, eles também possuem a função de fazer a narrativa seguir, uma função propriamente serial. "A instabilidade das

posições eufóricas assim alcançadas atua como uma plataforma de lançamento para a evolução narrativa da série", conclui Savorelli (2010, p.149).

Não coincidentemente, o exemplo utilizado por Savorelli para ilustrar a aceitação e conversão é a série *Ugly Betty* (NBC, 2006-2010), a quarta série que compõe seu corpus principal. O autor justifica a utilização deste mecanismo nesta série em particular por se tratar de uma adaptação de uma telenovela, a colombiana *Yo soy Betty, la fea* (RCN Televisión, 1999-2001). Segundo Savorelli, ainda que seja uma série cômica, *Ugly Betty* carrega as marcas do formato original de sua narrativa matriz e por isso utiliza estratégias para manejar a disforia semelhantes às aquelas comuns a narrativas classificadas como dramáticas (SAVORELLI, 2010, p.148-149). A nosso ver, a riqueza das possibilidades do mecanismo de manejo da disforia apontado por Savorelli ao falar de *Ugly Betty* está em seu potencial serial, algo que não encontramos nos dois mecanismos anteriores. Outra possibilidade do mecanismo de aceitação e conversão apontada pelo próprio autor são os casos nos quais a aceitação da disforia faz parte do programa narrativo principal da série (ou de seu principal sujeito narrativo), sendo tal aceitação necessária para que este sujeito principal alcance seu objetivo. Nos dois casos citados por Savorelli para ilustrar este exemplo – *My Name is Earl* (NBC/TBS, 2005-2009) e *Samantha Who?* (ABC, 2007-2009) – os principais sujeitos da narrativa são pessoas que passam por uma experiência traumática que os faz querer tornar-se pessoas melhores, porém o passado de ambos é caracterizado por ações moralmente censuráveis e agora eles têm que reaprender a viver sendo boas pessoas, mas vivendo com as consequências (disfóricas) das ações de seu "eu anterior" (SAVORELLI, 2010, p.149).

Como Savorelli nos permite antever neste último aspecto sobre o qual discorre em relação ao mecanismo da aceitação e conversão, a administração da disforia na narrativa de séries cômicas pode adquirir nuances seriais capazes de interferir na maneira como os personagens são apresentados. Quanto mais próximo ao modelo de herói humorístico, aquele que evoca o *rir com* em sua instância mais evoluída, mais numerosos tendem a ser os momentos disfóricos da narrativa relacionados aos embates do sujeito com seus próprios desvios na tentativa de superá-los. Caracterizados menos por seus desvios e mais por seu realismo humano, o regime de tratamento da trajetória destes personagens em algumas séries assemelha-se àquele caracterizado por Dynel (2013) como sendo o da inserção do discurso cômico no discurso dramático, o que

significa dizer que procura manter maior semelhança com o discurso e ocorrências da vida real do que o habitual em obras cômicas. Um dos principais aspectos que afere realidade a estes contextos é justamente o manejo da disforia em oposição à sua negação, considerada o habitual sob o regime do enquadramento cômico. A importância do manejo da disforia na construção da trajetória dos sujeitos cômicos é um aspecto que será tratado de maneira mais aprofundada nos capítulos da terceira parte deste trabalho.

Chegando ao final deste primeiro capítulo, vimos até aqui as possibilidades narrativas – no que tange à construção de personagens – oferecidas por duas distinções de base dos mecanismos de construção do humor e que são frutos da variedade de manifestações do gênero a partir da Modernidade; esta variedade nos permitiu identificar formas distintas de situar a incongruência cômica que caracteriza o personagem em relação às regras estabelecidas pelo universo narrativo apresentado; e, por fim, compreendemos de que modo estas duas tendências de humor também permitem distintos tratamentos da disforia nas narrativas cômicas, cujo manejo pode tornar o enquadramento cômico mais ou menos forte como marca do gênero. Daremos então continuidade a esta primeira parte com o segundo capítulo deste trabalho, apresentando as particularidades dos *plots* narrativos e da serialização cômica a partir das variáveis vistas até aqui sobre as manifestações do cômico e do riso, bem como suas distintas tendências.

Capítulo 2: Particularidades Narrativas da Serialização Cômica

Iniciaremos este segundo capítulo da nossa primeira parte adentrando o universo específico da narrativa cômica, focando principalmente na Teoria Geral do Humor Verbal – concebida por Attardo (1994) – e seus desdobramentos para a análise de textos humorísticos extensos (Attardo, 2001), a exemplo do corpus total de uma série cômica televisiva. Além de analisar os pormenores da narrativa cômica buscando situar suas peculiaridades de acordo às premissas das duas grandes tendências de comédia vistas até aqui, procuraremos ainda contextualizar a perspectiva de Attardo com outras linhas teóricas de interpretação do humor enquanto fenômeno e com teorias que analisam seu registro específico na relação com a narrativa linear. Esta contextualização visa expandir uma visão do texto cômico para além de sua abordagem linguística, uma vez que também nos interessa em nossa análise compreender de que modo a narrativa cômica serial cria estratégias para engajar seu público no processo que denominamos de serialização cômica.

Como veremos, produzir uma tensão constante entre os regimes da narrativa linear e do espetáculo não é a única particularidade estrutural proporcionada pela organização textual de narrativas cômicas mais extensas que a piada. Sob as estratégias da lógica serial de produção textual, narrativas cômicas também apresentam particularidades que, em seu conjunto, são únicas ao universo deste gênero. É justamente a este conjunto de peculiaridades estruturais e estratégias de engajamento que damos o nome de serialização cômica. Ao final deste capítulo nos voltaremos à análise da construção do sujeito cômico a partir dos referenciais teóricos oferecidos por Galiñanes, Zillmann e Vandaele, o que nos permitirá compreender de que modo o caráter cômico se relaciona com as regras impostas pelo mundo ficcional criado na narrativa e manipulado pela instância da enunciação, mantendo em narrativas extensas os desvios que o caracterizam como cômico.

2.1 As Teorias do Humor e da Narrativa Cômica

Ainda que nossa análise, bem como as principais teorias que serão mais mobilizadas neste trabalho, estejam alinhados às teorias que sustentam a incongruência como principal aspecto comum às expressões cômicas numa linha teórica embasada pelos estudos linguísticos e cujo foco é a análise da narrativa cômica, não podemos deixar de

reconhecer as outras duas grandes linhagens teóricas que estudam os fenômenos cômicos. Isso se torna ainda mais importante num momento em que muitos pesquisadores de renome no campo de estudos sobre o humor e que também são referência nos estudos linguísticos sobre a incongruência cômica – caso de autores como Hempelmann e Attardo – também começam a investir mais sua atenção sobre as relações entre estas três principais linhas teóricas – da incongruência, da superioridade e do alívio, como são genericamente conhecidas – e as contribuições que estas duas últimas podem oferecer às já bem fundamentadas bases teóricas apresentadas pela Linguística.

Muitos dos autores que se dedicam ao estudo das expressões cômicas apresentam em algum ponto de suas obras uma síntese sobre este tema, visto que é sempre didaticamente importante que se posicionem teoricamente em relação à maior ou menor proximidade em relação a estas linhas. Para abordar brevemente este tema, escolhemos analisar a síntese apresentada por Morreall (1983), referência nos estudos sobre o riso e as expressões cômicas. A escolha por este autor se deu por considerarmos pontos ricos em sua argumentação o detalhamento histórico do autor em situar temporalmente as principais contribuições para cada linha e seu cuidado ao apresentar uma conclusão sucinta sobre as tentativas de cada linha teórica em oferecer uma explicação universal para os mecanismos de produção do riso (foco principal da análise de Morreall), bem como as limitações de todas elas neste sentido. Além disso, Morreall oferece um ponto de vista alinhado ao nosso – ao das teorias da incongruência – mas numa chave mais abrangente que aquela geralmente comum aos estudos linguísticos, o que diversifica a nossa abordagem.

Em sua busca por encontrar o que chama de "a essência do riso" (MORREALL, 1983, p.02) na obra *Taking Laughter Seriously*, Morreall inicia sua argumentação fazendo uma distinção entre expressões humorísticas e não humorísticas que provocam o riso. No âmbito das situações humorísticas – aquelas cuja compreensão está no centro de nossas atenções aqui – o autor lista os seguintes eventos: ouvir uma piada, escutar alguém "estragar" uma piada, ver alguém que não entende uma piada, ver alguém ser vítima de uma "pegadinha" (*practical joke*), ver alguém com uma roupa que parece esquisita e ver gêmeos adultos vestidos da mesma forma. Já no âmbito das situações não humorísticas que produzem o riso, os eventos listados são: cócegas, o riso dos bebês

diante de uma brincadeira de esconde-esconde (*peekaboo*) ou de ser lançado para cima e para baixo, ver um truque de mágica, encontrar-se em segurança após uma situação de perigo, resolver um problema ou quebra-cabeças (MORREALL, 1983, p.01).

Ainda que a lista de Morreall tenha um caráter ilustrativo não exaustivo, podemos observar que nos eventos humorísticos temos uma prevalência de expressões narrativas de caráter cômico e suas conseqüentes reações como causa da produção do riso, além da presença do riso de superioridade, estando a incongruência na base de todas as expressões. Já nos eventos não humorísticos, ainda que a incongruência se faça presente em muitas das expressões, temos a ausência de mecanismos de superioridade e a prevalência dos mecanismos de alívio como causa do riso produzido. Isso nos permite indicar algo que pode ser comprovado na prática, como veremos no desenrolar deste trabalho: os mecanismos de incongruência e superioridade são dominantes na produção do efeito cômico nos contextos narrativos, enquanto os mecanismos sustentados pelas teorias do alívio – ainda que se façam presentes – são de ordem secundária e aparecem sempre em cooperação com mecanismos de outra linha. Estes três tipos de mecanismos, na verdade, quase nunca aparecem isolados, embora possam sobressair-se um em relação ao outro a depender do contexto. A cooperação entre eles costuma ser o mais habitual, sendo a incongruência um aspecto que pode ser considerado dominante em praticamente todas as expressões que produzem o riso – cômicas ou não –, mas, ao mesmo tempo, insuficiente para justificar por si mesma a produção do riso e do próprio efeito cômico (ou seja: nem toda incongruência é cômica). Como veremos na conclusão de Morreall sobre cada uma destas linhas, nenhuma delas consegue exatamente dar conta de explicar a produção do riso por si mesma, mas, ainda assim, cada uma delas tem seu valor ao chamar nossa atenção para diferentes mecanismos de produção do riso (MORREALL, 1983, p.03) e também do efeito cômico narrativo, que é o que nos interessa aqui.

Seguindo o raciocínio de Morreall, começaremos nossa argumentação pelas teorias da superioridade. Morreall começa sua análise na Antiguidade, com os legados de Platão e Aristóteles. Ambos os filósofos consideravam o riso como uma forma de depreciação da qual homens de valor não deveriam ser alvos. Logo, o riso destinado a indivíduos era entendido sempre como riso de ridicularização (*o rir de*). Segundo Morreall, a visão de Platão e Aristóteles sobre o riso tornou-se dominante e pouco foi acrescida a ela até a

Modernidade. O cenário muda com Hobbes, para quem o riso surge geralmente através da comparação com outro indivíduo, quando sentimos que estamos ganhando em algum aspecto (MORREALL, 1983, p.03-04). A elaboração de Hobbes não está muito distante das principais conclusões de Bergson, com a diferença que, enquanto Bergson não concebe que os indivíduos possam rir de si mesmos, Hobbes acredita que um indivíduo possa rir de uma versão sua do passado, já superada e por isso considerada inferior. Ainda assim, o riso concebido por Hobbes é também o de ridicularização. Aproximando-se novamente ao que vimos com Bergson, Hobbes também entende que o riso dirigido aos outros está relacionado não necessariamente ao todo de sua personalidade ou existência, mas sim a algum aspecto observado que nos faz sentir superiores em relação a um terceiro. Como aponta Morreall, a visão de Hobbes sobre o riso foi a predominante nos séculos seguintes, o que justifica as inclinações teóricas de autores como Bergson e Pirandello ao discutirem o tema.

Um aspecto importante da argumentação de Morreall e que se conecta com o que vimos até aqui, é a ambivalência do riso de superioridade a partir da Modernidade, característica muitas vezes apenas analisada no riso grotesco. Como afirma Morreall, no humor moderno o elemento da ridicularização nem sempre é óbvio, porque – ao contrário do que defende Aristóteles ao afirmar que a compaixão não é da ordem da comédia – ele não obrigatoriamente impede a construção de empatia ou afeição pelo alvo do riso. Isso significa dizer que mesmo no *rir com* é possível que existam mecanismos de superioridade envolvidos (visto que ainda aí ri-se dos desvios do sujeito em questão quando estes desvios são o alvo), mas não na mesma intensidade que no *rir de*. Nestes casos, no entanto, a maior proximidade afetiva diminui o gozo do riso, reforçando a ideia de que o prazer do riso de ridicularização é mais intenso quanto maior for o distanciamento emocional em relação ao alvo. Morreall, no entanto, reforça que nem sempre rir de uma situação que envolve o outro implica no riso de superioridade, podendo quem ri apenas sentir prazer na apreciação da incongruência que envolve a situação. O mesmo, segundo o autor, vale para as ocasiões em que o indivíduo ri de si mesmo, que podem estar implicadas na explicação de Hobbes sobre um "eu inferior do passado", ou apenas indicar a apreciação de uma incongruência.

Mesmo que a teoria da superioridade não tivesse estes casos sobre o rir de si mesmo para explicar, ademais, teria que dar conta de nosso riso em relação à incongruência em situações nas quais ninguém está sendo ridicularizado. (...) Nossa conclusão geral sobre a teoria da superioridade, então, é que esta não serve como uma teoria geral de compreensão do riso, uma vez que há casos de riso humorístico e não humorístico que não envolvem sentimento de superioridade. (MORREALL, 1983, p.13-14)

Morreall deixa claro, no entanto, que o formato *sitcom* – ao menos com as características pelas quais ficou conhecido até o início da década de 80, quando o autor escreveu a obra em questão – é uma expressão cômica caracterizada pelo riso de superioridade (MORREALL, 1983, p.10), algo que discutiremos mais a fundo nos capítulos da segunda e terceira partes deste trabalho.

Morreall passa em seguida à análise das teorias da incongruência ou cognitivas. Como afirma o autor, enquanto nas teorias da superioridade o foco está nas emoções que atuam no ato de rir, nas teorias da incongruência defende-se que o gozo gerado pelo riso advém de uma reação intelectual a algo inesperado, a uma espécie de surpresa que não se encaixa na situação dada, daí a noção de incongruência. Morreall salienta que em ambas as linhas teóricas o riso é provocado por uma dualidade, um contraste que o produz. A diferença é que nas teorias da superioridade acredita-se que um sentimento de triunfo em relação aos desvios do outro sempre se faz presente, enquanto nas teorias da incongruência ignoram-se os tipos de sentimentos envolvidos na relação de quem ri com o alvo do riso e foca-se no aspecto cognitivo, ou seja, na percepção da incongruência como motor que produz o riso (MORREALL, 1983, p.15). A partir desta introdução de Morreall, já podemos antever que os mecanismos de incongruência e superioridade não são excludentes, pelo contrário: muitas vezes atuam de forma complementar, embora o autor nos permita concluir que a incongruência é um mecanismo muito mais prevalente que a superioridade – conclusão com a qual tendemos a concordar.

Assim como a superioridade, a incongruência é um mecanismo que está associado à produção do riso desde a Antiguidade. Morreall pontua que esta relação é feita por Aristóteles na *Retórica*, obra na qual ele afirma que uma estratégia que o orador pode utilizar para provocar o riso em seus ouvintes é criar neles uma certa expectativa e então surpreendê-los com algo inesperado. O mesmo resultado, segundo Aristóteles, pode também ser produzido através de piadas que dependam de jogos de palavras ou

trocadilhos (MORREALL, 1983, p.16). Ainda que Morreall afirme que Aristóteles introduz a relação entre incongruência e produção do riso apenas na *Retórica* – e não na *Poética* –, podemos inferir que os mecanismos da incongruência também estão por trás da produção do riso segundo o que se conhece da *Poética* no que tange à comédia. Se a comédia representa os homens de forma piorada, estamos falando aqui do rebaixamento de um ideal, de uma quebra de expectativas, logo, pressupõe-se incongruência por trás deste mecanismo. Desta forma, podemos endossar a insinuação de Morreall, de que a incongruência é um mecanismo mais abrangente que a superioridade na produção do riso (e também do efeito cômico), e também generalizá-la: sempre que a superioridade referir-se ao rebaixamento de um ideal, temos também o mecanismo de incongruência envolvido na produção do riso.

As teorias da incongruência, no entanto, passaram mais tempo adormecidas que as da superioridade, voltando a ser discutidas a partir do século XVIII, com Kant, e depois com Schopenhauer. Enquanto Kant defendia que por trás do riso estava o absurdo, a transformação das expectativas em nada, na ausência de sentido, Schopenhauer acreditava apenas que o riso estava relacionado à quebra de expectativas, à ruptura com aquilo que é esperado (MORREALL, 1983, p.16-17). A quebra do horizonte de expectativas é na verdade um importante ponto de partida para as teorias desenvolvidas no âmbito linguístico que mapearam bem os mecanismos de construção e estratégias de produção do riso nas narrativas cômicas a partir da década de sessenta, como veremos a seguir neste capítulo. Logo, neste universo da pesquisa sobre o humor, a incongruência continua sendo o principal elemento de produção do efeito cômico. Sobre esta suposta prevalência da incongruência, Morreall conclui:

Não podemos tomar como uma verdade universal que o riso é uma reação à incongruência. A incongruência pode estar envolvida em todas as expressões humorísticas, mas não está em muitos casos de riso não humorístico. A teoria da incongruência, desta forma, não pode funcionar como uma teoria geral do riso. (MORREALL, 1983, p.19)

Mesmo nas linhas de análise que tomam a incongruência como principal mecanismo envolvido na produção do riso via efeito cômico, é praticamente consensual que este mecanismo, por si só, não é suficiente para explicar a produção do riso. Alguns autores, como Attardo, buscaram no âmbito linguístico destrinchar mais aspectos que buscam explicar, dentro de uma perspectiva alinhada às teorias da incongruência, os demais

elementos necessários à produção do riso humorístico. Sobre isso, falaremos no subtópico a seguir.

Chegando às teorias do alívio ou psicológicas, Morreall sinaliza que, enquanto as teorias da superioridade focam nas emoções e as da incongruência no estímulo que provoca o riso, as teorias psicológicas se voltam a entender a função do riso. O autor afirma que existem diferentes versões desta linha teórica, mas, em geral:

Há duas maneiras através das quais o alívio pode se encaixar em situações de riso. A pessoa pode ter entrado na situação com a energia nervosa que será liberada ou a situação mesma que produz o riso pode provocar a construção da energia nervosa, bem como a sua liberação. (MORREALL, 1983, p.21)

As primeiras menções a este primeiro tipo de riso, o que libera tensões já trazidas pelo indivíduo, segundo Morreall, aparecem a partir do século de VXIII com Shaftesbury e a defesa do riso como uma forma de libertação em relação ao opressor. Neste sentido, Morreall afirma que se pode localizar, ainda que em menor extensão, menções a este tipo de função do riso também na obra de Hobbes, no século anterior e, mais adiante, no século XIX, com Schopenhauer, embora neste último caso as premissas do riso de alívio estejam combinadas a mecanismos de incongruência. Seguindo o raciocínio de Morreall, talvez possamos reivindicar as primeiras menções a este tipo de função do riso também à Antiguidade.

Bakhtin afirma que o riso renascentista e seu caráter positivo da ambivalência do riso grotesco é uma concepção inspirada na Antiguidade, tomando o riso como "um princípio universal de concepção do mundo, que assegura a cura e o renascimento, estreitamente relacionado aos problemas filosóficos mais importantes (...), à maneira de aprender a 'bem morrer e bem viver'." (BAKHTIN, 1987, p.60). Na Antiguidade, o riso é visto como uma forma de superar forças opressoras, humanas ou metafísicas, estando no último limiar a própria morte. Em todos estes casos, o riso atua como mecanismo de libertação em relação a forças do construto social que oprimem o indivíduo, daí a importância do enquadramento cômico e das pistas humorísticas para indicar que se trata de um contexto seguro para rir de temas que, de outro modo, seguiriam reprimidos.

O outro tipo de alívio que mencionamos é aquele não de uma energia preexistente, mas de uma energia construída na própria situação que provoca o riso. Quando ouvimos certas (...) piadas, por exemplo, a narrativa pode instigar certas emoções em nós em relação aos personagens da história. Mas então no desfecho a história toma um rumo inesperado ou os personagens demonstram não ser o que pensávamos, e então a energia emocional que foi construída torna-se inesperadamente supérflua e demanda liberação. A liberação desta energia, de acordo a uma simplificação da teoria do alívio, é o riso. (MORREALL, 1983, p.22)

Nesta linha mencionada por Morreall, temos a clara alusão à construção do suspense cômico, sendo o riso a liberação desta tensão construída. Segundo Galiñanes, esta é uma importante contribuição das teorias do alívio à análise de narrativas cômicas extensas e que ainda está por ser amplamente desenvolvida. Para a autora, há muitas semelhanças entre a construção do suspense de terror e do suspense cômico ainda por serem estudadas e que poderiam jogar luz sobre pontos pouco desenvolvidos na pesquisa sobre narrativas cômicas (GALIÑANES, 2010, p.216). A própria Galiñanes afirma que as bases de uma teoria de fato relacionando o alívio psicológico ao humor foram lançadas por Herbert Spencer. O autor defende que o riso cria equilíbrio na mente dos indivíduos ao permitir o fluxo de excesso de energia. Spencer, segundo Galiñanes, inspirou muitos autores depois dele, inclusive Freud (GALIÑANES, 2010, p.2014), cuja obra *O chiste e sua Relação com o Inconsciente*, de 1905, é certamente considerada a principal fonte primária desta linha de estudos a partir século XX.

Nesta obra clássica Freud investiu bastante no desenvolvimento da relação entre humor e liberação de energia psíquica e a principal ideia defendida aqui é a noção de que através do riso liberamos a energia psíquica que acumulamos para suprimir sentimentos socialmente reprimidos, como aqueles relacionados à agressividade e à sexualidade. Sobre a obra de Freud – em relação à qual não nos estenderemos aqui porque os detalhes de seu desenvolvimento se distanciam de nossos objetivos –, Morreall conclui que, dado que esta se encaixava num projeto teórico maior do autor, sua principal contribuição às teorias do humor acaba ficando mais restrita à suas elaborações mais simples e que, em síntese, estabelecem que o riso muitas vezes envolve a liberação de energia nervosa acumulada. Morreall encerra sua argumentação afirmando que, assim como as teorias mais gerais sobre o alívio não se sustentam como uma teoria geral sobre o riso, tampouco a teoria de Freud o consegue (MORREALL, 1983, p.37).

O objetivo final de Morreall em sua obra é propor ele mesmo uma teoria geral do riso – ou chegar o mais perto disso que as teorias à disposição – mas, como afirmamos anteriormente, nosso principal interesse aqui está em sua capacidade de síntese crítica em relação às principais teorias sobre o humor, visto que uma teoria geral sobre o riso humorístico e não humorístico foge à nossa alçada. Sobre as três linhas teóricas apresentadas, não por acaso podemos observar que as teorias da incongruência, assim como aquelas da superioridade, são as mais difundidas no campo de estudos sobre os mecanismos da comicidade, visto que podemos encontrar vestígios dos mecanismos que estabelecem para a produção do humor desde a Antiguidade e como parte, de algum modo, da argumentação de teóricos das três linhas – enquanto as teorias do alívio aparecem sempre em argumentações mais específicas e localizadas. Alguns estudiosos de expressão, inclusive – caso de Vandaele (2002) –, atribuem a produção do efeito cômico exclusivamente ao trabalho colaborativo entre os mecanismos de superioridade e incongruência, traços que de fato encontraremos – mesmo que de forma não explícita – nas argumentações de muitos autores, como vimos nos exemplos citados. Ao menos nas expressões narrativas do humor a incongruência e a superioridade costumam ser os principais mecanismos atuantes na produção do efeito cômico, mas isso não significa que as teorias psicológicas não tenham sua importância em nossa análise, ainda que de forma mais secundária.

Embora significativas no âmbito da análise das interações de cunho cômico e da recepção de obras cômicas, as teorias psicológicas ou do alívio sobre o humor pouco investem diretamente na análise dos mecanismos poéticos de construção das obras cômicas, que são o foco de nossa análise. Por esta razão, sua recorrência é bem menor em nossa argumentação que a das duas outras linhas teóricas. Ainda assim, os princípios destas teorias estão por trás dos estudos de autores já aqui citados, como Berlyne e Zillmann, uma vez que, como esclarece Galiñanes, a noção de enquadramento cômico é algo que já encontramos no legado deixado por Freud sobre humor e é o ponto de partida da argumentação de muitos autores de referência (GALIÑANES, 2010, p.217). Mais adiante neste capítulo retomaremos os estudos de Zillmann sobre o humor de depreciação (*disparagement humor*) para falar sobre a relação entre os modos de recepção do sujeito cômico e seus desvios. Tal perspectiva mistura justamente questões tratadas pelas linhas da superioridade e alívio, mostrando mais uma vez que as

premissas das três linhas aparecem sobrepostas em muitas propostas de análise, daí a importância de compreender o que sustenta cada uma e como elas interagem entre si.

2.1.1 A Teoria Geral do Humor Verbal: Da Piada aos Textos Extensos

A Teoria Geral do Humor Verbal concebida por Attardo e que busca oferecer um método para identificar e analisar textos cômicos – o que inclui a piada e textos mais extensos que esta, estando aqui o grande avanço da teoria de Attardo –, vem de uma linha de estudos estruturalista no âmbito da Linguística que tem como marco o artigo de Morin publicado na obra *Análise Estrutura da Narrativa* (lançada originalmente na década de sessenta). Morin foi a primeira a aplicar a noção de função à análise estrutural da piada. A autora coletou 180 histórias curtas e desfecho cômico publicadas de forma avulsa e diária num periódico francês e concluiu que estas, apesar de sua brevidade, também constituem narrativas completas, uma vez que "fazem evoluir uma situação viva em função de reviravoltas imprevistas" (MORIN, 1971, p.174). Morin afirma que estas anedotas são dotadas de uma única sequência, na qual um problema é apresentado, desenvolvido e concluído e a cada um destes momentos ela atribuiu uma função: a função de normalização, que apresenta os personagens envolvidos no contexto narrativo; a função locutora de deflagração (com ou sem narração), que apresenta o problema a ser resolvido ou levanta um questionamento; e, por fim, a função interlocutora de distinção, que resolve o problema cômicamente (MORIN, 1971, p.174-175).

Em relação a esta divisão estrutural, Attardo argumenta que o modelo das funções da piada de Morin é mais abstrato que o modelo de funções concebido por Propp, no qual estas possuem originalmente conteúdo semântico específico referente ao progresso da narrativa (ATTARDO, 1994, p.85-87). Tal argumentação é sustentada pelo fato de as funções modelo de Morin serem estruturas formais vazias a serem preenchidas de acordo ao contexto específico de cada piada. Neste aspecto o modelo da autora aproxima-se da estrutura elementar da sequência virtual concebida por Bremond, como aponta Attardo (1994, p.90). Assim sendo, conclui Attardo, as três funções da piada propostas por Morin estão virtualmente presentes em qualquer narrativa, sendo a grande diferença de seu modelo a última função, a interlocutora de distinção, na qual se dá a produção do efeito cômico. Esta última função faz a narrativa bifurcar-se do "sério"

para o "cômico" graças a um elemento polissêmico disjuntor, daí o nome de narrativa disjunta dado pela autora a esta segunda narrativa implícita cuja presença só se dá a perceber no desfecho da piada. "As narrativas deste sistema são, portanto, duplas narrativas: uma narrativa convencionalmente dita normal vem apoiar-se sobre uma narrativa convencionalmente dita parasita, cada uma encontrando-se igualmente fortalecida e destruída pela outra.", conclui Morin (1971, p.180). A autora reforça que estas narrativas geralmente não são apenas jogos de palavras, mas sim de signos (MORIN, 1971, p.175).

A disjunção instaurada na narrativa provém da quebra de um horizonte de expectativas denominado pela autora como andamento "normal", sendo este horizonte determinado primeiro pela lógica interna do universo narrativo da piada e, em última instância, pelas regras e padrões sociais estabelecidos. Como afirma Morreall em relação às teorias da incongruência, "o que qualquer indivíduo acha incongruente depende de qual foi sua experiência e do que são suas expectativas" (MORREALL, 1983, p.61). Esta afirmação remonta ao que diz Eco quando fala sobre a relação entre o humor e a regra, afirmando que um dos aspectos fundamentais à produção do efeito cômico é o conhecimento da regra violada por parte do apreciador, algo determinado por sua experiência (ECO, 1998, p.223). A narrativa dita por Morin "normal" e de desfecho "sério" é, na verdade, uma narrativa normativa e de desfecho previsível tendo em conta o horizonte de expectativas construído. O desfecho cômico deflagrado pela narrativa denominada pela autora como "parasita" é nada mais que um desfecho possível diante do horizonte de expectativas construído, porém menos previsível, e que se esconde por trás do efeito gerado pela polissemia.

Coube a Raskin (1985) e Attardo (1994) aprofundarem a ideia de narrativa disjunta desenvolvida por Morin, respectivamente com a Teoria do Script Semântico do Humor (*Semantic Script Theory of Humor* ou *SSTH*) e a Teoria Geral do Humor Verbal (*General Theory of Verbal Humor* ou *GTVH*), sendo que este último trabalho também contou com a colaboração de Raskin. Seguindo a mesma linha teórica de Morin, os dois autores também trabalham com a ideia central da disjunção narrativa como principal elemento para a produção do efeito cômico em piadas. Podemos, portanto, afirmar que os trabalhos de Raskin e Attardo dão continuidade ao modelo de Morin, aprofundando questões não pormenorizadas pela autora.

Raskin introduz nesta linha teórica a ideia da oposição de scripts semânticos. A noção de *script* – oriunda da Psicologia e incorporada por outras áreas, como a Linguística – indica uma porção organizada de informação sobre determinado assunto em termos gerais. Um script é uma estrutura internalizada pelo comunicador e compartilhada por seu público e que proporciona conhecimento sobre o funcionamento e organização das coisas (ATTARDO, 1994, p.198-199). Enquanto Morin qualifica as duas narrativas presentes na estrutura da piada de acordo a um juízo de valor que pressupõe uma polaridade normativa e outra dissonante, Raskin as classifica como dois scripts que se relacionam por oposição. Desta relação advêm os dois pressupostos que tornam o texto uma piada: ser compatível inteiramente ou parcialmente com dois ou mais scripts; e que estes dois scripts sejam opostos entre si (ATTARDO, 2004, p.197). Os efeitos previstos pela teoria de Raskin neste aspecto são, porém, os mesmos que aqueles previstos por Morin: as oposições são entre concepções de interpretações prováveis e improváveis e cujos parâmetros de regra e quebra baseiam-se em normas delineadas pela própria narrativa (ATTARDO, 2004, p.205).

Nas teorias de Raskin e o papel do disjuntor que permite a mudança de um script a outro é aferido a um elemento polissêmico, sendo que Raskin dá a este elemento o nome de gatilho de troca de script – ou *script-switch trigger* (ATTARDO, 2004, p.203). Uma crítica comumente feita ao trabalho de Raskin recai sobre a prevalência do caráter semântico dos scripts visto que, para Raskin, os scripts são sempre evocados por itens lexicais, o que torna para muitos autores sua teoria limitada (ATTARDO, 1994, p.200). Sobre esta centralização do aspecto semântico em teorias sobre o humor, Vandaele argumenta que a incongruência como um dos mecanismos de base da produção do efeito cômico refere-se, acima de tudo, a uma contradição de esquemas cognitivos e não apenas de esquemas semânticos, ponto de vista que recupera a gênese do termo script em sua origem na Psicologia (VANDAELE, 2002, p.224). Por esta limitação, reforça Vandaele, há uma série de expressões que a teoria de Raskin e outras que seguem esta mesma linha da prevalência semântica não cobrem, tais como o humor físico, cujas incongruências são de ordem visual, por exemplo (VANDAELE, 2002, p.227). Críticas semelhantes a esta linhagem teórica de matriz semântica vem dando origem a pesquisas inovadoras em outras linhas e disciplinas, como vimos com a contribuição de Canestrari e Bianchi, que parte da psicologia cognitiva.

Attardo concorda com o ponto de vista de autores como Vandaele, Canestrari e Bianchi em relação à limitação da Teoria do Script Semântico do Humor de Raskin por centrar-se no aspecto semântico, ainda que a teoria proposta pelo próprio Attardo se mantenha no âmbito da Linguística ao se declarar uma teoria do humor verbal (ATTARDO, 1994, p.208). Attardo classifica sua Teoria Geral do Humor Verbal como uma revisão da Teoria do Script Semântico do Humor (ATTARDO, 1994, p.222) e afirma que a principal limitação da teoria de Raskin foi ter tomado como base estrutural de seu modelo a piada, não contemplando textos humorísticos mais extensos. A primeira questão que Attardo retoma ao revisar a teoria de Raskin refere-se aos pressupostos que tornam um texto cômico. Segundo Attardo, nem a ruptura narrativa nem a oposição de scripts são efeitos necessariamente cômicos e, ampliando a teoria de inicial de Raskin, ele cria o sistema dos KR's (*Knowledge Resources* ou Recursos de Conhecimento), aspectos necessários para a identificação de um texto cômico. O mais importante desses KR's, porém, é justamente a oposição de scripts, o que justifica já de partida a influência da Teoria do Script Semântico do Humor na Teoria Geral do Humor Verbal. Os demais KR's, organizados hierarquicamente em ordem decrescente de relevância, são: mecanismo lógico (lógica interna à narrativa, que estabelece o script a ser seguido); situação (contexto narrativo); alvo (objeto ao qual a piada ou contexto cômico se refere); estratégia narrativa (organização estrutural da narrativa); idioma ou contexto semântico (ATTARDO, 1994, p.222-223).

Ainda que se proponha a criar um método de análise voltado à investigação de narrativas cômicas mais extensas que a piada, Attardo não negligencia esta estrutura. O autor procura desmistificar a suposta simplicidade da estrutura da piada, atribuída à sua brevidade e natureza autoconclusiva. Segundo Attardo, apesar de ser conhecida como uma estrutura caracteristicamente breve, a piada não é necessariamente uma micronarrativa (aquela que possui apenas uma ação ou mudança de estado). Além disso, sua mecânica interna não se limita a textos breves: há textos cômicos extensos estruturados como piadas. O que caracteriza a estrutura da piada permitindo sua identificação é a presença da chamada *punch line*, nome aferido por Attardo ao que Raskin denominou como gatilho de mudança de script. As *punch lines* são disjuntores que forçam o leitor a migrar para um outro script possível dentro de um mesmo contexto, mas cuja existência ou possibilidade ainda não havia sido apontada inicialmente. Por serem incongruentes ao script apresentado ao longo da narrativa, as

punch lines só são deflagradas na conclusão e não se integram ao conjunto narrativo (ATTARDO, 2001, p.84).

Identificar a estrutura da *punch line* não é um mérito de Attardo, como podemos observar, visto que autores como Morin, Raskin e outros sempre trabalharam tendo em vista esta estrutura que deflagra a mudança do rumo da narrativa do previsível para o inesperado, ou seja, que deflagra a incongruência. Os *Knowledge Resources*, ainda que um avanço no sentido de estabelecer aspectos concretos de avaliação para identificação e análise de piadas, também não são uma contribuição definitiva, visto que, dada a falta de consenso neste campo de estudos, estamos longe de contribuições definitivas no nível macro das discussões. O que nos interessa nas contribuições de Attardo está nos avanços que o autor fez a partir da Teoria Geral do Humor Verbal no sentido de expandi-la para a análise de narrativas cômicas mais extensas que a piada, concebendo para tanto estruturas de análise não encontradas neste formato breve de texto cômico.

Attardo oferece um modelo que se baseia no caráter do *plot* da narrativa para classificar os textos cômicos num nível mais generalista. Para nos situar, o autor define o *plot* como os eventos na ordem em que são apresentados no texto, enquanto a fábula constitui os eventos narrados no texto em sua ordem cronológica – uma distinção usual entre autores que trabalham neste nível narrativo, mas que pode variar de nome. Segundo Attardo, um modo de abordar o problema sobre a diferença entre piadas e outras narrativas é tentar capturar a diferença entre o humor que faz parte do *plot* e aquele que é externo a ele (ATTARDO, 2001, p.94). O *plot* pode ser cômico ou sério, o que distingue se a narrativa é cômica ou se apenas possui trechos cômicos. Estes trechos cômicos do texto são organizados com estrutura semelhante à da piada, mas não terminam com uma *punch line*, e sim com uma estrutura semelhante, porém de função integrativa, a *jab line*. O autor considera que o conceito de *jab line* é sua principal contribuição sobre a análise de textos cômicos extensos, e, de fato, tal contribuição é muito importante porque nos oferece instrumentos claros para a análise destas narrativas (ATTARDO, 2001, p.207).

As *jab lines* são estruturalmente idênticas e atuam da mesma forma que as *punch lines*, como "gatilhos do humor". Porém, aparecem em outras posições da narrativa cômica que não em sua conclusão e podem ser tanto elementos importantes da narrativa ou passagens não essenciais a esta. Dado que *jab* é um termo adaptado do pugilismo,

estamos neste contexto falando de um tipo de golpe de composição que serve a vários propósitos – como defender-se ou ganhar tempo – mas nenhum destes propósitos inclui ser o golpe final, o que explica a função das *jab lines*. Para não constituírem um tipo de disjunção capaz de interromper o fluxo narrativo, as *jab lines* devem cumprir as seguintes exigências: ou são irrelevantes à evolução do *plot* ou não se opõem a ele (ATTARDO, 2001, p.84-85). As *jab lines* não provocam a reinterpretação de toda a narrativa a partir da apresentação do segundo script, mas apenas de determinada passagem dela, justamente aquela à qual a oposição de scripts se refere. *Plots* classificados como sérios podem conter ou não *jab lines*. Como destaca Attardo – e como também veremos em nosso corpus –, no universo das narrativas classificadas como cômicas geralmente o *plot* é sério e apresenta várias *jab lines*, sendo os casos de *plots* cômicos menos recorrentes. A principal razão para isso é que o *plot* para ser cômico estrutura-se como uma longa piada, tendo como conclusão uma *punch line*, ou então apresenta uma fábula cômica. Neste último caso, a narrativa não necessariamente termina numa *punch line*, mas sua complicação central é cômica (ATTARDO, 2001, p.100).

Outros três aspectos mais secundários são encontrados em *plots* cômicos, além da presença da *punch line* final e/ou fábula cômica. Estes aspectos são a disjunção metanarrativa, coincidências, humor hiperdeterminado e disjunção difusa. A disjunção metanarrativa ocorre nos casos em que o narrador interrompe o fluxo narrativo para comentar sobre a trama ou personagens, sendo que tais comentários oferecem uma interpretação incongruente em relação ao que é apresentado pelo fluxo narrativo (ATTARDO, 2001, p.98). Este recurso não é desconhecido ao mundo das comédias de situação televisivas, e no caso particular do nosso corpus é encontrado como parte do programa narrativo da série *Arrested Development* (Fox, 2003-2006; Netflix, 2013-). Nesta série o narrador é uma figura que não se limita apenas apresentar os fatos, mas oferece uma interpretação alternativa a eles e também contradiz personagens e eventos de forma a produzir incongruência cômica.

Embora não sejam originalmente uma estratégia de produção de humor e se fazerem presentes em praticamente qualquer gênero narrativo, as coincidências podem ser consideradas cômicas quando são eventos estatisticamente improváveis e ocorrem em circunstâncias nas quais esta improbabilidade parece inverossímil. Segundo Attardo,

estas situações são consideradas cômicas uma vez que são elementos disruptivos que aferem falta de realismo à narrativa (ATTARDO, 2001, p.102). Outro fator que afere falta de realismo à narrativa e contribui na determinação do *plot* cômico é o humor hiperdeterminado. Estes casos englobam situações nas quais há mais de uma fonte ativa de humor atuando ao mesmo tempo, como um estímulo visual e outro verbal que produzem humor simultaneamente, ou até mesmo dois personagens com falas cômicas e que são emitidas ao mesmo tempo (ambas as situações comuns em narrativas cômicas audiovisuais). Outro fato de hiperdeterminação ocorre quando uma *punch line* ou *jab line* atua em vários níveis, deflagrando uma ruptura cômica em mais de uma situação ou nível narrativo ao mesmo tempo (ATTARDO, 2001, p.101-103).

Já a presença dos disjuntores difusos pode ser entendida como um elemento a mais para a identificação dos *plot* cômicos, visto que se trata de uma disjunção mais "fraca" que aquela apresentada pelas *punch* e *jab lines*. O nome disjunção difusa advém exatamente do fato de esta estrutura representar uma disjunção de localização imprecisa no texto, ao contrário das *punch* e *jab lines*. Além disso, a própria estrutura sintática da disjunção difusa é variável, visto que ela pode ser representada por uma palavra, expressão ou até mesmo uma frase que irá deflagrar a mudança de script. Segundo Attardo, por ser um disjuntor mais fraco, a disjunção difusa pode ser considerada um tipo de *jab line*, ainda assim, ela seria uma estrutura particular dentro desta classificação e sua melhor conceituação demanda maior investigação (ATTARDO, 2001, p.105-110). Um exemplo dado por Attardo de disjunção difusa é o humor de registro (*register humor*), no qual muitas vezes a localização da disjunção é imprecisa porque é contextual e por isso de difícil localização semântica. Outro exemplo dado pelo autor e que comunga deste aspecto é a ironia (ATTARDO, 2001, p.125).

É grande a contribuição desta classificação dos *plots* cômicos e seus elementos distintivos oferecida por Attardo para a análise do nosso corpus, visto que investir apenas na análise da piada nos oferece muitas limitações. Enquanto as comédias de situação televisivas consideradas tradicionais, aquelas que se encaixam no formato *sitcom*, apresentam tramas construídas a partir de piadas encadeadas, as séries que compõem nosso corpus privilegiam, além da estrutura da piada, uma estrutura de trama cômica continuada, o que nos obriga a realizar uma análise em três níveis: o da trama episódica (no qual a estrutura da piada em algumas das séries ainda se sobressai

bastante), o da trama da temporada e o da trama da narrativa geral da série. Estas duas últimas instâncias pouco se destacam na maioria das séries de lógica episódica, mas são importantes para as tramas seriais e por isso fazem parte do foco de nossa atenção na análise de nosso corpus. Logo, a metodologia de Attardo nos oferece instrumentos que nos permitem ir além da análise apenas das piadas episódicas buscando uma compreensão mais ampla das séries a partir da análise de suas estruturas narrativas macro e pensando de que modo a surpresa cômica é serialmente modulada nestas estruturas.

Além do humor de composição de trechos narrativos previsto pela expansão da aplicação da Teoria Geral do Humor Verbal à análise de textos cômicos longos graças à estrutura das *jab lines*, outro avanço de Attardo que muito contribuiu à nossa análise é a concepção de estruturas que preveem blocos relacionais de repetição de conteúdo cômico. Segundo o próprio Attardo, estas estruturas são pensadas justamente à análise de tipos de corpus muito extensos, como o caso de todos os episódios de uma série, que é justamente onde nos encaixamos analiticamente. O primeiro passo para entender como estas estruturas atuam, é compreender a importância da repetição para o incremento do efeito cômico. Segundo Attardo, enquanto a repetição de piadas avulsas diminui seu efeito cômico, o processo é muito significativo em textos longos. Mas a repetição nestes casos não é do mesmo texto de maneira idêntica (como ocorre com a repetição de uma piada avulsa), mas sim de uma relação entre signos que passa a ser reproduzida remetendo a um jogo de significados originário numa piada matriz:

A repetição pode ser acompanhada por uma leve variação, introduzindo deste modo um elemento de novidade bem como o prazer virtuoso da variação. (...) Tudo indica que a pura repetição de uma determinada unidade estabeleça uma *strand*. "Unidade" aqui deve ser entendida genericamente variando de caracteres semânticos a temas mais gerais e até mesmo a scripts culturais amplos. (...) A repetição com propósitos cômicos repete unidades que estejam (ou estiveram em determinado momento do texto) envolvidas em *jab lines* (ou, menos frequentemente, em *punch lines*). (ATTARDO, 2001, p.88)

Entram em cenas nestes casos os *strands*, mencionados na citação, que numa tradução livre podem ser entendidos como fios – neste caso, fios de uma mesma corrente de significados espalhados por um texto extenso. Em linhas gerais, *strands* são sequências de *punch lines* ou *jab lines* tematicamente ou formalmente relacionadas (não necessariamente de modo contíguo), de caráter intertextual (no caso de uma série, numa relação entre episódios) ou intratextual (ATTARDO, 2001, p.85), e que podem ser de

dois tipos: centrais ou periféricos. Como esclarece Attardo, os *strands* centrais são assim entendidas dada à sua grande recorrência num corpo narrativo, como piadas que se referem a um dado desvio de um sujeito central da narrativa numa série e logo são repetidas muitas vezes em praticamente todos os episódios nos quais este sujeito se encontra. Exatamente por esta necessidade de grande recorrência para ser caracterizada como tal, os *strands* centrais não são encontradas em corpus de pequena extensão, mas nestes casos podemos encontrar os *strands* periféricas, que ocorrem em porções reduzidas de texto, ainda que num corpus bastante amplo (ATTARDO, 2001, p.86-87). No caso do nosso corpus, os *strands* periféricos podem ser pensados como aqueles que se repetem num dado arco episódico por evocarem um tema tratado apenas neste conjunto específico de episódios. Uma ressalva importante feita pelo autor é sobre os *strands* referentes a personagens secundários: "Personagens secundários podem ter um *strand* que os coloca na condição de alvo associados a eles. Isso limita a ocorrência deste *strand* à presença destes personagens no texto." (ATTARDO, 2001, p.87). Para que a repetição de uma piada seja considerada um *strand*, o autor delimita que ela deve ocorrer ao menos três vezes no corpo do texto, o que no caso de uma série é delimitado por sua unidade mínima que é o episódio. Segundo Attardo, numericamente uma repetição de três vezes deixa de ser considerada mera casualidade e estabelece uma série de ocorrências (ATTARDO, 2001, p.86).

Uma estrutura que deriva dos *strands* são os *stacks*: grupos de *strands* tematicamente ou formalmente relacionados. Se pensarmos em todas as piadas que têm como alvo um mesmo personagem no corpus total de uma série, ainda que tenham como alvo diferentes desvios deste sujeito, temos então o exemplo de um *stack*. As noções de *strands* e *stacks* estão diretamente relacionadas às estratégias da serialização cômica que veremos mais a seguir neste capítulo, quando então falaremos sobre um tipo específico de *strands* e *stacks* e que se referem especificamente aos desvios dos sujeitos: as piadas arquetípicas.

2.1.2 A Tensão entre a Narrativa Linear e o Espetáculo

Para além da questão dos tipos de *plots* e seus aspectos componentes propostos por Attardo para a identificação da narrativa cômica, outros aspectos da mecânica interna da narrativa podem ser explorados com este fim, caso dos regimes que determinam a

dominância estrutural e que são um tema bastante explorado no âmbito cinematográfico. Em *Emotional Curves and Linear Narratives*, artigo publicado em 2006, Keating mapeia três grandes correntes de análise desta linha: o modelo clássico, o modelo de alternância e o modelo afetivo. O modelo clássico defende que a narrativa linear opera como dominante no sistema hollywoodiano, subordinando outros sistemas; modelo de alternância defende que deve haver equilíbrio entre a dominância da narrativa linear e outros sistemas, de modo a agradar vários estilos de público visando fins econômicos; e, por fim, o modelo afetivo argumenta que a narrativa linear é submissa a um objetivo maior, que seria o engajamento emocional do público.

A organização linear da narrativa refere-se a uma estrutura com começo, meio e fim organizada logicamente e tendo em vista o alcance de um objetivo. Em oposição a ela estão momentos classificados como "não-narrativos" que oferecem outros apelos, caso do espetáculo, representado por gags de filmes cômicos ou cenas de musicais. O espetáculo é representado por momentos em que a linearidade da narrativa é interrompida e esta se torna puro espetáculo para apreciação do público (KEATING, 2006, p.04-05), lógica herdada dos vaudevilles, como veremos a seguir. Segundo Keating, os três modelos possuem pontos fortes, sendo o maior problema deles a necessidade de optar por um sistema dominante. Pensando nisso, o autor propõe um modelo cooperativo entre os sistemas e que seria uma contribuição para o modelo afetivo, uma vez que tenta demonstrar de que modo características clássicas da narrativa hollywoodiana – tais como a orientação por um objetivo e o desfecho satisfatório – estão a serviço da coerência e também da produção de emoção (KEATING, 2006, p.06).

Keating argumenta que o modo como a narrativa é conduzida convoca o público a engajar-se emocionalmente ao criar o que denomina de curvas emocionais. Estas curvas são criadas ao manipular-se pontos estratégicos da narrativa (como a busca por objetivos, enfrentamento de obstáculos e aplicação de soluções) para provocar no público emoções variadas. Para tanto, instaura-se um jogo de antecipação/culminância no qual a narrativa permite ao público antecipar os acontecimentos do porvir e ansiar por sua ocorrência, num crescendo emocional que se intensifica à medida em que o desfecho da situação narrativa se aproxima e engaja continuamente o público. Este processo culmina no desfecho da situação, quando as expectativas do público serão atendidas ou frustradas, fazendo-o experimentar sentimentos dos mais diversos a

depende do resultado. O papel da narrativa linear neste intrincado mecanismo descrito pelo autor é realizar a costura que dá estrutura aos dois grandes tipos de sistemas (narrativos e não-narrativos) que compõem a trama de modo a engajar emocionalmente o público (KEATING, 2006, p.07-09). Keating conclui então que não há um sistema dominante, mas sistemas que trabalham em cooperação, como ele mesmo afirma: "Ambos são sistemas [atrações e narrativa linear] com tremendo potencial de produzir emoção." (KEATING, 2006, p.13). O autor admite, porém, que pode haver momentos nas obras em que um sistema se sobreponha a outro, mas, ainda assim, eles trabalham em conjunto tanto para dar coerência à narrativa quanto para promover engajamento emocional.

Segundo Keating, as gags e piadas de filmes cômicos são exemplares representativos do regime do espetáculo, uma vez que rompem com a linearidade, incentivando os espectadores a se concentrar no presente (KEATING, 2006, p.05-06). Pensando este argumento à luz do modelo cooperativo proposto pelo autor, podemos dizer que em obras cômicas os regimes da narrativa linear e espetáculo estão em constante tensão, ora trabalhando em cooperação, ora competindo entre si. Outro autor que concorda com esta linha de raciocínio que defende a tensão constante entre dois regimes no universo do humor (sem uma clara dominância de nenhum dos dois) é Mills, especialista no formato *sitcom*. Utilizando a expressão "exigências do cômico" para indicar as particularidades da narrativa do gênero que não se encaixam à lógica de uma narrativa linear extensa como a de um episódio de *sitcom*, por exemplo, Mills afirma que "a *sitcom* deve sempre aliar convenções narrativas e exigências do cômico, apresentando a complexidade do primeiro aspecto enquanto na verdade se apoia no segundo aspecto para sua eficácia", conclui o autor (MILLS, 2008, p.35). No caso particular da *sitcom*, Mills atribui esta dificuldade em definir as linhas gerais do formato *sitcom* a partir de suas origens, um processo evolutivo que uniu a lógica não narrativa do *music hall* e as exigências da organização serial da radiodifusão (MILLS, 2008, p.38-39), como veremos com maior detalhamento no quarto capítulo deste trabalho.

Embora estejamos de acordo com Keating e Mills, acreditamos que alguns pontos da argumentação dos autores merecem ser revistos com mais atenção a fim de compreender melhor esta tensão entre os regimes narrativo e não-narrativo no universo do humor. A noção de regime do espetáculo ou atração ao qual Keating se refere vem

de uma adaptação feita por Gunning sobre o uso do termo feito por Eisenstein, e que tem o sentido de "a capacidade de uma novidade em atrair curiosos e espectadores" (GUNNING, 2006, p.36). Segundo Gunning, Eisenstein tirou o termo da experiência proporcionada por tipos de entretenimentos populares como as feiras e o circo, e ele o readaptou para referir-se à experiência baseada na novidade provocada pela primeira era do cinema. Logo, o cinema de atrações está intimamente relacionado à experiência do ver e do fascínio que ela produz, algo que, segundo Gunning, foi perdendo espaço à proporção em que o cinema de obras mais longas e regime predominantemente narrativo começou a prevalecer.

A tendência à exibição, em detrimento da criação de um universo ficcional; uma tendência a uma temporalidade pontual, em detrimento de um desenvolvimento prolongado; a falta de interesse na "psicologia" do personagem ou no desenvolvimento de motivação; e um direto, e geralmente demarcado, endereçamento ao espectador às custas do desenvolvimento de uma coerência diegética, são atributos que definem as atrações, assim como seu poder de "atração", sua habilidade de fixar a atenção (geralmente sendo exótico, pouco usual, inesperado, novo). (GUNNING, 2006, p.36)

Gunning ressalva que ao afirmar que a primeira era do cinema foi a era da atração, não quer dizer com isso que as obras deste período sejam isentas de narrativa, apenas que o primeiro regime sobrepôs-se ao segundo, numa dinâmica de dominação, como ele mesmo define. Da mesma forma, o autor afirma que o regime das atrações não se encontra extinto no cinema atual, citando como grande exemplo disso o cinema de efeitos especiais que visa deleitar o público visualmente. Gunning, no entanto, problematiza o cinema cômico, voltado à produção de piadas ou pegadinhas (*pranks*) visuais, como sendo um tipo de exceção que se localiza a meio caminho entre o regime da atração e o narrativo. O que o autor argumenta é que a piada possui uma estrutura autoconclusiva de uma breve, porém completa, narrativa, o que a exclui da lógica habitual da atração, ainda que a piada sempre surja como uma interrupção na narrativa, mesmo quando integrada ao fluxo de sua trama (GUNNING, 2006, p.37).

A argumentação de Gunning vem em resposta aos comentários de Crafton sobre sua teoria do regime das atrações. Analisando em particular a chamada comédia pastelão (*slapstick comedy*), caracterizada pelo humor físico intenso, muitos acidentes e desencontros, Crafton afirma que não concorda com as ideias defendidas por Gunning de que, após a dominância do cinema narrativo, a narrativa se tornou "um processo de integração no qual partes menores são absorvidas por um todo padronizado mais

abrangente em um processo de contenção" e que as piadas são "um excesso necessário ao processo de contenção do filme" (CRAFTON, 2006, p.362). Segundo Crafton (neste ponto numa argumentação que se aplica à comédia pastelão e à piada em geral), ao invés de uma relação de dominância, o que ocorre é uma alternância entre os dois regimes, visto que o que este autor defende é que a piada representa a falência do regime de contenção da narrativa uma vez que são concebidas pelos diretores de cinema para irromper a narrativa linear, logo, representam uma falência programada desta contenção. "Eu defendo que nunca foi o objetivo dos realizadores de filmes de comédia 'integrar' os elementos da gag a seus filmes ou subjugar-los à narrativa", afirma (CRAFTON, 2006, p.366). Crafton, no entanto, está de acordo com Gunning em relação à particularidade da estrutura da piada:

A piada [*gag*] e o pastelão [*slapstick*] não são sinônimos. O pastelão é o termo genérico para estas interrupções não narrativas, enquanto as piadas são formas específicas de interrupção. (...) As piadas possuem sua própria estrutura, sistema e lógica que existe independentemente do cinema. A piada pode também conter seu próprio sistema narrativo microscópico que pode ser relevante à trama geral, pode espelhá-la ou pode ainda trabalhar contra ela num sentido paródico. (CRAFTON, 2006, p.367)

Reunindo o que os quatro autores aqui apresentados – Keating, Mills, Gunning e Crafton – dizem, podemos concluir que todos estão corretos num certo nível, visto que, ao sairmos do âmbito do cinema e migrarmos a discussão teórica para o âmbito mais amplo dos mecanismos da serialização cômica, o número de variáveis e possibilidades em questão parece aumentar bastante. Embora o regime da cooperação apresentado por Keating seja bastante adequado à análise de determinadas séries cômicas – em particular aquelas que apresentam não apenas culminância episódica, mas também a culminância de arcos narrativos extensos – este regime não garante uma explicação da lógica narrativa de todos os espécimes de comédias de situação televisivas. Em algumas séries, por exemplo, é possível observar o que aponta Crafton: uma constante interrupção da narrativa linear – mesmo a episódica – em função de piadas (físicas, verbais ou visuais) que não visam contribuir à culminância narrativa. Pode-se acrescentar ainda que, em episódios de algumas séries – sendo talvez o caso mais emblemático *Seinfeld* (NBC, 1989-1998) – a culminância episódica muitas vezes é deixada de lado, com episódios que não encerram os fatos aí desenrolados e tampouco apresentam os desdobramentos das consequências de suas ações em episódios subsequentes. Neste caso, a lógica do espetáculo como regime que fixa o público somente na ação presente se sobrepõe quase

que totalmente ao regime narrativo, no que poderíamos chamar de uma dominância ao estilo descrito por Gunning. Justamente por estas particularidades que nos permitem vislumbrar as três relações distintas apresentadas por Keating no universo das séries cômicas televisivas – a dominância de um dos regimes, a alternância e a cooperação – tendemos a concordar com Gunning quando este autor afirma que a piada parece estar a meio caminho entre um regime e outro.

Acreditamos que isto ocorra em função das características próprias da narrativa cômica e que tem na piada apenas sua célula mínima de sentido completo. Se entendemos que a narrativa cômica é caracterizada pela presença de uma incongruência que visa a suspensão temporária para em seguida criar o efeito de surpresa (uma ruptura no andamento lógico da narrativa), logo, temos uma lógica narrativa que prioriza o espetáculo (a irrupção, maravilhamento e deleite). Numa narrativa extensa como as comédias de situação televisivas o que temos são blocos narrativos mínimos – os episódios – demarcados por várias interrupções que são as irrupções provocadas pelas piadas episódicas, algumas que se integram ao todo narrativo e outras que não. Ainda neste regime, podemos inserir a culminância episódica e a culminância de arcos narrativos mais extensos – como a temporada e a totalidade da série – num regime cooperativo no qual podem ser mobilizadas emoções como suspense, compaixão, alegria, etc., que atuam de forma crescente até a conclusão narrativa.

2.2 A Serialização Cômica: Uma vocação Episódica?

A ideia evocada pelo termo "serialização cômica" pressupõe que obras ficcionais do gênero, quando serializadas, mobilizam estratégias distintas daquelas apresentadas em séries não-cômicas. Convém enfatizar aqui que a oposição entre cômico e não-cômico, ao invés de destacar nominalmente outros gêneros e especificá-los, se dá para ressaltar justamente as particularidades do processo de serialização das obras de gênero cômico, para o qual não se aplicam – ao menos, não por completo – os mesmos mecanismos de serialização encontrados em outros gêneros narrativos. Fica então a grande questão: de onde parte a diferenciação da serialização de obras cômicas em relação a obras de outros gêneros narrativos? Defendemos a ideia de que esta diferença se dê em função das peculiaridades estruturais das obras cômicas e que estão em relação direta com a estrutura da piada. Como foi possível observar ao falarmos sobre o *plot* cômico e seus

pormenores, a estrutura da piada não se encontra apenas presente na condição de anedota avulsa, sendo sua influência também bastante abrangente em obras cômicas extensas.

É justamente esta influência da estrutura da piada e seu caráter autoconclusivo que nos leva a acreditar que a serialização do gênero cômico mobiliza estratégias particulares. Se pensarmos nas principais estratégias das ficções seriadas, teremos o jogo entre novidade e redundância operado em unidades que fazem a narrativa se desenvolver ao passo que reiteram aquilo que é importante à sua evolução. Neste processo, deixa-se a audiência em suspensão à espera da resolução de blocos narrativos que, gradativamente, vão solucionando os conflitos deixados em aberto. Estrategicamente, este mecanismo é impulsionado por ganchos que criam expectativas ao deixarem situações em aberto num capítulo ou episódio a serem resolvidas no seguinte e, num panorama maior, ao final da série. Acreditamos que no caso das séries cômicas há uma inversão na polaridade do jogo entre novidade e redundância: se na serialização de narrativas de outros gêneros a redundância trabalha para gerar expectativa em relação à novidade – daí o prolongamento do suspense – no caso da serialização cômica o que temos é a novidade que conduz à redundância.

A tendência à redundância é fundamentada principalmente pelas peculiaridades dos sujeitos cômicos, principalmente os tipos cômicos ideais. Estes sujeitos apresentam desvios que os tornam cômicos (incongruências em relação à normatividade estabelecida pelo contexto narrativo) e dos quais não possuem consciência. Em função disso, não são capazes de ajustar-se às exigências sociais e vivem a repetir-se num eterno mecanismo, como pontua Bergson. Como vimos ao falarmos sobre a definição que Bergson atribui à essência do cômico, é nessa mecanização da vida ocasionada pela incapacidade de acompanhar o fluxo das mudanças que reside o efeito cômico, que tem na repetição um de seus principais catalisadores. Seguindo nosso raciocínio até aqui, podemos afirmar que as séries cômicas apresentam de que modo estes sujeitos, os tipos cômicos, reagem a diferentes situações; ou seja, de que modo, diante de novos contextos, a "mesmice" que marca a construção do caráter cômico se apresentará. Portanto, serializar narrativas cômicas é mobilizar a novidade para criar expectativa em relação à redundância. É justamente esta circularidade que garante à serialização cômica

uma vocação episódica, visto que tal status do sujeito cômico o impede de evoluir e, portanto, de construir longas trajetórias de personagens.

Todas estas questões foram trabalhadas e aprofundadas na dissertação que antecede este trabalho (NERI, 2012) – com algumas pequenas modificações –, mas o que vimos até aqui nesta primeira parte deste trabalho nos leva a concluir que a serialização cômica não pode ser entendida como um fenômeno uniforme ou estático; a partir do momento em que concebemos duas tendências poéticas bem demarcadas dentro do universo da comédia – o que implica em gradações na construção do tipo cômico a partir da maior ou menor intensidade da manifestação de seus desvios –, a serialização cômica também deve ser compreendida como um fenômeno que apresenta gradações de acordo com a localização do ponto de partida e chegada do sujeito cômico: se mais próximo do *rir com* ou do *rir de*. Isso implica dizer que as premissas da serialização cômica apresentadas aqui até o momento são completamente válidas apenas para o tipo cômico ideal, aquele incapaz de mudar por ser incapaz de dar-se conta de seus desvios. Este indivíduo sempre parece andar em círculos, já que suas experiências não lhe acrescentam sabedoria nem o fazem evoluir, porém, ele é um ponto de partida para pensar a serialização cômica e as peculiaridades de sua trajetória, mas suas características não abrangem todo o fenômeno.

O que veremos a partir de agora é de que modo a concepção de gradações do caráter cômico modificam três importantes aspectos que nos ajudam a entender o que torna a serialização cômica particular em relação à aplicação da lógica de serialização em outros gêneros: as piadas arquetípicas, o equilíbrio entre as ações maiores e menores e a apresentação do sujeito cômico em narrativas extensas. As alterações que veremos na concepção original do conceito de serialização cômica também vão interferir diretamente nesta sua presumida vocação episódica.

2.2.1 A Piada Arquetípica como Motor de uma Lógica

Ao tentar definir uma possível poética para as séries televisivas, Newman afirma que "o arco é para a personagem o que a trama é para a narrativa" (NEWMAN, 2006, p.23). Diante do panorama narrativo bastante fragmentado da série, os arcos narrativos de

trajetória de personagem¹¹ ajudam a organizar e individualizar a trajetória de cada sujeito narrativo. Esta trajetória é composta por conflitos, superação de obstáculos e alcance de objetivos, situações diante das quais o personagem reage de acordo às características psicológicas que o definem e aos arranjos impostos pela própria narrativa, definindo assim quem é este sujeito para o público enquanto tal audiência é engajada pelas surpresas que se apresentam no caminho.

No caso das séries cômicas, definir a personalidade de seus personagens muitas vezes passa mais pela definição de seus aspectos imutáveis do que por sua trajetória. Enquanto nas séries de outros gêneros – genericamente, séries não-cômicas – acompanha-se de onde o personagem partiu – psicologicamente e situacionalmente – aonde ela chegou, nas séries cômicas que apresentam as experiências de tipos cômicos ideias sabe-se que os personagens deverão, ao final de qualquer jornada, manter-se psicologicamente do mesmo modo como começaram e situacionalmente não se pode romper com os contextos em que as rotinas cômicas¹² ocorrem. Isso porque, retomando os aspectos que definem o tipo cômico ideal – segundo Bergson – estes personagens são insociáveis e inconscientes em relação aos desvios que os tornam cômicos e agem com certo automatismo. Logo, a trajetória serial de um personagem caracterizado como tipo cômico ideal deve garantir que ao final do percurso seus traços cômicos sejam mantidos – salvo os casos em que na conclusão da narrativa o personagem se modifica, mas sem que os desdobramentos desta mudanças sejam apresentados, o que tampouco altera o resultado do que se viu ao longo de toda a narrativa visto que esta mudança final não costuma ser construída de forma causal. Enquanto a narrativa estiver em curso, um tipo

¹¹ O arco narrativo de trajetória de personagem, ou simplesmente “arco de personagem” – estrutura que analisaremos mais detalhadamente adiante – é uma estrutura intermediária entre o episódio e a narrativa completa da série e que consiste numa narrativa aberta que se prolonga ao longo de um determinado número de episódios. O arco de personagem, como o nome já indica, narra uma determinada passagem da vida de uma personagem, ajudando a individualizar sua trajetória na série (NEWMAN, 2006, p.23). Tanto a estrutura do episódio quanto a do arco de personagem se organizam a partir da intriga mínima completa, conceito de Todorov que pressupõe a passagem de um equilíbrio a outro. “Os dois momentos de equilíbrio, semelhantes e diferentes, estão separados por um período de desequilíbrio que será constituído de um processo de degradação e um processo de melhora.” (TODOROV, 2006, p.87). Todorov afirma ainda que “toda nova personagem significa uma nova intriga” (TODOROV, 2006, p.122), o que justifica a noção de arco de personagem a partir do momento que cada sujeito narrativo origina uma trajetória narrativa própria.

¹² Nas séries cômicas o que veremos é a construção de rotinas que costumam parear personagens de modo a cristalizar situações que definem a essência dos aspectos cômicos destas sob a forma de piadas arquetípicas. Nestas rotinas as personagens se revezam na posição de alvo e a incongruência explorada corresponde aos traços de personalidade que as tornam cômicas, ou seja, seus desvios às normas sociais. (NERI, 2012, p.97-98)

perdedor não pode tornar-se vencedor, um medroso não pode tornar-se corajoso, um paranoico não pode torna-se tranquilo, e assim sucessivamente. Narrativamente estas mudanças romperiam com os princípios da incongruência e superioridade que regem a relação entre norma e regra, uma vez que ajustar o caráter cômico às regras estabelecidas pela enunciação seria eliminar o desvio da personalidade do personagem, ou seja: eliminar o gancho que o torna um alvo de piadas em potencial.

Assim sendo, o engajamento pelo riso em séries cômicas se dá pela exploração dos desvios dos personagens e estes não mudam ao longo da série, apenas se sedimentam e se aprofundam pelo mecanismo de repetição. A instância narrativa mínima de apresentação destes desvios é a piada. Uma vez que a lógica de serialização de obras ficcionais demanda um rápido reconhecimento por parte do público das situações apresentadas para criar rápido engajamento, as ações cômicas dos personagens são cristalizadas em piadas que colocam em jogo seus desvios e sintetizam sua essência cômica. A estas ações Sattler afere o nome de ações arquetípicas (SATTLER, 1992, p.138) e estas se organizam em estruturas que denominamos como piadas arquetípicas (quando a ação se estrutura como uma piada). Tais estruturas são definidas pela interação entre os personagens (organizadas geralmente em rotinas de duplas), que atuam em determinados contextos como alvo e em outros como organizador da piada – podendo às vezes revezar-se entre as duas posições num mesmo contexto interacional.

Se observamos a estrutura da piada ou situação arquetípica (neste último caso, quando a ação não se estrutura como uma piada), ela pode funcionar desde a repetição de uma mesma piada ou bordão exatamente da mesma forma, passando pela repetição de um mesmo contexto cômico específico ou simplesmente variar todos estes aspectos, porém, sempre explorando os desvios dos personagens para fins de ridicularização em situações que fazem tais desvios aflorarem. A piada arquetípica é muito comum em *comic strips* – contexto de onde surge a noção de ação arquetípica de Sattler –, visto que em muitas séries de tiras existem piadas que cristalizam os desvios dos personagens em piadas que se apresentam sempre textualmente e graficamente quase que da mesma forma, com apenas uma pequena variação introdutória que leva ao mesmo desfecho.

Este é o caso da obra analisada por Sattler, *Krazy Kat* (George Herriman, 1913-1944). O ponto alto de *Krazy Kat* era exatamente a capacidade de síntese de seu autor, que construiu um universo narrativo composto por basicamente três personagens e uma

piada arquetípica que era apresentada quase que diariamente sem grandes alterações. O personagem Krazy Kat – que dá norma à obra – é um gato apaixonado pelo rato Ignatz, que não tem a menor paciência para suas reflexões evasivas sobre a vida e demonstrações de afeto. Esta falta de paciência é demonstrada pelo gesto característico de Ignatz de lançar contra Krazy um tijolo em sinal de intolerância ao que o gato diz. Fechando a tríade dos principais sujeitos da narrativa há a figura de Offissa Pupp, um cão que exerce a função de policial (*officer* que foneticamente se traduz em *offissa*) e quando aparece costuma tentar impedir que Ignatz lance o tijolo em direção a Krazy. A piada arquetípica mais emblemática de *Krazy Kat*, e que se repetia quase diariamente, era justamente o desfecho que apresenta Ignatz lançando uma pedra contra Krazy, com uma pequena variação introdutória para justificar o gesto de impaciência de Ignatz em relação à ingenuidade tola de Krazy, culminando na pedrada (imagens 7 e 8).



Imagem 15: *Krazy Kat*, publicado em 28/08/1918. Fonte: Comicstriplib.org.

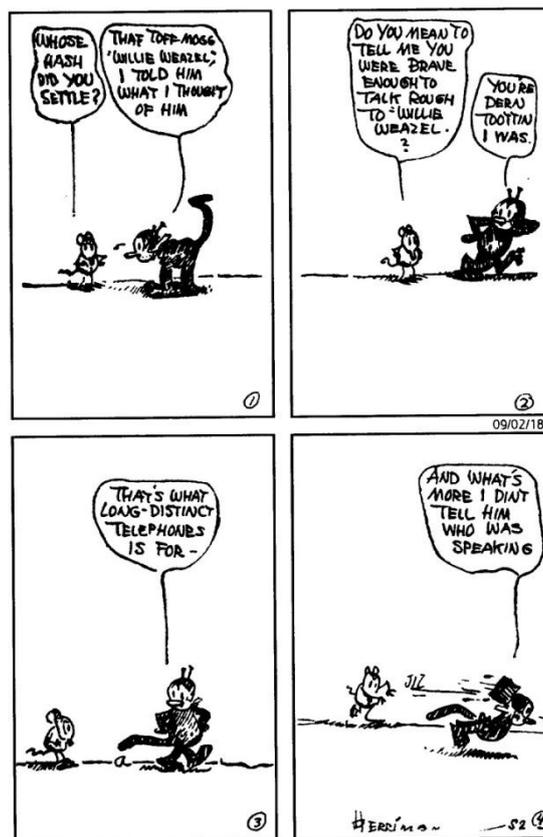


Imagem 16: *Krazy Kat*, publicado em 02/09/1918. Fonte: Comicstriplibary.org.

Outro caso bastante emblemático no universo das *comic strips* aparece em *Peanuts*, com a piada arquetípica mais característica da série e que sintetiza o caráter perdedor e sonhador de seu personagem central, Charlie Brown. Num estrutura semelhante à piada do tijolo de *Krazy Kat*, a estrutura desta piada de *Peanuts* é sempre a mesma: Lucy convida Charlie Brown para chutar a bola de futebol americano. Conhecendo o gênio sarcástico (e muitas vezes perverso) de Lucy, Charlie Brown inicialmente recusa o convite, mas ela o convence fazendo-o acreditar que o desfecho da história será diferente. Quando Charlie Brown engatilha o chute, Lucy puxa a bola, fazendo-o cair. Esta piada foi apresentada em 35 anos da série (sempre uma vez ao ano, sendo estes anos não consecutivos, entre 1952 e 1999). A piada sintetiza não apenas o que caracteriza a rotina da relação entre Lucy e Charlie Brown, mas a essência de *Peanuts*, uma crônica de fracassos e ansiedades existenciais protagonizada por crianças e cujo personagem central é justamente Charlie Brown, caracterizado como um grande perdedor. O final desta rotina era sempre o mesmo: Charlie Brown nunca consegue chutar aquela bola, já que perderia sua essência cômica caso o fizesse (imagem 9).

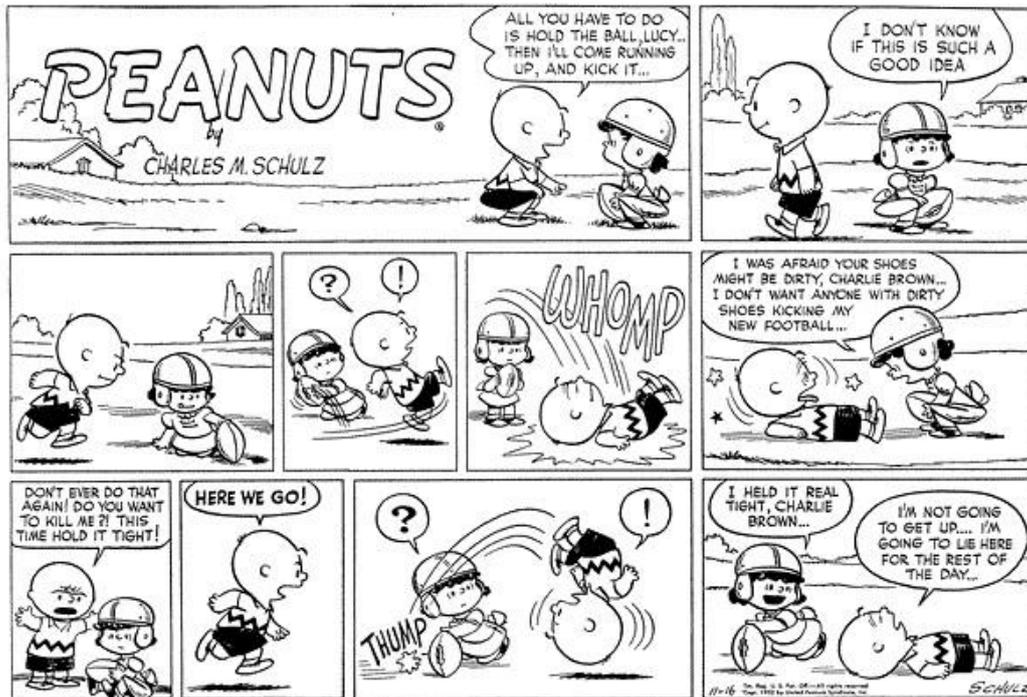


Imagem 9: Peanuts, 1952, n. 312 (primeira vez em que essa piada foi publicada). Fonte: Peanuts.com

A piada arquetípica sempre apresenta uma *punch* ou *jab line* ao seu final (a depender de onde se localiza no texto) e tem como alvo os desvios de algum personagem, ainda que sua estrutura possa variar. Voltando ao que Attardo estipula sobre os *strands*, podemos dizer que as piadas arquetípicas são um tipo de *strand* cuja piada sempre se refere aos desvios que caracterizam um personagem e/ou suas relações com os demais (uma rotina de interação de ordem cômica). A lógica da serialização cômica pensada a partir da serialização da trajetória do tipo cômico ideal apresenta a piada arquetípica como principal estrutura de engajamento da série e por esta razão temos aqui a dominância do regime do espetáculo em relação à narrativa linear. No caso das séries que apresentam a trajetória de sujeitos cômicos que não constituem tipos cômicos ideais por serem conscientes de seus desvios e capazes de evoluir de alguma forma – ainda que não consigam superar estes desvios completamente – temos o aumento da tensão entre os regimes da narrativa linear e do espetáculo, numa lógica que muitas vezes é ora de alternância e ora de cooperação, a depender da trama apresentada pela a série. Este é o caso das principais séries que constituem nosso corpus de análise e que nos trazem justamente o desafio de entender como a estrutura da piada arquetípica se apresenta neste contexto no qual não é a principal estrutura de engajamento, visto que a expectativa pelo porvir nestas séries é tão importante para o engajamento do público quanto as estruturas que produzem o riso. O avançar da narrativa também faz com que

as estruturas originalmente chamadas de piadas arquetípicas passem por mudanças, tornando-se menos repetitivas e mais reiterativas em relação aos desvios dos personagens.

Identificadas o que são e a importância que têm as piadas arquetípicas, fica a questão: mas como – e por que – estas estruturas alcançam tal status? É difícil justificar porque uma piada se torna arquetípica em meio a tantas outras, visto que em séries cômicas a piada é uma estrutura bastante explorada. Geralmente elas são apresentadas no início da série e se sedimentam por repetição, mas também podem se estabelecer ao longo da série como uma nova forma de explorar desvios já conhecidos dos mesmos personagens, ou seja: a piada arquetípica não necessariamente é uma estrutura estática, podendo renovar-se e ser substituída por piadas diferentes de mesma função ao longo de uma série extensa. Mais uma vez recuperando as reflexões de Bergson sobre o riso e o cômico que vimos no primeiro capítulo deste trabalho, este autor enfatiza a importância da repetição como mecanismo de ênfase do efeito cômico. Segundo Bergson, a repetição de uma situação cômica recorrentemente a eleva à condição de categoria, passando a indicar por si mesma algo que provoca o riso, ainda que deslocada de seu contexto original (BERGSON, 1983, p.47). Logo, é pelo mecanismo da repetição que uma piada numa série deixa de ser um acontecimento isolado para tornar-se arquetípica – sendo esta a melhor explicação que temos sobre o fenômeno até o momento, prova de que a discussão sobre como se formam as piadas arquetípicas demanda mais investigação.

2.2.2 O Protagonismo das Ações Menores

Num projeto teórico que aprofunda a noção de função das ações elaborada por Propp, Barthes afirma em *Introdução à Análise Estrutural da Narrativa* (1971) que compreender uma narrativa significa, entre outras coisas, reconhecer nela estágios, a passagem de um nível a outro (BARTHES, 1971, p.26). Esta organização da narrativa em níveis não é meramente distribucional, estando seu critério básico na significação de cada unidade: "É o caráter funcional de certos segmentos da história que faz destes unidades; donde o nome de *funções* que se deu imediatamente a estas primeiras unidades." (BARTHES, 1971, p.27). Como já esclarecemos, o conceito de função narrativa explorado por Barthes foi primeiramente teorizado por Propp, que classifica a

função como "o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação" (PROPP, 2001, p.17). O que confere sentido à função é o lugar que esta ocupa na ação geral do actante (sujeito abstrato da ação): "a narrativa só se compõe de funções; tudo, em graus diversos, significa aí. Isto (...) é uma questão de estrutura", conclui Barthes (1971, p.28).

As funções são classificadas por Barthes em duas grandes classes de acordo ao que determinam no interior da narrativa. A primeira classe, a das funções propriamente ditas, corresponde à definição que Propp aferiu às funções, embora na teoria de Barthes tais funções sejam abstratas e esvaziadas de ações pré-determinadas, sendo revestidas por ações apenas na concretude individual de cada narrativa. Sendo hierarquicamente superiores, as funções são unidades que possuem como correlatas unidades de mesmo nível. Os índices, por sua vez, possuem caráter integrativo e são funções que indicam a constituição do caráter de personagens e ambientes. Para compreender a que serve um índice é necessário passar a um nível superior, das ações ou da narração (BARTHES, 1971, p.30-31), uma vez que são hierarquicamente inferiores e por isso funcionam de modo relacional. Em resumo: as funções correspondem à funcionalidade do fazer e os índices à funcionalidade do ser (BARTHES, 1971, p.32).

A categoria das funções não é uniforme e dentro dela temos ainda duas subdivisões: as funções cardinais (ou núcleos) e as catálises; enquanto os núcleos articulam a narrativa, as catálises preenchem o espaço narrativo que separam os núcleos (BARTHES, 1971, p.32). Os núcleos, portanto, representam os momentos da narrativa em que sua sucessão é comprometida, sendo conjuntos de sentido completo e que correspondem às passagens mais relevantes do andamento narrativo, já as catálises e os índices são expansões dos núcleos (BARTHES, 1971, p.35). Embora sejam classificadas por Barthes como funções mais "fracas" justo por possuírem caráter integrativo e não constituírem as principais ações da narrativa – se comparadas aos núcleos –, as catálises e os índices não são obsoletos, como afirma o próprio autor: às catálises cabe ditar o ritmo da narrativa e reiterar seus pontos importantes; já os índices implicam uma atividade de decifração cuja função é dar ao leitor conhecer o caráter das personagens e a atmosfera narrativa (BARTHES, 1971, p.34).

Uma prova de que índices e catálises estão longe de serem obsoletos, ainda que hierarquicamente inferiores aos núcleos, é que na obra *A Aventura Semiológica* (1993)

Barthes dedica mais espaço argumentativo para esmiuçar as particularidades sobre as catálises, caracterizadas aqui pelo autor como "ações menores" – em oposição às "ações maiores" representadas pelos núcleos¹³. Barthes afirma que todas as ações de uma narrativa, por menores ou mais insignificantes que pareçam, cumprem algum tipo de função no texto (BARTHES, 1993, p.204). Entre as ações que comprometem a sucessão da narrativa (os núcleos) encontram-se outras menores, aparentemente fúteis, cujo desenrolar garante o encadeamento narrativo e ajuda a fazer dela um organismo processual que evolui até sua conclusão (BARTHES, 1993, p.205).

A este código das ações narrativas Barthes aferiu o nome de "código proairético", terminologia inspirada na disciplina proposta por Aristóteles, a *proairésis*, que indica a faculdade humana de escolher entre os termos de uma alternativa aquela a ser realizado. As escolhas feitas numa narrativa comprometem sua sucessão e, segundo Barthes, a narrativa sempre escolhe a opção que lhe é mais proveitosa, que assegura sua continuidade. Neste sentido, Barthes utiliza o termo *proairetismo* para denominar toda ação narrativa comprometida numa sucessão (BARTHES, 1993, p.206-207). As ações menores que constituem o código proairético são de vínculo lógico (de ordem consequencial, reativa, consecutiva, etc.) e de sucessão imediata, e sua concatenação resulta num núcleo. Como Barthes afirma em *Introdução à Análise Estrutural da Narrativa*, desprovida das catálises (ações do código proairético) a narrativa é reduzida a seu resumo ou argumento (BARTHES, 1971, p.57). É importante ressaltar que muitas vezes as catálises também representam índices, enfatizando a importância associada destas funções aparentemente "inferiores" num primeiro momento.

Neste referencial teórico sobre as funções das ações oferecido por Barthes, nosso foco se volta às catálises porque nas narrativas cômicas este tipo de ação constitui o espaço privilegiado para a produção do efeito cômico. Na maioria das vezes, como pontua Attardo (2001), o argumento da história, ou seja, o conjunto de suas grandes ações (núcleos), não são de ordem cômica. A narrativa se torna cômica em seu desenrolar, nas ações menores que compõem o código proairético e onde geralmente se localizam as *jab lines*, estruturas importantes que adicionam humor à narrativa. É neste sentido que podemos reinterpretar uma afirmação de Bergson aparentemente polêmica sobre o papel

¹³ A partir daqui nos referiremos às catálises sempre como "ações menores", para evitar que estas sejam confundidas com um conceito de mesmo nome que será discutido mais a diante neste trabalho a partir de sua significação no Dicionário de Semiótica (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p.43).

acessório da ação na narrativa cômica. Ao distinguir o personagem cômico daquele denominado como dramático, Bergson afirma que, enquanto o segundo convida-nos a compadecer-nos de suas dores, a sentir o que ele sente, o primeiro não é capaz de comover-nos graças à rigidez mecânica de seu caráter. Isso significa dizer que, seja lá o que caracterize o personagem cômico (virtudes e desvios apresentados comicamente), sua personalidade é engessada e ele tende a não corrigir-se neste aspecto, repetindo aquele gesto ou traço inconscientemente e de maneira mecânica.

Para distinguir-se dele [o drama], para nos impedir de tomar a sério a ação séria, para nos predispor a rir, ela [a comédia] se vale de um meio cuja fórmula enuncio assim: *em vez de concentrar nossa atenção sobre os atos, ela a dirige sobretudo para os gestos*. Entendo aqui por *gestos* as atitudes, os movimentos e mesmo o discurso pelos quais um estado de alma se manifesta sem objetivo, sem proveito, pelo efeito apenas de certa espécie de arrumação interior. O gesto assim definido difere profundamente da ação. A ação é intencional, ou pelo menos consciente; o gesto escapa, é automático. Na ação a pessoa empenha-se toda; no gesto, uma parte isolada da pessoa se exprime, à revelia ou pelo menos destacada da personalidade total. (BERGSON, 1983, p. 68)

Na piada arquetípica o gesto é materializado numa situação que personifica aquilo que há de cômico nos personagens e passa a ser repetido continuamente ao longo da série, sem deixar de ser risível, já que a repetição serial desta enfatiza o efeito cômico, como vimos com o referencial teórico oferecido por Attardo. "A repetição de uma expressão não é risível por si mesma. Ela só nos causa riso porque simboliza certo jogo especial de elementos morais, por sua vez símbolo de um jogo inteiramente material", conclui Bergson (1983, p.37). Poderíamos então inicialmente concluir a partir disso que nas séries não-cômicas temos a serialização das ações dos personagens, enquanto nas séries cômicas o que se serializa é o Bergson chama de gesto. Porém, como já vimos até aqui, as coisas não funcionam de maneira tão oposicionista quando pensamos nas gradações da construção do caráter cômico em relação ao grau de intensidade de seus desvios. Assim sendo, a melhor conclusão neste contexto é: quanto mais próxima à construção do tipo cômico ideal for a construção do sujeito cômico, mais caracterizado pelo gesto ele será, o que aferirá às ações menores um papel mais central no corpo narrativo da série.

Voltando a Sattler, analisando tiras cômicas de jornal, seu corpus de investigação, este autor afirma que a serialização deste tipo de material é caracterizada pela continuidade estrutural (a repetição de uma estrutura arquetípica que confere identidade à série) sem

causalidade linear, ou seja: sem interdependência das partes (SATTLE, 1992, p.137). Sattler reconhece, no entanto, que apesar da tirinha necessariamente bastar-se em si mesma no que concerne à compreensão de sua estrutura narrativa, há o cultivo de um tipo de memória deste material capaz de criar familiaridade com seus leitores. Isso significa dizer que apesar de consistirem na serialização de tiras avulsas que constituem cada uma delas uma piada, as séries de *comic strips* possuem uma estrutura narrativa que dá coesão a estas tiras e que condiciona a serialização ao universo ficcional ali estabelecido. É a este aspecto que Sattler se refere ao falar em "continuidade estrutural". O que permite a serialização das tiras é precisamente a estrutura da piada arquetípica, que viabiliza o cultivo da memória de séries cômicas, não só em *comic strips*, mas também em séries cômicas televisivas cuja estrutura é determinada pela trajetória de tipos cômicos ideais. Logo, nesta lógica temos a sobreposição do gesto sobre a ação (segundo a distinção feita por Bergson) e também do regime do espetáculo sobre a narrativa linear.

A predominância do gesto em detrimento da ação em séries cômicas televisivas implica numa construção narrativa menos pautada na linearidade consequencial, como pontuou Sattler. A repetição destas estruturas arquetípicas aciona o jogo das relações cristalizadas pela narrativa e que representam a essência de seu humor. Embora este aspecto esteja presente em todas as séries cômicas televisivas, seu maior ou menor destaque varia de acordo com a maior ou menor presença de ações caracterizadas como sendo de cunho dramático (que visam emocionar de maneira compassiva) na série, que por sua vez são definidas pelo modo como são construídos os personagens (mais ou menos orientados à superação de conflitos que lhes levam a evoluir e mudar sua condição inicial). Quanto mais voltada à evolução do personagem for a narrativa da série, maior evidência terão as ações maiores (os núcleos), visto que contribuem à culminância narrativa num regime cooperativo. Ainda assim, as ações menores nunca deixam de ser fundamentalmente relevantes na estrutura das narrativas e séries cômicas, mesmo quando atuam num regime de cooperação e não mais de forma dominante.

Nas narrativas cômicas que centralizam a estrutura da piada (narrativas breves) ou naquelas extensas que narram a trajetórias de tipos cômicos ideais, os núcleos não são as funções de maior destaque porque não costumam ser os responsáveis pela produção do efeito cômico, logo, são acessórios no programa de efeitos específico do gênero. Este

papel fica a cargo das ações menores, daí a centralidade das ações corriqueiras, que parecem ser quase que dissecadas nestas narrativas cômicas. São nelas que os personagens exibem mais sua inadequação às normas estabelecidas, como afirma Gracia ao falar sobre a significância na comédia de atos considerados insignificantes: "a comédia (...) enfoca o que nós costumamos considerar insignificante, porque é no insignificante que se revelam as loucuras, os absurdos e as idiossincrasias das culturas." (GRACIA, 2004, p.145).

Uma ressalva importante feita por Barthes sobre as funções das ações na narrativa e que convém enfatizar é que uma ação pode ter mais de uma função (BARTHES, 1971, p.35). Em narrativas cômicas é muito comum que ações proairéticas atuem tanto como as chamadas ações menores quanto como índices da personalidade das personagens – possibilidade que mencionamos previamente. E aqui entra a questão do gesto, também caracterizado como "as atitudes, os movimentos e mesmo o discurso pelos quais um estado de alma se manifesta sem objetivo, sem proveito, pelo efeito apenas de certa espécie de arrumação interior." (BERGSON, 1993, p.67). O gesto é o modo como o caráter cômico se manifesta na ação, é o índice. É principalmente nas ações menores que o caráter cômico se sedimenta através da reiteração de seu(s) desvio(s). É este aspecto de sedimentação do caráter cômico que dá um papel de grande destaque às ações do código proairético nas narrativas cômicas permitindo que aí se produza o efeito cômico com maior ênfase através da exploração da comicidade dos personagens, independente da prevalência do regime do espetáculo ou da narrativa linear.

2.3 O Enquadramento Cômico do Sujeito

O último grande subtópico deste segundo capítulo é dedicado ao aspecto narrativo que constitui o centro da atenção deste trabalho: a construção do sujeito cômico. Diante de tudo que vimos até aqui, é importante situar como as estratégias para a construção do sujeito cômico são elaboradas de modo a colocar em marcha as estruturas que constituem a base da narrativa cômica. O que veremos a partir de agora através do trabalho de Galiñanes é de que modo a construção arquetípica do sujeito é apresentada e reiterada em narrativas cômicas de longa extensão. Embora o corpus de análise da autora seja oriundo da Literatura, Galiñanes nos oferece um precioso referencial teórico por ser uma das poucas autoras – que nossa pesquisa conseguiu localizar – que se

dedicam ao estudo da construção do sujeito cômico em narrativas cômicas extensas, ou seja: mais longas que uma piada ou um conto. O que faremos aqui é buscar entender a metodologia de Galiñanes procurando analisá-la a partir das conclusões de Canestrari e Bianchi sobre as gradações da incongruência cômica, para então entender de que modo os personagens cômicos podem ser construídos de diferentes maneiras a partir deste aspecto.

Na sequência à discussão sobre a metodologia de Galiñanes, utilizaremos os referenciais teóricos oferecidos por Vandaele e Zillmann para entender de que modo se constrói na narrativa cômica a maior ou menor empatia em relação aos sujeitos. Como já vimos, uma marca fundamental para compreender a construção do sujeito cômico é a maneira como este lida com seus desvios e a intensidade que este aspecto tem em sua personalidade. Porém, ainda que a lógica desta equação estabeleça que quanto mais consciente de seus desvios e capaz de evoluir, mais empático será o sujeito, isso não exclui o fato de sujeitos dos quais em geral ri-se de sejam capazes de gerar empatia. Como veremos com Vandaele, a narrativa possui mecanismos enunciativos próprios para determinar quem está mais ou menos de acordo às regras próprias de cada universo narrativo, enquanto a Zillmann nos apresenta quais são os sentimentos evocados quando o humor de depreciação entra em cena e provoca gozo cômico nos apreciadores.

2.3.1 A Hiperdeterminação do Caráter

Galiñanes inicia sua argumentação sobre a análise da construção de personagens em romances cômicos definindo que seu corpus de análise refere-se a narrativas literárias que visam à produção do efeito cômico em geral, e não apenas apresentam trechos pontuais cômicos (GALIÑANES, 2002, p.141). Com isso a autora deixa claro que está analisando obras cuja construção do humor não passa apenas pela mera criação de algumas situações cômicas, mas sim que constitui a premissa da construção de todo o mundo ficcional em questão, o que inclui os personagens. Isso posto, Galiñanes apresenta então sua principal hipótese sobre os mecanismos de construção dos personagens de maneira cômica. Ela defende que tal construção passa pelo jogo de oposição de scripts em dois níveis distintos da narrativa: o intradieético e o extradieético. No nível intradieético a oposição de scripts determina de que modo os personagens percebem a si mesmos e uns aos outros, além das experiências que

vivenciam. Já no nível extradiegético esta oposição de scripts é manipulada pelo enunciador e ativa o conhecimento enciclopédico do receptor para interpretar os fatos como são apresentados na narrativa e localizar o que significam a norma a incongruência neste mundo ficcional (GALIÑANES, 2002, p.143-144). Sobre a relação entre estes dois níveis, Galiñanes conclui: "Romances cômicos parecem ser caracterizados pela absoluta coerência 'interna' [intradiegética] e um considerável grau de incongruência entre este nível e o 'externo' [extradiegético]." (GALIÑANES, 2002, p.114).

Para que o funcionamento deste jogo em dois níveis, o intradieético e o extradiegético, seja constante, a autora estabelece que a construção dos personagens em romances cômicos – e que também se aplica às séries cômicas de outros meios, como a televisão e os quadrinhos – funciona através de um mecanismo que ela denomina "implicação forte". Abriremos aqui um breve parêntese para explicar o que significa esta afirmação de Galiñanes, visto que tal compreensão é fundamental ao entendimento da argumentação da autora e seus desdobramentos em nosso trabalho. Se buscarmos no *Dicionário de Semiótica* (1979) o verbete "implicação", encontraremos aí que se trata de um conceito fundamental da lógica que "corresponde à convocação assertiva do termo pressuponente, tendo como efeito a aparição do termo pressuposto." (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p.228).

A definição de implicação oferecida por Zilbeberg no artigo *Louvando o Acontecimento* (2007), no entanto, nos parece mais clara e aprofundada, adequando-se melhor aos nossos propósitos aqui, porque além de caracterizar a implicação, o autor também caracteriza o seu duplo, a concessão, e a relação entre este par nos ajuda a entender as gradações possíveis na construção do sujeito cômico. A implicação e a concessão são modos da junção, que é a condição de coesão pela qual um dado é afirmado (ZILBERBERG, 2007, p.23). Propondo uma explicação breve sob a forma de uma equação simples, Zilbeberg define que na esfera da implicação o direito e o fato se respaldam, o que oriunda uma causalidade legal: "*se a, então b*". Já na esfera da concessão, o direito e o fato estão em discordância, o que oriunda uma "causalidade inoperante" (grifo do autor): "*embora a, entretanto b*" (ZILBERBERG, 2007, p.24). Sobre a concessão, Zilbeberg afirma: "A concessão é duplamente ligada à noção de limite. Do ponto de vista da extensão, ela marca o limite, mas, ao mesmo tempo, deve

se limitar a si mesma, senão recriaria, a sua revelia, uma regularidade que ela vem abalar." (ZILBEBERG, 2007, p.24).

Retomando o raciocínio de Galiñanes, esta construção marcada por implicação forte que a autora determina caracteriza um mecanismo de constante reiteração dos traços arquetípicos dos personagens, uma espécie de hiperdeterminação do caráter, e que fazem dele uma categoria estereotipada dentro do texto, semelhante ao mecanismo de criação de categorias cômicas como definido por Bergson.

Uma imagem muito clara e definida de cada personagem é apresentada, e que não permanecerá inalterada ao longo da trama, mas que irá ser confirmada constantemente à medida em que as várias personae aparecem em episódios subsequentes. Assim, como ocorre com o estereótipo, à medida em que a narrativa se desenvolve, a mera menção do nome de um personagem irá evocar para o leitor uma série de traços bem definidos, junto a expectativas específicas em relação ao seu comportamento e reações – a um script específico, de fato. (GALIÑANES, 2002, p.144).

É justamente esta adequação da construção por implicação forte de um personagem a um dado jogo de oposição de scripts que diferencia este tipo de construção do mero mecanismo de criação de horizontes de expectativas na narrativa a partir de traços bem demarcados dos personagens. O que temos na construção dos sujeitos cômicos é seu maior ou menor alinhamento a um sistema de regras e cuja quebra implica na produção do efeito cômico visado pela obra. Logo, tal construção fortemente implicada apresenta um objetivo específico e é acionada para este fim ao longo de toda a trama. Sobre o destino do sujeito cômico, a autora afirma que a forma como ele é apresentado, a partir de implicações fortes, faz com que seu destino pareça sempre inevitável, podendo-se aqui estabelecer clara alusão ao que Bergson diz sobre o sujeito da comédia de situação. Mas, ao contrário da tragédia, no romance cômico não apenas o caráter do indivíduo e suas circunstâncias constroem seu destino: a incongruência externa criada pelo narrador e desfrutada por seu leitor ideal entra como fator crucial na determinação deste destino e interfere no tom cômico da narrativa (GALIÑANES, 2000, p.102-103). Ainda sobre o destino dos personagens, a autora salienta que nestes romances cômicos tais sujeitos vivenciam experiências que podem ou não mudar completamente suas vidas, mas, ainda que isso ocorra, tal fato só se concretizará ao final do romance, de modo a não comprometer ao longo deste a identificação dos traços cômicos que delineiam estes personagens e os tornam de fácil reconhecimento para o leitor (GALIÑANES, 2000, p.102). Este aspecto é outro efeito da construção dos personagens a partir do mecanismo de implicação forte.

As expectativas criadas ao longo da narrativa em relação ao destino dos personagens também são manipuladas pelo narrador de modo a produzir o contraditório efeito de surpresa e reafirmação no leitor. Este efeito de surpresa que contribui diretamente para a produção do efeito cômico é construído a partir do choque das expectativas criadas pela narrativa com o conhecimento enciclopédico do leitor. Ao mesmo tempo, porém, no nível intradieético estas incongruências são de algum modo coerentes com aquilo que se espera dos personagens, reiterando as certezas do leitor neste nível. Galiñanes então conclui: "Desta forma, nos é dado neste tipo de narrativa todos os elementos necessários para a produção do humor: incongruência, surpresa, resolução e satisfação." (GALIÑANES, 2002, p.144-143). Logo, podemos dizer que o jogo de scripts entre o nível intradieético e o extradieético em narrativas cômicas extensas satisfaz os pré-requisitos dos mecanismos da piada, o que nos permite aplicar de maneira mais clara o aporte teórico sobre o tema que vimos até aqui.

Colocando em diálogo a metodologia oferecida por Galiñanes com o que vimos anteriormente com Canestrari e Bianchi sobre as gradações da incongruência cômica, acreditamos que a caracterização dos personagens cômicos por implicação forte não é um fenômeno estático, ao menos não no universo que corresponde à nossa análise, que é o das séries cômicas, mais especificamente as televisivas. Relembrando o referencial teórico oferecido por estas duas autoras, temos a aplicação do princípio da contrariedade – conceito originalmente desenvolvido pela psicologia perceptiva – à percepção da incongruência em narrativas cômicas curtas a partir da observação de invariantes. Canestrari e Bianchi então apresentam três tipos de contrariedade possíveis, de acordo ao tipo de oposição presente nos eventos observados:

a) *Contrariedade Global*: oposição evidente entre os eventos, que são percebidos como contrários;

b) *Contrariedade Intermediária*: eventos são considerados a princípio semelhantes, mas a observância de um aspecto invariante crucial de ambos demonstra que são contrários em tal aspecto.

c) *Contrariedade Aditiva*: percepção através da comparação entre aspectos dos eventos; ao contrário da contrariedade global, aqui não há uma percepção imediata da contrariedade.

Reinterpretando a metodologia de Galiñanes a partir do método da percepção dos contrários aplicado à narrativa cômica e das duas grandes tendências de humor que foram apresentadas e discutidas nestes dois primeiros capítulos, o que podemos concluir é que o caráter do sujeito cômico pode ser construído por graus distintos de implicação, que pode ser mais forte ou mais fraca a depender da percepção da oposição entre o desvio do sujeito e os scripts intra e extra diegéticos. Isso porque, no jogo dos scripts entre um nível e outro, todos os desvios de todos os personagens são incongruentes em relação ao script extradiegético (condição para que sejam cômicos), mas o grau de incongruência com o script intradieético varia, sendo esta a variável para tornar a percepção dos desvios de alguns personagens mais incongruentes que o de outros. Como esclarece Galiñanes, o narrador da história – ainda que onisciente – cria empatia por um personagem ou um determinado grupo de personagens ao alinhá-los com o ponto de vista da narração, ou seja, o posicionamento da congruência intradieética – como veremos com maior detalhamento no subtópico a seguir.

Logo, intradiegeticamente temos desvios que representam uma contrariedade global às regras estabelecidas pela enunciação enquanto outros representam desvios percebidos por contrariedade aditiva ou intermediária. Neste contexto, os personagens com desvios percebidos como contrariedade global seriam de fato aqueles construídos por implicação forte, enquanto os dotados de desvios percebidos como contrariedade intermediária são construídos por implicação fraca. Já aqueles com desvios percebidos por contrariedade aditiva são construídos por concessão, e não por implicação, visto que a percepção de seus desvios dá-se através de um processo muito mais lento que os anteriores e por um mecanismo de comparação conjuntural. Como caracterizam Canestrari e Bianchi, na contrariedade aditiva temos o reconhecimento de uma diversidade no interior do evento, mas não propriamente uma oposição (CANESTRARI; BIANCHI, p.06), o que se aplica muito mais à lógica concessiva que à implicativa.

Para entender melhor a diferença entre a construção do sujeito cômico por implicação daquela por concessão, faremos uma comparação entre dois exemplares do nosso corpus. O primeiro exemplo é a construção da personagem central da série *The Good Place* (NBC, 2017-), Eleanor, cujos desvios são construídos a partir de uma contrariedade global em relação às regras do universo intradieético da série. O "lugar

bom" ao qual o título da série se refere é o paraíso pós-morte destinado às pessoas de bom comportamento na Terra, uma ideia amplamente conhecida em muitas culturas e, principalmente, na cultural ocidental, público ao qual se dirige a série. *The Good Place* não acena à noção de paraíso de nenhuma religião ou crença específica e sequer faz menção a qualquer tipo de deus. O que a série mobiliza de fato é este imaginário genérico e amplamente compartilhado sobre a existência de um paraíso destinado às boas pessoas e um inferno destinado às más pessoas após a morte. Logo, temos aqui as premissas do script extradiegético.

No caso do script intradieético, além desta premissa aparecem as particularidades do paraíso apresentado pela série, que é dotado de muitos recursos tecnológicos e possui um filtro bastante rigoroso de entrada: apenas pessoas consideradas muito boas, que levaram uma vida bastante altruísta na Terra, estão aptas a entrar neste paraíso. Além disso, cada um aí conhecerá sua alma gêmea, com quem passará a eternidade numa casa desenhada e decorada de acordo aos seus gostos pessoais. Eleanor é a personagem central da série que, no primeiro episódio, descobre que morreu e chega ao paraíso de *The Good Place*. O problema é que quando o coordenador desta parte do paraíso a congratula por suas benfeitorias, Eleanor se dá conta de que foi enviada ali por engano, já que aquela vida altruísta narrada como sua não foi a sua vida na Terra. Para piorar a situação, além de não ter sido uma pessoa muito boa como apresenta seu perfil equivocado que consta no paraíso, Eleanor foi uma péssima pessoa, extremamente egoísta e inclusive perversa em muitos momentos de sua existência. Ela confessa sua situação à sua suposta alma gêmea, Chidi, e o convence a ensiná-la a ser uma boa pessoa para encaixar-se no paraíso, uma tarefa que Chidi aceita como desafio acadêmico, já que ele era professor de Ética.

Temos aqui claramente a construção dos desvios de Eleanor em choque direto com a normatividade do contexto intradieético: ela é uma pessoa egoísta, que passou a vida toda praticamente sem realizar boas ações, foi aceita por engano no paraíso e agora quer boicotar as regras aí dentro. Logo, temos aqui a construção por contrariedade global a partir de implicação forte, visto que a cada nova situação que surge Eleanor se envolve em situações comicamente incongruentes por não ser (e não saber ser) uma pessoa apta a passar a eternidade no paraíso. Porém, à proporção que Eleanor progride graças ao contato com Chidi e aprende a ser uma pessoa melhor, seus problemas são reduzidos a

uma incongruência básica: ela, apesar de ter aprendido a ser uma boa pessoa, está no paraíso por engano e, sendo agora uma pessoa boa, deveria confessar sua trapaça. Com esta evolução moral de Eleanor, temos então o foco em situações cômicas criadas por esta mentira e já nem tanto em função dos desvios da personagem, passando então à construção por implicação fraca já que seus desvios são construídos por contrariedade intermediária.

Um exemplo de construção de personagem cômico por concessão é encontrado na personagem central de *Casual* (Hulu, 2015-), Valerie. Ela é uma bem sucedida psicóloga que se vê completamente vulnerável após um divórcio inesperado quando seu marido a deixa por uma mulher mais jovem. Além disso, seu irmão mais novo, Alex, com quem tem uma relação bastante próxima e para quem atua como uma figura materna, passa por um processo depressivo após tentar suicídio. Valerie então decide ir junto com sua filha adolescente viver com Alex para que todos se apoiem nestes tempos difíceis. Como podemos ver, a premissa narrativa de *Casual* pouco se encaixa ao que se espera de uma comédia, estando muito mais próxima do que se entende como um "melodrama familiar" – o que a série também não deixa de ser. Neste contexto, Alex ainda está muito mais próximo da caracterização de um tipo cômico que Valerie, porque costuma evitar suas reais emoções através do sarcasmo e se nega a enfrentar seus reais problemas, estando muitas vezes reduzido a seus desvios (defeitos que o tornam passível à ridicularização). O humor na trajetória de Valerie surge a partir da forma desajeitada como ela lida com esta nova situação em sua vida: sua condição de mulher separada e que tem que recomeçar do zero. Valerie torna-se cômica não apenas por não saber como se comportar, mas, principalmente, por se negar muitas vezes a mudar e a aceitar a forma como as pessoas se relacionam na atualidade, visto que ela passou quase duas décadas num mesmo relacionamento. Logo, Valerie é inadequada, ou seja, comicamente desviada e passível à ridicularização, sempre que tenta encontrar um namorado ou fazer novas amizades, porque não sabe se relacionar atualmente, mas isso não exclui o fato de que ela seja o esteio emocional de sua filha e de seu irmão, mesmo quando suas ações são equivocadas em função de sua falta de tato.

Em *Casual* temos então uma construção de personagem cômica concessiva visto que os traços cômicos de Valerie não excluem seus traços humanizados e vice-versa, logo, seus desvios constituem uma contrariedade aditiva. Já no que tange ao script extradiegético,

Valerie, enquanto uma mulher bem sucedida, responsável e atenta às necessidades de sua família, não é vista em geral neste nível de forma incongruente. O que determina as incongruências no comportamento desta personagem são as situações intradieéticas que se apresentam em sua vida e com as quais ela não sabe lidar por desconhecer os códigos de relacionamento contemporâneos. Logo, seus desvios, oriundos de sua inflexibilidade para adaptar-se a novas situações, se apresentam de maneira contextual, criando incongruências pontuais.

Além da gradação da implicação, outro ponto que podemos observar nesta breve análise sobre as diferenças na construção dos principais sujeitos narrativos das séries *The Good Place* e *Casual* e que destoa um pouco das conclusões de Galiñanes é a noção de que mudanças que acarretem alterações na caracterização dos personagens só ocorrem ao final da narrativa. Como vimos no caso de Eleanor, de *The Good Place*, a mudança pode ocorrer no meio da trajetória do personagem e interferir no modo como ele é apresentado. Este aspecto não é exclusivo de *The Good Place* e será visto em outros espécimes do nosso corpus, como comprovaremos na terceira parte deste trabalho.

2.3.2 A Regra, a Quebra e a Construção da Empatia

Como vimos com Jauss e Bergson, quanto mais sociável, menos absorto em sua própria personalidade e mais passível a evoluir moralmente e a superar seus desvios for o sujeito cômico, mais empatia ele é capaz de suscitar, ficando cada vez mais distante da tendência do *rir de* e mais próximo do *rir com*. Porém, assim como os heróis cômicos mais "evoluídos", por assim dizer, podem em determinados momentos suscitar o riso (graças aos desvios que ainda possuem e os tornam passíveis ao riso de ridicularização), os heróis cômicos mais próximos ao tipo cômico ideal de Bergson também são capazes de criar empatia. Este é o caso que citamos anteriormente da personagem central de *The Good Place*, que está longe de ser um sujeito narrativo caracterizado na premissa por sua capacidade de criar empatia. E isso se justifica porque este aspecto não depende apenas da construção do sujeito isoladamente.

Segundo Vandaele (2011), "personagens cômicos são uma soma acumulada de ações incongruentes e personificam uma lógica pela qual ações incongruentes são congruentes com sua própria incongruência interna" (VANDAELE, p.763, 2011). Esta lógica, no entanto, não é estabelecida apenas pela construção do personagem, mas, principalmente,

pela narração. Vandaele afirma que ação cômica se distingue daquela de outros gêneros porque se fundamenta na cooperação entre superioridade e incongruência, necessária à produção do efeito cômico. Tal efeito é produzido na tensão entre os contextos das duas camadas narrativas básicas, a das ações e a da intencionalidade, que correspondem, respectivamente, aos contextos intradieético e extradieético – como já vimos com Galiñanes. Vandaele afirma que ainda que a presença do narrador seja imperceptível – exemplo da comédia de situação citado por Bergson, na qual os personagens parecem conduzir-se –, a narrativa cômica não pode prescindir desta tensão para alcançar os efeitos desejáveis.

Em concordância com o que afirma Galiñanes, mas sendo um pouco mais didático, Vandaele estabelece que em toda narrativa cômica o nível intradieético polariza o par inferioridade-incongruência (relativo, respectivamente, aos aspectos evocados pela superioridade e pela percepção da incongruência no contexto), enquanto o nível extradieético polariza o par superioridade-congruência (embora possa haver casos em que a associação se inverta). O par superioridade-congruência estabelece o padrão do ideal, enquanto o par inferioridade-incongruência apresenta uma realidade inadequada, desviada da norma. "Em geral, autores criam respostas normativas inventando – e narradores comunicando – a intencionalidade do universo narrativo." (VANDAELE, 2011, p.765). Por esta razão, Vandaele também afirma que cabe ao narrador dosar a medida certa de distanciamento cômico e empatia narrativa na construção dos personagens, sendo que os sujeitos mais alinhados à superioridade cômica estabelecida pela narrativa tendem a ser considerados mais empáticos (VANDAELE, 2011, p.763).

Tal poder de manipulação do narrador permite a criação de simpatia por sujeitos que estão longe do ideal do herói admirável (ou, no caso da categorização de Jauss, dos sujeitos cômicos alinhados à tendência do *rir com*), uma vez que tal alinhamento do ponto de vista do sujeito com o posicionamento do narrador faz com que julgamentos objetivos sobre sua moral sejam obscurecidos. Estes sujeitos costumam ser os "olhos" do narrador dentro da narrativa – ou como se refere a autora, o "filtro da ação" (GALIÑANES, 2002, p.151) – e é a partir da visão de mundo deles que os pares superioridade-congruência e inferioridade-incongruência são estabelecidos. Este aspecto fica claro, segundo a Galiñanes, na maneira como estes personagens são descritos com adjetivos positivos – mesmo que num panorama geral sejam mostrados traços e ações

negativas deles – enquanto outros, alinhados com a polaridade incongruência-inferioridade da narração, são descritos com adjetivos negativos (GALIÑANES, 2002, p.146-149).

Galiñanes dá continuidade a este raciocínio afirmando que o leitor é manipulado pelo narrador a fazer parte do "grupo de referência" deste personagem que funciona como filtro da ação, comungando assim de seu ponto de vista. Ela esclarece, no entanto, que, ao mesmo tempo, é fundamental que em uma obra cômica o receptor esteja ciente da manipulação conduzida pelo narrador, produtor primeiro do humor na obra. Segundo a autora, é este distanciamento da percepção da manipulação enunciativa que permite ao receptor divertir-se com situações que não são agradáveis ao sujeito que representa o filtro da ação. Aqui é importante pontuar que o que permite esta postura da recepção – independente do meio narrativo, se literário ou audiovisual, por exemplo – é o fato de o sujeito cômico sempre apresentar características que eventualmente o colocam na posição de alvo da piada ou situação cômica, independente de seu grau de evolução (GALIÑANES, 2002, p.151).

Citando Zillmann, Galiñanes deixa claro que algo só é engraçado desde que esteja alinhado com a nossa disposição sobre a polaridade inferioridade-incongruência em relação ao alvo da piada, daí a centralidade do compartilhamento de conhecimentos enciclopédicos e visão de mundo entre autor e público para produzir o efeito cômico. Zillmann deu grandes contribuições à compreensão de fenômenos psicológicos na mídia e também à compreensão de expressões cômicas. Neste último ponto, certamente sua contribuição mais reconhecida seja sobre o que ele denominou de humor de depreciação ou *disparagement humor*. O humor de depreciação é aquele baseado principalmente na produção do gozo cômico através de sentimentos de superioridade. A principal conclusão de Zillmann sobre o humor de depreciação é que, quanto maior o nosso desafeto pelo alvo da ridicularização cômica, maior será o nosso prazer ao vê-lo ridicularizado. Como afirma o autor: "O humor floresce no rebaixamento de quem é ressentido" (ZILLMANN, 1983, p.97). Junto com a autora Cantor, Zillmann criou sobre o humor de depreciação a *teoria da disposição sobre o humor e o regozijo* (tradução livre de *disposition theory of humor and mirth*), publicada originalmente em 1972 e que foi desdobrada pelos dois autores (e depois por Zillmann em outras parcerias) em anos seguintes. A teoria se baseia na premissa de que as pessoas respondem afetivamente aos

estímulos de modo que suas reações podem ser discernidas entre hedonicamente positiva ou negativa, e variando em intensidade. Os autores chegaram às seguintes conclusões:

1 - Quanto mais intensa a disposição negativa em relação ao agente *depreciado*, maior a intensidade do regozijo.

2 - Quanto mais intensa a disposição positiva em relação ao agente *depreciado*, menor a intensidade do regozijo.

3 - Quanto mais intensa a disposição negativa em relação ao agente *depreciador*, menor a intensidade do regozijo.

4 - Quanto mais intensa a disposição positiva em relação ao agente *depreciador*, maior a intensidade do regozijo.

Conclui-se então que: o regozijo é maior sempre que alguém muito odiado é vítima de depreciação ou ridicularização por alguém muito querido. Inversamente, o regozijo é menor sempre que alguém muito querido é vítima de depreciação ou ridicularização por alguém muito odiado (ZILLMANN, 1983, p.91-92). Comprovando a importância do enquadramento cômico, o experimento de Zillmann mostrou ainda que a satisfação com o insucesso dos desafetos costuma ser contida num contexto no qual não se nota a presença das pistas humorísticas (ZILLMANN, 1983, p.101-103). Ainda assim, o autor conclui que apenas o desafeto de alguém pelo alvo cômico não garante a produção do efeito cômico, ou seja: a teoria do humor de depreciação explica como o desafeto aumenta o gozo cômico através do incremento do sentimento de superioridade, mas não possui uma relação causa-efeito direta com o fenômeno de produção do efeito cômico (ZILLMANN, 1983, p.98). Isso significa dizer, como também explicita Morreall, que apenas o sentimento de superioridade não é capaz de explicar a produção do efeito cômico – e, até o momento, nenhum aspecto isoladamente é capaz de oferecer respostas que expliquem o fenômeno.

A teoria da disposição de Zillmann e Cantor nos mostra que a empatia pelo herói cômico pode ser construída pelo narrador de modo a criar empatia por sujeitos muito desviados, desde que representem a polaridade superioridade-congruência intradieética a partir de uma construção que faz da visão de mundo deste personagem o filtro da

ação, como conceitua Galiñanes. Isso é facilmente observado em *The Good Place*, quando a narrativa nos estimula a torcer para que Eleanor consiga melhorar seu comportamento e tornar-se digna de estar no paraíso, ainda que saibamos que ela foi uma péssima pessoa em sua vida terrestre. Torcer por Eleanor também implica torcer para que ela consiga continuar enganando a todos a seu redor, algo que nos parece razoável porque ela está tentando evoluir moralmente e porque ela representa o filtro da ação, ainda que seja a pessoa mais desviada comicamente e moralmente censurável do contexto. Além de mostrar os esforços de Eleanor para evoluir como um traço de empatia, para que torçamos por Eleanor outro aspecto importante é a noção de injustiça criada pela estrutura além-vida mostrada na série: no pós-vida de *The Good Place* encontra-se apenas o paraíso e o inferno, sem esfera intermediária, logo, caso confesse estar no lugar errado, Eleanor irá direto para o inferno, o que não parece justo diante de seus esforços.

Como mostram os estudos de Zillmann sobre o humor de deprecição e o gozo cômico, o riso de superioridade envolve muitas vezes nuances de punição social, como menciona Bergson; neste caso, porém, a punição não seria em relação a uma quebra de normas sociais, mas sim em relação a regras que fazem parte da compreensão do indivíduo sobre justiça moral.

Aparentemente, participantes da [pesquisa sobre humor de] deprecição exercem juízo moral ao relacionar as circunstâncias que produzem antipatia à severidade da deprecição. Por exemplo, um ato flagrantemente transgressor por parte daquele a ser depreciado parece exigir uma deprecição severa e punitiva. Uma transgressão menor, em contrapartida, exige apenas menosprezo. Os resultados evidenciam tal relação entre merecer e receber tratamentos degradantes. Parece que somente essa correspondência (isto é, a "punição" que se encaixa ao "crime") deixa o senso de justiça dos entrevistados inalterado e as reações de regozijo cômico livres para se apresentarem. (ZILLMANN, 1983, p.95)

Isso significa dizer que, em geral, se alguém que é ridicularizado nos parece uma pessoa injusta, são grandes as chances de que sua deprecição nos traga regozijo. Assim como o nosso regozijo é inversamente proporcional quando alguém que nos parece injustiçado é vítima de ridicularização. Logo, um artifício narrativo importante para criar empatia por um sujeito cômico muito desviado é construir um contexto intradieético cujas normas não pareçam justas e/ou mostrar que este sujeito está em transição para ser alguém melhor. A teoria da disposição também nos mostra que, independente de quão desviados sejam os opositores aos sujeitos que servem como filtro da ação, estaremos

inclinados a rejeitá-los empaticamente por se oporem ao personagem que representa a polaridade superioridade-congruência intradieética. Por isso em narrativas cômicas não é incomum que personagens de moral inquestionável, mas que se opõem a um sujeito cômico muito desviado que representa o filtro da ação, pareçam antipáticos e sejam muitas vezes tomados como o "vilões" da trama, algo que apenas levando-se em consideração parâmetros morais objetivos não faz sentido.

Chegamos então ao final deste segundo capítulo e da primeira parte de nosso trabalho tendo coberto os principais aspectos sobre o humor, o riso e a narrativa cômica que são relevantes à argumentação e análise do corpus desta tese. Neste segundo capítulo, vimos importantes ferramentas de análise de narrativas cômicas mais extensas que a piada, desde a variedade de *plot* em narrativas cômicas e as estruturas menores que compõem estas narrativas, passando pelas diferentes formas de apresentação entre narrativa linear e espetáculo em narrativas cômicas, até chegar às particularidades da serialização cômica e da construção de empatia do sujeito cômico em narrativas extensas. Na segunda parte deste trabalho analisaremos as particularidades da narrativa cômica aplicadas ao contexto da serialização televisiva e de que modo estas variáveis conformam a narrativa serial do gênero neste meio em particular.

Segunda Parte

PARA ENTENDER O *SERIAL* CÔMICO TELEVISIVO: UMA ABORDAGEM EXPLORATÓRIA

Nesta segunda parte de nossa empreitada iniciaremos um processo de aproximação mais intenso ao nosso corpus de análise, de ordem agora não apenas teórica, como empírica, visto que as questões tratadas aqui procuram dar conta de parte da história da *sitcom*, das origens e novas tendências gerais da serialização televisiva e da atual discussão sobre a oposição entre uma matriz tradicional das *sitcoms* e suas novas vertentes, genericamente chamadas de "nova *sitcom*". As questões que se colocam nos dois capítulos a seguir e que se referem às discussões atuais sobre a serialização televisiva – muitas vezes conduzidas pelas noções de qualidade e complexidade narrativa – estão longe de qualquer tipo de consenso, muito em função de aparentemente estarmos diante de um fenômeno ainda em curso.

Se no âmbito geral destas discussões a situação ainda está em aberto, no âmbito da serialização cômica televisiva temos lacunas ainda mais evidentes e de complexo manejo. Por isso mesmo, não pretendemos oferecer sobre estas questões nenhum tipo de consenso, em nenhum de seus níveis ou vertentes analíticas e teóricas, sendo um de nossos propósitos principais neste trabalho aprofundar um amplo projeto de pesquisa – já em curso há cerca de dez anos – sobre as particularidades da serialização cômica e que em seus desdobramentos tem na televisão um campo privilegiado dada às múltiplas nuances da apresentação do fenômeno neste meio. Nossa análise, portanto, tem a oferecer ao campo de estudos das ficções seriadas televisivas uma nova (ou talvez simplesmente pouco explorada) chave de análise das narrativas cômicas seriadas e que tem como fio condutor a compreensão da trajetória do sujeito narrativo construído de forma cômica – particularidade que, como visto na primeira parte deste trabalho, difere a narrativa cômica em vários aspectos de narrativas de outros gêneros.

Logo, é importante enfatizar que dentro de nossa perspectiva e interesses primordiais de análise, não nos é fundamental pormenorizar discussões atuais sobre as peculiaridades da televisão contemporânea, muitas focadas na composição da narrativa pelo viés do estilo, questões estas que não deixaremos de abordar, mas nas quais não nos aprofundaremos. Tampouco nos deteremos muito nas questões estilísticas que são geralmente o foco da análise das *sitcoms* contemporâneas. Ainda que o principal corpus de nossa análise seja composto por *sitcoms* bastante recentes, a maioria com poucas temporadas e todas ainda em exibição no momento de nossa escrita, a escolha deste corpus levou em consideração a apresentação por parte destas *sitcoms* numa estrutura

que, de fato, é o cerne de nosso principal objeto de pesquisa, e que não está diretamente relacionado a questões de estilo (ou ao menos como esta é entendida na maior parte das discussões teóricas vigentes): o *serial* cômico. Por falta de um termo melhor em português, que dá conta de uma tradução satisfatória do conceito de *series* (séries episódicas), mas deixa a desejar na tradução de um termo para *serials* (que seriam as séries de estrutura serializada de fato), manteremos o uso do termo *serial* grifado (o que indica o uso do termo em sua matriz em inglês) para referir-nos às séries de trama serializada em oposto àquelas episódicas. Dada à centralizada da estrutura do *serial* em nosso trabalho, cujo objetivo principal é compreender de que maneira é construída a trajetória do herói cômico em séries de humor não episódicas, o primeiro capítulo desta segunda parte – terceiro capítulo desta tese – dedica-se justamente à compreensão histórica, estrutural e comercial da oposição entre *serie* e *serial*.

Neste capítulo que se dedica à análise e compreensão das estruturas dos *series* e *serials* a partir de diferentes vieses e autores, discutiremos as contribuições de Buonanno (2007; 2008; 2013), Calabrese (1999), Hayward (1997), Martín-Barbero (2001), Eco (1989), Barbieri (1992;2004), Esquenazi (2011), Lotz (2013; 2007), Newcomb (2004), Mittell (2004; 2006) e outros para entender de que modo as noções estruturais de *series* e *serials* surgiram, as estratégias que estas estruturas seriais mobilizam para engajar o público desde seu surgimento até a atualidade, a centralidade atual da estrutura do *serial* na produção das séries e, por fim, como podemos pensar modelos classificatórios alternativos de apresentação destas duas grandes tendências de serialização que possam dar conta das inúmeras gradações possíveis entre o "*serie* puro" e o "*serial* puro" (dois extremos que claramente funcionam apenas enquanto categorias ideias de referência).

No segundo capítulo desta segunda parte – quarto capítulo desta tese – entramos finalmente no âmbito específico das discussões sobre *sitcoms*, numa primeira aproximação que busca entender a origem histórica deste formato televisivo, suas características consagradas mais marcantes dentro de uma lógica tradicionalmente episódica (e fartamente reproduzida em manuais de roteiro sobre o formato que serão explorados aqui) e como se localiza a discussão sobre os limites do formato na atualidade. O segundo momento deste quarto capítulo de nosso trabalho busca apresentar uma reflexão sobre a chamada "*nova sitcom*" a partir dos aspectos mais recorrentes que são atribuídos a ela e de seu aspecto mais saliente no que tange a nossos

interesses de pesquisa: a exploração de tramas longas e serializadas. Esta reflexão será feita a partir daquilo que vimos até o momento neste trabalho e organicamente nos levará ao aprofundamento de nossa principal questão: a construção da trajetória do herói cômico nas *sitcoms* numa estrutura de *serial*, tema da terceira e última parte de nossa tese. Neste quarto capítulo, buscaremos principalmente relacionar nosso principal tema de pesquisa às discussões mais recentes sobre as transformações pela quais passou e segue passando o formato *sitcom* a fim de situar nossa pesquisa num escopo mais abrangente das discussões sobre o tema no âmbito dos estudos sobre regimes da serialização televisiva.

Capítulo 3: Entre *Series* e *Serials*

Neste primeiro capítulo da segunda parte deste trabalho – e nosso terceiro capítulo desta tese – nosso foco se volta à análise das estruturas gerais do *serie* e do *serial*, buscando entender as relações estruturais entre estas duas grandes tendências de serialização e como contextos determinados por fatores como mercado, público e evolução tecnológica fizeram com que em muitos momentos uma tendência se sobressaísse em relação à outra. Como veremos com autores como Newcomb, Lotz e Hayward, a preferência de um dado período pelo *serie* ou *serial* como forma dominante de tendência de produção de narrativas seriais televisivas é um fator determinado por relações complexas entre vários agentes.

Esta discussão, embora importante, ainda assim não é de fato nosso foco principal neste capítulo ou nesta tese; nosso foco são as variações estruturais possíveis existente entre estes dois extremos que, a nosso ver – e tendo em vista o referencial teórico de Barbieri – é na verdade um continuum de possibilidades de estruturas seriais distintas. Por isso mesmo, após uma reflexão multifacetada sobre este fenômeno, encerraremos este capítulo justamente centralizando numa abordagem estrutural do problema com as contribuições de Barbieri e Esquenazi.

A possibilidade de hibridização entre o *serie* e o *serial* é um aspecto já abordado por Newcomb na década de oitenta e revitalizado no meio acadêmico por Mittell no século XXI – e que será aqui aprofundado em nossa discussão tendo como base teórica autores como o já citado Barbieri, além de Eco, Calabrese, Buonanno e Esquenazi. Ao final deste capítulo o que pretendemos demonstrar é como estas duas grandes tendências de serialização representadas pelos *series* e pelo *serials*, ao contrário de se oporem, caminham em intensa relação desde seu surgimento e a interação entre ambas constrói uma grande riqueza de possibilidades estruturais a serem exploradas em nossa análise teórica e empírica. Embora esta argumentação que propomos neste capítulo possa inicialmente parecer ultrapassada, ela nos parece oportuna para aprofundar algumas questões pouco claras no que tange à constatada predominância atual do *serial* na produção de ficção seriada e que dialogam diretamente com nosso problema de pesquisa.

3.1 Experiências de Eternidade numa Estética da Repetição

Na obra *The Age of Television: Experiences and Theories* (2008), de sugestivo nome quanto à defesa de sua argumentação, Buonanno afirma que "a narrativa televisiva é por excelência serial e a televisão é inquestionavelmente o reduto da serialidade narrativa no mundo atual." (BUONANNO, 2008, p.120). É justamente por concordar com esta afirmação que elegemos a televisão como meio ideal para expandir nossa pesquisa sobre as particularidades da serialização cômica, e, se na primeira parte desta tese demos conta do fator comicidade que constitui esta expressão, nesta segunda parte voltaremos nosso olhar justamente para o fator serialização, começando por uma abordagem que foca na serialização televisiva (terceiro capítulo) e depois desdobrando nossa discussão na produção de ficções seriadas televisivas do gênero cômico (quarto capítulo). Ainda que a televisão seja, de fato, o reduto da serialidade narrativa no mundo atual, como bem afirma Buonanno, acreditamos que nossa argumentação aqui se torna empobrecida se não vamos mais a fundo na matriz da lógica serial, que precede em muito o surgimento da televisão. Este caminho de análise é em muitos momentos evocado pela própria Buonanno, assim como por Calabrese, e por isso acreditamos que estes dois autores nos oferecem referenciais teóricos ricos à nossa jornada de pesquisa. Mais do que buscar explicar como as estruturas do *serie* e *serial* se organizam internamente e como se atualizam na televisão, ambos os autores realizam suas análises num projeto de pesquisa mais amplo, enriquecendo bastante a discussão.

Calabrese constrói sua tese sobre a serialização como parte da obra *A Idade Nobarroca* (1999), cujo objetivo, segundo ele, é "encontrar o gosto de nosso tempo", aquilo que seria uma estrutura subjacente aos fenômenos culturais atuais em todos os campos do saber e que o autor classifica como "neobarroco". Usando a mesma lógica de Pirandello ao diferenciar o cômico clássico do cômico moderno a partir de aspectos estruturais e estéticos estáveis apresentados em determinados períodos históricos, o uso do termo "barroco" por Calabrese não indica uma retomada literal das características do período, mas sim uma analogia a elas. Deste modo, barroco aqui não representa um período histórico-cultural, mas uma qualidade formal dos objetos que o exprimem. Neste sentido, o barroco, assim como o clássico, são classificados pelo autor como categorias da forma, expressão ou conteúdo, e não do espírito (CALABRESE, 1999, p.27-28). A menção ao clássico neste contexto se dá por oposição ao barroco, no que tange às

características estéticas de ambos, como enfatiza Calabrese: "Num sentido mais geral, também se pode dizer que Clássico e Barroco são conjuntos de escolhas categoriais que podem encontrar-se, embora com resultados individuais diversos, em toda a história da Arte." (CALABRESE, 1999, p. 30).

Enquanto um conjunto de atributos formais, Calabrese esclarece que o neobarroco "encontra-se na procura de formas – e na sua valorização – em que assistimos à perda da integridade, da globalidade, da sistematicidade ordenada em troca da instabilidade, da polidimensionalidade, da mutabilidade" (CALABRESE, 1999, p.10-11). Calabrese justifica a origem do termo neobarroco afirmando que sua "tese geral é a de que muitos importantes fenômenos de cultura do nosso tempo são marcas de uma 'forma' interna específica que pode trazer à tona o barroco" (CALABRESE, 1999, p.27). Ele afirma rechaçar o termo "pós-moderno" para caracterizar uma linha de tendência contemporânea, dentre outras coisas, devido à imprecisão de sua conceituação, marcada pelo atravessamento de disciplinas diversas, como a Arquitetura, Literatura e Filosofia. Calabrese esclarece que, por estas razões, propõe uma "etiqueta diferente para alguns objetos culturais de nosso tempo" (CALABRESE, 1999, p.27), que não necessariamente são aqueles classificados como pós-modernos, mas que têm sua origem primeira na cultura da Modernidade – esta relação com a Modernidade não é explícita nas palavras do autor, pode ser inferida a partir de sua argumentação, principalmente com sua tese sobre a estética da repetição.

Ainda que a serialização de obras ficcionais ocupe apenas um capítulo da obra de Calabrese, suas contribuições ao campo são muito ricas. Ele afirma que as ficções seriadas (produzidas a partir de um certo tipo de molde) de diversos formatos e meios "nascem como produto de mecânica repetição e otimização do trabalho, mas seu aperfeiçoamento produz mais ou menos involuntariamente (...) uma estética da repetição" (CALABRESE, 1999, p.41). Neste contexto da estética da repetição, Calabrese faz uma distinção entre várias noções distintas do fenômeno, cada uma ligada a uma etapa da circulação dos produtos criados a partir desta lógica. A primeira é a repetitividade como modo de produção de uma série a partir de uma matriz única segunda a filosofia da industrialização (standardização); a segunda é a repetitividade como mecanismo estrutural de generalização de textos; e a terceira e última é a

repetitividade como condição de consumo por parte do público (CALABRESE, 1999, p.44).

Destas três noções de repetitividade apresentadas pelo autor, e que correspondem a momentos distintos do circuito comercial de bens culturais, interessa-nos principalmente a segunda, correspondente à repetitividade como mecanismo estrutural de generalização de textos. Sobre este aspecto relativo à estrutura interna do produto, o autor chama a atenção para o fato de a repetição estar presente na série não apenas por esta possuir uma estrutura contínua, mas também por se fazerem presentes estratégias internas de construção e manutenção da narrativa, tais como as marcas que determinam os gêneros narrativos e os recursos de serialização. Entre as relações estabelecidas por Calabrese neste universo, sobressai-se ao nosso interesse a classificação que ele oferece a partir da relação entre a descontinuidade do tempo do relato com a continuidade do tempo relatado e do tempo da série. Relativo a este aspecto, tem-se duas fórmulas de repetição: a *acumulação* e a *prossecução*. Na acumulação, os episódios se sucedem sem nunca porem em jogo o tempo integral da série. Já na prossecução o tempo da série é guiado pela busca de um objetivo que só será alcançado em seu final (CALABRESE, 1999, p.45).

A explanação de Calabrese desemboca num método classificatório composto por cinco modelos de séries televisivas a partir de estruturas que desdobram os mecanismos básicos da acumulação e prossecução, que podem ser associados, respectivamente, ao *serie* e *serial*. Os modelos cobrem um arco de aproximadamente 40 anos de exibição e são nomeados a partir de produções televisas, sendo estas: *The Adventures of Rin-Tin-Tin* (ABC, 1954-1959), *Zorro* (ABC, 1957-1959), *Columbo* (NBC, 1968-1978), *Bonanza* (NBC, 1959-1973) e *Dallas* (CBS, 1978-1991). O modelo *Rin-Tin-Tin* é dotado de episódios autônomos e não possui uma história da série, sendo o mais antigo e o mais genuinamente episódico entre todos. No modelo *Zorro*, apesar de autônomos narrativamente, os episódios da série representam um passo rumo à conquista de um objetivo maior que é ciclicamente lembrado, um avanço no sentido serial, ainda que muito sutil. O modelo *Bonanza* trabalha três estruturas: a trama completa dos episódios, a história em aberto da série e histórias abertas que se alongam por determinado número de episódios (arcos narrativos). O modelo *Columbo* trabalha com apenas um personagem fixo, o sujeito central da série, e consiste basicamente na serialização do

caráter deste tipo, sendo que cada episódio consiste num exercício sobre um tema específico. Por fim o modelo da *soap opera Dallas*, o mais complexo de todos, mistura os modelos *Bonanza* e *Columbo* ao jogar com a estrutura da série, episódios e arcos (que aqui se subdividem em arcos breves e longos) e serializar tipos de caracterização bem marcada que se substituem à medida que as gerações de personagens se sobrepõem na narrativa da série. Ou seja: temos no modelo *Dallas* a serialização de trajetórias pessoais de sujeitos narrativos e também de subtramas que não necessariamente trabalham a psicologia destes sujeitos, além das tramas episódicas, o que justifica o título de modelo mais complexo a esta *soap opera*.

Embora a classificação de Calabrese seja bastante útil para observar a evolução estrutural de séries televisivas no que tange à relação entre os modelos *serie* e *serial*, as particularidades dos modelos em sua análise ainda estão muito atreladas às peculiaridades das séries que os representam e, além disso, a progressão temporal entre os modelos ajuda a gerar a falsa ilusão de que tipos distintos de séries não coexistem temporalmente. Esta última parte não é verdadeira visto que os câmbios deste mercado demonstram que a preferência pelos *series* o *serials* não passa apenas por questões tecnológicas, históricas ou de preferências de consumo, sendo na verdade uma mescla complexa de todos estes fatores. Além disso, atualmente preza-se pela coexistência de ambas as tendências, como veremos a seguir.

Por estas razões, para nossa discussão a principal relevância teórica da contribuição de Calabrese está justamente em buscar entender o lastro cultural da lógica que fundamenta a essência destes dois mecanismos narrativos – o *serie* e *serial* –, e que justifica sua grande imersão cultural para além de explicações baseadas apenas em tendências de mercado e tecnológicas: o espírito de nosso tempo ao qual o autor se refere como neobarroco. Buonanno faz esforço semelhante não apenas em *The Age of Television* (2008) como também em *Sulla Scena del Rimosso: Il Drama Televisivo e Il Senso de la Storia*. (2007). A teoria de Buonanno para a imersão dos mecanismos utilizados de serialidade narrativa é uma espécie de materialização teórica da história de Sherazade em *As Mil e Uma Noites*, porém, ao invés de narrar serialmente para poupar sua vida, o homem moderno o faz na tentativa de alcançar um inextinguível desejo humano: a imortalidade, como teoriza Buonanno (2008, p.121).

Buonanno defende que tanto a estrutura do *serie* quanto a do *serial* apresenta formas de narrar que colocam em jogo de maneira distinta um mesmo desejo: controlar o tempo, ou, nas palavras exatas da autora, reconfigurá-lo (BUONANNO, 2008, p.131), e novamente aqui a compreensão do contexto histórico-cultural desta lógica de produção e circulação de narrativas faz-se fundamental. Como afirma a autora, esta espécie de obsessão pelo tempo nasce com uma nova forma de percebê-lo a partir da rotinização da vida que a Modernidade traz. A rotina dos ciclos repetitivos e cronometrados ganha justamente lastro cultural em narrativas cujas características são aquelas apresentadas por Calabrese como elementos de uma estética da repetição, da qual fazem parte noções como o retorno, a continuidade e a própria repetição como elementos fundamentais do narrar (BUONANNO, 2007, 35-39).

Como destaca Buonanno, outro aspecto importante que marca a transição para a Modernidade é a dessacralização da sociedade, com a consequente diminuição gradual do peso das narrativas religiosas na vida das pessoas. Esta lacuna é preenchida justamente pelas ficções populares massivas, ao menos segundo a argumentação de Martín-Barbero (2001) – que veremos adiante. Seguindo esta mesma linha, Buonanno defende que a forma de narrar serial expressa, através de sua lógica estrutural e estratégias, o anseio de controlar o tempo – vida e morte – diante da ausência da crença na salvação eterna.

Eu acho plausível traçar uma conexão entre (...) o nascimento da narrativa serial e a natureza insustentável da finitude da vida e pensar a hipótese de que esta última (...) ainda constitui uma parte importante entre os muitos mecanismos simbólicos e metafóricos que objetivam exorcizar nosso fim. As narrativas seriais televisivas buscam e alcançam um plano similar através de meios magistrais de manipulação temporal: estendendo o tempo ou parando-o. (BUONANNO, 2008, p.131).

Nascidas historicamente juntas no século XIX, o *serie* e o *serial* representam as duas grandes matrizes do narrar serial: enquanto a primeira é herdeira dos romances em série, a segunda herda suas características dos folhetins. Da matriz folhetinesca dos *serials* Buonanno destaca a divisão em duas grandes formas de narrar representadas na televisão pela *soap opera* e pela telenovela. A autora define a *soap opera* como um *continuous serial* com características semelhantes ao folhetim no que tange às cíclicas interrupções e retomadas da narrativa, que geram o anseio do porvir por parte do público, porém, diferentemente de sua matriz, a *soap opera* trabalha com uma projeção

do futuro que prescindem de uma memória total do passado e que nunca promete uma resolução definitiva. Buonanno classifica a *soap opera* como uma narrativa a-teleológica, fugindo ao cânone estrutural do "começo, meio e fim", visto que acompanhá-la desde seu princípio e esperar por uma resolução final não faz parte do cânone deste formato televisivo. A serialização deste formato baseia-se numa espécie de instabilidade das conclusões ou resoluções narrativas, que nunca possuem um caráter de fato definitivo, o que permite aos fios narrativos sempre serem retomados (BUONANNO, 2007, p.159-160). "A continuidade ilimitada do tempo da *soap opera* não está principalmente a serviço dos personagens, situações ou da trama, mas da sobrevivência potencial ou atual da narrativa." (BUONANNO, 2007, p.161). Buonanno classifica esta resistência da *soap opera* à própria conclusão como uma espécie de "instinto de conservação" da narrativa; segundo a autora, os dois principais prazeres – de ordem ambivalente – ao seguir este tipo de narrativa são: "não ver a hora de saber como vai acabar" e, ao mesmo tempo, "desejar que a narrativa nunca termine" (BUONANNO, 2007, p.161).

Já a telenovela não oferece prazeres tão ambivalentes quanto a *soap opera*, baseando seu engajamento na promessa de um fechamento ideal da narrativa após meses de investimento por parte do público, mecanismo conhecido como gratificação adiada ou a longo prazo. Ao contrário da *soap opera*, a telenovela reativa sempre a memória do público para seguir adiante e tendo como incentivo a promessa de uma resolução. "O fechamento da narrativa contém 'a moral da história' pela qual o público da telenovela espera, e que, ao contrário do público da *soap opera*, sabe que pode esperar." (BUONANNO, 2007, p.131-132). Em comum, telenovelas e *soap operas* – classificadas por Buonanno como *serial* fechado e *serial* aberto, respectivamente – têm entre si a estrutura de trama contínua e aberta, com ganchos de expectativa que mantêm o público em suspensão entre um bloco narrativo e outro e uma forma de narrar particular que as difere dos *series*.

Segundo Buonanno, esta forma de narrar é caracterizada pela centralidade dos dramas da vida cotidiana, jogo e conflito de sentimentos e centralidade das relações interpessoais, fazendo com que nos *serials* "exista uma simbiose completa entre conteúdo narrado e forma de narrar" (BUONANNO, 2007, p.191). Este aspecto é fundamental quando pensamos os modelos seriais que misturam de forma mais intensa

as características dos *series* e *serials*, visto que neles um aspecto que costuma sobressair-se bastante no prolongamento das tramas de ordem serial é o maior investimento na construção de trajetória de personagem em estruturas mais episódicas, explorando principalmente mudanças psicológicas e em relações interpessoais (esta questão será retomada mais adiante ainda neste capítulo). Justamente por esta relação tão intensa entre forma de narrar e conteúdo é que a estrutura que se pode chamar de "*serial* puro" acaba manifestando-se principalmente na televisão como um formato menos versátil no que tange à variedade temática de suas tramas, segundo Buonanno (BUONANNO, 2007, p.191).

Os *series* e *serials* possuem em comum a condição serializada da narrativa, mas, como já visto com a explanação de Calabrese, se comportam de maneira distinta em relação a esta condição. Segundo Buonanno, a diferença básica entre as duas tendências é que, enquanto o *serial* joga sempre com a promessa de futuro – seja ele aberto ou fechado – o *serie* vive num eterno retorno ao presente, retomando no episódio seguinte uma narrativa "zerada". Isso ocorre porque sua apresentação televisiva, assim como sua matriz literária dos romances em série, não coloca em jogo o "tempo da série", trabalhando num mecanismo de acumulação, como visto com Calabrese. Neste mecanismo, a principal satisfação do público não é a gratificação adiada, mas a segurança do retorno daquilo que já se conhece e a fruição da narrativa episódica. Buonanno acrescenta que no ponto onde o *serial* suspende a narrativa, o *serie* a conclui, começando na semana seguinte uma nova história. Isso significa dizer que, enquanto a telenovela (assim como o folhetim) retarda sua conclusão e a *soap opera* a elimina, manipulando o tempo de modo a prolongá-lo, o *serie* atribui ao tempo um caráter cíclico de eterno retorno ao presente, criando a ilusão mesma de suspensão do tempo (BUONANNO, 2007, p.215). Segundo Buonanno, neste aspecto os *series* e *serials* representam "estratégias de vida" opostas e complementares no ambicioso projeto de saciar o desejo humano de controlar o tempo, multiplicando assim o que a autora chama de "experiências de eternidade" (BUONANNO, 2008, p.132).

Apresentando aqui estes dois projetos teóricos que buscam destrinchar a lógica de organização e mecanismos internos de funcionamento das duas principais tendências de serialização narrativa de nosso tempo, não pretendemos contrapor a estética da repetição de Calabrese à noção de experiência de eternidade de Buonanno, nem defender estas

hipóteses como dominantes diante de outras quantas que possam existir sobre o mesmo tema. Nosso intuito aqui é resgatar as relações primeiras do *serie* e *serial* com sua matriz cultural a fim de entender como seus mecanismos surgem e se relacionam com a criação, circulação e consumo de ficções seriadas a partir de uma lógica que precede a própria televisão e que precisa ser levada em consideração, a nosso ver, quando discutirmos a maior ou menor predileção de uma tendência em momentos distintos da trajetória da televisão enquanto meio de produção e difusão de ficções seriadas. Acreditamos que tanto o *serie* como o *serial* carregam possibilidades estruturais intrínsecas que têm implicações ao circuito de produção, circulação e consumo das séries cujas bases, ao menos em parte, se relacionam ao contexto de surgimento destas lógicas. As teorias de Buonanno e Calabrese dão conta da compreensão dos aspectos estruturais destas duas tendências e a seguir voltaremos nosso olhar a um aspecto que mencionamos já nesta primeira parte do capítulo e que agora será aprofundado: as estratégias de engajamento mobilizadas pelos *series* e *serials*.

3.2 Estruturas que Engajam

Como já sinalizado, a serialização do modo como a estamos tratando em nossa análise não é apenas um aspecto estrutural que conforma a apresentação e organização textual interna das séries; ela tem como origem um contexto histórico específico que a explica como uma lógica de produção de um determinado período cujas características reverberam até os dias atuais. Este contexto configurou-se a partir da formação dos Estados Nacionais Modernos, marcado pela formação das cidades, industrialização e constituição de uma nova classe social urbana e proletária, em função da qual surgiram novas expressões culturais e artísticas. A disseminação destas novas expressões será beneficiada pelo avanço técnico e o surgimento da lógica de produção em série, questões sinalizadas por Martín-Barbero na obra *Dos Meios às Mediações* (2001) – defendidas não apenas por ele, sendo tratadas também por autores como Buonanno e Esquenazi, para citar alguns outros autores. Martín-Barbero problematiza o surgimento desta nova classe a partir do aspecto cultural, buscando contrapor a ideia de que esta parcela da população originou o chamado público massivo através da assimilação da cultura popular pela cultura hegemônica, com a suposta extinção dos traços da primeira. O autor defende que esta assimilação se deu de forma mediada, numa espécie de negociação entre a comercialização e adaptação do gosto (que veio a chamar-se

indústria cultural) e os dispositivos da repetição dos modos de narrar oriundos de uma matriz popular.

Os meios de comunicação massiva, através de sua lógica e produtos, materializam os contrastes trazidos pela Modernidade e cujos reflexos repercutem até os dias atuais. Em *Modernidade e Ambivalência* (1995), Bauman fala sobre estes contrastes, advindos da necessidade de organizar um mundo pós-divino (como mencionamos no tópico anterior) através da imposição de uma ordem que excluía tudo que se opusesse à sua lógica, incluindo as contradições próprias à cultura.

Há uma relação de *amor-ódio* entre a existência moderna e a cultura moderna (na mais avançada forma de autopercepção), uma simbiose carregada de guerras civis. (...) A negação compulsiva é a positividade da cultura moderna. A disfuncionalidade da cultura moderna é a sua funcionalidade. A luta dos poderes modernos pela ordem artificial precisa de uma cultura que explore os limites e as limitações do poder do artifício (BAUMAN, 1995, p.17).

A negação moderna das contradições culturais gerou por parte da cultura massiva mecanismos de absorção dos traços excluídos da cultura popular. Como pontua Martín-Barbero, a lógica da cultura de matriz popular que opera por imagens e situações é excluída dos discursos oficiais, porém sobrevive na indústria cultural (MARTÍN-BARBERO, 2001, p.246). Os meios de comunicação massiva se apropriam desta matriz popular para construir sua linguagem, ao mesmo tempo em que a atualizam no novo contexto urbano, incorporando as contradições e lógica de produção da Modernidade.

O primeiro tipo de texto produzido no formato popular massivo, segundo Martín-Barbero, foi justamente o folhetim (MARTÍN-BARBERO, 2001, p.182). O folhetim nasce graças ao avanço das tecnologias de impressão e ímpeto dos editores de vender mais, mas apenas estes aspectos não explicam seu sucesso junto ao público. Inicialmente o termo "folhetim" referia-se ao rodapé dos periódicos, onde se localizavam as chamadas "variedades". Na corrida pela ampliação e manutenção do número de leitores, as estratégias de popularização do conteúdo de periódicos intensificaram-se e o espaço dedicado a este tipo de material tornou-se cada vez mais expressivo. Não tardou para que o folhetim se destacasse da seção de variedades dos rodapés dos jornais e a palavra passou a designar romance popular publicado em capítulos (MARTÍN-BARBERO, 2001, p.183), uma prova do sucesso deste tipo de

material frente o grande público. Como dissemos, o grande objetivo do investimento dos periódicos em folhetins era atrair o grande público para assim aumentar a venda de exemplares. Porém, esta manobra só foi possível porque o folhetim foi capaz de engajar este público através de estratégias que o tornavam acessível por inúmeras razões.

Não restam dúvidas de que foram os empresários que pensaram a fórmula do folhetim. Isto não significa que eles a retiraram do nada ou da pura lógica comercial. Assim como o produtor de cinema dos anos 20, o editor de folhetins não foi só um comerciante. E não se trata unicamente de que houve editores que foram eles mesmos escritores de folhetim e jornalistas, e sim das condições de produção cultural que aí se inauguram. (MARTÍN-BARBERO, 2001, p.174)

Logo, a trajetória do folhetim mostra que o sucesso obtido pela serialização de obras ficcionais não se deu meramente por questões econômicas, estando os editores do período obrigados a adaptar-se ao gosto e contexto de seu público para obter os fins que almejavam. A fim de garantir sucesso junto ao público, o folhetim era distribuído nas ruas ou nas casas, localizando-se onde estava seu público e sem passar pelos locais legitimados pela alta cultura, além disso, ele falava sobre aspectos da rotina destes indivíduos. Seus dispositivos tipográficos pressupunham um público mais habituado à oralidade que à escrita e a serialização das narrativas também se adequava ao fato de se tratar de um público pouco letrado, além de facilitar economicamente o acesso ao material através da fragmentação do pagamento de suas partes. A estrutura aberta das narrativas dos folhetins permitia ainda interação com o público através das cartas de sugestão, o que incentivava o engajamento com as narrativas e as tornava uma espécie de espelho do gosto de seu tempo. Outro aspecto importante é que, desde seu surgimento, a serialização reproduz a lógica da repetição própria à experiência urbana moderna e suas rotinas cronometradas. A lógica serial ritualiza o tempo do ócio, organizando-o nos moldes dos rituais cotidianos e reproduzindo a lógica social da repetição e do fragmento na cultura (MARTÍN-BARBERO, p.295-296):

O tempo do seriado fala a língua do sistema produtivo – a da estandardização – mas por trás dele também se pode ouvir outras linguagens: a do conto popular, a canção com refrão, a narrativa aventuresca, aquela serialidade própria de uma estética em que o reconhecimento embasa uma parte importante do prazer e é, em consequência, norma de valores dos bens simbólicos (MARTÍN-BARBERO, 2001, p.296).

Quanto à estrutura interna da narrativa, as histórias narradas pelos folhetins se utilizavam de estratégias com raízes numa matriz popular: o jogo entre a surpresa e redundância. A redundância é um aspecto fundamental à manutenção da serialidade, permitindo que os fios narrativos em aberto sejam recuperados a cada novo capítulo, de modo a não confundir o leitor. Já à surpresa cabe nutrir a manutenção do interesse do público, deixando-o em suspensão entre um capítulo e o próximo, cuja promessa é sempre a revelação de um novo fato importante ao andamento da história. "O suspense introduz assim outro elemento de ruptura com o formato-romance, já que não terá um eixo, e sim vários, que o mantêm como narrativa instável, indefinível, interminável", conclui Martín-Barbero (2001, p.182). Esse jogo entre novidade e redundância rege não apenas a produção destes bens culturais, mas também seus conteúdos. O modo como este jogo promove o envolvimento afetivo que move o público no acompanhar de uma série fica mais claro nestas palavras de Eco (1989) sobre o divertimento e satisfação do público diante das peculiaridades da lógica serial:

Na série, o leitor acredita que desfruta da novidade da história enquanto, de fato, distrai-se seguindo um esquema narrativo constante e fica satisfeito ao encontrar um personagem conhecido, com seus tiques, suas frases feitas, suas técnicas para solucionar problemas... A série neste sentido responde à necessidade infantil, mas nem por isso doentia, de ouvir sempre a mesma história, de consolar-se com o *retorno do idêntico*, superficialmente mascarado. (ECO, 1989, p.123)

Toda a fala de Eco caracteriza o retorno do idêntico como principal traço da lógica de produção dos meios de comunicação de massa, aproximando-se à teoria da estética da repetição defendida por Calabrese. Segundo Eco, os produtos veiculados por esses meios são expressões que "fingem" ser diferentes, mas, ao invés disso, transmitem sempre o mesmo conteúdo básico (ao menos estruturalmente) que engaja o público através da variação dos mecanismos de repetição. "Tem-se a impressão de ler, ver, escutar sempre alguma coisa nova enquanto, com palavras inócuas, nos contam sempre a mesma história." (ECO, 1989, p.121). Seguindo este mesmo raciocínio, Calabrese destaca que o hábito faz parte dos mecanismos da repetitividade como condição de consumo da estética da repetição, e corresponde justamente ao comportamento "consolador" no qual o sujeito encontra aquilo que já está habituado e regozija-se com o reconhecimento do já conhecido (CALABRESE, 1999, p.48). Muitos dos aspectos citados foram fundamentais não apenas ao sucesso do folhetim, mas de outras expressões de mesma matriz cultural que vieram depois, caso das narrativas

cinematográficas e televisivas e que se estabeleceram num contexto cultural de um público não mais iletrado (ao menos, não em sua maioria), porém no qual a busca por remediar a ambivalência moderna mencionada por Bauman persistiu.

Sobre esta questão, na obra *Consuming Pleasures* (1997) Hayward pontua a ambivalência presente também na expressão das opiniões do público sobre as obras, expressas através de exigências em relação aos romances seriais. Ao analisar a obra de Dickens – um dos principais precursores das estratégias de engajamento e serialização dos folhetins – a partir de críticas e cartas do público, a autora pontua que as críticas ao estilo de Dickens e de outros autores de romances serializados muitas vezes recaíam sobre a exigência de um final exemplar para as tramas e a capacidade do autor de criar uma trama enredada (porém que permitisse à audiência segui-la sem se perder). Além disso, havia uma clara rejeição às soluções que parecessem fantasiosas demais, ainda que o realismo absoluto também não contemplasse as expectativas da audiência. Ou seja: era preciso retratar a realidade, de modo a permitir a identificação do público com o drama dos personagens, mas sem replicá-la totalmente no universo ficcional, e apresentando ao final uma conclusão idealizada. Como Hayward afirma, estas mesmas críticas são observadas em sua análise em relação às *comic strips* e *soap operas*, o que, segundo ela, ajuda a revelar uma longa gênese dos tipos de crítica comuns às ficções seriadas para além do período histórico e meio de produção e circulação (HAYWARD, 1997, p.81-83).

Ainda sobre esta questão da ambivalência das exigências do público, Hayward comenta que a audiência de narrativas serializadas contemporâneas como a das *soap operas*, outro de seus objetos de análise, também espera das tramas uma espécie de justaposição de gêneros considerados contraditórios, como a mistura de realismo social farsa, mistério, comédia, sentimentalismo e melodrama (gêneros citados pela autora). Ela afirma que esta justaposição como uma exigência, ainda que possa atualmente ser caracterizada como um aspecto pós-moderno destas obras, tem sua origem na verdade no romance serializado do século XIX (HAYWARD, 1997, p.65), ou seja, muito antes da noção de pós-modernismo. Porém, ao tomar aqui o melodrama como gênero narrativo, Hayward acaba obscurecendo uma importante questão, que é justamente a compreensão do melodrama como o que pode ser classificado como uma programação

de efeitos presente não em um gênero, mas em todos – ao menos em seu período de surgimento.

O melodrama nasce ainda no final do século XVIII, na França e Inglaterra, a partir da proibição de encenações faladas ou cantadas voltadas ao chamado público popular. Da ausência de palavras surge então uma forma de narrar baseada no exagero expressivo, representação de emoções intensas e alto grau de didatismo, mas que não constitui um gênero, e sim um modo narrativo (MARTÍN-BARBERO, 2001, p.157-158). Martín-Barbero denomina o melodrama como "espetáculo total", segundo ele:

A ideia de "espetáculo total" não se restringe no melodrama só ao nível da encenação, está também no plano de sua estrutura dramática. Tendo como eixo central quatro sentimentos básicos - medo, entusiasmo, dor e riso -, a eles correspondem quatro tipos de situações que são ao mesmo tempo sensações - terríveis, excitantes, ternas e burlescas - personificadas ou "vivas" por quatro personagens - o Traidor, o Justiceiro, a Vítima e o Bobo - que ao juntar-se realizam a mistura de quatro gêneros: romance de ação, epopeia, tragédia e comédia. Essa estrutura nos revela no melodrama uma tal pretensão de intensidade que só se pode alcançar à custa da complexidade. O que obriga a pôr em funcionamento "sistematicamente" duas operações que, se bastante de estratégia, nem por isso deixam de remeter a uma matriz cultural: esquematização [ausência de psicologia] e polarização [maniqueísmo, redução valorativa] - traços considerados "rebaixados". (MARTÍN-BARBERO, 2001, p.162)

Logo, o melodrama não é um gênero não apenas porque representa um modo de narrar, mas também porque sua estrutura é capaz de abarcar vários gêneros. A partir da teoria de Brooks sobre o imaginário melodramático, Esquenazi esclarece que este autor representa o modo de narrar de um mundo pós-sacro característico da Modernidade, opondo num universo baseado na realidade concreta o bem e o mal a partir de virtudes partilhadas pelos indivíduos e que representam forças sociais que lutam entre si (ESQUENAZI, 2011, p.76). Ou seja: o bem e o mal agora não são mais metafísicos, mas sim mundanos e corporificados em personagens que dão vida aos conflitos sociais vigentes. Do teatro, este imaginário melodramático logo migra para os folhetins, a literatura popular deste período, como afirma Esquenazi: "Podemos avançar a hipótese de que toda a literatura popular moderna consiste em apropriações variadas da estrutura e dos personagens melodramáticos." (ESQUENAZI, 2011, p.78). Esta afirmação justifica – ao menos em parte – a ambivalência observada por Hayward no universo de exigências do público de ficções seriadas desde sua origem até o momento atual. Este imaginário melodramático também justifica a simbiose entre este modo de narrar e o

conteúdo no *serial*, como mencionado por Buonanno, visto que é principalmente no folhetim, em seu conjunto de estratégias narrativas e de engajamento, que ele se sobressairá, migrando depois para o rádio e então para a televisão.

Analisando a vasta contribuição de Dickens para o universo das estratégias de engajamento em ficções seriadas, Hayward destaca as principais técnicas desenvolvidas pelo autor, como o entrelaçamento de várias tramas e a transformação das personagens ao longo do tempo. Outra mudança, explorada a partir da multiplicidade de tramas, foi a descentralização da figura do herói de um único personagem para vários dispersos em diferentes núcleos, de classe social, caráter e circunstâncias distintas. A autora afirma ainda que a estrutura narrativa serializada de múltiplos focos e camadas adotada por Dickens numa fase mais madura de sua carreira antecipou estratégias usadas posteriormente em obras serializadas de outros meios no século XX (HAYWARD, 1997, p.50). Dentro desta estrutura, o leitor imerge aos poucos em cada núcleo, tomando conhecimento do funcionamento e peculiaridades de cada um deles, até o momento em que as subtramas se cruzam. Neste aspecto, Hayward enfatiza a importância da caracterização "carregada" dos personagens (outro aspecto do imaginário melodramático), de modo a permitir rápido e fácil reconhecimento dos leitores ao longo dos capítulos e ressalta que, quanto maior a imersão na narrativa, mais persuasiva esta se torna à proporção em que a trama avança e apresenta suas reviravoltas (HAYWARD, 1997, p.52). A criatividade de Dickens foi, no entanto, "podada" em certos aspectos pelas exigências do público, como ocorreu com o chamado desfecho satisfatório – uma exigência comum do público até os dias atuais. Trata-se de uma conclusão que encerre todas as tramas em aberto, satisfazendo as expectativas alimentadas pela audiência. Segundo Hayward, este aspecto já presente nos primórdios do romance serializado continuou presente com o passar do tempo e foi um fator limitante à ousadia narrativa de Dickens (HAYWARD, 1997, p.81).

Além destas estratégias de engajamento narrativo de ordem textual desenvolvidas por Dickens e replicadas em muitos casos até hoje, Hayward também enfatiza que, do lado da audiência, as ficções seriadas tinham – e seguem tendo – uma importante função social. Além de servirem como entretenimento, os romances serializados funcionavam como fonte de informação sobre normas sociais e comportamento de classes distintas. Segunda autora, esses romances organizavam o caótico mundo urbano de relações

econômicas e sociais sem sentido, dando-lhe coerência através de um tipo de ficção que acompanhava e retratava os fatos cotidianos (HAYWARD, 1997, p.30). Hayward reforça ainda o potencial dessas obras para fornecer uma comunidade de amigos ficcionais que serviam de assunto para conversar com vizinhos e colegas de trabalho, fortalecendo os laços da vida em comunidade no meio urbano, comumente marcado pela indiferença (HAYWARD, 1997, p.32).

As estratégias de engajamento analisadas por Hayward e Martín-Barbero no contexto dos folhetins não são muito diferentes daqueles que o próprio Martín-Barbero – em coautoria com Ray – analisa ao falar sobre o potencial de engajamento dos programas televisivos atuais, como o referimento ao cotidiano da audiência e um potencial semelhante ao da narrativa oral, que fornece conteúdo para o fortalecimento de vínculos sociais. Como pontuam Martín-Barbero e Rey, o maior prazer em acompanhar um programa televisivo como uma telenovela, por exemplo, não está em vê-la, mas em contá-la, em reproduzi-la no convívio com seus pares (MARTÍN-BARBERO; REY; 1999, p.124). Este comentário reforça-se na afirmação de Hayward sobre a ligação entre estas obras e o contexto da audiência: "O enquadramento contextual é ainda mais crucial em ficções seriadas de qualquer período, não apenas devido à ênfase na relevância social propiciada pela serialização, mas porque estas obras aparecem lado a lado a outros textos", conclui a autora (HAYWARD, 1997, p.44). Em síntese, pode-se afirmar que:

Qualquer produção cultural se situa na confluência de dois fluxos. O primeiro resulta da história econômica, social e política das instituições de produção; o segundo decorre da história dos gêneros e modelos simbólicos. Por exemplo, foi a forma como se articularam estas duas dimensões, econômico-social e cultural, que "produziu" a tragédia clássica (Viala, 1985). Do mesmo modo, a produção de séries não é um mero fenômeno econômico e social. E também herdeira de gêneros narrativos criados pouco a pouco desde inícios do século XIX. (ESQUENAZI, 2011, p.75)

A partir de tudo o que vimos até aqui e desta citação de Esquenazi, podemos então dizer que produzir uma obra serial num contexto massivo já é pensá-la dentro de uma matriz popular, independente do gênero narrativo ou tema abordado, o que porta consigo as características aqui discutidas. Estamos falando aqui de narrativas feitas para engajar o público, fazendo-o envolver-se passionalmente com os acontecimentos narrados de modo a torná-los parte de sua experiência cotidiana. Muitos dos aspectos apresentados e discutidos aqui são muitas vezes erroneamente destacados como sendo

característicos de um dado período da produção televisiva ou de outro meio em particular, mas, ainda que estes aspectos não se apresentem da mesma forma em todos os períodos, o fato é que são intrínsecos a esta matriz cultural das ficções seriadas no modo como se configuraram na Modernidade. Tendo em vista os esclarecimentos apresentados até este ponto de nosso percurso neste terceiro capítulo, o que procuraremos entender a partir de agora é de que modo questões próprias à produção televisiva e ao mercado e público de nosso tempo influenciam na produção, circulação e consumo das ficções seriadas televisivas hoje, interferindo, entre outras coisas, na apresentação estrutural das séries e nas fronteiras que distinguem o maior destaque dado ao *serie* ou ao *serial* em diferentes momentos.

3.3 O Protagonismo do *Serial* no Contexto Atual de Produção das Séries

A análise que propomos neste tópico procura compreender a emergência do *serial* no contexto de produção norte-americano a partir de um processo de legitimação que o tira da alçada de contextos de produções considerados geograficamente periféricos em termos de visibilidade de exibição e de discussão crítica – e que por isso apresentam o *serial* de maneira mais localizada em formatos de grande expressão apenas regionalmente – e também o desassocia da restrição à produção de programas diários femininos, as populares *soap operas*. Esta legitimação que passa pela crítica, pelo discurso das próprias emissoras e que atinge e modifica práticas de consumo do público, permitiu ao *serial*, em sua hibridação com o formato *serie*, ser explorado em vários gêneros antes dominado pela tendência episódica, chegando assim ao foco de nosso interesse: a *sitcom*. Portanto, a análise do contexto específico de produção de ficção seriada dos Estados Unidos nos oferece um cenário mais diversificado para a análise das variáveis que interessam à nossa pesquisa. Isso não significa dizer que em outros países não encontremos *serials* cômicos – observamos espécimes em países como Brasil (*Os Aspones*; Rede Globo, 2004), Espanha (*Paquita Salas*; Flooxer 2017; Netflix 2018) e Itália (Boris, 3ª temporada; FX Italia, 2010), por exemplo –, mas a produção acaba sendo muito mais reduzida e de complicado acesso, o que também reduz a variedade de nuances do corpus.

No ano de 2006, Mittell publicou no artigo *Narrative Complexity in Contemporary American Television* aquelas que seriam as diretrizes do conceito de *complexidade*

narrativa, um termo que passou a fazer parte das discussões sobre os fatores de inovação da produção de ficção seriada atual no aspecto que mais dialoga com nosso tema de pesquisa: a maior exploração da estrutura do *serial* na produção de séries. O fenômeno denominado por Mittell como complexidade narrativa tem suas raízes na década de oitenta (com algumas exemplares ainda no final da década de setenta), mas se consolidou mesmo nas últimas duas décadas. Ele representa mudanças no modo de produzir e consumir séries, mudanças estas que foram permitidas, dentre outras coisas, por inovações tecnológicas e uma maior sofisticação deste mercado. Isso significa dizer que o maior engajamento do público com as séries, ocasionado por uma experiência de consumo mais intensa (fruto de tecnologias como o videotape, DVDs e Internet) permitiu um maior investimento na estrutura narrativa destas obras no polo da produção. As séries passaram então a extrapolar os limites da linguagem mais tradicional, tanto estruturalmente como esteticamente, suscitando novas formas de engajamento. Segundo Mittell, o resultado estrutural mais imediato deste longo processo de mudanças e assimilações foi o surgimento de narrativas que integram a unidade episódica aos prazeres da sucessão serial e com um investimento mais denso na caracterização emocional de seus personagens que aquele característico das *soap operas* – principal referência de *serial* no contexto de produção norte-americano (MITTELL, 2006, p.32).

Mittell nos permite concluir que a complexidade narrativa é um aspecto estrutural que promove uma espécie de equivalência no tratamento da unidade da trama episódica e da evolução da narrativa central da série, num tensionamento entre os dois polos que é exercitado a cada episódio. Além disso, as séries dotadas de complexidade narrativa investem mais na densidade dramática das ações e personagens, num esforço de fugir aos estereótipos consagrados pelos *serials* melodramáticos consagrados nos Estados Unidos – lugar de fala de Mittell – pelas *soap operas*. Um exemplo privilegiado de narrativa complexa oferecido pelo próprio Mittell (2006, p.33) é *Arquivo X* (Fox, 1993-2002; 2016-). Nesta série policial com aspectos místicos e ufológicos, a tensão entre a estrutura episódica e a serial vai ao extremo ao apresentar tramas episódicas semanais bem construídas e fechadas em si mesmas dentro de uma trama maior da série sobre uma conspiração do governo que precisa ser desvendada pelos agentes do setor do *FBI* responsáveis pelos chamados *Arquivos X*, que tratam de questões consideradas sobrenaturais. *Arquivo X* pode ser considerada ainda um espécime perfeito da aplicação

da noção de complexidade narrativa por ter sido um grande sucesso e também uma vítima de seu próprio "feitiço", já que ao final de seu primeiro ciclo narrativo em 2002 a série era fortemente criticada por já não ser capaz de oferecer uma trama longa atraente nem coerente, prendendo mais a atenção do público e da crítica por suas tramas episódicas focadas em casos semanais. Logo, a série é um exemplo das dificuldades que a tensão entre as estruturas do *serie* e *serial* traz para a manutenção da longevidade narrativa.

Mas embora o aprofundamento da densidade psicológica dos personagens e a hibridação entre *serie* e *serial* sejam os pontos mais reiterados por Mittell sobre a complexidade narrativa, eles não são os únicos. Ela inclui em alguns casos a subversão às regras da continuidade serial e episódica (caso apontado pelo autor em algumas *sitcoms*) e um aspecto que denomina como "efeitos especiais narrativos". Segundo Mittell, os efeitos especiais narrativos são aspectos que "encantam" a audiência no sentido de intrigar o público e fazê-lo questionar como o produto televisual foi concebido, rompendo-se aqui o pacto ficcional em benefício da contemplação da técnica (MITTELL, 2006, p.35-36). Muito difundida e debatida no momento de sua publicação, e com reverberações que seguem até os dias atuais, a argumentação de Mittell suscita um intricado encaixe de temas que estão em voga nas muitas linhas de discussão sobre a produção televisiva atual. Uma questão de fundo que não aparece na fala de Mittell, mas com a qual a complexidade narrativa acaba se relacionando em função do atual contexto de discussões no âmbito da crítica jornalística e acadêmica é a associação entre as noções de inovação e qualidade na análise da produção televisiva atual. Ainda que Mittell não utilize o termo *quality TV*, em muito associado à atual produção televisiva de séries de origem norte-americana, a noção de complexidade que ele apresenta muitas vezes é tomada como um adjetivo positivo em relação às séries que são dotadas deste predicado, o que intuitivamente presume que estas séries sejam melhores que as séries consideradas não-complexas.

Mais uma vez reiteremos que esta não é uma questão defendida por Mittell, que deixa muito claro em seu artigo que uma série considerada complexa por seus atributos estruturais e estéticos não necessariamente apresenta uma trama crível em seu pacto ficcional nem necessariamente é bem conduzida narrativamente ou capaz de engajar seu público, enquanto séries consideradas mais tradicionais (não-complexas) podem

perfeitamente ser muito competentes em sua realização. Mittell, no entanto, apresenta uma argumentação de certo cunho evolutivo – tecnologia mais avançada, logo mais engajamento, mais complexidade –, o que pode muitas vezes induzir a uma compreensão da complexidade como um adicional não apenas estrutural, mas também qualitativo. A questão da qualidade da produção televisiva abarca uma série de aspectos complexos referentes à produção televisiva atual sob a alcunha de *quality TV*, e exatamente pela ampla ambição do conceito ele está longe de ser claro e objetivo. Sobre o tema, Logan apresenta uma interessante discussão no artigo de provocativo nome: *Quality Television as a Critical Obstacle* (2016), e cujo principal intento é operacionalizar o conceito de *quality TV*.

Mais do que o projeto de Logan, o que nos chama atenção em seu artigo em primeira instância é a primeira definição de *quality TV* que ele apresenta no texto (a primeira de muitas outras que pretende discutir na sequência) e que salta aos olhos em seu diálogo direto com o título do artigo:

"Quality television" se refere a uma estratégia de programação da indústria da televisão, um meio particular para lucrar sob certas condições de mercado, que possuem uma influência determinante sobre a forma do que são considerados os mais comercialmente atraentes tipos de ficção do horário nobre. "Qualidade", assim, parece ser um termo com força explicativa em resposta à emergência histórica de formas particulares e instâncias da ficção televisiva. (LOGAN, 2016, p.144-145)

Pelas razões mencionadas na citação, a exploração da noção de *quality TV*, seja estruturalmente ou discursivamente, está diretamente relacionada ao sobressaimento do *serial* no contexto da produção de séries atual, como podemos acompanhar na argumentação de Lotz na obra *The Television will be Revolutionized* (2007), que trata sobre o fim do domínio das grandes emissoras de televisão nos Estados Unidos e suas consequências. A história que a análise de Lotz nos conta tira um pouco o foco da tecnologia e o joga em questões mercadológicas fundamentais à compreensão das mudanças da produção e circulação das séries televisivas. Obviamente, todos estes aspectos são complementares nesta discussão, ainda que cada autor os enfoque a partir dos interesses específicos relacionados a seus projetos pessoais de pesquisa. O que estamos propondo aqui é a abordagem da questão sob ângulos distintos a fim de justificar nosso próprio ângulo.

Segundo Lotz, temos até a década de oitenta nos Estados Unidos o domínio da produção televisiva por três grandes emissoras de TV aberta: a *NBC*, *CBS* e a *ABC*, conhecidas como *big three* (as três grandes). Lotz afirma que, ainda que estes canais nunca tenham estabelecido entre eles nenhum tipo de acordo formal sobre as regras de organização do palimpsesto televisivo, os três comungavam de códigos semelhantes, estabelecendo um mesmo tipo de hábito em seu público ao menos no que tange à lógica da temporada, um aspecto importante à nossa análise. A lógica da temporada durante os 40 anos de domínio das emissoras que compunham o *big three* estava ajustada ao calendário letivo, começando e terminando junto com este. Composta por um número de aproximadamente 21-22 episódios, a temporada tradicional da televisão norte-americana prevê em sua duração reprises e pausas em momentos específicos, deixando às emissoras pouco tempo de conteúdo para ter que "cobrir" com produção inédita extra, o que facilitava a administração da grade (LOTZ, 2007, p.101-102).

Este domínio pleno das grandes redes de televisão que Lotz chama de *network era*, começa a ruir a partir de uma mudança na legislação de radiodifusão nos Estados Unidos ainda em princípios da década de setenta, quando uma espécie de desregulamentação da produção televisiva proibiu o excessivo domínio do mercado por parte das emissoras do *big three*. Esta desregulamentação permitiu a emergência de produtoras independentes que passaram a inundar o mercado com novas séries de estilo distinto às produzidas até então para vendê-las às grandes emissoras, caso de *The Mary Tyler Moore Show* (*CBS*, 1970-1977) e *All in the Family* (*CBS*, 1971-1979). Ainda que a legislação tenha sido novamente revista no início da década de noventa e as regras que promoveram a desregulamentação tenham finalmente sido abolidas em 1995, Lotz afirma que neste período foram criadas outras possibilidades de financiamento de produção no mercado e novos rearranjos nas negociações que viabilizaram a era dos multicanais a partir da década de noventa, quando outros canais, principalmente os canais pagos, entraram em competição direta com as emissoras do *big three*. O primeiro grande canal a enfrentar esta hegemonia da lógica da temporada, no entanto, foi outro canal aberto, a *Fox* (LOTZ, 2007, p.85-91).

Lotz afirma que embora a concorrência da *Fox*, criada em meados da década de oitenta, não tenha sido suficiente para fazer as emissoras do *big three* repensarem sua programação, a então nova emissora conseguiu bons resultados emitindo programação

inédita no hiato das temporadas do *big three*. Este tipo de estratégia de concorrência, no entanto, só começou a incomodar com a popularização das emissoras a cabo em finais da década de noventa, quando então o público começou a se engajar nestas programações alternativas nos hiatos das temporadas do *big three* e deixou de voltar para seguir a lógica das chamadas temporadas tradicionais (LOTZ, 2007, p.102). Para destacar-se, os canais de televisão a cabo exploraram bastante a produção de séries televisivas que se diferenciavam das características da programação tradicional através de uma série de características que vieram, em sua maioria, a compor o que se denomina como *quality TV*. O caso mais emblemático é certamente o da *HBO*, que para diferenciar-se da concorrência se intitulou uma espécie de "não-televisão", com o slogan "*It's not TV. It's HBO*". Como afirma Lotz, o revigoramento da produção de ficção seriada televisiva foi possível, além de outros fatores, graças à quebra da lógica da temporada televisiva, uma verdadeira prisão para os profissionais de criação e produção. Segundo a autora, as emissoras buscaram novas estratégias para manter o público fiel apesar de temporadas mais curtas com longos hiatos e sem reprises. Uma das estratégias adotadas foi a produção de séries inovadoras e a outra foi um volume maior de apresentação de novas produções, o que permitiu maior produção de nicho e mais inovação.

A flexibilidade no formato da temporada e a abertura para a exploração de novos temas e abordagens visando um público de nicho (lógica conhecida como *narrowcasting* em oposição ao tradicional *broadcasting*) permitiu a atração para a televisão de novos talentos de outros ramos criativos, diversificando a produção (LOTZ, 2007, p.105-106). Por sua vez, o surgimento de temporadas mais curtas e sem pausas, com intervalos mais longos entre as temporadas, permitiu que outros tipos de estruturas narrativas fossem apresentadas, com destaque para a emergência de tramas mais serializadas, com arcos de temporada melhor acabados e tramas bem intrincadas com múltiplas linhas narrativas (ou complexas, como classifica Mittell), caracterizando o *serial* atual. Como pontua Lotz, embora agora o público seja obrigado a esperar mais entre uma temporada e outra, em troca ele recebe narrativas de estrutura mais engajante e com diferenciais de várias ordens (LOTZ, 2007, p.106). Um destes diferenciais, como fica claro no slogan da *HBO*, é justamente aquele da ordem da diferenciação discursiva.

É evidente que as distinções da chamada *quality TV*, que para muitos deu início a uma chamada "nova era de ouro da televisão", estão longe de ser um aspecto apenas discursivo, apresentando pontos de inovação estrutural e estética claros em relação ao chamado padrão de produção tradicional atrelado à *network era*. O problema se dá justamente na adoção do termo "qualidade", que pressupõe um alto e um baixo estético, além da generalização de que o novo é sempre bom e inovador, enquanto o antigo é sempre ruim e ultrapassado. Buonanno (2013), e outros autores como Logan (2016) e Sewell (2009), apontam que a noção de *quality TV* associada às inovações da produção trazidas pela TV a cabo não é a primeira "onda" de qualidade associada à televisão, algo que ocorreu anteriormente ao longo da década de oitenta. A emissora carro-chefe desta primeira onda da *quality TV* foi a *NBC*, uma das *big three*, tentando sair na frente da concorrência após a mudança da legislação que favorecia o monopólio de produção e distribuição das três emissoras mais tradicionais.

Como Sewell esclarece, um aspecto importante na construção deste discurso de qualidade foi justamente a hibridação de gêneros – promovendo o apagamento das distinções claras entre o que na televisão se entende como produções cômicas e produções dramáticas – e estruturas, mesclando o *serial* e o *serie*. Outra questão importante foi a mudança da abordagem de temas em formatos tradicionais, como a fuga do enquadramento cômico claro no formato *sitcom*. Segundo Sewell, esta estratégia da *NBC*, embora inicialmente efetiva graças ao aumento do interesse do público pela nova programação e a imediata adesão da crítica aos novos programas, apenas adiou os problemas que o aumento da concorrência com a era multicanais lhe traria. Além disso, mudanças na direção da emissora no final da década de oitenta ocasionaram o fim de uma ideologia que colocava a inovação em primeiro plano, declínio favorecido pelos baixos índices de vendas destas séries no chamado *syndication*¹⁴. Outro aspecto que barrou a expansão desta primeira era da qualidade televisiva foi a dificuldade que o público teve em assimilar estas hibridações passado o primeiro momento do interesse pela novidade (SEWELL, 2009, p.245-246).

¹⁴ O *broadcast syndication* ou redifusão consiste na venda do direito de exibição de programas de televisão e rádio para diferentes canais afiliados às emissoras produtoras destes programas e é uma prática usual e financeiramente essencial ao funcionamento do sistema de radiodifusão dos Estados Unidos. Como afirma Newcomb, "muito do potencial de lucro para a televisão se sustenta na reprise de conteúdo da programação. Isso é conhecido como *syndication*, o licenciamento, por uma taxa, de programas para uso por parte de outros programadores." (NEWCOMB, 2004, p.422).

Como afirma Logan, uma característica da *quality TV* desde que o termo foi cunhado – tendo como um de seus marcos o livro *MTM: 'Quality Television'*, de Jane Feuer, Paul Kerr e Tise Vah, lançada em 1984 (LOGAN, 2016, p.144) – é colocar à prova as barreiras do conteúdo televisivo. Seja por levantar questões consideradas socialmente ou politicamente polêmicas, hibridizar formatos, adotar a estética e linguagem cinematográfica ou por sair da zona de conforto na exploração de conteúdos envolvendo sexo, nudez ou violência em padrões tidos como excessivos para a televisão, o autor afirma que no horário nobre dos Estados Unidos tais aspectos foram tomados como indícios de "high-profile programming" (espécie de programação de excelência) a partir da década de setenta (LOGAN, 2016, p.148). Buonanno e Sewell ressaltam o papel central de críticos e acadêmicos na construção discursiva que torna estas inovações, apresentadas pela produção televisiva ao longo destes mais de 30 anos, uma espécie de conjunto de indicadores de distinção qualitativa:

É verdade que a televisão de qualidade é uma questão complexa e controversa, complicada ainda mais pelas múltiplas camadas de significados implicados por uma noção que coloca em questão estética e ética, valores de produção e prazeres de consumo, formas e conteúdos, tecnologias e culturas. E ainda assim parece haver uma suposição compartilhada, um elemento quase axiomático que claramente informa e caracteriza o debate atual sobre qualidade. Eu me refiro ao quase universal acolhimento da televisão norte-americana, ou para ser mais específica, o acolhimento das séries norte-americanas, consideradas não apenas como o *nec plus ultra* da excelência mas de fato o único corpus de textos televisuais que merece interesse e investigação acadêmica enquanto 'quality TV' *par excellence*. (BUONANNO, 2013, p.177)

A crítica de Buonanno aqui se coloca em dois aspectos: o primeiro em relação ao próprio conceito de *quality TV*, pouco claro justamente por tangenciar muitas questões complexas em relação a quase todos os aspectos da produção, circulação e consumo de ficção televisiva. Buonanno aprofunda esta primeira crítica pontuando que um dos principais problemas do uso da noção de *quality TV* como parâmetro analítico é sua aplicação numa chave puramente descritiva enquanto aspecto valorativo, gerando problemas e ambiguidades. Outro problema em relação a isso é sua aplicação como uma noção excludente: se algo é considerado de boa qualidade, logo está para um parâmetro oposto de qualidade ruim. Por fim, a autora critica que a noção de *quality TV* seja concebida a partir da caracterização de um corpus restrito e reduzido de programas em relação à toda produção televisiva dentro e fora dos Estados Unidos (BUONANNO, 2013, p.177-178).

Este último ponto levantado por Buonanno nos leva justamente ao segundo aspecto de sua crítica na citação acima, que é em relação à investigação acadêmica, que em parte abraçou tal conceito de maneira indiscriminada, limitado à classificação de um certo tipo de fazer televisivo encontrado unicamente no contexto norte-americano, e ainda assim, num nicho específico de produção. Sobre este ponto, Sewell pontua que aspectos em relação à estrutura serial de *Hill Street Blues* (NBC, 1981-1987) que foram aclamados pela crítica em seu momento, podiam há anos ser observados em *Dallas* (CBS, 1978-1991), um produto considerado culturalmente inferior pela crítica da época por ser uma *soap opera* (SEWELL, 2009, p.241-242). Do mesmo modo, ao distinguir a construção de personagens em séries dotadas de complexidade narrativa como sendo um processo mais sofisticado que o usual, Mittell o faz justamente em comparação às *soap operas*, ainda que afirme não defender que a complexidade narrativa dote as séries com este aspecto de maior valor qualitativo. Para Buonanno, o problema está no fato de que os acadêmicos muitas vezes se deixarem levar pela fascinação recorrente em relação ao novo, segundo ela, porque "eles não estão imunes à obsessão moderna pela inovação e novidade" (BUONANNO, 2013, p.178), gerando então opiniões que às vezes apresentam uma posição desequilibrada entre a celebração e problematização teórica

Seja como for, o que podemos observar aqui é que sob a legitimização da crítica e com o rótulo distintivo de *quality TV*, uma nova forma de fazer televisão deu seus primeiros passos na década de oitenta e começou a se consolidar em finais da década de noventa diante de um cenário que obrigou as emissoras de televisão a inovarem para conseguir mais público num contexto de maior competitividade. Entram em cena aqui questões como a produção de nicho do *narrowcasting* com séries de tramas altamente serializadas para um público avidamente engajado e disposto a esperar por temporadas com hiatos mais longos em troca da fruição de programas considerados inovadores. Ou seja: a emergência do *serial* no cenário da produção televisiva atual passa por sua legitimação como um dos aspectos da *quality TV* e também pelas demandas do *narrowcasting* graças a grandes mudanças no cenário de produção da televisão norte-americana (ainda que a inserção da estrutura do *serial* na organização das tramas de séries episódicas não tenha ficado restrita à produção deste país). Como problematizam Buonanno e Sewell, respectivamente, o *serial* esteve presente desde sempre em outros

países (caso das minisséries italianas, mencionadas por Buonanno, e poderíamos acrescentar aqui também as minisséries e telenovelas latino americanas, mais próximas ao nosso contexto) e também nas *soap operas*, porém o exemplo de Buonanno foge à hegemonia geográfica do contexto de produção e o fator mencionado por Sewell foge ao terreno da legitimação cultural, como ambos os autores pontuam em seus respectivos textos.

Como Mittell enfatiza, e a maior parte dos autores aqui citados está de acordo, as inovações tecnológicas dos últimos 30 anos também tiveram importante papel ao permitir novas formas de consumo que viabilizaram novas formas de construir a narrativa das séries, intensificando o engajamento através da complexidade de tramas pensadas para serem vistas, revistas e apreciadas por seu engenho criativo. Hayward, no entanto, pontua que ao menos o processo do ver e rever foi iniciado já com o surgimento do vídeo cassete ainda na década de oitenta, que ao permitir que as pessoas pudessem gravar e rever os programas viabilizou a produção de textos seriais menos redundantes graças às exigências do público – ao menos no contexto de produção e circulação das *soap operas*, formato analisado pela autora (HAYWARD, 1997, p.138-140). A argumentação de Hayward reforça o posicionamento de muitos autores de que a possibilidade de rever as obras cria novas oportunidades no âmbito da inovação de técnicas narrativas, chegando justamente ao que Mittell chama de efeitos especiais narrativos, no caso de séries cujas narrativas constroem efeitos que demandam do público mais de uma apreciação a fim de serem fruídos e compreendidos.

As modificações no consumo e circulação das séries proporcionadas pela tecnologia atualmente constituem o fator diferencial da argumentação de Mittell em relação à de Newcomb, que ainda em 1985 escreveu sobre o que denominou de *narrativa cumulativa* em *Magnum PI* (CBS, 1980-1988) e que é justamente o equivalente à complexidade narrativa de Mittell: "Cada episódio (...) pode 'sustentar-se por si mesmo'. (...) A trama é completada dentro do tempo determinado. Mas se apoia sobre e frequentemente faz referência a aspectos sobre personagens, motivações e até histórias que ocorreram em episódios anteriores." (NEWCOMB, 2004, p.422). Mittell ganhou visibilidade justamente por falar sobre estas questões num momento em que elas estavam a ponto de se tornar da ordem do massivo, sendo estas inovações abraçadas agora pelo grande público com o suporte das novas tecnologias e com o devido tempo e

contexto necessário à assimilação de todas as mudanças trazidas pela chamada era da *quality TV*.

Newcomb, no entanto, explica porque só agora narrativas mais próximas à tendência do *serial* finalmente parecem ter ganho mais espaço no mercado, ainda que seus atrativos sempre tenham sido os mesmos desde o surgimento do folhetim. O autor argumenta que a maior exploração de tramas altamente serializadas traz a vantagem econômica de uma maior garantia do retorno do público semanalmente para acompanhar uma trama em curso, permite aos criadores maior liberdade na construção de narrativas mais complexas graças à ampla liberdade temporal oferecida pelo meio (em comparação, por exemplo, às restrições temporais do cinema) e oferece ao público o prazer de um engajamento serial mais intenso. Ainda assim, explica Newcomb, a maior exploração do *serial* custou a ocorrer após a transição do rádio para a televisão porque durante muito tempo esta tendência de serialização esteve atrelada aos programas seriais diários voltados ao público feminino e considerados uma programação de qualidade inferior em relação às séries do horário nobre da televisão.

Como esclarece Newcomb, estes preconceitos foram diminuindo gradativamente a partir de finais da década de setenta, após o sucesso da minissérie *Roots* (ABC, 1977), abrindo espaço para a produção de séries serializadas – termo utilizado por Buonanno para referir-se a séries que hibridizam o *serie* e o *serial* (BUONANNO, 2007) – já na década de oitenta. Newcomb conta que, num primeiro momento, justamente pela questão já mencionada do baixo retorno destas séries serializadas no *syndication*, elas acabaram fracassando economicamente. Isso ocorreu porque as reprises de séries altamente serializadas dificultavam a entrada de novos telespectadores na trama, detendo o crescimento da audiência (NEWCOMB, 2004, p.421-422). O problema foi solucionado justamente com a hibridação das estruturas do *serie* e do *serial*, aquilo que Mittell denominou como complexidade narrativa e Newcomb chamou de narrativa cumulativa. O que a argumentação de Newcomb nos mostra claramente é como a emergência do *serial* envolveu fatores de mercado, legitimação e aceitação do público para tornar-se um fato. Tudo isso, obviamente, viabilizado pela evolução tecnológica.

Para muitos autores e criadores, e com grande dose de razão, as séries serializadas trouxeram a fruição das ficções seriadas televisivas a um ponto que em muito as assemelha neste aspecto aos folhetins. O chamado *binge watching* (que pode ser

traduzido como "assistir compulsivamente") é uma experiência atualmente comum que consiste em ver em estilo de maratona vários episódios de uma mesma série de uma única vez, mas que não foi inventado agora; ele foi intensificado por tecnologias como o DVD, o streaming e o download de ficções seriadas televisivas para o consumo fora da grade de programação dos canais de televisão. Como vimos com Hayward, o *binge* pode ser feito desde o surgimento do vídeo cassete na década de oitenta e as maratonas televisivas de programas existem desde a invenção do vídeo tape. A diferença é que atualmente as séries se utilizam mais intensamente destas possibilidades em sua construção, contando que estes produtos não serão apreciados por fãs uma única vez e que muitos buscarão a apreciação da totalidade da obra quando suas temporadas terminarem ou em sua completa totalidade ao final da série. Do mesmo modo, a reprodução em DVD diminuiu ainda mais a efemeridade das séries de televisão ao permitir que os fãs adquiram a materialidade da totalidade da série, assim como os consumidores de folhetins podiam depois da publicação de toda a obra adquirir a versão de romance completo (HAYWARD, 1997, p.138-140). Estas aproximações entre a fruição do folhetim e a fruição do *serial* televisivo atual nos mostram a importância da discussão das questões que vimos no tópico anterior deste capítulo, muitas das quais parecem mais atuais que nunca e que ajudam a compreender de forma mais aprofundada o complexo contexto da produção, circulação e consumo de séries televisivas na atualidade.

Após esta longa imersão em questões variadas que envolvem as complexas relações entre os *series*, *serials* e as variáveis do circuito de produção, circulação e consumo de ficções seriadas televisivas, encerraremos este capítulo discutindo uma questão empírica muito cara à nossa análise: os arranjos internos entre as estruturas que conformam o continuum classificatório do qual o *serie* e o *serial* compõem seus extremos, para enfim discutirmos as particularidades que este continuum assume no universo da serialização cômica.

3.4 Um Continuum Classificatório entre *Series* e *Serials*

Definimos a série como o formato ficcional melhor adaptado à programação televisiva: é concebida para ser difundida regularmente e para instituir uma temporalidade do encontro com os públicos. (...) Mais precisamente, a forma *narrativa* com que uma série cumpre a sua promessa *pragmática* de regressar todas as semanas ao mesmo lugar da grelha horária caracteriza-a enquanto série, um produto ficcional episódico e, por isso, único. Proponho então distinguir as séries em função da sua gestão narrativa do princípio pragmático que as define como "série". (ESQUENAZI, 2011, p.92)

Segundo Esquenazi, existem muitas maneiras de discutir o fenômeno das ficções seriadas numa tentativa de compreender seus mecanismos e classificar suas diferentes tendências e formas de apresentação. O autor destaca três destas formas, todas elas mobilizadas em maior ou menor instância em nossa abordagem. A primeira é a análise da gestão da herança da matriz popular destas narrativas; a segunda é a diferenciação sobre como os modos genéricos se introduziram na televisão, permitindo compreender a economia particular de cada período de produção; e a terceira e última é a forma como abordaremos nossa discussão sobre séries neste último subtópico deste terceiro capítulo, sendo justamente esta forma a que apresenta Esquenazi na citação acima: uma busca pela definição da noção de série a partir de sua função, de sua promessa pragmática do retorno cíclico para fruição do público (ESQUENAZI, 2011, p.91-92).

Esquenazi classifica as séries em dois grandes grupos, o primeiro seria o das séries imóveis e o segundo o das séries evolutivas: "As primeiras garantem ao telespectador que regressam a um universo ficcional com regras invariáveis; as segundas fazem corresponder à sucessão dos episódios uma evolução dos seus universos ficcionais." (ESQUENAZI, 2011, p.92). Embora complementemente que as séries fixas foram preponderantes até a década de oitenta, enquanto as séries evolutivas se desenvolveram principalmente a partir deste período, Esquenazi afirma que, apesar desta distinção teórica para fins analíticos e de possuírem diferentes períodos de dominância, dificilmente estas duas grandes tendências de serialização são encontradas em sua forma pura, argumento que já havíamos defendido aqui anteriormente sobre a relação entre *series* e *serials*.

Embora a classificação do autor possa ser inicialmente comparada à divisão entre *series* e *serials*, esta impressão se desfaz quando ele entra nos pormenores estruturais de sua tipologia. Ainda que no grupo das séries imóveis Esquenazi agregue séries de formato

classicamente episódicos, como os dramas profissionais (como os médicos ou policiais) e as *sitcoms* de formato tradicional, a grande novidade aqui é a inserção das *soap operas* neste mesmo grupo, o que não nos permite dizer que a classificação de séries imóveis de Esquenazi corresponde precisamente àquela dos *series*. As séries episódicas em geral são classificadas por Esquenazi como séries nodais. Segundo o autor, as séries nodais são compostas por uma fórmula imutável exercitada a cada episódio. O termo *nodal* tem origem na topografia e significa "um lugar onde todos os pontos se encontram" (ESQUENAZI, 2011, p.93), o que no caso destas séries indica um núcleo narrativo imutável, uma espécie de esqueleto fixo que ancora a trama de todos os episódios. Segundo Esquenazi, o que varia nestas séries, tornando-as mais ou menos atraentes, é a capacidade de jogar com os aspectos móveis e fixos de sua própria estrutura: "As mais interessantes souberam conjugar a repetibilidade das suas receitas com uma exploração contínua dos seus próprios postulados." (ESQUENAZI, 2011, p.94). No que tange a este aspecto, os traços fixos e ritualizados referem-se à estrutura básica do universo narrativo da série, enquanto as variáveis costumam introduzir elementos que compõem a intriga da semana sob a forma de forças (situações ou agentes) que desequilibram o *status quo* deste universo.

Como aponta Esquenazi, "a extravagância deste segundo nível é inversamente proporcional ao rigor do protocolo seguido no primeiro e é evidentemente este que possibilita aquele." (ESQUENAZI, 2011, p.95). Já as *sitcoms* seriam séries nodais (estruturalmente), mas com consequências distintas graças às particularidades impostas pela produção do efeito cômico. Como afirma Esquenazi, a estrutura da *sitcom* "baseia-se na repetição de *gags* ou de estilo de *gags* que propõem aos públicos uma forma de cumplicidade de segundo grau, que torna secundárias as questões narrativas", construindo assim sua imobilidade de modo que "recusa levar as suas narrações a sério e anula-as, ou anula os seus efeitos, através de engraçados atos rituais conhecidos e reconhecidos pelos públicos" (ESQUENAZI, 2011, p.100-101). Obviamente, não sendo um especialista em *sitcoms*, Esquenazi não analisa aqui as particularidades do universo das *sitcoms* colocadas em questão por nosso trabalho e que serão retomadas ainda neste tópico de maneira a contextualizar a bibliografia oferecida por Esquenazi em nosso quadro de interesses.

Sobre as *soap operas*, o ponto mais controverso desta classificação das séries fixas, o autor argumenta que este é um formato que coloca o público continuamente em suspensão, à espera do porvir, mas que, paradoxalmente, vive numa eterna reverberação do passado. Isso ocorreria, segundo Esquenazi, porque ao final nenhum fato altera o *status quo* do universo narrativo deste tipo de narrativa serial, algo semelhante à afirmação de Buonanno de que na *soap opera* os fatos, por mais conclusivos que pareçam, podem ser sempre revertidos de modo a permitir que a narrativa sobreviva "eternamente". "Como nenhum acontecimento marca um momento importante (...), a comunidade dos protagonistas perdura indefinidamente. Qualquer conflito (...) é infinitamente adiado ou encontra uma resolução meramente temporária." (ESQUENAZI, 2011, p.98). Esta classificação de Esquenazi da *soap opera* como série imóvel tem relação com a definição de saga segundo Eco, e cujo principal exemplar é justamente a *soap opera*.

A saga é uma sucessão de eventos, aparentemente sempre novos, que se ligam, ao contrário da série, ao processo "histórico" de um personagem, ou melhor, a uma genealogia de personagens. (...) A saga é uma história de envelhecimento (de indivíduos, famílias, povos, grupos). (...) A saga é sempre uma série mascarada. Nela, ao contrário da série, os personagens mudam (mudam quando se substituem uns aos outros ou quando envelhecem): mas na verdade ela repete, de forma historiada, celebrando aparentemente o passar do tempo, a mesma história, e revela à análise uma atemporalidade e uma ausência de historicidade básicas (ECO, 1989, p.125).

Nesta estrutura de decalque de tramas e uma espécie de falsa evolução, com um porvir que sempre remonta a estruturas já apresentadas, Esquenazi defende que tal lógica só é possível porque se sustenta nas emoções e diferentes pontos de vistas dos personagens, que são explorados para fazer a narrativa avançar, ainda que de forma circular. "Assim, os sentimentos vividos pelas personagens (...) tornam-se as verdadeiras questões narrativas da *soap opera*. Cada uma delas torna-se a origem de uma perspectiva geral sobre o mundo ficcional." (ESQUENAZI, 2011, p.99). Ao situar *soap operas* e *sitcoms* num mesmo grupo de classificação, Esquenazi nos oferece uma importante chave de análise, visto que insere no universo da nossa discussão sobre os *serials* cômicos uma estrutura que constitui uma espécie de "falso *serial*" e que certamente é mais propensamente encontrada – assim cremos – quando formatos tradicionalmente episódicos como a *sitcom* são serializados. Nesta estrutura à qual nos referiremos como "falso *serial*" a partir de aqui, o que chama a atenção é a manutenção de um universo ficcional estático, mas ao mesmo tempo dentro de uma estrutura que prevê ganchos de

expectativas e promessas em relação ao porvir, ainda que para recompor ao final de cada intriga o *status quo* narrativo da série.

Além da estrutura do "falso *serial*", Esquenazi oferece ainda à nossa análise outro importante aporte: o grupo das séries evolutivas. O autor afirma que as séries evolutivas propõem uma relação mais complexa com o tempo, permitindo que o público acompanhe a transformação dos personagens ao longo de uma escala temporal. Este aspecto engaja mais o público por forçá-lo a exercitar sua memória, "reativando" fatos passados importantes ao avançar da narrativa, como afirma o autor (ESQUENAZI, 2011, p.103-104). As séries evolutivas dividem-se em corais e folhetinescas. O autor afirma que ambas possuem estrutura folhetinesca, ou seja, apresentam as transformações dos personagens e contexto narrativo ao longo do tempo e as estratégias de engajamento próprias ao folhetim (vistas anteriormente); a diferença entre os dois tipos é que as séries corais não são tão claramente determinadas pelo encadeamento episódico como as séries folhetinescas. Isso ocorre porque as séries corais apresentam uma narrativa que Esquenazi designa como biográfica, mas que trata da biografia de uma comunidade, o modo como as transformações modificam as relações aí ao longo do tempo, colocando em jogo também um passado a ser revelado ao longo da série. Dado que é a apreciação dos fatos em seu conjunto que permite uma apreciação do todo das transformações e relações dentro da comunidade, a relação causal entre os episódios nas séries corais pode ser considerada mais "frouxa" (ESQUENAZI, 2011, p.105-107).

O esquema geral das séries corais permite numerosas variações. (...) permite o desenvolvimento de uma narrativa bastante fragmentada. (...) Esta estrutura é a parte imóvel da série [estrutura episódica bem demarcada] (...) Em simultâneo, seguem-se vários arcos narrativos de curto ou longo alcance. (ESQUENAZI, 2011, p.106-107)

Já as séries folhetinescas apresentam uma estrutura com ganchos de expectativa e relação causal direta entre os episódios e é justamente esta intensa relação de causalidade entre seus episódios o principal aspecto que Esquenazi utiliza para diferenciar as séries folhetinescas das corais. O subgrupo das séries folhetinescas divide-se ainda em mais três classificações: puras, de enigma e de peso ou fatalidade. As séries folhetinescas puras são aquelas que apresentam o tipo de causalidade mais intensa entre seus episódios entre os três tipos, o que, como vimos com Buonanno, costuma incluir em seu corpo de estratégias a exploração intensa também de aspectos

emocionais dos personagens. No segundo modelo, temos a série folhetinesca de enigma, quando um mistério é apresentado no início da narrativa da série e se torna o centro de todas as suas tramas. Cada bloco narrativo constitui um avanço na direção da resolução do mistério e aqui a causalidade entre os episódios nem sempre é tão imediata. Por fim, as séries folhetinescas marcadas por uma fatalidade ou peso têm sua narrativa determinada por algum fato marcante com estas características e que impacta toda a sua trajetória. O exemplo dado por Esquenazi aqui é o primeiro episódio de *Six Feet Under* (HBO, 2001-2005), marcado pela morte do patriarca da família cuja trajetória é apresentada na série (ESQUENAZI, 2011, p.113).

Como o próprio Esquenazi esclarece, as diferenças entre séries corais e folhetinescas podem às vezes ser muito tênues, com aspectos de coralidade nas séries folhetinescas e a presença de marcas fortes do folhetim em todas as séries corais numa certa medida. Do mesmo modo, quando entramos nas subdivisões das séries folhetinescas é possível encontrar tipos mistos. No extremo desta ressalva, Esquenazi enfatiza a fragilidade de base da divisão entre séries imóveis e evolutivas, já que cada vez mais tais tendências tendem a se misturar, apresentando distintos graus de complexidade em seus híbridos (ESQUENAZI, 2011, p.117). O autor que, a nosso ver, melhor dá conta da definição destes hibridismos numa análise estrutural – ainda que seja impossível esgotar esta discussão – é Barbieri (1992), sendo a bibliografia de Esquenazi complementar à sua no que tange à organização interna das estruturas de diferentes tendências de serialização.

Acreditamos que mais que modelos, o que Esquenazi nos oferece são formas distintas de estruturação interna das séries, logo, uma estrutura nodal, de "falso *serial*", coral ou das de tipo folhetinesco podem ser encontradas em séries de diferentes tendências de serialização do modelo de classificação proposto por Barbieri, como procuraremos explorar em nosso capítulo de análise. Apesar de o modelo de Barbieri partir do universo dos quadrinhos, permitindo pensar séries compostas por estruturas mínimas como a tira de jornal, cujo nível de autonomia e síntese das partes não é geralmente encontrado no contexto das séries televisivas, ainda assim ele pode perfeitamente ser aplicado à análise destas últimas e a gradação que o modelo propõe é capaz de contemplar o caso das séries que apresentam aquilo que Mittell denomina como complexidade narrativa e Newcomb como narrativa cumulativa.

Analisando modelos de serialização no universo dos quadrinhos, Barbieri distingue duas grandes tendências: a serialização iterativa, na qual cada novo episódio, apesar de conservar um repertório constante de personagens e/ou temas, prescindir dos episódios que o antecederam e que o sucederão, colocando-se numa espécie de momento temporal absoluto; e a serialização em saga, na qual os episódios são alinhados segundo uma progressão narrativo-temporal que lhes confere uma temporalidade única, em que as consequências de um episódio interferem nos demais. Os modelos iterativo e saga representam polaridades extremas de um continuum composto por outros modelos com a variação da dependência entre episódios e no modo como estes se relacionam com as estruturas narrativas e temporais. Se a partir do modelo iterativo nos aproximamos da saga, tem-se a série em espiral, na qual uma mecânica iterativa se justapõe a uma progressão temporal entre os episódios, que são narrativamente independentes (ou quase), mas temporalmente conectados. Fazendo o percurso oposto – da saga em direção ao modelo iterativo – teremos a quase saga. Neste modelo os episódios são interdependentes narrativamente e temporalmente, mas não são inconclusivos, possuindo identidade e autonomia episódica (BARBIERI, 1992, p.01-02).

As classificações intermediárias propostas por Barbieri – a série em espiral e a quase saga, além da própria conceituação de saga – são modalidades tiradas do texto de Umberto Eco *A Inovação no Seriado* (in *Sobre os Espelhos e Outros Ensaios*, 1989). Como já vimos anteriormente, o exemplo de saga dado por Eco é a série *Dallas*, que também é o exemplo de estrutura de serialização mais complexa dado por Calabrese em função de sua organização em vários níveis: uma trama em aberto que percorre toda a série, entrecortada por arcos extensos de trajetória de personagem além de arcos curtos com tramas pontuais. Sobre as séries em espiral, Eco as classifica a partir do acúmulo de experiência dos personagens ao longo do tempo, apesar de privilegiarem uma estrutura episódica. Como exemplo de série em espiral Eco cita *Peanuts*, obra já mencionada neste trabalho: "Nas histórias de Charlie Brown aparentemente acontece sempre a mesma coisa ali, aliás, não acontece nada, ainda assim a cada nova tira o personagem Charlie Brown fica mais rico e profundo", conclui Eco (1989, p.124).

É fácil constatar que na base do raciocínio de Barbieri está a distinção feita por Calabrese entre os modelos de acumulação e prossecução, sendo o primeiro equivalente à serialização iterativa e o segundo à serialização em saga, raciocínio que é o mesmo

que distingue os *series* dos *serials*. Um importante ponto da argumentação de Barbieri é a possibilidade de que uma tendência de serialização possa evoluir para outra, permitindo que uma série mude de classificação ao longo de sua trajetória, o que nos leva a um tipo de análise na qual a estrutura da temporada é tão ou mais representativa para a compreensão das estratégias de serialização de uma série que a análise apenas da completude da obra como uma estrutura muitas vezes erroneamente tomada como estável.

Segundo Barbieri, na série iterativa não encontramos nenhum tipo de relação temporal entre os episódios – seguindo a fórmula básica do "eterno presente" que representam os *series* – e todos seus episódios são autoconclusivos. Barbieri diz ainda que o uso do flashback em séries iterativas pode ser bastante recorrente e possui a finalidade de acumular informações sobre o mito do super herói, já que o autor analisa este tipo de série nos quadrinhos (BARBIERI, 1992, p.47). Como veremos, este tipo de recurso é bastante mobilizado também em séries cômicas de trama longa como forma de oferecer novas informações sobre fatos do presente e de alargar a narrativa. Este aspecto também ocorre porque nestas séries o que geralmente temos são resquícios de iteratividade em modelos de serialização híbridos.

A série em espiral representa uma espécie de híbrido entre a série iterativa e a saga, numa estrutura em que temos episódios autoconclusivos, mas que apresentam uma relação de linearidade temporal entre eles, uma adição à definição de Eco sobre este modelo de série. Mas, assim como prevê a definição de Eco, segundo Barbieri na série em espiral os personagens acumulam competências e memória (algo que não ocorre nas séries iterativas) em blocos circulares de tramas que são subsequentes, ainda que sempre partindo de um marco zero, numa espécie de eterno loop no qual a evolução dos personagens é bastante sutil (BARBIERI, 1992, p.48-49). Um ponto importante enfatizado por Barbieri é que as tendências iterativas e em espiral de serialização são próprias de "séries jovens", visto que nestas séries trabalha-se muito mais a apresentação do universo narrativo que as retomadas de fatos anteriores que de fato originam os fatos seriais (BARBIERI, 1992, p.49).

Barbieri define que a tendência quase saga de serialização representa uma evolução estrutural da tendência anterior, a série em espiral, na qual a conexão entre os episódios se intensifica de modo que a divisão entre eles torna-se nebulosa através da diminuição

da autonomia episódica. Esta autonomia, no entanto, nunca é totalmente perdida. As séries em espiral se transformam em quase saga a partir de dois processos distintos: um instável e outro estável. No primeiro, criam-se um ou mais polos temáticos ao redor dos quais tramas se desenrolam por um longo período, até mesmo anos, mas que ao final se esgotam e fazem a série retornar à estrutura original em espiral. Barbieri pontua que os polos temáticos que originam estes longos arcos – que criam uma subtrama dentro da trama principal e apresentam começo, meio e fim até se esgotarem – geralmente são de ordem sentimental, reforçando aqui o argumento de Buonanno de que muitas vezes neste tipo de serialização forma e tema se apresentam de modo simbiótico.

No segundo caso – a transformação estável – Barbieri aponta que nós narrativos da ordem dos relacionamentos interpessoais dos personagens originam subtramas que modificam a estrutura geral da série, fazendo-a transformar-se numa quase saga ou até mesmo numa saga. Barbieri pontua que este segundo tipo de transformação, considerada estável por mudar a estrutura da série de maneira definitiva, só ocorre em séries cuja estrutura é caracterizada por várias tramas enredadas, o que permite aquilo que Esquenazi denomina de estrutura coral. Quando a série em espiral apresenta uma estrutura linear, ela apenas pode tornar-se quase saga de maneira instável, ou seja, por tempo limitado e que termina com o esgotamento do arco longo que gerou a transformação (BARBIERI, 1992, p.50-51).

A estrutura da saga concebida por Barbieri e inspirada na classificação de Eco, temos tramas enredadas que nunca chegam ao fim. Segundo o autor, nesta tendência de serialização os eventos se entrelaçam sem que haja um momento em que todos sejam resolvidos, logo, os principais sujeitos da narrativa se encontram em meio a um conflito e durante este processo novos conflitos surgem para serem solucionados, numa eterna sobreposição de nós narrativos em aberto. Desta forma, alguns conflitos nunca sequer chegam a serem solucionados de forma definitiva (BARBIERI, 1992, p.50-51). Este mecanismo ocasiona duas importantes características da saga: a ausência de autonomia episódica e o protagonismo coral. A ausência da autonomia episódica ocorre porque esta estrutura enredada de tramas promove um obscurecimento dos limites dos arcos, oferecendo em contrapartida um critério interpretativo global (BARBIERI, 1992, p.52). Já o protagonismo coral se dá porque nesta estrutura o centro são os conflitos e não os

personagens, deste modo, o protagonismo de um determinado personagem é determinado pelo conflito que está no centro da narrativa em dado momento. Barbieri afirma que, por estas razões, "a eterna instabilidade imóvel da saga depende da existência de um ou mais conflitos irresolúveis" (BARBIERI, 1992, p.51).

Buscando adequar a classificação de Barbieri para pensarmos as linhas gerais de uma classificação que contemplasse as particularidades da narrativa cômica, principalmente aplicada à estrutura das *comic strips*, concebemos o seguinte modelo na dissertação que precede este tese:

a) Serialização Iterativa: Serialização de tipos cômicos (seus tiques, manias, desvios) e as piadas arquetípicas que originam com dominância da lógica do espetáculo.

b) Serialização em Espiral: Serialização de tipos cômicos (seus tiques, manias, desvios) e as piadas arquetípicas que originam com a ocorrência ocasional de arcos; caracterizam-se pela sobreposição do espetáculo à narrativa;

c) Serialização Quase Saga: Piadas e arcos trabalham integrados na construção da trajetória das personagens com atuação cooperativa entre espetáculo e narrativa.

d) Serialização em Saga: Trama única que se desenrola em vários episódios pontuada por piadas que atuam diretamente na culminância da trama episódica e no todo da série com atuação cooperativa entre espetáculo e narrativa (NERI, 2012, p.118).

É da variação da centralidade da piada como estrutura de fruição nas séries cômicas que parte a classificação apresentada acima. Exatamente por ser autoconclusiva, quanto mais centrada na piada é a série, mais autônomos serão seus episódios e menos propensos estarão a formar arcos (NERI, 2012, p.119). Foi também tomando a piada em sua relação de tensão com a narrativa linear como centro de nossa discussão na dissertação, que concluímos:

Uma vez que no interior da unidade episódica da série cômica há uma tensão entre a piada e a narrativa, quanto mais encadeados forem os episódios, maior será a importância da unidade episódica e menos centralizada será a piada, visto que a culminância episódica precisa ser bem construída para abrir espaço à sua continuação e formar os arcos. Logo, na serialização cômica, a formação de arcos fortalece a estrutura episódica, enquanto na serialização de outros gêneros a tensão se dá no nível *episódio x arco* e geralmente o fortalecimento de uma estrutura tende enfraquecer a outra. (NERI, 2012, p.116)

Chegamos a esta conclusão ao observarmos, não apenas na *comic strips*, mas também na estrutura da *sitcom* tradicional, que a culminância narrativa nos moldes como explica Keating (como ponto alto de um crescente emocional conduzido pela estrutura da narrativa linear) é um aspecto secundário em relação à surpresa cômica, visto que a surpresa cômica necessária à produção do efeito cômico sempre se faz presente, enquanto a culminância narrativa muitas vezes se dilui nas tiras cômicas e tramas episódicas de *sitcoms*. No contexto das *sitcoms*, porém, sempre que temos a formação de ganchos entre episódios (estrutura importante à formação de arcos), a trama episódica obrigatoriamente demarca bem o seu final em suspensão, de modo a deixar claro que aquele conflito episódico terá uma continuação. Logo, a formação do arco com criação de gancho de expectativa fortalece a demarcação da trama episódica na *sitcom*, enquanto nos demais gêneros ela contribui para a diluição dos limites entre um episódio e outro. Quando o arco não apresenta gancho, temos uma estrutura mais frouxa que não costuma alterar a relação habitual entre piada e narrativa linear dentro da estrutura da série (NERI, 2012, p.116). Estas observações, no entanto, assim como o modelo de classificação que apresentamos acima, são totalmente válidas apenas para séries cômicas classificadas como iterativas e em espiral.

Após a escrita destas conclusões – mais precisamente no ano de 2016 – encontramos uma importante fonte complementar a esta discussão, produzida também pelo próprio Barbieri sobre a serialização de tramas cômicas nos quadrinhos, mas cujo acesso atualmente se encontra bastante comprometido pelo fato de as edições da obra estarem esgotadas. No breve, porém rico capítulo que dedica à narrativa cômica na obra *Nel Corso del Testo* (2004), Barbieri destaca que o texto cômico possui duas finalidades: uma humorística e outra narrativa, divisão esta que enfatiza a presença de dois regimes no texto cômico, previamente estabelecidos aqui como sendo o regime narrativo e o regime do espetáculo. Sobre a relação entre estas duas finalidades, ele afirma que nos textos cômicos breves – como a *comic strip*, campo de provas usado pelo autor – a finalidade humorística se sobrepõe àquela narrativa, enquanto, em textos mais extensos, ambas podem conviver sem que uma se sobreponha à outra. Barbieri define que a principal tensão entre as duas finalidades está numa espécie de fôlego dramático determinado pelo ritmo tensivo, que é longo no caso da finalidade narrativa e breve no caso da finalidade humorística. Para os fins que buscamos aqui – e que se distanciam um pouco do projeto teórico geral de Barbieri na referida obra –, pode-se resumir esta

diferença da amplitude do fôlego dramático a partir da noção de culminância de Keating, logo, quanto mais longa e complexa a construção do processo de culminância narrativa, maior seu fôlego dramático (BARBIERI, 2004, p.191-192).

O que de fato nos interessa nesta bibliografia oferecida por Barbieri é a noção de tensão entre as finalidades humorística e narrativa e que origina uma tipologia que o autor apresenta a partir dos diferentes graus desta tensão no interior da narrativa cômica. Mais uma vez, ele parte do campo dos quadrinhos, mais precisamente, das *comic strips*, para dar sua contribuição, apresentado uma tipologia com quatro modelos: a tira cômica autoconclusiva, a tira cômica em série narrativa, a trama longa com dominância narrativa e a trama longa com finalidade cômica. Apresentaremos aqui os modelos como são concebidos por Barbieri tendo como campo de provas as *comic strips*, mas estes serão adaptados a uma tipologia de classificação das séries cômicas televisivas no quinto capítulo deste trabalho, quando proporemos então um modelo que una as conclusões de Barbieri apresentadas neste capítulo à metodologia de construção de trajetória de personagens.

Barbieri define que o primeiro modelo, o da *tira cômica autoconclusiva*, se trata de breves histórias autoconclusivas com uma *punch line* final e cujas partes (tiras) independem umas das outras. Barbieri o compara à classificação da serialização iterativa, à qual o modelo da tira cômica autoconclusiva seria o correspondente no universo particular do humor. O exemplo utilizado por ele, no entanto, é justamente *Peanuts*, obra conhecidamente classificada por Eco (1989) como sendo exemplo de serialização em espiral, classificação utilizada por Barbieri em sua tipologia de modelos de serialização. A resolução deste impasse oferecida por Barbieri – e que nos parece razoável, uma vez que considera justamente as particularidades que a tensão entre dois regimes distintos aferem à narrativa cômica – recai em dois aspectos: a autoconclusão e a sobreposição da finalidade humorística à narrativa.

Barbieri reconhece que tanto *Peanuts* como outras séries de tiras cômicas formam arcos narrativos que conectam certo número de tiras subsequentes das publicações diárias numa única trama apresentando um desfecho final à sequência. Ele também reconhece que, ainda que todas estas tiras sejam autoconclusivas – ou seja, para compreendê-las, não é necessário ler todo o arco – a leitura de todas as tiras que formam o arco oferece ao leitor a fruição de uma narrativa mais ampla e que incrementa a comicidade das tiras

individualmente. Mas Barbieri enfatiza que, ainda assim, as tiras individualmente continuam sendo a principal unidade episódica destas séries – e por isso mesmo seu significado é de ordem autoconclusiva – o que coloca a narrativa destes possíveis arcos – quando estes ocorrem – numa ordem secundária. O autor então conclui que, nestes casos, a tensão narrativa construída pelas tiras encadeadas aparece como pano de fundo em relação à piada do dia, o que não significa dizer que estes arcos sejam irrelevantes, mas sim que aqui a finalidade narrativa é submissa à humorística (BARBIERI, 2004, p.194-195). Ainda assim, os critérios para a classificação de Eco, que levam em consideração a questão da evolução dos personagens para caracterizar uma obra como série em espiral, seguem válidos.

O segundo modelo é a *tira cômica em série narrativa*, ou como o autor também classifica, o primeiro modelo *cômico-narrativo* (BARBIERI, 2004, p.197). Neste modelo o que Barbieri descreve pode ser classificado como um regime de alternância entre a finalidade humorística e a narrativa. Estruturalmente isso implica dizer que a maior parte das tiras nestas séries termina em *jab lines* e não em *punch lines* (utilizando aqui a tipologia de Attardo) o que as caracteriza como tiras que não são autoconclusivas. Barbieri afirma que estas tiras terminadas em *jab lines* concluem a piada episódica numa espécie de "estar por" (*stare per*), solicitando completude da tira seguinte e o processo de retomada narrativa na tira seguinte costuma ser mais claro que o mesmo processo em arcos do primeiro modelo. De "estar por" em "estar por" eventualmente topa-se com uma *punch line*, que representa a conclusão de um ciclo narrativo. Barbieri, no entanto, afirma que neste nível de serialização a percepção global de uma narrativa por parte do leitor ainda é incipiente, logo, a única tensão narrativa construída é aquela de tira a tira, sendo a culminância final algo sempre inesperado. A principal riqueza deste modelo está nas várias possibilidades distintas de alternância entre os dois regimes – como apresenta Barbieri em seus exemplos – mas sem, no entanto, deixar de ter na piada diária sua principal estrutura (BARBIERI, 2004, p.195-198).

No terceiro e quarto modelos – os outros dois modelos classificados como *cômico-narrativos* –, temos a substituição da estrutura da tira de publicação diária por publicações nas quais se tem desde o princípio uma visão global da narrativa: estamos falando de publicações no formato revista cujos exemplares constituem episódios ou

capítulos, e que aqui se aproximam ao corpus de nossa tese em termos de estrutura. Barbieri sintetiza que o terceiro modelo, o da *trama longa com dominância narrativa*, é o equivalente estrutural ao segundo modelo, porém numa lógica de trama longa. Já o quarto modelo, o da *trama longa com finalidade cômica*, é o equivalente ao primeiro modelo, também numa lógica de trama longa (BARBIERI, 2004, p.201). Existem, no entanto, particularidades que tornam os dois últimos modelos (mais serializados) mais complexos que seus equivalentes (mais episódicos). Um aspecto importante ao terceiro modelo é que nele temos a integração da finalidade humorística à finalidade narrativa, mas isso pode ocorrer de formas variadas: o humor na série pode tanto contribuir para ressaltar dado ponto da narrativa, como corresponder a uma irrupção de sua linearidade, como puro espetáculo. Logo, o que temos no terceiro modelo são variações entre a alternância e a cooperação entre os regimes da narrativa e do espetáculo, porém, nos casos de alternância há uma maior dominância do regime narrativo, daí o nome do modelo (BARBIERI, 2004, p.198-199).

Se no terceiro modelo a cooperação entre os regimes da narrativa e do espetáculo determina aí uma relação mais equilibrada entre humor e narrativa, o quarto modelo é marcado pela tensão constante entre ambos que, segundo Barbieri, atuam num *crescendo* (gripo do autor; BARBIERI, 2004, p.201). Barbieri afirma que, neste caso, "o leitor sabe que tudo o que acontece até um certo ponto da trama é funcional à explosão cômica final, e interpreta os pontos cruciais narrativos como muitos passos de uma escala de tensão, necessária para preparar este efeito" (BARBIERI, 2004, p.201). Logo, o quarto modelo representa uma alternância entre a finalidade cômica e a finalidade narrativa – que também pode em determinados momentos apresentar-se numa relação de cooperação – mas neste caso sempre com dominância do espetáculo, ou seja, da finalidade cômica.

O que Barbieri nos traz aqui são conclusões semelhantes àquelas que chegamos ao analisarmos a formação de arcos em *Peanuts* na dissertação que precede esta tese, ainda que esta bibliografia no período de nossa escrita prévia não estivesse disponível ao nosso acesso. Como já foi dito, as conclusões às quais chegamos na dissertação fazem parte de um objetivo de pesquisa mais amplo que é discutir as particularidades e mecanismos daquilo que denominamos serialização cômica, projeto ao qual estamos dando continuidade nesta tese. Logo, embora nossas conclusões e as de Barbieri façam

parte de projetos de pesquisas mais amplos e que são distintos entre si, o fato de apresentarem características semelhantes nos parece um ponto positivo. Como resultado da ampliação de nossa reflexão, unindo as contribuições de Barbieri às de Esquenazi vistas no último tópico deste capítulo, propomos aqui um novo esboço de classificação para séries cômicas:

a) Série Cômica Autoconclusiva: Serialização de tipos cômicos (seus tiques, manias, desvios) e as piadas arquetípicas que originam. Podem apresentar a formação de arcos narrativos ao longo da série, mas o episódio é sempre sua estrutura principal e o regime do espetáculo sempre se sobrepõe ao narrativo. Este modelo inclui séries cômicas de tendência de serialização iterativa e em espiral e corresponde no universo das séries ao modelo de Barbieri da tira cômica autoconclusiva.

b) Falso *Serial Narrativo*: Serialização apresenta manutenção de um universo ficcional estático, mas ao mesmo tempo dentro de uma estrutura que prevê ganchos de expectativas e promessas em relação ao porvir, ainda que muitas vezes tenha-se a sensação de que os personagens se movem de maneira circular e o desfecho final das situações não seja o principal gancho de expectativa da estrutura. Nesta estrutura os episódios apresentam feições mais capitulares, com estrutura mais aberta, e os regimes do espetáculo e narrativo tendem a trabalhar em cooperação. Em caso de alternância, esta varia entre um regime e outro a depender da série. Corresponde no universo das séries aos modelos de Barbieri da tira cômica com dominância narrativa e da trama longa com dominância narrativa.

c) Saga Cômica: Serialização apresenta variações entre a alternância e a cooperação entre os regimes da narrativa e do espetáculo, mas nos casos de alternância costuma haver uma maior dominância geral do regime do espetáculo dada a força da unidade estrutural da narrativa dos episódios, ainda que isso não seja necessariamente uma regra, mas sim uma tendência. O emprego do termo saga aqui se dá pelo foco constante num desfecho narrativo, com a criação de ganchos de suspense bem demarcados constantemente e o investimento numa genealogia dos personagens, unindo aspectos das classificações de Eco e Barbieri. Corresponde no universo das séries ao modelo de Barbieri da trama longa com finalidade cômica.

Sobre esta tipologia, é importante fazer algumas ressalvas: 1) Os modelos que serão mobilizados em nossa análise são os classificados por Barbieri como cômico-narrativos; 2) Defendemos aqui que não existe de fato um modelo de saga cômica genuíno nos moldes descritos por Barbieri e Eco e aplicados ao universo das narrativas cômicas, logo, os dois modelos cômico-narrativos B e C constituem na verdade quase sagas (ainda sobre este aspecto, a nomenclatura *saga* foi usada para fins de simplificação); 3) Como dissemos anteriormente, as classificações de Esquenazi serão utilizadas para compor os elementos de diferenciação das estruturas internas destes modelos, à exceção da categoria que denominamos de "falso serial" e que foi elevada à condição de tipo em nossa classificação porque se refere originalmente à *soap opera*, um formato externo à *sitcom* e cujas características não poderiam ser operacionalizadas de outra forma; 4) Dada a complexidade de nosso objeto em relação às séries de *comic strips* que formam originalmente o nosso corpus da dissertação e o corpus das análises de Barbieri, concluímos que a discussão sobre a tensão entre narrativa e espetáculo não esgota todos os aspectos mobilizados na organização estrutural dos *serials* cômicos televisivos, o que nos levará à complementação e revisão deste modelo no quinto capítulo deste trabalho.

É exatamente em função desta última observação que nesta tese escolhemos como metodologia de análise complementar para a compreensão da organização estrutural dos *serials* cômicos a discussão sobre a construção de trajetória de personagens, que, a nosso ver, nos ajuda a entender os aspectos que a discussão sobre a tensão entre narrativa e espetáculo não conseguem dar conta por trabalharem com uma dinâmica narrativa que se dá num nível mais externo à diegese. O que proporemos em nossa análise no quinto capítulo de nosso trabalho é um método que integra estes dois aspectos – tensão entre narrativa/espetáculo e trajetória de personagem – num esforço de compreensão das particularidades narrativas do *serial* cômico, algo que havíamos iniciado na dissertação e que iremos aprofundar aqui. Antes, no entanto, se faz necessário compreender melhor as particularidades das engrenagens estruturais da *sitcom*, formato de nosso principal corpus de análise, para entender de que modo toda o referencial teórico visto até aqui se relaciona ao nosso objeto num panorama mais amplo das particularidades de seu contexto de produção.

Capítulo 4: A Comédia de Situação Televisiva

Não é exagero dizer que este quarto capítulo de nossa tese é mais "mal acabado" – ou "mais aberto", se expressamos a ideia de maneira mais polida – de nossa tese. Tal característica que talvez o inferiorize teoricamente e estruturalmente em relação aos demais, advém do complexo contexto atual das discussões sobre séries cômicas televisivas. Estamos falando aqui de um conjunto de transformações ainda em curso e cujas características parecem se modificar a cada nova série de caráter inovador que se apresenta no mercado – o que justifica a pulverização da produção de conhecimento em trabalhos que costumam deter-se à análise de séries particulares, em detrimento ao reduzido número de pesquisas que se voltam à discussão do fenômeno das inovações das *sitcoms* atuais como um todo. Logo, estamos diante de um fenômeno multifacetado e que dificulta a identificação de pontos estáveis de entrada nos objetos, aspecto fundamental à realização de pesquisas mais extensas e que se caracterizam no investimento teórico em aspectos mais abstratos, caso da linha que segue esta tese.

Na primeira parte deste capítulo, que se desenvolve a partir de questões histórico-estruturais sobre a sedimentação das *sitcoms* tradicionais, pode-se observar um espectro de argumentação mais coeso e que nos permite inferências mais consistentes. A partir daí, quando entramos em discussões de gênero que englobam as inovações trazidas pelas novas *sitcoms* em sua relação com a estrutura das *sitcoms* chamadas tradicionais, temos então um vasto terreno de questões pouco conclusivas e, no subtópico 4.3, uma abordagem metodológica quase ensaística no que tange às sugestões de método de análise que apresenta. Somo cientes da dificuldade de abordar o tema das novas *sitcoms* a partir de uma premissa estrutural que busque unificar o fenômeno e tampouco acreditamos que seja possível reduzir todas as suas expressões a apenas um único traço comum. O que busca nossa discussão aqui, acima de tudo, é a definição de um conjunto de traços comuns entre os espécimes das novas *sitcoms* que nos permita restituir nestas obras as principais marcas da narrativa cômica.

Para servir aos fins mínimos da discussão exploratória que propomos na maior parte deste capítulo, a bibliografia mais valiosa que mobilizaremos em nossa discussão nos é oferecida pelo especialista em *sitcoms* Mills (2008; 2009), autor que apresenta uma visão bastante crítica sobre o atual cenário deste tipo de produção na atualidade. Obviamente, a escolha de Mills não é aleatória, mas sim aquela que melhor se alinha à

discussão estrutural que propomos ao longo de todo este trabalho sobre a narrativa e a serialização cômica. Com isso queremos também expressar que de modo algum pensamos que nossa abordagem se sobrepõe a outras; a forma como o tema das novas *sitcoms* é aqui abordado apenas está mais alinhada ao nosso amplo projeto de pesquisa voltado ao estudo da serialização cômica como um fenômeno amplo e intermédias e cuja principal linhagem teórica é de ordem estrutural. Outro autor importante como gancho para nossas discussões neste quarto capítulo é Mittell (2006), que, apesar de apenas escrever breves linhas sobre a aplicação da complexidade narrativa ao campo das séries cômicas televisivas, nos ajuda com as lacunas de seu raciocínio a inferir questões importantes ao nosso problema.

4.1 A Narrativa Serial Cômica na Televisão

Assim como muitos outros formatos televisivos, a *sitcom* nasce ainda no rádio, herdando parte da matriz da lógica de produção e consumo de ficções seriadas publicadas em veículos impressos. Embora cada país apresente uma história particular sobre o surgimento das comédias de situação televisivas – e que não necessariamente coincidem com as especificidades do formato *sitcom* – nos voltaremos aqui à análise desta gênese no contexto de produção principalmente dos Estados Unidos e secundariamente da Inglaterra, visto que o surgimento e evolução da *sitcom* ocorre originalmente nestes dois mercados e é neste nicho específico de língua inglesa (no qual localiza-se nosso corpus principal) que encontraremos uma produção de séries cômicas televisivas em grande volume e variedade de espécimes. Isso nos permite a observação de fenômenos de difícil delineamento em outros mercados nacionais em função do número mais reduzido de produções, fenômenos estes que enriquecem o nosso problema de pesquisa.

Do mesmo modo como ocorreu a massificação dos folhetins ou tiras cômicas nos jornais impressos, no rádio o humor foi ganhando mais espaço à proporção em que os produtores sentiam cada vez mais a necessidade de tornar a programação mais popular e rentável. Para tanto, passaram a aumentar o espaço oferecido ao que fosse de grande popularidade – caso dos esquetes e performances cômicas – tornando suas transmissões mais atraentes também aos patrocinadores. Nos Estados Unidos o espaço para

programas de variedades estruturados ao estilo dos vaudevilles foi aumentando cada vez mais em meados da década de vinte, atingindo o tempo de uma hora de transmissão.

Foi pelo fato de as emissoras buscarem entregar uma audiência o mais ampla possível aos patrocinadores que elas começaram a especificamente adaptar formatos preexistentes da cultura popular e a transmiti-los em gêneros distintos no rádio, avançando em relação aos restritos formatos do rádio em seus anos iniciais. (NEALE; KRUTNIK, 2001, p.212)

Neale e Krutnik relatam que a primeira comédia narrativa emitida por rádio nos Estados Unidos foi *Sam and Harry* (1926) de Freeman Gosden e Charles Correll. Eles foram contratados para desenvolver para o rádio uma série nos moldes das séries de *comic strips*. A série narrava as peripécias de dois homens solteiros e negros do sul dos Estados Unidos que migram para uma cidade no norte do país. Mesmo que Neale e Krutnik afirmem que a primeira comédia de situação veiculada no rádio não apresenta um contexto doméstico, ainda assim tem-se aqui uma relação de amigos num contexto que tende a emular o familiar, algo bastante comum em *sitcoms* (NEALE; KRUTNIK, 2001, p.228-229). Com o lançamento de *Sam and Harry*, surgiram outras séries caracterizadas como comédias narrativas cuja transmissão inicialmente era realizada em episódios de 15 minutos e que nos anos seguintes passaram a ser de 30 minutos.

Segundo os autores, inicialmente estes programas eram estruturalmente distintos das *sitcoms* por se desenvolverem numa mistura da lógica serial com a episódica num formato que apresentava tramas contínuas centradas em personagens fixos mescladas a linhas narrativas que se estendiam em arcos de duas ou três semanas. A construção dos personagens era consistente e os cenários eram fixos, ações que se desenrolavam em situações desenvolvidas progressivamente e visando uma conclusão. O foco dramático era mais abrangente que aquele característico à *sitcom*, não apenas voltado à produção do humor visando o riso. Aos poucos estas comédias narrativas tornam-se cada vez mais semelhantes às características da chamada *sitcom* tradicional, focando na criação de situações que visam a produção do efeito cômico através do humor produzido pelos personagens e desenvolvendo tramas autoconclusivas que apresentam situações comuns ao dia a dia da classe média (NEALE; KRUTNIK, 2001, p.229-231).

A *sitcom* como se tornou conhecida, passa muito pela influência dos artistas de vaudeville, contratados pelas rádios para produzir seus programas visto que eles estavam acostumados a entreter multidões. Porém, para os artistas oriundos do

vaudeville era difícil estender suas apresentações para preencher tanto tempo de transmissão. Tal feito foi finalmente alcançado por Jack Benny, um ex-artista de vaudeville que conseguiu unir a "explosão" das apresentações em feiras à narratividade, produzindo programas de rádio de 30 minutos de duração nos quais a comédia servia ao desenvolvimento de tramas. O primeiro programa bem acabado de Benny com este formato foi o *The Jell-o Program*, emitido pela *NBC* em 1934 (NEALE; KRUTNIK, 2001, p.214-105). Como afirmam os autores, os quadros e programas criados por Benny apresentavam desde o princípio ações diegeticamente motivadas, além de continuidade tanto entre episódios de um mesmo programa como entre séries distintas.

A noção de continuidade também se fazia presente através de um elenco e personagens fixos, piadas e frases de efeito recorrentes (os populares bordões), além de rotinas cômicas, todas estas estruturas exploradas para criar familiaridade com o público, o que atendia ao propósito das emissoras da época, que era uma maior fidelização. Reproduzindo ainda um aspecto mais abrangente da própria noção histórica de comédia de situação – como vimos no primeiro capítulo – as situações cômicas apresentadas por Benny estavam sempre relacionadas de alguma forma à vivência cotidiana de seus ouvintes (NEALE; KRUTNIK, 2001, p.215). É na era da comédia de situação no rádio que surge também a característica risada de fundo com a finalidade de pista humorística para indicar os momentos de produção do efeito cômico em performances que só podiam ser escutadas pelo público. Tendo Benny como pioneiro, o novo formato da comédia narrativa dotada de continuidade logo se popularizou no rádio, criando novos hábitos de consumo – agora mais ritualizados –, e em meados da década de trinta tornou-se o padrão dos programas cômicos de rádio nos Estados Unidos (NEALE; KRUTNIK, 2001, p.218).

Já no Reino Unido, outra importante matriz produtora de comédias de situação televisivas, a maior rede local, a *BBC*, relutou o quanto pôde no investimento em entretenimento na tentativa de recusar um modelo de negócio dominado pela concorrência e patrocinadores como aquele adotado nos Estados Unidos. A concorrência de rádios menores, no entanto, fez a *BBC* rever seu posicionamento inicial, o que a levou a produzir programas de variedade que incluíam quadros de humor a partir de 1937. Porém, o primeiro grande sucesso só veio realmente no ano seguinte com o programa *Band Wagon*, que possuía horário e periodicidade fixos na grade de

programação da rádio – permitindo a fidelização do público – e adotava estratégias de engajamento e formato que buscavam emular os programas de sucesso emitidos nos Estados Unidos – ainda que só estivesse destinado a *Band Wagon* dez minutos de exibição dentro de um programa de variedades (NEALE; KRUTNIK, 2001, p.220-221).

Além da evolução dos quadros e programas de humor como parte integrante de programas de variedades nas rádios, Neale e Krutnik fazem em paralelo uma breve historiografia da evolução de programas narrativos nas rádios cujo desenvolvimento e consolidação de formato também influenciaram a constituição da comédia de situação televisiva nestas duas matrizes de língua inglesa. Os autores definem como outra grande matriz de influência das comédias de situação televisiva – além dos esquetes dos vaudevilles e *music hall* – narrativas seriais cômicas de contexto doméstico (primeiro e mais explorado contexto narrativo até hoje pelo formato *sitcom*) e narrativas sob a forma de charge cuja origem data ainda de meados do século XIX. Em finais do mesmo século, com o surgimento e início da sedimentação das *comics strips*, as narrativas domésticas em série são adaptadas para o formato dos quadrinhos, e em seguida passam por nova adaptação ao migrarem para o rádio, já na década de vinte do século XX.

Também entre as décadas de vinte e trinta popularizam-se curtas em série em Hollywood produzidos sob a forma de comédia de situação (NEALE; KRUTNIK, 2001, p.226-228). Ou seja: entre as décadas de vinte e trinta, uma série de influências advindas do rádio, mas não apenas dele, contribuiriam para que se configurasse uma forma particular de estruturar narrativas cômicas seriais e cujas matrizes, como pode ser observado, têm origem na serialização em periódicos que originou os *series* e *serials* em seus primórdios. Logo, não estamos aqui distante de uma lógica de serialização distinta daquela apresentada no capítulo anterior, ainda que muitos autores optem, ao falar de *sitcoms*, em distingui-la dos *series* e *serials*, tratando-as como se fossem uma lógica estrutural completamente à parte, o que muitas vezes dificulta a compreensão da organização narrativa deste formato serial.

São com estes traços que as comédias de situação do rádio são adaptadas à televisão entre finais da década de quarenta e início da década de cinquenta, inclusive com a migração de alguns programas populares do rádio diretamente para a televisão. Ainda que o formato que migrou para a televisão seja narrativamente igual à comédia de situação do rádio, não se pode esquecer que as comédias dos programas de variedade

tiveram também grande influência no desenvolvimento das marcas do formato, como a inserção das risadas de fundo e a tensão entre piada (espetáculo) e narrativa, visto que a comédia narrativa no rádio inicialmente surge muito mais serializada que episódica e também mais voltada ao desenrolar narrativo que à produção do efeito cômico.

Neale e Krutnik relatam que na televisão o apagamento das distinções entre os *series* e os *serials* no mundo da *sitcom* começa a ser experimentado ainda na década de setenta, sendo o maior expoente do período neste aspecto a série *M*A*S*H* (CBS, 1972-1983), seguindo uma tendência de experimentação de séries mais serializadas, como visto no capítulo anterior. Mas, no caso particular das *sitcoms*, este fato na verdade é algo que tem sua origem ainda no rádio com *Amos'n'Andy* (série originalmente veiculada entre 1928-1943 no rádio e que teve vários *spin-offs* até migrar para a televisão na década de cinquenta, sendo exibida pela CBS) dos mesmos autores de *Sam and Harry* (NEALE; KRUTNIK, 2001, p.234-235). Tal dado apenas reforça que o começo dos programas de humor no rádio tendem a narrativas mais serializadas, um traço mais tarde apagado pela sedimentação do formato *sitcom* televisivo, que também herda do rádio seus contornos fortemente marcados pela herança dos apelos do vaudeville e *music hall*.

Esta variedade no surgimento da comédia de situação no rádio é estruturalmente semelhante a séries cômicas televisivas que vêm sedimentando seu espaço no mercado desde princípios do século XXI (e que têm o rótulo de *sitcom* questionado por suas variações estruturais e estilísticas), séries estas que formam justamente parte de nosso corpus. A nosso ver, o que a antiguidade da existência desta variedade estrutural demonstra é que aquilo que se define como comédia de situação televisiva a partir do rótulo de *sitcom* é apenas uma das muitas possibilidades da serialização cômica televisiva, hipótese que tentamos defender ao longo desta tese. Sobre a estrutura da *sitcom* tradicional, Mills afirma que é justamente da tensão advinda da mescla entre a exploração da estrutura da piada para a produção do riso (herdada dos esquetes de vaudevilles e *music hall*) e a estrutura da narrativa linear demandada pelo sistema de radiodifusão para engajar o público, que surge o formato *sitcom* (MILLS, 2008, p.34-35; 38). Como esclarece o autor "a *sitcom*, então, deve sempre unir as convenções da narrativa e os requisitos cômicos, apresentando a complexidade do primeiro enquanto na verdade se apoia na efetividade do segundo" (MILLS, 2008, p.35) para produzir seu efeito. Por isso mesmo, para compreender a estrutura narrativa do formato se faz

fundamental a compreensão da origem desta tensão e de seu funcionalmente no interior da narrativa, como buscamos apresentar nos capítulos anteriores, e que pode ser resumida à própria tensão entre narrativa e espetáculo.

Como visto em outros capítulos, a comédia de situação televisiva do modo como se estabeleceu nos Estados Unidos e Inglaterra sob a alcunha de *sitcom* é um formato episódico que se diferencia dos *serials* e outros tipos de *series* por promover um esquema de repetição circular, uma redundância que restaura ao final de cada episódio a ordem inicial ao invés de avançar a narrativa, e claro, sempre visando a produção do humor em suas tramas. Segundo Neale e Krutnik, na *sitcom* a situação original dos personagens não pode ser modificada, sendo submetida a um "processo recorrente de desestabilização-restabelecimento a cada episódio", um que incorre em ciclos de transformação narrativa fadados à circularidade (NEALE; KRUTNIK, 2001, p.234-235). Os autores afirmam ainda que a prisão situacional representada pela premissa imutável das *sitcoms* é um dos aspectos mais fortes e característicos do formato, criando a sensação de que os personagens não podem escapar uns aos outros nem à situação que vivem (fator que atua como um incremento ao efeito cômico). Neale e Krutnik enfatizam que em *sitcoms* de muitas temporadas muitas vezes a premissa inicial da série sofre alguma mudança, mas ainda assim os mecanismos circulares de serialização seguem os mesmos (NEALE; KRUTNIK, 2001, 235-236). Tal aspecto remete-nos diretamente aos comentários de Bergson sobre a comédia de situação e seus personagens, que se comportam eles mesmos de forma mecanizada como a repetição das situações que vivem, o que demonstra que a origem do nome das *sitcoms* como *situation comedy* não é ocasional e possui fortes raízes estruturais.

Todos os aspectos apresentados aqui através dos referenciais teóricos apresentados por Mills, Neale e Krutnik e que nos permitem uma imersão histórico-estrutural na origem da *sitcom* (ao menos em sua versão tradicional) são reforçados pelos manuais dedicados a roteiristas e leitores em geral interessados em entender a mecânica de criação deste tipo de série. A partir de agora procuraremos elencar os principais aspectos da chamada *sitcom* tradicional que se relacionam mais intimamente a nosso problema de pesquisa a partir do que dizem estes manuais, a fim de entender como estes aspectos sofreram modificações principalmente da década de oitenta em diante. Para tanto, consultamos cinco manuais distintos utilizando como critério sua popularidade e diversidade de

estilos. Convém ressaltar que nossa pequena amostragem não possui de forma alguma a ambição de esgotar a discussão sobre os temas que apresentaremos a seguir; sua finalidade é apenas enfatizar os pontos mais recorrentes em todos os textos e que, de alguma maneira, possam se relacionar a nosso problema de pesquisa e à análise de nosso corpus. Foram consultados, para tanto, os seguintes manuais: *Comedy Writing Secrets* (Helitzer, 2005), *How to be a Sitcom Writer* (Blake, 2005), *The Comedy Bible* (Carter, 2001), *Television Writing: The ground rules of Series, Serials and Sitcoms* (Aronson, 2000) e *Writing Television Sitcoms* (Smith, 2009).

Enquadramento cômico

"Nem todo diálogo de *sitcom* é humorístico. Na verdade, mais de 65 por cento do tempo de uma *sitcom* está preenchido por situações sérias, que são destacadas através do alívio cômico." (HELITZER, 2005, p.290). Uma vez que a maior parte das tramas centrais de *sitcoms* não é de ordem cômica – um aspecto que já havíamos esclarecido no segundo capítulo através da explanação de Attardo sobre os tipos de *plot* em narrativas cômicas – o enquadramento cômico se faz essencial para a identificação das séries cômicas como tal. Mas, ainda que a *sitcom* tradicional traga como uma de suas principais marcas a risada de fundo que pontua os momentos de efeito cômico, a nosso ver este artifício acaba constituindo uma pista humorística de ordem secundária (e por isso mesmo, dispensável em muitos casos) se a comparamos com todos os demais artifícios narrativos utilizados para construir um contexto cômico. O principal destes aspectos é certamente a própria classificação da série como cômica, fundamental à reconfiguração – por parte do público – do modo de interpretar as ações que transcorrem na narrativa e que, graças a esta classificação, devem ser lidas de forma mais descontraída e numa chave que não seja séria.

Um segundo aspecto fundamental e fortemente destacado em todos os manuais é, sem dúvida, a construção dos personagens. Segundo Blake, os personagens das *sitcoms* têm um comportamento peculiar (pautado por desvios), e muitas vezes se comportam como "monstros", pessoas que certamente evitaríamos na vida real, mas que graças ao relaxamento permitido pelo contexto cômico (e assinalado pela própria indicação do gênero narrativo da série), têm seu comportamento tolerado por parte do público (BLAKE, 2005, p.11). Segundo Helitzer, este comportamento desviado dos sujeitos cômicos é tolerado porque, em geral, trata-se de personagens desastrosos, porém

também amáveis, uma vez que não são perversos (HELITZER, 2005, p.299). Blake nos permite completar este raciocínio ao acrescentar que os personagens das *sitcoms* geralmente tomam más decisões (BLAKE, 2005, p.146), o que justifica a explicação de Helitzer de que são desastrosos.

Um terceiro aspecto importante para enfatizar a demarcação do enquadramento cômico em *sitcoms* é o modo como as ações são apresentadas. Todos os manuais indicam que os problemas nas *sitcoms* são apresentados de modo ascendente, de maneira que um pequeno problema se torna ao longo da trama algo fora de controle, num verdadeiro efeito bola de neve (o que em muito é influenciado pela tendência dos personagens a tomar más decisões). Segundo Aronson, o principal aspecto de produção de comicidade nas *sitcoms* não se encontra nas situações em si, mas na maneira como os personagens reagem a elas. Tais situações, aponta a autora, são configuradas justamente para extrair o que há de idiossincrático e cômico no caráter dos personagens, ou seja, seus desvios cômicos. A mesma opinião é corroborada por Carter, que afirma que uma situação cômica numa *sitcom* é criada a partir da apresentação de uma situação desconfortável aos personagens e que atua como um gatilho para que os desvios destes aflorem (CARTER, 2001, p.241-242). "A fórmula é essencialmente contar a mesma piada sobre um personagem de milhões de formas diferentes." (ARONSON, 2000, p.13). Para além de extrair o "pior" em termos de desvios cômicos dos personagens, Smith também aponta que a apresentação de problemas de modo ascendente contribui para incrementar a comicidade da trama, graças à sensação trazida de perda de controle. Isso faz com que "situações e piadas que não estão sequer relacionadas ao problema pareçam mais engraçadas porque o público está operando com um sentido de antecipação mais aguçado", conclui Smith (2009, p.38).

Prisão situacional e sujeitos estagnados

Outro aspecto fundamental às *sitcoms* – que e que justifica inclusive parte de seu nome – é a chamada *prisão situacional*. Blake afirma que as *sitcoms* representam grupos familiares ou então "falsas famílias", que são grupos de pessoas que possuem uma relação imposta por alguma premissa quase tão forte que os laços familiares. Isso ocorre porque, segundo Blake, a família é uma espécie de prisão, sendo impossível escapar dos laços consanguíneos, o que gera muitos conflitos, ainda que haja muito amor entre os indivíduos. "Uma vez que voamos para fora do ninho [familiar], começamos a tomar

nossas próprias decisões, idealmente aprendendo através de nossos erros e crescendo para tornar-nos pessoas felizes. (...) Isso não acontece em *sitcoms*." (BLAKE, 2005, p.134) Os outros tipos de contexto comuns às *sitcoms* são os profissionais, que implicam laços obrigatórios via trabalho, e os grupos de amigos, formados por pessoas que reproduzem entre si relações familiares. Tanto no contexto familiar, como no profissional e no amigável, em *sitcoms* sempre se tem a ideia de que os personagens estão presos à sua situação original e que por isso estão estagnados, algo que é enfatizado pela estagnação contextual, de cenários e também do caráter dos próprios personagens. Esta ciranda de aspectos imutáveis se retroalimenta, sendo difícil definir se as ações se repetem porque o contexto nunca se modifica ou se o contexto nunca se modifica porque as ações se repetem.

Há pouca evolução dos personagens na *sitcom* porque mantemos nossos personagens aprisionados. Eles não podem se mover. Eles estão sufocados por suas vidas, seus trabalhos, seus parentes, e nas situações. (...) Dificilmente há grandes tramas em *sitcoms*. Uma chave perdida ou uma acusação impertinente é o suficiente para produzir risadas por trinta minutos. (BLAKE, 2005, p.13)

Embora a afirmação de Blake possa parecer um pouco exagerada, ela não está equivocada de acordo aos demais manuais. Na sua lista sobre "Dez coisas para não fazer nas tramas de *sitcoms*" (tradução livre de original: *Ten No-No's of Sitcom Stories*) do manual de Carter, o primeiro item diz: "Não faça o personagem passar por grandes transformações." (CARTER, 2001, p.240-241). Aronson explica que nas *sitcoms* a maior parte da diversão na fruição está em acompanhar os personagens darem a mesma resposta típica de sempre a novas situações (como enfatizamos ao explicar os mecanismos da serialização cômica, principalmente no caso da piada arquetípica). A autora define que a forma idiossincrática como cada personagem age numa *sitcom* constitui sua perspectiva cômica, e esta perspectiva idealmente deve resumir-se em uma única frase (ARONSON, 2000, p.14).

A redução dos personagens a um ou poucos traços de personalidade e a obrigatoriedade do retorno dos mesmos traços de caráter continuamente para criar novas situações cômicas é justamente o que explica a estagnação dos sujeitos narrativos das *sitcoms*. Corroborando com todos estes aspectos, Blake explica que, ao contrário de outros gêneros e formatos narrativos, na *sitcom* os personagens não aprendem nada capaz de alterar sua experiência permanentemente, um consenso em todos os manuais

consultados. Ainda que arcos narrativos sejam construídos e que a cada episódio os personagens passem por momentos de pequenos aprendizados, estes geralmente nunca são capazes de alterar a premissa inicial na qual estão inseridos (BLAKE, 2005, p.80).

A estrutura episódica

"Tramas de *sitcoms* são cíclicas, começam e terminam onde começaram. Os personagens sofreram por algo, agiram de forma desproporcional, irritaram seus entes mais próximos e queridos e provocaram rachas, e tudo isso não levou a lugar nenhum." (BLAKE, 2005, p.133). De maneira informal e divertida, a citação de Blake descreve bem como um episódio de uma *sitcom* tradicional funciona a partir do caráter dos personagens, particularidades das ações e repetição dos eventos. Ao final, volta-se sempre ao ponto de partida (consenso em todos os manuais), e este ponto justifica porque a unidade episódica é tão importante às *sitcoms*, visto que num mesmo episódio toda a história deve ser montada e desfeita, de modo que suas consequências sejam anuladas para que se possa começar do zero no episódio seguinte. Embora a princípio possa não parecer – em função das particularidades do gênero –, Smith esclarece que a estrutura das tramas de *sitcoms* não foge ao tradicional esquema: apresentação do problema, desenvolvimento da ação e resolução final, estabelecido por Aristóteles. "A mesma estrutura linear, de três atos, que você vê na trama de uma *sitcom* convencional é também utilizada em filmes convencionais, episódios de séries de uma hora de duração, mitos, fábulas, etc." (SMITH, 2009, p.109). Logo, o diferencial estrutural das *sitcoms* está nas marcas próprias ao gênero cômico apresentadas nos níveis da enunciação e da narrativa, aspectos já vistos principalmente na primeira parte desta tese e que garantem uma unidade mínima de identificação deste gênero narrativo.

Um ponto importante apontado por Smith, cujo manual apresenta escrita mais recente, é justamente a mudança na apresentação das tramas no que tange à relação entre episódios. Como aponta o autor, uma das primeiras mudanças ocorridas por volta da década de oitenta, tornando a estrutura das *sitcoms* mais complexa, foi a maior exploração de múltiplas tramas por episódio, ao invés da adoção de uma trama única. O segundo aspecto, surgido no mesmo período, mas de recente sedimentação (como visto no terceiro capítulo), foi o maior investimento em arcos narrativos. Smith caracteriza as *sitcoms* mais recentes como um híbrido entre *serials* e *series* (mesma caracterização de Mittell sobre a complexidade narrativa), cuja sedimentação se deu muito em função das

exigências de produtores visando fidelizar uma maior parcela do público ao mesclar episódios de estrutura bem delimitada com tramas em aberto sob a forma de arcos entre episódios. Do lado da criação, Smith ressalta que a vantagem neste novo modelo é a possibilidade de se explorar mais a fundo o caráter dos personagens e de seus relacionamentos (SMITH, 2009, p.112), argumento também visto no referencial teórico oferecido Lotz.

Um outro aspecto que estruturalmente foge à organização da *sitcom* tradicional também é citado por Blake, mas a esta variação o autor se refere como comédia dramática (*comedy drama*), e não *sitcom*. Segundo Blake, a comédia dramática se distingue da *sitcom* pela ausência das risadas de fundo, que "são deixadas de lado em detrimento do desenvolvimento de uma trama mais complexa" (BLAKE, 2005, p.12). O autor complementa que tais tramas mais complexas são favorecidas pelo fato de os personagens das comédias dramáticas evoluírem ao longo da série, apresentando traços de amadurecimento após passarem por mudanças significativas em suas vidas. No caso das *sitcoms*, afirma Blake, os "personagens não devem mudar ou crescer" (BLAKE, 2005, p.65), porque isso seria uma quebra do pacto ficcional com o público, defende o autor.

Mills, no entanto, acredita que, à exceção das risadas de fundo, é muito difícil distinguir as *sitcoms* das comédias dramáticas. Segundo o autor, um aspecto utilizado na programação inglesa para discernir os dois formatos – além de um maior investimento nas emoções dos personagens por parte das comédias dramáticas – era a duração, estabelecendo-se que as *sitcoms* têm duração média de meia hora enquanto as comédias dramáticas têm duração de uma hora. Tal critério, no entanto, torna-se cada vez mais nebuloso visto as mudanças pelas quais passaram – e continuam passando – as *sitcoms*, tanto em sua caracterização estrutural como na estilística, a começar pela própria eliminação das risadas de fundo, o único traço realmente mais concreto de distinção entre os dois formatos (MILLS, 2009, p.33). Diante destas dificuldades de classificação – que já existiam há muito, mas que agora estão em estado mais intenso de efervescência graças às muitas mudanças no universo das *sitcoms* – Mills conclui (evocando a discussão de Mittell sobre gênero): "Isso demonstra a natureza industrial do gênero e a importância que a programação, marketing e outras 'práticas culturais'

(Mittell 2004:24) apresentam para o encorajamento do público a classificar um programa dentro de um determinado gênero." (MILLS, 2009, p.32).

Diante do que vimos aqui analisando o texto de alguns manuais, é possível observar que muitas das principais características da *sitcom* tradicional são da ordem dos contornos da comédia de situação para além do formato televisivo, e, além disso, muitos destes traços precedem inclusive as expressões cômicas modernas, como visto na primeira parte deste trabalho. Logo, a discussão sobre uma suposta "morte" do formato designado *sitcom*, ou o fim de sua forma chamada tradicional, para dar lugar à ascensão de uma fórmula nova que consiste no apagamento de seus contornos originais, é uma discussão de bases contraditórias se pensarmos na própria origem da *sitcom* no rádio e, principalmente, no próprio subgênero que a origina: a comédia de situação.

A discussão torna-se ainda mais complexa quando contextualizamos as características da comédia moderna e suas variadas possibilidades dramáticas, com momentos de efeito cômico produzidos via ridicularização mesclados a momentos disfóricos, como as expressões descritas pelo humorismo de Pirandello. Tampouco se pode dizer que nas chamadas novas *sitcoms* não se encontram traços da *sitcom* tradicional, uma vez que muitos aspectos das novas *sitcoms* aparecem como variações não exploradas antes, mas que ao mesmo tempo estão pressupostas no que se entende como comédia de situação num contexto de expressões cômicas modernas. Estas questões são o tema do subtópico seguinte, que trata sobre os problemas de definição de gênero no universo das *sitcoms* atualmente.

4.2 Reflexões sobre a "Nova *Sitcom*": Questões de Gênero

O que podemos constatar até aqui em nossa trajetória argumentativa é que o panorama das expressões cômicas, seja em que meio for, está longe de ser uniforme ou até mesmo estável. Porém, o que parece modificar-se muito mais rápido que as diversas formas de expressões cômicas são suas classificações e os juízos de valor que lhes são impostos. Atualmente isso se traduz claramente pela peleja no que tange a classificação do gênero narrativo das séries cômicas televisivas. A nosso ver, o gênero narrativo destas obras é claro: o cômico; logo, a disputa nos parece uma questão relacionada à classificação dos formatos televisivos, algo que, como foi possível antever na citação prévia de Mills, é fundamental para o posicionamento da indústria do entretenimento e interfere

diretamente no polo da recepção. A diferença seria entre uma classificação de gênero mais abrangente, aquela que conecta a *sitcom* – ou simplesmente as séries cômicas televisivas em geral – a uma matriz relacionada às marcas da narrativa cômica, *versus* uma classificação específica pertinente ao âmbito televisivo, no qual a *sitcom* seria justamente um formato que adensa as marcas da narrativa cômica a um texto próprio à televisão e cujos contornos são menos estáveis dado à sua relação com um circuito sempre em constante fluxo. Mas antes de ingressarmos nesta discussão, nos parece importante situar o corpus deste trabalho no contexto da produção atual e tradicional de *sitcoms*.

Para começar, todas as séries que compõem o corpus desta tese – *Arrested Development* (Fox, 2003-2006; Netflix, 2013-), *Unbreakable Kimmy Schmidt* (Netflix, 2015-), *The Detour* (TBS, 2015-), *Casual* (Hulu, 2015-), *Atlanta* (2016-) e *The Good Place* (NBC, 2016-) – são classificadas claramente nas páginas online de seus respectivos canais como comédias. A exceção parcial ocorre com *Arrested Development*, que em seu lançamento oficial foi considerada uma *sitcom* (classificação ainda comum na época) de caráter inovador, mas cuja atual exibidora – a Netflix – parece fugir de rótulos à primeira vista, apenas salientando em seu site que se trata de uma obra vencedora de prêmios *Emmy* (conhecido como o *Oscar* da televisão norte-americana). Mas como a Netflix é um canal de streaming, o gênero de *Arrested Development* encontra-se definido em seu catálogo, onde a série aparece como uma comédia. Poderíamos cogitar que a fuga do rótulo de *sitcom* atualmente está justificada por um suposto declínio (de audiência) do formato, mas este argumento logo cai por terra quando se observa que nos últimos anos as duas séries de comédia mais assistidas nos Estados Unidos (e que também logram muito êxito em exportação) são *sitcoms* de formato tradicional: mais especificamente, *Two and a Half Men* (2003-2015), seguida de *The Big Bang Theory* (2007-), ambas produzidas pelo canal CBS.

A questão, no entanto, é que as séries cômicas – seja com que rótulo for – já não atraem tanto o grande público como ocorreu na década de noventa (sendo os sucessos da CBS algumas das exceções do momento), e as emissoras estão utilizando estratégias distintas e alinhadas muitas vezes às características da *quality TV* para atrair o público. A NBC, por exemplo, que entre as décadas de oitenta e noventa teve algumas das séries cômicas mais assistidas de todos os tempos – caso de *Cheers* (1982-1993), *Seinfeld* (1989-1998)

e *Friends* (1994-2004) – tem investido pouco no gênero nos últimos anos (após sucessivos fracassos) e atualmente adota estratégias tão distintas quando exibir um *serial* cômico de caráter fantasioso abordando o tema do pós-morte – *The Good Place* (NBC, 2016-) – um muito divulgado *revival* de outro de seus grandes sucessos: a *sitcom* de formato tradicional *Will & Grace* (1998-2006); lembrando que tudo isso está disponível ao mesmo tempo na emissora no segundo semestre de 2017, com a exibição da segunda temporada de *The Good Place* e da nona temporada de *Will & Grace*. Ainda assim, no site da emissora não encontramos referências a *Will & Grace* como sendo uma *sitcom*, um claro distanciamento de uma classificação que já parece não funcionar bem no mercado, o que não necessariamente queira dizer que todas estas séries não sejam comédias de situação, mesmo com tramas e premissas bastante distintas entre si.

O grande problema é que a rotulação *sitcom* está atrelada a um determinado modo de apresentação da comédia de situação na televisão e este modo é que está decadente, talvez não absolutamente em termos de audiência, mas certamente em termos estéticos e, principalmente, de status.

Estas novas formas de *sitcom* podem ser entendidas como "comédias de distinção"; ou seja, estas *sitcoms* oferecem ao público o prazer de *não* ser tradicional, e se engajam num empenho industrial e textual para distinguir-se o máximo possível das *sitcoms* tradicionais. É difícil argumentar que os novos formatos de *sitcom* são mais engraçadas que as tradicionais; o fato de que certos públicos possam achá-lo pode ser entendido como um indicativo de respostas categorizadas e preferências que estão provavelmente relacionadas a formas de distinção social. (MILLS, 2009, p.134)

A nosso ver, e em absoluta concordância com a citação de Mills, a classificação de séries de comédia como *sitcoms* atualmente deixou de ser utilizada por simplesmente já não funcionar no mercado, especificamente num mercado caracterizado mais pelo *narrowcasting* que pelo *broadcasting*, e que utiliza diferenciais estéticos para agregar valor à sua produção de nicho e atrair público específico, não massivo. Esta estratégia agora está inclusive muito melhor contextualizada que na década de oitenta, quando o público costumava estranhar e em seguida rejeitar muitas destas inovações, como vimos no terceiro capítulo. Logo, a chamada nova *sitcom* é uma versão atualizada das comédias de situação televisivas alinhada às características da chamada era da *quality TV*, opinião defendida por Mills e com a qual concordamos (MILLS, 2009, p.131-133). Isso não exatamente significa que as atuais séries de comédia, em sua maioria, não se

relacionem estruturalmente com as "antigas" *sitcoms* – e insistimos que, seja como estejam nomeadas, estruturalmente seguem sendo comédias de situação.

Voltando ao nosso corpus, temos um espectro de séries cômicas bastante diferentes entre si em seu modo de construir os personagens e narrar suas tramas – que vão desde situações que beiram o contexto do melodrama familiar (*Casual*), até a desconstrução da caricatura da viagem desastrosa em família (*The Detour*), passando por uma versão realista da típica figura do perdedor cômico (*Atlanta*) –, mas isso não quer dizer que também não apresentem entre elas muitas semelhanças que são fundamentais à classificação de todas como séries cômicas (mais especificamente, comédias de situação) e que também as relacionam com as *sitcoms* entendidas como tradicionais. Além disso, é importante ressaltar que todas as séries possuem respaldo de seus canais e a maioria delas também apresenta grande respaldo da crítica, mas não estamos falando em nenhum dos casos de índices de audiência comparáveis aos sucessos das *sitcoms* dos canais abertos da década de noventa ou das *sitcoms* de formato tradicional que ainda apresentam bastante êxito na *CBS*, o que reforça a tese da relevância da compreensão do *narrowcasting* para o entendimento do florescer deste novo tipo de comédia de situação.

Como é possível observar também, a maior parte das séries que serão analisadas neste trabalho são produzidas por canais não tradicionais, ou seja, canais a cabo recentes ou canais de streaming, visto que em tais canais é mais fácil encontrar séries de temporadas mais curtas (padrão não tradicional) e que por isso propiciam a criação de narrativas mais serializadas, foco de nossa atenção neste trabalho. Mas, assim como reunimos aqui séries que privilegiam uma construção narrativa mais serializada e com maior investimento na construção do caráter e evolução narrativa dos personagens, poderíamos ter agrupado séries que se encaixam no chamado grupo das novas *sitcoms* (cujo marco terminológico seria a adoção de mudanças no formato da *sitcom* tradicional no início do século XXI) a partir de vários outros critérios, como a estética de falso documentário, o uso de distensões temporais, o investimento mais intenso em momentos disfóricos, etc. Neste sentido, "nova *sitcom*" é apenas um rótulo, como explicitou Mills, que indica toda série cômica que não é – ou não quer ser interpretada como – uma *sitcom* tradicional, uma clara estratégia discursiva de distinção valorativa, ainda que não se possa negar que tal distinção esteja pautada em aspectos concretos das séries em questão.

Para além do universo das séries cômicas televisivas, a distinção entre gêneros e formatos (ou fórmula, como adota Esquenazi) não é algo simples em geral de ser manejado, e no universo televisivo isso não é diferente, a começar pela própria definição do que é gênero narrativo e quais são seus contornos. Esquenazi define que um gênero é constituído por um esquema narrativo relacionado a um universo cultural, enquanto uma fórmula é aquilo que o gênero apresenta de estruturalmente permanente, sendo, portanto, a ancoragem estrutural do gênero. "Cada fórmula (...) representa uma estrutura muito sugestiva daquilo que é a série. A noção de fórmula permite-nos compreender como as séries utilizam as estruturas narrativas genéricas de modo frequentemente original." (ESQUENAZI, 2011, p.83). Como esclarece Esquenazi, isso não significa dizer que a fórmula não possui um componente de negociação cultural, ela apenas adensa de forma mais estática o que representa a apresentação de um gênero num dado momento. Neste sentido, poderíamos considerar a *sitcom* uma fórmula dentro do universo das séries cômicas num dado meio (a televisão) e momento específicos (com auge que vai de meados do século XX até início do século XXI, quando o rótulo passou a ser questionado).

Mittell apresenta de maneira mais profunda uma proposta de compreensão dos gêneros narrativos televisivos numa configuração que se alinha à de Esquenazi. Ele realiza uma crítica à definição de gêneros narrativos baseando-se unicamente em aspectos textuais e defende que, ainda que as marcas textuais ajudem a conformar os gêneros, elas não os definem: "Gêneros existem apenas através da criação, circulação e consumo de textos dentro de contextos culturais", afirma (MITTELL, 2004, p.11). A partir disso, Mittell propõe então uma análise dos gêneros narrativos como categorias culturais que se sedimentam através de práticas discursivas de três categorias: definição, interpretação e avaliação. O autor defende que é através destas três práticas discursivas que os gêneros circulam e se tornam um manifesto cultural (MITTELL, 2004, p.16). Esta explicação prevê que a construção dos gêneros passa por sua configuração textual, mas também "opera dentro das práticas de críticos, audiências e indústrias" (MITTELL, 2004, p.13), o que implica dizer que os gêneros não são categorias estáveis, estando em constante fluxo. Mittell esclarece ainda que em sua metodologia os discursos genéricos que configuram os gêneros narrativos devem ser analisados antes que os textos que os delineiam (MITTELL, 2004 p.16) e que seu método se trata de uma proposta voltada

muito mais à análise empírica que à discussão teórica de ordem abstrata, ponto que difere bastante de nossos propósitos aqui.

Ainda que em parte compartilhemos do mesmo ponto de vista de Mittell – como mostra o percurso de contextualização histórico-cultural que fizemos no capítulo anterior –, no caso particular de nossa análise esta perspectiva metodológica que submete o texto ao contexto (colocando este último numa posição hierárquica superior) gera alguns problemas. Ao falar de gênero sob uma perspectiva própria à televisão, Mittell classifica a *sitcom* como categoria cômica do âmbito televisivo, no entanto, nosso trabalho busca justamente estabelecer aquilo na *sitcom* que transpõe as particularidades deste formato e se relaciona ao esquema mais abstrato do processo da serialização cômica, visto que, o próprio formato (ou fórmula, segundo Esquenazi) constituído pela *sitcom* não é nem nunca foi um fenômeno uniforme nem de contornos que se esgotam no contexto televisual, como aponta Mills. Por isso mesmo, analisar a *sitcom* a partir de uma construção de gênero pautada apenas em sua contextualização televisiva nos impede, a nosso ver, de compreender as origens que inserem o formato no interior de uma classificação de gênero narrativo mais abrangente e que perpassa outros meios. Tais origens, ainda que perpassem o contexto, a nosso ver têm como matriz marcas do próprio texto, logo, o texto não poderia está submetido ao contexto.

Nossa abordagem, que inclusive utiliza os critérios de Mittell ao considerar as relações culturais que interferem na constituição do texto cômico e sua valoração em diferentes períodos, nos permite compreender de maneira mais ampla o que representam as mudanças atuais do formato em termos de estrutura. Por isso, no caso particular de nossa análise, pensar o texto televisivo sem uma análise textual que precede a televisão é limitante à análise. Nosso parecer não é exatamente uma crítica a Mittell, uma vez que este autor não é um especialista em estudos sobre humor, mas sim uma observação importante às particularidades deste campo de estudos no qual a análise textual assume uma centralidade fundamental à compreensão das particularidades das expressões cômicas e à compreensão dos pontos comuns entre suas várias expressões. Neste sentido, acreditamos que Mills, este sim um especialista neste campo, oferece um parecer melhor fundamentado sobre as questões de gênero no campo das produções de séries cômicas televisivas e utilizando como uma de suas referências a própria noção de

gênero de Mittell – demonstrando que acionar a importância do contexto histórico-cultural não implica submeter a ele o texto, e vice-versa.

Mills defende que as *sitcoms* apresentam o que ele define como *ímpeto cômico*, um conjunto de aspectos que faz com que as obras possuam como principal traço de identificação marcas que indicam mecanismos de produção de efeito cômico. Logo, a definição de ímpeto cômico é bem próxima daquela de enquadramento cômico que vimos na primeira parte desta tese. Segundo Mills, a *sitcom* televisiva "é o resultado da interação entre o ímpeto cômico de todas as comédias e as especificidades da televisão, ambos aos quais devem se adaptar para corresponder às demandas um do outro." (MILLS, 2009, p.23) – afirmação que estruturalmente pode ser expressa por outra citação do próprio Mills (mencionada anteriormente) na qual ele afirma que a *sitcom* é a mescla das exigências do espetáculo (do *music hall* e vaudeville) e da narrativa linear. Além de sempre salientar esta tensão que conforma a narrativa serial televisiva do gênero cômico, também nos parece importante na argumentação de Mills o fato de que este autor deixa claro que o principal aspecto das *sitcoms* não é a situação – como costuma ser enfatizado – mas o fator cômico, efeito produzido textualmente. Isso significa dizer que, ainda que não se compreenda porque uma piada ou situação deveria ser engraçada, é possível – graças a aspectos como o enquadramento cômico e pistas humorísticas – identificar que um texto visa provocar o riso (MILLS, 2009, p.06).

Mills não deixa de reconhecer as várias mudanças estéticas pelas quais as *sitcoms* passaram nos últimos anos e suas implicações, como as alterações em muitos aspectos que eram tomados como algumas das principais pistas humorísticas do formato, como as risadas de fundo e a construção caricatural dos personagens. No entanto, o autor conclui que, apesar das mudanças, as pistas humorísticas ainda presentes nestas novas *sitcoms* são suficientes para que público e mercado, dois importantes polos da validação do gênero no contexto midiático, sigam reconhecendo estes programas como comédias televisivas. Segundo Mills, isso é um indicador de que as pistas humorísticas tomadas como marcas da *sitcom* e que hoje são consideradas ultrapassadas, na verdade são dispensáveis para a identificação geral de uma série televisiva como obra cômica (MILLS, 2009, p.48). Ainda assim, o autor reconhece também que isso não quer dizer que as principais pistas humorísticas das *sitcoms* tenham desaparecido das novas *sitcoms*, muitas delas simplesmente foram reconfiguradas (MILLS, 2009, p.132).

O ímpeto cômico da *sitcom* é deste modo a sua mais óbvia e significativa característica de gênero (...). Os demais aspectos da *sitcom* que são comumente observados em suas definições – sua duração, sua contextualização doméstica, seus tipos de personagens, sua forma de filmar – podem então ser compreendidos como convenções através das quais o ímpeto cômico é expresso e demonstrado ao invés de tropos que definem e caracterizam o gênero. (...) Situar a 'comédia' no coração dos debates sobre a *sitcom* como um gênero pode parecer redutor e tautológico: ao contrário, este é o aspecto do qual todas as outras características da *sitcom* brotam. (MILLS, 2009, p.49)

Tanto o objetivo de Mills quanto o nosso com esta discussão sobre gênero não é ir de encontro ao discurso da existência de novas formas de apresentação das séries cômicas televisivas, mas sim suscitar um debate sobre o que significa abrir mão do termo *sitcom* a partir do questionamento sobre o que realmente define textualmente este formato. Ao deixar este termo de lado, trazendo as novas *sitcoms* como um formato outro de séries cômicas televisivas, muitas vezes incorre-se no erro de fixar o olhar apenas no que o chamado formato tradicional e suas novas vertentes têm de distinto, mas não no que estas expressões têm em comum entre elas e todas as outras expressões narrativas do gênero cômico. Como o próprio Mills esclarece, esta discussão também só faz sentido em contextos de produção como o norte-americano ou o britânico, nos quais a produção de séries cômicas televisivas é abrangente o suficiente para produzir várias tendências cíclicas de produção (MILLS, 2009, p.145).

O autor utiliza toda esta discussão como gancho para tentar oferecer ainda uma contribuição que permita uma discussão em bases mais abstratas e perenes sobre este tema, que se trata de uma teoria do humor – com base nas teorias da incongruência, da superioridade e do alívio – voltada à análise de produção do humor especificamente em *sitcoms*. A chamada *cue theory*, que poderia ser considerada como uma teoria sobre pistas humorísticas em *sitcoms* – ainda que Mills argumente contra isso – visa "examinar os elementos textuais dos programas e sua relação com a sociedade dentro da qual funcionam", como afirma Mills (2009, p.98).

Segundo Mills, sua *cue theory* se faz necessária uma vez que as três citadas teorias sobre o humor tomam como base para suas argumentações a estrutura da piada, não considerando textos narrativos mais longos – como a *sitcom* – e nem o aspecto de produção destes textos – no caso da televisão – em sua construção teórica (MILLS, 2009, p.93). A teoria de Mills parte então da noção de enquadramento cômico pensando o contexto específico da produção televisiva; o problema é que, ao fazer isso, perdem-se

de vista as similaridades entre a narrativa cômica televisiva representada pela *sitcom* e narrativas cômicas mais extensas. Se este discurso por um lado fortalece as discussões sobre o formato como um campo relativamente autônomo no amplo universo de estudos sobre humor e narrativa cômica, por outro lado dificulta diálogos com narrativas cômicas extensas de outros meios e que, como vimos nas conclusões da primeira parte deste trabalho, ajudam a esclarecer questões importantes e a permitir que contribuições feitas a partir da reflexão sobre as *sitcoms* também sejam aproveitadas para narrativas de outros meios e formatos. Isso não significa dizer que uma teoria do humor televisivo não seja importante, apenas que o campo de estudos geral do humor ainda está num estágio muito preliminar no que tange aos estudos de textos mais longos que a piada para que estudos sobre um meio específico possam fechar-se em suas próprias conclusões, incorrendo no risco de tomar como particular aspectos compartilhados por narrativas de vários meios ou de se prestarem a conclusões rápidas e pouco consistentes, como ocorre no caso da argumentação de Mills.

Para justificar a relevância da *cue theory*, Mills faz uma breve imersão no universo das discussões sobre o enquadramento cômico e as pistas humorísticas, mas fazendo a ressalva de que estas linhas teóricas não ajudam a identificar o humor em *sitcoms*, mas sim humor ou o esforço narrativo de produção do efeito cômico que, segundo ele sinaliza, pode ocorrer em qualquer gênero ou formato (MILLS, 2009, p.93). Ao abordar a questão de forma rápida, Mills acaba sendo simplista em suas conclusões, visto que a noção de enquadramento cômico não se presta apenas à produção localizada de piadas, mas sim para demarcar um contexto no qual os eventos devem ser encarados de forma relaxada e lúdica. Logo, uma noção de enquadramento próprio à *sitcom* teria que estar submissa à noção geral de enquadramento cômico. Ainda assim, por razões que o próprio autor pontua – como a dificuldade de precisar as linhas gerais que definem a *sitcom* historicamente diante da própria noção cambiante de gênero – o que de fato se mantém de modo permanente é que este formato se trata de um texto televisivo no qual predomina o enquadramento cômico. Logo, a nosso ver, o grande mérito de Mills é trazer para o centro da discussão sobre as *sitcoms* o enquadramento cômico e as marcas textuais características da narrativa cômica, aspectos fundamentais à definição das expressões cômicas narrativas em quaisquer meios.

A principal crítica que faríamos ao autor é justamente promover uma discussão demasiado breve sobre as três principais teorias do humor e as pistas humorísticas/enquadramento cômico, o que, para nós, torna a sua *cue theory* pouco consistente, ainda mais diante dos demais argumentos que o próprio autor apresenta ao longo de sua obra. Além disso, como vimos anteriormente, em termos de análise textual os estudos na área da Linguística fizeram grandes avanços recentes que se lançam à análise de textos mais longos que a piada (ainda que sobre isso não se possa criticar Mills dada à data de lançamento de sua obra que citamos aqui).

De todo modo, temos que reconhecer que ainda são insuficientes os esforços teóricos que dão conta de uma teoria satisfatória e específica sobre a produção do humor em séries televisivas, algo que o próprio Mills reconhece que advém da dificuldade de definir os contornos estruturais das *sitcoms* – fato que tem como origem mais profunda a própria dificuldade em definir o funcionamento dos mecanismos de produção do efeito cômico e seu funcionamento na tensão com a narrativa linear em textos cômicos. Acreditamos, no entanto, que a principal dificuldade para o desenvolvimento de uma teoria sobre a produção do humor televisivo serial não está no aspecto textual, mas sim no estético, visto que este último é muito mais passível a mudanças e de ordem muito mais diversificada. Além disso, o aspecto estético também interfere, assim como o textual, diretamente na definição das pistas humorísticas, tornando muito mais simples a análise das pistas que são consideradas estáveis por pertencerem a narrativas cômicas em geral, sejam seriais ou não, e não próprias àquelas televisivas.

Para o fim que nos compete, as ambições da *cue theory* de Mills acabam excedendo nossos objetivos, visto que nosso foco aqui são justamente as marcas textuais das comédias seriais televisivas que se alinham à tendência do *serial*. Ainda assim, nos parece pertinente sugerir um abordagem metodológica que abarque de alguma forma as questões estilísticas (algumas situadas no nível da enunciação e outras no plano da expressão, em termos semióticos) das novas *sitcoms*, visto que, ainda que muitas delas não interfiram diretamente em nosso problema de pesquisa, pela diversidade de sua natureza acabam sendo o principal foco das discussões sobre o fenômeno das novas *sitcoms*. Além disso, nossa proposta é uma sugestão integrada de análise, que não deixa de ser metodologicamente coerente com nossa abordagem até aqui. A seguir, proporemos um método de análise que abarca com mais clareza alguns aspectos

enunciativos e do plano da expressão – ainda que não se limitem a eles – apontados como inovações das novas *sitcoms* e o modo como se relacionam às *sitcoms* tradicionais.

4.3 A Intensificadores da Complexidade (Ou a Construção Concessiva de *Sitcoms*)

A análise que apresentaremos neste subtópico de nosso quarto capítulo é o resultado de reflexões feitas a partir de uma revisão sobre a aplicação do conceito de complexidade narrativa de Mittell (2006) ao universo das *sitcoms*, com as devidas adaptações à nossa reflexão até aqui. Já vimos no capítulo anterior as linhas gerais da complexidade narrativa, mas ao explicar como este fenômeno se apresenta no universo das séries cômicas, Mittell enfatiza que estamos diante de uma classe um pouco distintas de mecanismo, que se dá principalmente através da quebra de convenções seriais e episódicas e inovações em aspectos do nível da enunciação, não se limitando a questões de uma mera indefinição das fronteiras entre os *series* e os *serials* com maior densidade psicológica na construção de personagens:

Seinfeld e outras comédias narrativamente complexos como *Os Simpsons*, *Malcolm in the Middle*, *Curb Your Enthusiasm* e *Arrested Development* utilizam o formato episódico televisivo para minar suposições convencionais de retorno ao equilíbrio e continuidade situacional enquanto abraçam a serialidade condicional - algumas tramas de fato continuam, enquanto outras nunca são mencionadas novamente. (MITTELL, 2006, p.34)

Estas variáveis acrescentadas por Mittell ao conceito de complexidade narrativa para abarcar o universo das comédias de situação televisivas – que abrangem ainda aspectos como ganchos narrativos falsos, digressões temporais, quebra de continuidade, tramas costuradas em paralelo que "colidem" entre si, e outros aspectos – padece, a nosso ver, de maior aprofundamento, até porque, como mencionamos anteriormente, Mittell não é um especialista em humor nem em séries televisivas do gênero cômico. No próprio universo das séries citadas pelo autor, temos exemplos que caracterizam esta quebra de convenções estruturais por ele citadas, sendo *Seinfeld* o caso melhor caracterizado por romper com convenções da estrutura episódica ao abdicar em muitos momentos de uma lógica consequencial entre ações episódicas; assim como temos exemplos de séries nas quais esta quebra se apresenta junto a um maior investimento na chamada narrativa serializada, ou seja, com tramas que não se esgotam episodicamente, sendo *Arrested Development* o exemplo mais bem acabado neste sentido dentro dos exemplos de

Mittell (e também na época em que o artigo que estamos discutindo aqui foi escrito). Além disso, após a escrita do referido artigo, muitas séries cômicas televisivas dotadas de complexidade narrativa no que tange à adoção do modelo serial e ao maior investimento na construção psicológica e evolução dos personagens foram produzidas, caso de algumas séries de nosso corpus, como *Casual* e a quarta temporada da própria *Arrested Development* (Netflix, 2013), além de obras de formato ainda mais inovador, como *BoJack Horseman* (Netflix, 2014-) anunciada como uma *sitcom* animada – ainda que dotada de muitos momentos disfóricos – e que já teve sua quinta temporada confirmada.

Decidimos nos debruçar com um pouco mais de atenção sobre estas observações de Mittell por creditar que sua reflexão sobre a aplicação do conceito de complexidade narrativa ao universo das *sitcoms* – ainda que breve – nos dê alguma pistas importantes em relação a alguns pontos de inovação das chamadas novas *sitcoms* de uma maneira mais sistêmica. Isso porque não existe até o momento uma obra extensa que busque entender o que há de comum nos mecanismos uniformes na essência das novas *sitcoms*, estando a maior parte do conhecimento sobre o tema pulverizado em pesquisas dedicadas aos aspectos inovadores de séries particulares e na própria noção de inovação como um valor em si mesma. Dada a multiplicidade das expressões cômicas dentro do universo de séries que se denomina como novas *sitcoms* ou comédias televisivas inovadoras (e até mesmo nos exemplos de Mittell ao falar sobre a aplicação do conceito de complexidade narrativa neste universo), entendemos que o único ponto comum em relação a estas expressões cômicas no âmbito televisivo seja a própria *sitcom* em sua manifestação mais tradicional e, por isso, a estrutura mais estável a ser pensada como um parâmetro. Neste aspecto, entender as noções de gênero e formato no contexto da serialização cômica televisiva sob uma perspectiva não apenas textual, mas também cultural e que envolve questões de legitimação num complexo circuito mercadológico, é entender que a *sitcom* tradicional é o único ponto de partida possível para decifrar o próprio fenômeno das novas *sitcoms*, que é justamente o que propomos em nossa análise a partir das reflexões prévias de Mills (2008; 2009) e Mittell (2004; 2006).

Para não fugir a nosso corpus, propomos aqui a análise de alguns aspectos do primeiro ciclo narrativo de *Arrested Development* (Fox, 2003-2006), série que certamente apresenta um maior número de aspectos que inovam a partir do formato da *sitcom*

tradicional entre os demais espécimes que analisaremos em nosso trabalho. O que propomos como base desta análise é um raciocínio simples e fundamentado numa base teórica apresentada na primeira parte deste trabalho: a relação entre as lógicas implicativa e concessiva aplicadas à *sitcoms*. Ao falar sobre este item bibliográfico, já utilizamos como exemplo a questão da construção dos personagens, aspecto que se aplica à análise que realizaremos aqui, mas que não repetiremos neste momento porque este ponto será abordado de maneira mais aprofundada em nosso quinto capítulo. Partimos da *sitcom* tradicional como marco zero em nossa escala de parâmetros porque se trata de uma construção narrativa baseada em forte implicação, daí a sensação de que seja um formato de poucas variações e bastante simplificado no que tange às suas possibilidades interpretativas. A forte implicação na construção das *sitcoms* tradicionais começa pelos próprios personagens, muitas vezes tipos cômicos ideais, ainda que alguns possam ser construídos por implicação fraca. Ainda assim, estes sujeitos narrativos nunca mudam de maneira radical ou definitivamente, estando sempre envolvidos nas mesmas situações e repetindo os mesmos desvios, sendo estes últimos cristalizados em piadas arquetípicas. Outro aspecto de forte implicação é justamente a estagnação contextual, bem marcada pelo fato de cada final de episódio zerar as consequências de suas ações para que o episódio seguinte comece do mesmo ponto de partida.

Para além de questões do plano narrativo, no plano da expressão e na sintaxe discursiva a *sitcom* também é construída por forte implicação. Enquanto a sintaxe discursiva é composta pelas relações entre enunciado/enunciação e enunciator/enunciatário (equivalente a autor/receptor), o plano da expressão relaciona-se à forma como o discurso é fabricado (grosso, meio de veiculação), algo que não é determinado pela estrutura da narrativa em si. No caso do formato *sitcom* estes dois aspectos se misturam de forma intensa, visto que estamos falando de um formato televisivo dotado de determinadas particularidades estilísticas (plano da expressão) com fins de produção do efeito cômico (enunciação). A construção da *sitcom* nestes dois âmbitos pode ser caracterizada como implicativa graças aos seguintes aspectos: apresentação padrão das ações de maneira clara e linear, divididas por blocos bem definidos separados por intervalos comerciais; uma forma padrão de filmar em estilo multicâmera; a filmagem em estúdio e com presença de plateia; a indicação dos momentos de efeito cômico através das risadas de fundo, etc.

Em *Arrested Development* encontramos a ruptura com muitas destas convenções estabelecidas pelas *sitcoms*, mas obviamente há pontos na série que se mantêm iguais à sua construção por forte implicação nas *sitcoms* tradicionais, como veremos em nossa análise. Além disso, é importante enfatizar que cada série cômica não classificada como *sitcom* tradicional apresentará inovações de maneira distinta em relação a este último formato, sendo a análise de *Arrested Development* apenas uma amostragem do raciocínio que estamos apresentando aqui de maneira experimental. Como já dito anteriormente, não nos deteremos demasiadamente neste tópico de análise porque ele foge um pouco a nosso principal problema de pesquisa, mas nos parece importante refletir sobre ele e oferecer algum tipo de contribuição à discussão mais ampla sobre os mecanismos narrativos, enunciativos e expressivos das novas *sitcoms*.

A premissa narrativa de *Arrested Development* é apresentada já em sua abertura, que diz: "E agora a história de uma família rica que perdeu tudo, e do filho que não teve outra escolha a não ser mantê-los todos juntos. É *Arrested Development*."¹⁵. O nome da série neste prólogo serve também a um esclarecimento sobre a personalidade dos membros do clã Bluth (família ao qual o prólogo se refere) e sobre o modo como se relacionam entre si, características que podem ser associadas à patologia psíquica denominada de *arrested development* (desenvolvimento interrompido). Logo, já na premissa pode-se deduzir que os personagens são tipos cômicos de desvios bastante acentuados e construídos por implicação forte. A exceção é o principal sujeito da narrativa, Michael, personagem que representa o filtro da ação, os "olhos" do público no interior da narrativa. Ainda assim, o personagem de Michael não chega a ser construído por concessão, como veremos quando aprofundarmos a análise da construção dos personagens da série no quinto capítulo. Logo, a construção de personagens é um aspecto no qual *Arrested Development* não se difere da *sitcom* tradicional.

A série narra a trajetória da família Bluth a partir da prisão de seu patriarca, George Bluth, dono de uma empreiteira e que é preso devido às suas várias manobras ilegais nos negócios. Com a saída de George, Michael assume a diretoria da empresa por ser o único filho envolvido nos negócios da família – e também a única pessoa honesta do clã

¹⁵ "And now the story of a wealthy who lost everything, and the one son who had no choice but to keep them all together. It's *Arrested Development*."

– e passa as três primeiras temporadas da série¹⁶ tentando reerguer a empresa e libertar seu pai, enquanto é envolvido nos enredos incongruentes gerados pelos desvios dos demais membros de sua família. Ou seja: Michael encontra-se preso ao contexto familiar, sendo esta sua prisão situacional, porque depende de sua família para alcançar seus objetivos. Seu principal problema é que todos estão contra si nesta empreitada, uma vez uma vez que todos são egocêntricos e voltados aos próprios interesses, sendo alienados em relação ao que concerne ao bem da família e da empresa – logo, são caracterizados como tipos cômicos ideais.

Quanto maior o distanciamento de aspectos das novas *sitcoms* em relação a seus aspectos análogos na *sitcom* tradicional, menos implicativa é a série, o que obriga por parte do receptor o exercício de "preencher as lacunas" necessárias à sua compreensão, ou seja, à realização de *catálises*. A catálise "é a explicitação dos elementos elípticos ausentes na estrutura de superfície. É um procedimento que se realiza com o auxílio dos elementos contextuais manifestados e mediante as relações de pressuposição que entretêm com os elementos implícitos" (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p.43); logo, quanto mais elíptica uma narrativa, maior o número de catálises que o receptor deverá realizar, um aspecto característico à lógica concessiva. Convém esclarecer aqui que o conceito de elipse ao qual estamos nos referindo é mais abrangente que aquele que remete à supressão temporal, como indica a descrição do verbete no *Dicionário de Semiótica*:

Como figura de retórica, elipse é a relação estabelecida, num texto-ocorrência, entre uma unidade da estrutura profunda e a unidade cuja manifestação em estrutura de superfície não é realizada: o elemento, ausente em superfície, porém, reconhecível graças à rede relacional na qual se inscreve, e que constitui o seu contexto. Em uma narrativa, acumulação de elipses, como observa F. Rastier, cria frequentemente um efeito de "aceleração". (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p.140)

Entre os mecanismos concessivos que são explorados em *Arrested Development*, temos a piada arquetípica evolutiva, as isotopias narrativas disjuntivas, as elipses temporais, os ganchos falsos e o sincretismo de diferentes gêneros e formatos. Enquanto a piada arquetípica evolutiva, as isotopias narrativas disjuntivas, as elipses temporais e os ganchos falsos são produzidos pela enunciação, o sincretismo de diferentes gêneros e

¹⁶ Uma quarta temporada da série foi produzida pelo *Netflix*, porém ela representa um novo arco nas vidas dos personagens, que incorre inclusive na mudança do objeto que almejam. Por isso nos deteremos às três primeiras temporadas em nossa análise sobre a série neste trabalho, visto que serve a nossos propósitos.

formatos localiza-se no plano da expressão. A todos estes mecanismos nos referiremos genericamente como intensificadores de complexidade por aferirem maior complexidade estrutural à narrativa propiciando uma construção de vários aspectos da série por concessão ou implicação fraca, e não mais por forte implicação.

Piada arquetípica evolutiva

Um dos principais aspectos marcados pela construção por implicação forte na narrativa serial cômica é a piada arquetípica, uma vez que ela obriga a narrativa a criar padrões bem definidos de reconhecimento dos principais desvios de seus personagens a serem explorados em ações concretas. A piada, no entanto, é uma estrutura caracterizada como elíptica, visto que apresenta um fator surpresa deflagrado por um elemento oculto que atua como gatilho cômico. Deste modo, o que a narrativa serial cômica promove é uma modulação da surpresa, oferecendo através da piada arquetípica piadas que sempre possuem como alvo os mesmos desvios dos personagens. Através da modulação da surpresa, o que temos são sempre as mesmas piadas exploradas em contextos distintos, agregando a surpresa e a redundância própria a toda lógica serial. Algumas séries cômicas utilizam estratégias para tornar menos estável a modulação da surpresa na piada arquetípica, o que pode ocorrer de várias formas. Em *Arrested Development* esta característica ocorre através da constante apresentação de novos personagens que se tornam fixos no decorrer da série (algo pouco comum em *sitcoms*) ou através da descoberta de fatos novos ou ocultos sobre os personagens, agregando-lhes desvios antes desconhecidos.

Apenas para citar uma das muitas piadas arquetípicas de *Arrested Development* a fim de exemplificar nossa argumentação, temos o caso da principal piada referente à namorada de George Michael (filho de Michael), Ann. O principal desvio de Ann – que aparece a partir do último episódio da primeira temporada da série – é sua marcante falta de expressão e carisma, que fazem Michael achar que a garota não é boa o suficiente para namorar seu filho. A desaprovação de Michael cristaliza-se na piada arquetípica representada pela expressão *Her?* ("Ela?"), uma vez que sempre que o nome dela é citado ele procura certificar-se se ela é realmente a garota que o filho escolheu para namorar, questionando também se a garota realmente possui os atributos positivos que George Michael lhe atribui. A expressão, no entanto, passa a ser reforçada por outros membros da família, primeiro em relação a Ann e depois para contestação da

personalidade de outros personagens, chegando a apresentar-se na variável *Him?* ("Ele?"), sempre indicando desaprovação em relação a alguém. Temos então um caso claro de piada arquetípica que surge para reforçar o desvio de um novo personagem e se torna uma categoria cômica na série que transcende seu contexto de surgimento, algo comum em *sitcoms*. Este tipo de transferência, porém, constitui uma construção concessiva no modo como as piadas arquetípicas se sedimentam: primeiro porque Ann é um personagem secundário e que aparece pouco, o que torna a fixação por repetição de uma piada arquetípica sobre ela menos provável; e segundo porque a piada arquetípica neste caso se desloca de seu contexto de origem obrigando o público a reinterpretar seu significado sempre que ela se aplica a outros personagens, recontextualizando-a aos desvios de cada um. Este último aspecto é um claro exemplo de quebra da modalização da piada arquetípica.

Isotopias narrativas não-disjuntivas

Ainda analisando aspectos centrados na estrutura da piada, temos a variação do modo como são exploradas as isotopias. Em linhas gerais, o conceito de isotopia – introduzido por Greimas em 1966 e depois modificado pelo próprio autor em 1970 e em 1972 com fins de abranger uma diversidade maior de fenômenos – indica um conjunto redundante de categorias semânticas que tornam possível a leitura uniforme de um texto.

Pressupõe-se que um texto possua uma "totalidade de sentido" – em outras palavras, que significa algo por completo. Isotopias são apresentados como ferramentas de desambiguação (embora se possa argumentar que elas sejam mais o resultado de desambiguação). Greimas (1972:16) afirma que as isotopias “superam os obstáculos colocados (...) pelo caráter polissêmico do texto” (...). A unidade de sentido do texto pode ser alcançada selecionando-se um significado (uma leitura) que é compatível com todos os elementos, que é a isotopia do texto, entre os vários significados dos elementos que compõem o texto. (...) Greimas argumenta que “uma mensagem, ou qualquer sequência do discurso” pode ser considerada isotópica apenas se seus elementos possuírem *classemes*¹⁷ em comum. É neste ponto da argumentação que Greimas introduz a piada (...) como um exemplo de texto que “voluntariamente exhibe o processo linguístico do qual se utiliza” (ATTARDO, 1994, p.69).

A ideia de contexto é forte no conceito de isotopia porque é ele que permite a criação de um horizonte expectativas e a desambiguação do texto. "Todos os fenômenos que podem ser incorporados dentro da noção de isotopia findam por ser parte dos

¹⁷ Os *classemes* aos quais a citação se refere são *semes* contextuais, sendo os *semes* as unidades mínimas de sentido, segundo a definição de Greimas (ATTARDO, 1994, p.65).

processos que estabelecem o ‘tópico’ de um texto”, conclui Salvatore Attardo ao revisar o conceito (1994, p.73). Analisando a estrutura da piada, Greimas (1966) afirma que esta é composta de duas partes: a apresentação ou narração e o diálogo. A apresentação estabelece a primeira isotopia, que será "quebrada" pelo diálogo, opondo a primeira isotopia à segunda. O mecanismo é possível graças a um elemento semântico comum que mascara a ambiguidade até o final da narrativa (ATTARDO, 1994, p.73). A piada na verdade explora um fenômeno presente na linguagem, que é a isotopia, para produzir o efeito de surpresa próprio à sua estrutura explorando a ambiguidade contextual.

Dada a amplitude do termo, Eco propõe na obra *Lector in Fabula* (1993) uma sistematização dos tipos de isotopia, classificando-os em dois grandes grupos: as isotopias discursivas e as isotopias narrativas (ou de níveis mais profundos). Como nosso interesse aqui é analisar questões referentes à isotopia no nível macro da série, nos deteremos à caracterização das isotopias narrativas apresentadas por Eco. As isotopias narrativas podem ser disjuntivas ou não disjuntivas. As disjuntivas são subdivididas em dois grupos: as isotopias narrativas vinculadas com disjunções isotópicas discursivas que geram histórias mutuamente excludentes e as isotopias narrativas vinculadas com disjunções isotópicas discursivas que geram histórias complementares. Já as não-disjuntivas são denominadas isotopias narrativas não vinculadas com disjunções isotópicas discursivas que de todas as maneiras geram histórias complementares. Ou seja: a diferença entre os tipos de isotopias narrativas é que as disjuntivas, ao contrário das não-disjuntivas, originam mundos possíveis diferentes (ECO, 1993, p.139-143):

As narrações podem ser consideradas dispositivos para gerar mundos possíveis narrativos povoados de indivíduos (humanos ou não), ligados por relações recíprocas (...), às quais se soma certas propriedades semânticas. (...) Torna-se útil falar de mundos possíveis somente quando o estado do mundo descrito pelo texto se mostra de algum modo incompatível ou alternativo em relação ao mundo de referência real. (VOLLI, 2008, p.105-106)

Os tipos mais explorados de isotopias narrativas em séries cômicas são as narrativas não-disjuntivas, que, como Eco as caracteriza, falam sempre dos mesmos personagens, dos mesmos acontecimentos e possuem uma única coerência discursiva (ECO, 1993, p.142-143). Essas isotopias jogam com a autorreferenciação do próprio universo narrativo da série, sendo exploradas principalmente nas piadas arquetípicas. Já as isotopias narrativas disjuntivas são consideradas concessivas porque demandam a

realização de um maior número de catálises ao evocar para sua compreensão o conhecimento das características de dois mundos possíveis simultaneamente. No caso das isotopias narrativas disjuntivas excludentes, duas histórias mutuamente excludentes se perfilam e, quando o gatilho disjuntor é deflagrado, apenas uma delas se sustenta, numa estrutura que reproduz aquela mesma da piada, porém aqui colocando em jogo mundos possíveis distintos (ECO, 1993, p.139-140). Por questões de continuidade, este tipo de isotopia narrativa é pouco explorada no universo serial cômico, já o mesmo não ocorre com as isotopias narrativas disjuntivas complementares, na qual a evocação de dois mundos possíveis é usada para oferecer duas ou mais interpretações complementares a uma mesma situação (ECO, 1993, p.141-142). Este tipo de isotopia é bastante presente em séries cômicas, particularmente em *Arrested Development*, colocando em jogo tanto outros mundos possíveis quanto o mundo real.

Um caso marcante de isotopia narrativa disjuntiva complementar em *Arrested Development* ocorre no episódio *Family Ties*, da terceira temporada. A trama do episódio é focada na busca de Michael por uma suposta irmã desaparecida chamada Nelly. Pesquisando dados no computador de seu pai, Michael encontra uma mulher de nome Nelly e a coloca à frente do financeiro da empresa achando ser sua irmã, mas esta Nelly é na verdade uma prostituta com quem seu pai costumava se encontrar. O título do episódio ("Laços Familiares") não apenas dá conta de explicar sua trama, mas também a situação extradiegética que o envolve, uma vez que a atriz que interpreta Nelly é Justine Bateman, irmã – na vida real – do ator que interpreta Michael, Jason Bateman.

Este fato é insinuado ao final do episódio, quando Michael propõe a Nelly que vá trabalhar para a empresa de sua família para que ela tenha uma vida mais digna e ela revela seus altíssimos rendimentos como prostituta. Ele replica o comentário com um chiste, pedindo que ela se case com ele (já que os negócios da família vão mal). O próprio Michael faz imediatamente um adendo a seu comentário, dizendo: "Isso é estranho em vários níveis..." (*It's weird in so many levels...*) – uma alusão que pode ser interpretada tanto pelo fato de Nelly ser uma prostituta que se encontrava com o pai de Michael e que ele achou ser sua irmã (diegeticamente), tanto pelo fato de Justine ser irmã de Jason (extradiegeticamente). Ao título do episódio acrescenta-se ainda uma

terceira interpretação, uma vez que *Family Ties* também é o nome de uma *sitcom* que foi ao ar pela *NBC* entre 1982 e 1989 e de cujo elenco Justine fazia parte.

Elipses Temporais

Como afirma Genette em *Discorso da Narrativa* (1972): "(...) uma das funções da narrativa é cambiar o tempo num outro tempo." (GENETTE, 1972, p.31). No caso particular das *sitcoms*, enquanto o formato chamado tradicional favorece um maior respeito à apresentação dos fatos em sua ordem cronológica e uma apresentação padrão dos principais momentos narrativos em blocos bem demarcados, espécimes mais recentes filmados em locações permitem jogos temporais mais elaborados. Como estamos aqui no universo da narrativa cômica, tais jogos são usados para produzir efeito cômico, criando uma narrativa de ordem mais concessiva que aquela filmada diante do público, sendo o mecanismo mais explorado para isso a elipse temporal. Interromper a cronologia linear através de elipses é um efeito previsível de produção do efeito cômico, visto que a elipse já é um movimento constitutivo da essência da piada, logo, o que as séries que se utilizam deste recurso fazem é atualizar esta potencialidade através de jogos temporais.

Genette define a elipse como uma das quatro formas fundamentais do movimento narrativo, caracterizada como velocidade infinita na qual um segmento nulo da narrativa corresponde a uma duração qualquer de história (GENETTE, 1972, p. 93-94). A elipse é também parte constitutiva de alguns efeitos de retrospectão da narrativa, aos quais Genette denomina de *analepses*. A analepse é sempre construída a partir da narrativa primeira, a narrativa de referência à qual a retrospectão é subordinada, e pode ser tanto interna ou externa à narrativa de referência (GENETTE, 1972, p.47).

Enquanto as analepses externas completam e esclarecem informações sobre a narrativa-primeira, as analepses internas podem interferir na mesma. As analepses internas heterodieéticas apresentam uma linha de história diferente a da narrativa-primeira, e, embora contemporâneas a esta, possuem com ela relação similar a das analepses externas. Já as analepses internas homodieéticas se referem à mesma linha de ação da narrativa-primeira. (GENETTE, 1972, p.48-49)

Para produzir efeito cômico, são muito exploradas em séries do gênero as analepses internas homodieéticas completivas (ou simplesmente chamadas de *reenvios*). O reenvio representa segmentos retrospectivos que visam preencher lacunas (falhas na

continuidade temporal) da narrativa, ou seja, elipses, provocando a reinterpretação da situação através da apresentação do fato previamente omitido. O reenvio também visa preencher uma outra ordem de lacunas, as *paralipses*. Estas são de ordem menos estritamente temporal que as elipses, e consistem na omissão de um dos elementos constitutivos de uma situação apresentada pela narrativa. Logo, a paralipse não representa um salto na narrativa (caso da elipse), mas um momento pelo qual a narrativa passa ao lado de um dado (GENETTE, 1972, p.49-50). Tanto nos casos em que os reenvios recobrem elipses ou paralipses, o elemento oculto funciona como gatilho da piada. O reenvio é um efeito muito explorado nos casos de tramas que se desenvolvem em paralelo e "colidem", ou seja, se disjuntam criando efeito cômico.

Na narrativa de *Arrested Development* encontramos um exemplo de reenvio já no piloto da série. Enquanto os Bluth realizam um evento da empresa da família num navio, são surpreendidos por um pequeno barco de manifestantes em prol dos direitos dos homossexuais. Indignada com os manifestantes, Lucille (matriarca dos Bluth) os ofende reclamando da afetação dos mesmos, que estão fantasiados de piratas. Sua filha Lindsey então decide dar-lhe uma lição de moral, afirmando que nem todos os homens homossexuais são afetados, mas se interrompe ao constatar que um deles está usando uma blusa idêntica a uma peça sua. À proporção em que a narrativa deste episódio – apresentada em sua maior parte em retrospecto – se desenrola, o telespectador descobre que o homem que estava no barco dos manifestantes usando uma blusa igual à de Lindsey era na verdade seu marido, Tobias, que ao ver os manifestantes fantasiados e dirigindo-se ao píer, achou que estes eram convidados da festa da família e que se tratava de uma festa a fantasia, vindo a se vestir a caráter e usando para isso a blusa de sua mulher.

Aqui nós temos um reenvio que recobre uma paralipse atribuindo um segundo nível à piada ao oferecer uma reinterpretação sua através de um novo elemento disjuntor. Os reenvios são efeitos temporais muito utilizados em *Arrested Development* e que exigem por isso grande capacidade interpretativa do público, não apenas para preencher lacunas, mas principalmente para juntar peças e entender piadas que demandam a reconfiguração da ordem dos fatos narrativos para obterem sentido. Este talvez seja o aspecto mais forte de construção concessiva da série, o que também justifica a presença constante do narrador para facilitar as catálises narrativas.

Sincretismo de gêneros e formatos

Por sincretismo entende-se "(...) o procedimento (ou seu resultado) que consiste em estabelecer, por superposição, uma relação entre dois (ou vários) termos ou categorias heterogêneas, cobrindo-os com o auxílio de uma grandeza semiótica (ou linguística) que os reúne." (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p.426). O verbete possui uma aplicação ainda mais ampla, referente a semióticas que acionam várias linguagens ou manifestações – caso do cinema –, e pressupõe uma construção concessiva em nosso exemplo porque mobiliza conhecimento de códigos de mais de uma linguagem. No caso específico das *sitcoms*, principalmente nos últimos 15 anos, houve um aumento progressivo do uso da *single camera*, assemelhando as *sitcoms* a formatos televisivos documentais, como os *reality shows*. Outra mudança foi o maior investimento em séries gravadas em locações diversas, sem a presença da audiência e sem as risadas de fundo, com um investimento maior na construção de um pacto ficcional que tenta emular a realidade em seus contextos narrativos. Assim como séries de outros gêneros, para promover algumas destas mudanças a televisão importou profissionais e efeitos cinematográficos no processo de reconfiguração de sua linguagem.

Encontraremos sincretismo em *sitcoms* que misturam marcas de outros formatos televisivos, como é o caso de *Arrested Development*. Nesta série temos sincretismo do formato *sitcom* com o formato documental televisivo e com sagas familiares melodramáticas muito exploradas nas *soap operas*. *Arrested Development* encaixa-se como exemplo do chamado *mock-documentary*, caracterizado como uma ficção narrada com alguns elementos peculiares à narrativa documental (MAST, 2009, p.234). No caso desta *sitcom* em particular, os traços de *mock-documentary* são explorados a partir da estética dos *reality shows*, com o uso da *single camera* acompanhando os personagens em suas ações e enfatizando suas reações. Outro traço da linguagem documental incorporado é o comentário às situações apresentadas, feitos pelo narrador da série e exibidos através de cenas enxertadas na linha narrativa principal. Ambos os recursos são usados para reforçar momentos cômicos da série: a *single camera* é constantemente explorada de modo a captar as reações dos personagens nos momentos de disjunção cômica, já os comentários criam disjunção em relação àquilo que é dito ou mostrado na narrativa primeira. Logo, o sincretismo aqui com a linguagem documental supre muitas

vezes a sinalização dos momentos de produção do efeito cômico feita pelas risadas de fundo na *sitcom* tradicional.

Em relação ao sincretismo do formato *sitcom* com sagas familiares melodramáticas, *Arrested Development* explora no desenrolar de sua narrativa aspectos como os ganchos entre episódios anunciados pelo narrador, grandes segredos familiares gestados ao longo de toda a série, a briga pelo poder entre os membros da família, amores proibidos e trilhas sonoras que demarcam momentos de tensão, apenas para citar algumas marcas de presença mais forte na série características às sagas familiares melodramáticas. Estes aspectos, no entanto, são mais usados para garantir a continuidade da narrativa, que constantemente recorre ao passado para trazer fatos novos à narrativa primeira, explorando principalmente a estrutura dos segredos de família e intensificando os conflitos familiares. As subtramas criadas – e que serão comentadas quando analisarmos a série em profundidade no capítulo a seguir – servem para alimentar arcos menores, criando pequenas intrigas ao longo da série e alimentando sua continuidade. O que ainda assim lhes afere um acentuado tom cômico é o enquadramento, as pitas humorísticas e a construção dos personagens.

Ganchos falsos

Arrested Development é uma série marcada pela presença constante de um narrador onisciente, um elemento não muito comum em *sitcoms*, mas que sempre tem a finalidade de facilitar a compreensão do público, funcionando então por uma lógica implicativa ao demandar menos catálises. Dada as muitas digressões temporais em *Arrested Development*, a presença do narrador torna a narrativa da série mais clara, ao conectar fatos aparentemente desconexos e revelar verdades encobertas pelos personagens. A série, no entanto, cria dentro de sua organização mecanismos para tornar a narração menos implicativa, usando-se para isso de ganchos falsos. Por ganchos falsos estamos aqui nos referindo ao anúncio de fatos do porvir que nunca acontecerão, uma marca do final dos episódios da série.

Ao final de cada episódio, o narrador de *Arrested Development* anuncia o que ocorrerá no episódio seguinte, porém muitas das coisas mencionadas e dos fragmentos exibidos são falsas, apresentando fatos que nunca serão tratados no episódio seguinte e que nunca ocorrerão na narrativa como um todo. Aqui temos uma implicação fraca no aspecto da

narração porque neste caso o narrador, ao invés de informar o público, o despista provisoriamente, visto que, até o episódio seguinte, o espectador fica sem saber o que de fato ocorrerá e quais informações narradas são verdadeiras. Ainda assim, este aspecto não pode ser considerado concessivo porque na maior parte das vezes a presença do narrador indica como o expectador deve interpretar os fatos que estão sendo apresentados, algo fundamental para manter a linearidade numa série tão marcada por muitas digressões temporais. Logo, a narração em *Arrested Development* é caracterizada por implicação fraca.

Os intensificadores de complexidade que apresentamos aqui não são uma particularidade específica de *Arrested Development*, podendo ser encontrados em maior ou menor variedade e apresentados com outras particularidades em outras séries – inclusive em *sitcoms* classificadas como tradicionais. Também não tínhamos aqui a intenção de esgotar todos os aspectos da série que poderiam ser tomados para a análise a partir da metodologia utilizada. Nossa finalidade, como afirmamos anteriormente, é apenas oferecer uma chave de análise geralmente não explorada no campo dos estudos sobre televisão para compreender melhor o fenômeno das inovações das novas *sitcoms* frente às características das *sitcoms* tradicionais.

4.4 Uma *Sitcom* menos Cômica e mais Serial?

Gostaríamos de encerrar este capítulo retomando de maneira mais direta a discussão sobre o nosso principal tema de investigação, que é a construção do sujeito em séries televisivas cômicas de tendência *serial*. Para isso, utilizaremos mais uma vez como gancho a discussão de Mittell sobre a complexidade narrativa nas *sitcoms*, investindo em outra lacuna deixada pelo autor em seu raciocínio (e que tampouco é preenchida no livro inspirado pelo artigo – Mittell, 2012). Como já dissemos, ao falar sobre a aplicação da noção de complexidade narrativa ao universo das *sitcoms*, Mittell não foca na discussão sobre o maior investimento no desenvolvimento psicológico dos personagens e de suas trajetórias, visto que este aspecto não era uma tendência do formato em 2006, época da escrita do referido artigo. O que começaremos a explicar nesta última parte deste quarto capítulo são as premissas necessárias para aprofundar a evolução do sujeito cômico em uma trajetória de caráter não estagnado.

Narrativamente, em função das peculiaridades do herói cômico – ou seja, o sujeito da ação caracterizado comicamente – temos a tensão entre a trajetória de personagem considerada canônica e a trajetória do tipo cômico, incapaz de mudar e superar os desvios que lhe impedem de alcançar seus objetivos. Segundo o percurso gerativo de sentido desenvolvido por Greimas (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p.206-210) – que aprofundaremos no capítulo seguinte –, o sujeito narrativo, movido por uma busca parte em direção ao alcance de seu objetivo, ou seja, para a execução de uma performance (algo deve ser conquistado, evitado ou resolvido; um desafio que deve ser superado). Assim sendo, um ciclo narrativo (referente à extensão do episódio, arco ou série) é concluído quando o sujeito chega ao fim de sua trajetória e é avaliado se ele alcançou ou não seu objetivo. Quando o sujeito não realiza sua performance de forma bem sucedida, pressupõe-se que a ele faltou algum tipo de competência necessária ao alcance deste feito (VOLLI, 2008, p.115-122).

Como já enfatizado muitas vezes neste trabalho, no caso do herói cômico, quanto mais acentuado seu desvio – tipo cômico ideal –, maior sua inconsciência sobre ele e maior também é o obstáculo que este desvio representa em sua trajetória. Nestes casos, o herói cômico representa em muitas de suas buscas seu principal oponente ou antissujeito (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p.317). Assim sendo, quanto mais tipificado – segundo definição de Bergson – mais antissujeito de si é o herói cômico, o que implica no caso da narrativa serial em trajetórias breves e circulares (traços da comédia de situação delineados também por Bergson e que se relacionam diretamente à construção das trajetórias dos sujeitos narrativos das *sitcoms*, daí a constante volta às mesmas situações e problemas).

Como também já sabemos, os tipos cômicos não são todos iguais de acordo à intensidade de seus desvios, podendo assim ser menos ou mais tipificados. Num primeiro momento, poderíamos concluir que quanto menos tipificado o herói cômico, mais propenso à formação de arcos de trajetória longos ele será, porque apresentará maior capacidade de superação de seus desvios, ou seja, de aprendizado ao longo do desempenho da performance. Já os heróis cômicos mais tipificados são aqueles incapazes de evoluir, realizando sempre performances incompletas que esbarram em sua falta de competência – daí a sensação de andarem sempre em círculos e sua caracterização mais implicativa a partir da repetição de seus desvios. Porém, este

raciocínio nem sempre é tão determinista, como constataremos ao longo desta argumentação.

Para debater este raciocínio enunciado aqui, procuraremos unir a lógica de continuum estrutural de Barbieri à classificação de tipos de herói cômico apresentada por Jauss, segundo o qual o herói cômico, como já sabemos, pode ser classificado a partir das tendências do *rir com* e do *rir de*: os mais tipificados, por causarem maior afastamento emocional, levam o público a rirem dele; já os heróis cômicos mais humanizados (aqueles emocionalmente mais complexos) e que são capazes de evoluir – avançando na superação dos próprios desvios –, nos levam a rir com eles (JAUSS, 2008, p.195). A classificação de Jauss, no entanto, não para nesta divisão binária: estas duas tendências geram uma classificação em quatro tipos distintos de herói cômico e que se baseia no caráter da empatia que suscitam.

Enquanto os dois primeiros tipos (não-herói e herói cômico) são aqueles dos quais "ri-se de", os dois últimos (herói grotesco e herói humorístico) são aqueles dos quais "ri-se com", visto que são capazes de provocar identificação por parte da recepção. Embora o modelo apresentado por Jauss pareça evolutivo numa linha temporal, já que o autor parte de textos da cavalaria medieval e chega às novelas modernas apresentando seus modelos de forma cronológica e que evoluem do mais cômico (ou mais desviado) para o mais humanizado (próximo ao humorismo de Pirandello e alinhado à ambivalência do humor Moderno), o próprio autor faz a ressalva de que sua tipologia não pressupõe uma hierarquização histórica, uma vez que os modelos podem inclusive coexistir e um mesmo herói pode também adotar mais de uma classificação em momentos distintos de uma mesma narrativa. Assim, seu modelo pode perfeitamente ser transposto da literatura para nosso corpus de análise formado por séries cômicas televisivas.

O primeiro tipo apresentado por Jauss é o não-herói ou o anti-herói, caracterizado pelo lado negativo da comicidade de contraimagem, que, como já vimos, é o tipo de humor no qual o herói tem seu comportamento comparado a um ideal. No caso negativo deste tipo de humor o herói cômico torna-se o típico alvo do riso de rebaixamento, dada a sua caracterização pelo viés da degradação. Apesar de não ser o comum, pode oscilar entre a graça e a seriedade, chegando a permitir a reflexão sobre ideais literários e normas sociais em determinados casos. Isso porque o que o herói revela através da comicidade de contraimagem pode ser recebido como alívio cômico ou divertimento em relação a

uma norma, como uma crítica em tom de protesto que é segura dado o seu tom cômico, ou ainda como o início de um processo de solidarização, quando o foco é a incorporação daquilo que é reprimido ou excluído pelas normas, criando-se então novas normas (JAUSS, 2008, p.190-191). Nas séries cômicas, no entanto, este último caso costuma ser raro, sendo este tipo de herói apresentado geralmente via rebaixamento. O não-herói ou o anti-herói pode ser identificado como o tipo cômico ideal e é o espécime de caráter cômico melhor delineado por todos os autores que vimos anteriormente, a versão canônica deste tipo de classificação, por assim dizer. Por isso mesmo a principal contribuição de Jauss é partir exatamente deste tipo mais canônico de caráter cômico e apresentar suas demais gradações, permitindo que o cômico abranja um arcabouço mais amplo de expressões.

O segundo tipo é a classificação intitulada herói cômico, que, semelhante ao não-herói ou anti-herói, também é caracterizado pelo lado negativo da contraimagem, porém possui mais consciência de si que o primeiro, sendo por isso também um pouco mais humanizado. Ou seja: apesar de seus defeitos, num plano mais amplo representa a variedade da natureza humana, porém contradiz o ideal dela através de sua forçada ou peculiar unilateralidade (JAUSS, 2008, p.192). Novamente aqui voltamos a Bergson, uma vez que a noção de unilateralidade nos remete diretamente à ideia de caráter reduzido ao desvio que é proposta por este autor para identificar o tipo cômico. Como podemos ver, o herói cômico é uma evolução em relação ao não-herói por ser mais consciente de seus desvios, embora isso não o impeça de estar reduzido a eles a maior parte das vezes. Bergson não prevê esta gradação do tipo cômico uma vez que o delineia como um sujeito completamente inconsciente de seus próprios desvios porque age de forma automática. Tal inconsciência não permite espaço à mudança e torna o tipo cômico pouco sociável, incapaz de dar-se conta da maneira desviada como os outros o percebem. No caso do herói cômico, a consciência em relação ao desvio existe, mas não a ponto de abrir margem a uma evolução mais expressiva do personagem. Esta consciência, em muitos casos, propicia ao sujeito conflitos existenciais, gerando sofrimento.

O terceiro tipo, o herói grotesco, representaria o lado positivo da contraimagem, uma vez que, triunfando sobre o medo e preconceitos, faz com que a verdade não oficial do riso prevaleça, tendendo a uma positividade universalizante (JAUSS, 2008, p.195). Pelo

próprio nome vê-se aqui a influência de Bakhtin nesta classificação e a descrição reitera as premissas delineadas por este autor sobre o humor grotesco que produz o riso positivo. Porém, como o próprio Bakhtin afirma, as características do humor produzido pela comédia de situação tornam esta classificação de difícil uso no contexto com o qual estamos trabalhando, visto que este tipo de comédia tende a centrar-se em situações específicas e a utilizar-se de alvos corriqueiros e bem localizados, o que raramente lhe confere uma positividade universalizante da maneira como é descrita por Bakhtin. Por estas razões, concentraremos nossa atenção aos outros três modelos, que parecem nos oferecer caminhos mais produtivos ao desenvolvimento do problema de pesquisa aqui apresentado.

Por fim, o herói humorístico representa o quarto tipo, também alinhado à tendência do *rir com*. Este tipo de herói é o mais humanizado dos quatro, possui plena consciência de suas limitações e grande capacidade de gerar empatia, mas não consegue livrar-se daquele traço de caráter específico que o desvia da norma (JAUSS, 2008, p.194-195). Ou seja: em relação ao tipo cômico ideal – que pode ser entendido como o não-herói – o herói humorístico possui consciência em relação aos próprios desvios e tenta evoluir, sendo capaz de adquirir a competência necessária para realizar sua trajetória de forma bem sucedida. O nome desta classificação claramente remete ao humorismo de Pirandello, bem como a um dos aspectos centrais deste tipo de herói, que é sua capacidade de gerar identificação, daí sua condição humanizada. No entanto, o herói humorístico não é capaz de superar completamente seus desvios e em alguns aspectos ainda age mecanicamente de forma desviada, visto que esta eliminação total faria com que ele deixasse de ser cômico. Ainda assim, de todos os três tipos sobre os quais nos debruçaremos mais – o não-herói, o herói cômico e o herói humorístico – o herói humorístico é o que apresenta maior capacidade de evoluir no processo de superação de seus próprios desvios, uma vez que é o mais consciente de sua condição e por isso também é o tipo mais sociável e que gera maior empatia.

Como afirma Jauss, esta classificação, no entanto, não necessariamente se mantém estática ao longo da trajetória de um mesmo personagem, podendo ele suscitar diferentes formas de empatia a depender da consciência de si e de sua capacidade evolutiva (JAUSS, 2008, p.195). E seguindo a lógica de um continuum que vai do espécime mais simples ao mais complexo, o próprio Jauss afirma que dentro de sua

tipologia do herói cômico o caminho natural é que os personagens evoluam em suas tendências gerais dos modelos do *rir de* (inconscientes, insociáveis e incapazes de mudar) para os modelos do *rir com* (mais humanizados e conscientes de si, capazes de superar seus desvios e alcançar objetivos). Isso também implica dizer que, quanto mais complexa a trajetória do herói cômico, mais atenuados serão seus desvios ao longo do percurso, logo, menos tipificado comicamente ele se tornará gradativamente – ainda que não consiga superar seus desvios por completo.

A nosso ver, o principal fator de complexidade narrativa da nova *sitcom* – de acordo às linhas gerais do conceito traçadas pelo próprio Mittell – baseia-se no fato de as séries cômicas atuais explorarem mais a extremidade do modelo estrutural continuum que tende à formação de arcos, apresentando tipos com desvios menos acentuados e capazes de evoluir – possibilidade estruturalmente prevista, porém pouco explorada pelo mercado anteriormente. Sob esta hipótese e unindo as metodologias de Jauss e Barbieri, ao longo do extenso trajeto de pesquisa que culmina nesta tese inicialmente inferimos que heróis mais identificados com o não-herói formam arcos mais curtos e geram trajetórias mais próximas dos modelos serialização iterativa e em espiral (o modelo episódio ou *series*), enquanto heróis humorísticos geram trajetórias mais longas e complexas, dotadas de mudanças no perfil do personagem, e mais identificados com os modelos de quase saga e saga (modelos serializados propriamente ditos ou *serials*). Neste caso, porém, não estamos pensando os modelos de série a partir de uma estrutura geral, mas sim, uma noção de complexidade narrativa no universo das séries cômicas que está ligada a tendências de serialização determinadas pela trajetória dos personagens da série. Isso significaria dizer que identificar o modelo de serialização da série passa pela análise da estrutura de seus arcos a partir das particularidades dos tipos cômicos que apresenta, se mais ou menos ideais (ou desviados).

O avançar da pesquisa e também novas produções que surgiram no mercado ao longo dos últimos anos demonstraram que, embora a construção de uma trajetória mais extensa esteja relacionada aos heróis menos tipificados, encontraremos também esta estrutura mais próxima à polaridade da saga nos casos de séries que apresentam sujeitos cuja busca é fazer a transição do *rir de* para o *rir com*: não-heróis buscando adquirir consciência, heróis cômicos buscando tornar-se heróis humorísticos ou ainda de heróis humorísticos buscando superar seus últimos desvios acentuados. O mesmo ocorre com narrativas sobre quaisquer dos tipos de herói quando possuem um objetivo de ordem

externa (não relacionado à evolução moral do sujeito) e que gera uma busca de apresentação serial.

Nossas descobertas até aqui indicam então que as linhas gerais da complexidade narrativa, que consiste no aprofundamento da psicologia dos personagens em tramas mais serializadas com episódios bem demarcados, quando aplicada ao universo das séries cômicas televisivas não necessariamente indica um maior investimento na psicologia dos personagens. Por isso mesmo o título provocativo deste subtópico 4.4, visto que uma construção dos personagens mais aprofundada psicologicamente levaria fatalmente à criação de mais momentos disfóricos na série e, conseqüentemente, com um tom menos cômicos, visto que este aprofundamento implicaria a maior exploração de conflitos existenciais por parte dos personagens. Mas, diante do que apresentamos até aqui, fica claro que as coisas não funcionam de uma maneira tão determinista no âmbito das séries cômicas televisivas, logo, uma construção mais serializada de séries cômicas televisivas não implica necessariamente numa série mais disfórica ou menos cômica – e como veremos nos próximos capítulos, em algumas variações a maior inclinação à tendência do *serial* é utilizada inclusive para criação de efeitos de incremento da comicidade.

Imaginamos que esta seja uma das razões pelas quais Mittell aborda a complexidade narrativa em *sitcoms* a partir de outros parâmetros, como ritmo acelerado, metalinguagem, subversão de convenções estilísticas para fins cômicos, etc. Por outro lado, temos sim atualmente um maior investimento na produção de séries cômicas mais serializadas, com um leque bastante variado de tendências no que tange à tensão entre *series/serials* e narrativa linear /espetáculo no interior de cada série – algo presente em nosso corpus e que buscaremos demonstrar em nossa análise. No que tange à construção dos personagens, ao contrário do que pensávamos ao longo de nossa trajetória de pesquisa, ela não determina decisivamente a tendência serial, mas influi no modo como a trajetória do herói cômico será configurada. Este é justamente o tema de nosso quinto capítulo em sua parte que antecede nossa análise.

Terceira Parte

A CONSTRUÇÃO DA TRAJETÓRIA DO HERÓI NO *SERIAL* CÔMICO TELEVISIVO: PROPOSTAS DE ANÁLISE

Capítulo 5: Para Onde Vai o Herói Cômico?

Como conceber a trajetória longa de sujeitos narrativos geralmente caracterizados pela estagnação? A indagação do título dá o tom do desafio da pesquisa proposta por esta tese e que culmina na análise trazida neste nosso último capítulo, correspondente também à terceira parte de nosso trabalho. Chegamos enfim à nossa análise, que pretende articular os principais aspectos metodológicos que foram vistos até aqui na avaliação de nosso corpus com fins de entender a construção da trajetória do herói no *serial* cômico televisivo. Antes, porém, de partirmos à imersão em nosso corpus, faremos uma breve incursão em duas referências bibliográficas fundamentais à nossa análise. A primeira delas, oferecida por Ulea (2002), trata sobre a relevância do potencial do sujeito cômico para determinar sua trajetória. Este potencial – que pode ser determinado por características elencadas pela autora – define a maior ou menor capacidade do sujeito de dar-se conta de seus desvios e evoluir, e também interfere diretamente na determinação do gênero narrativo da obra, segundo Ulea.

Num momento posterior deste capítulo, promoveremos uma breve discussão sobre a aplicação do percurso gerativo de sentido greimasiano à trajetória do sujeito cômico, buscando estabelecer suas particularidades e relacionando as principais fases do percurso à construção narrativa das séries de nosso corpus. Este último aspecto será fundamental à proposição de modelos classificatórios de *serials* cômicos, proposta que guiará a organização do nosso corpus em pequenos subgrupos de análise a fim de organizar melhor esta parte de nosso trabalho. Concluiremos este capítulo e nossa tese com a análise das séries *Arrested Development* (Fox, 2003-2006; Netflix, 2013-), *Unbreakable Kimmy Schmidt* (Netflix, 2015-), *The Detour* (TBS, 2015-), *Casual* (Hulu, 2015-), *Atlanta* (2016-) e *The Good Place* (NBC, 2016-), buscando com isso oferecer novas possibilidades de compreensão das particularidades do *serial* cômico televisivo e, por conseguinte, das chamadas novas *sitcoms* – ao menos no que tange a seus espécimes mais serializados.

5.1 A Centralidade do Potencial do Sujeito

Como vimos até o presente momento, as interrogações são muito mais abundantes que as certezas quando tentamos definir as linhas gerais da comicidade narrativamente e isso

se reflete nas tentativas de delinear as particularidades de sua apresentação serial na televisão. Esta é certamente uma das razões pelas quais muitas reflexões sobre o tema usam o já desgastado trocadilho no qual se afirma que "falar de humor é coisa séria", ou coisas semelhantes. A oposição entre humor e seriedade, no entanto, também não é muito fértil, uma vez que a definição de "sério" está aí mais como um contraponto daquilo que não é cômico no sentido de risível, de passível à ridicularização, e como a definição dos traços da comicidade por si mesma já é controversa, a de seriedade também se torna conseqüentemente nebulosa. Sair deste círculo vicioso não é uma tarefa simples, mas a opção escolhida pela autora Ulea na obra *A concept of dramatic and the comedy of a new type: Chess, Literature and Film* (2002), parece-nos bastante interessante aos propósitos aqui pretendidos.

A autora inicia sua argumentação ainda no prefácio do livro explicitando que a intenção metodológica inicial de sua pesquisa é trabalhar com a noção de comédia dissociada da noção de riso (ULEA, 2002, p.viii). A escolha de Ulea pode ser considerada polêmica porque está na contramão de vários – talvez quase todos – os principais postulados sobre a comédia escritos desde Aristóteles. Como visto na primeira parte deste trabalho, seja na Poética ou nos trabalhos de Bakhtin, Bergson, Pirandello, e até mesmo nos estudos estruturalistas sobre a comicidade, o riso sempre esteve presente como o resultado almejado pela produção do efeito cômico, fosse de forma mais explícita ou como horizonte de possibilidades. A justificativa de Ulea para tal escolha está em sua crença de que a comicidade narrativa transcende a noção de riso enquanto efeito programado e de que nem toda comédia é risível.

Nosso interesse neste tipo de argumentação é a fértil inferência de que há gradações classificatórias dentro do universo do humor, um dos principais aspectos que defendemos desde as primeiras linhas deste trabalho – o que não necessariamente quer dizer que concordemos inteiramente com tudo o que Ulea preconiza, ainda que sua linha raciocínio nos pareça fértil a novas incursões no tema. Para sobrepor esta associação entre o cômico e o riso a autora propõe então a hipótese de que a comédia, enquanto gênero narrativo, é caracterizada pelo tipo de sujeito que representa: um sujeito fraco e de potencial limitado, afirma a autora (ULEA, 2002, p.viii). A partir destas hipóteses Ulea constrói todo um complexo sistema de classificação das narrativas baseado fundamentalmente na riqueza e força do potencial do sujeito que estas representam,

metodologia esta que se alinha ao que já apresentamos sobre o sujeito cômico em outros momentos deste trabalho.

Um dos principais pontos de partida do projeto acadêmico de Ulea em seu intento de repensar a forma como se definem os contornos dos gêneros narrativos vem de uma crítica da autora à maneira como estes foram estabelecidos após a Modernidade. Ulea aponta que esta definição está baseada na oposição entre dois extremos: a comédia, dotada de leveza, e o drama, dotado de seriedade. E ainda que se considere que há formas híbridas que conseguem unir tanto a leveza quanto a seriedade, as gradações param por aí, gerando definições pouco precisas. Ulea combate a associação – considerada por ela simplista – que deduz que a comédia sempre visa à produção do riso, e, principalmente, que se opõe à vaga acepção da noção de seriedade. Segundo a autora, o parâmetro estabelecido pela noção de seriedade padece de gradação e de um duplo: "o sério está para o quê? E em que grau?"; ela pontua que apenas em sistemas pouco elaborados estes atributos não aparecem, fazendo com que seja inviável avaliar os parâmetros estabelecidos para caracterizar gêneros narrativos de forma mais objetiva (ULEA, 2002, p.03). A partir desta crítica, a autora propõe então repensar a classificação dos gêneros narrativos analisando aquilo que ela define como potencial dos personagens.

Ulea inicia a apresentação de sua metodologia afirmando que existem três tipos básicos de gêneros narrativos classificados a partir do grau de riqueza e força interior do potencial dos personagens. As variações deste potencial determinam a capacidade dos personagens de evoluir e influenciar os demais – respectivamente, os níveis micro e macro da caracterização do personagem, segundo Ulea. Segundo a autora, os três tipos básicos de gênero narrativo classificados do maior para o menor potencial dos personagens, são (ULEA, 2002, p.03-04):

- 1) *Dramédia*: representação de protagonistas com potencial considerado rico e poderoso;
- 2) *Drama*: representação de protagonistas com potencial forte, seja este mediano ou acima da média;
- 3) *Comédia*: representação de protagonistas com potencial fraco e empobrecido.

Os gêneros dramáticos estão ainda associados a ramificações referentes aos tipos possíveis de destino dos personagens, que pode ser bem sucedido, fracassado ou ambíguo. Associados às ramificações, os gêneros então dão origem a subgêneros (ULEA, 2002, p.05), mas dada a particularidade de nosso corpus, caracterizado por obras abertas, esta parte da metodologia da autora não nos parece útil aqui a nosso escopo de análise. É importante, no entanto, ressaltar que o sistema de Ulea inclui ainda sub-ramificações que particularizam cada vez mais a classificação das obras, uma das destas designada pela autora intitula-se "engraçado". Esta sub-ramificação está relacionada às obras que fazem rir, ou seja: que constroem situações cômicas dentro das premissas que vimos anteriormente ao falar sobre a produção do efeito cômico. Como a autora salienta que não necessariamente comédias são engraçadas, ou seja, risíveis, esta ramificação então se faz importante para indicar obras que visam fazer rir independente de seu gênero. Isso também significa dizer que personagens com potencial dramático podem ser apresentados em situações engraçadas, mas Ulea não aponta a mesma possibilidade aos personagens das dramédias.

Para explicar seu ponto de vista, Ulea oferece alguns exemplos, sendo que, a nosso ver, o mais eficaz deles é o do Vagabundo personificado por Chaplin. Ainda que este personagem esteja constantemente envolvido em situações engraçadas, nas quais ele é o alvo do humor, seu potencial não é cômico, visto que é possível observar que ele se distingue do perfil dos demais, não podendo assim ser considerado medíocre ou estagnado. Logo, estamos diante de um drama engraçado (ULEA, 2002, p.09-10). Ao falar dos dramas engraçados, a autora ressalta ainda a centralidade atual deste subgênero: "O drama engraçado se popularizou bastante no momento presente. Ele explora personagens de potencial mediano ou acima da média, representando-os em situações risíveis que, no entanto, não afetam o grau de riqueza e força deste potencial" (ULEA, 2002, p.10). Ou seja: temos aqui a produção do efeito cômico que é mais situacional que evocada pelo rebaixamento do personagem via desvio, logo, temos aqui o humor produzido a partir do enquadramento cômico, e não da ridicularização do sujeito.

Para demarcar melhor sua metodologia, Ulea diferencia sua contribuição à teoria dos gêneros narrativos comparando-a com a Poética aristotélica. Ela afirma que, apesar da grande e atemporal contribuição oferecida por Aristóteles através da Poética, o filósofo

se equivoca ao submeter o personagem à trama, elemento que considera o princípio motor da narrativa. Para Ulea, tal escolha metodológica é redutora por deixar de lado a relevância do potencial dos personagens na condução das ações. Ela defende que não é o encadeamento fatídico de ações que conduz os personagens a determinado desfecho, mas sim o potencial que lhes é conferido que determina a maneira como reagem aos fatos que lhes sucedem e determina seu destino (ULEA, 2002, p.14). A nosso ver, tais escolhas metodológicas não se excluem, mas sim oferecem opções variadas e interdependentes para determinar a condução da narrativa – que no caso do humor pode ser mais esquemática, quando conduzida pela trama, ou mais imprevisível, quando conduzida pelo potencial de mudança do personagem, como veremos mais adiante. Além disso, em nosso contexto de análise entra em jogo também a própria noção de enquadramento cômico, cuja intensidade (grau de implicação) é capaz de influenciar o modo de interpretação do caráter do sujeito e de suas ações.

Sobre a questão específica do potencial, Ulea afirma que ao analisar o potencial dos sujeitos narrativo se refere aos aspectos a seguir. A autora propõe que estes aspectos sejam analisados nos níveis micro (íntimo) e macro (social) do personagem e em seguida correlacionados para que se compreenda a fundo o potencial dos sujeitos narrativos (ULEA. 2002, p.16-17):

- Habilidades físicas e intelectuais;
- Tipo de ponto de vista (se mais ou menos abrangente e compreensivo);
- Complexidade de raciocínio: uso de determinados métodos (reflexivo e seletivo), estilos (posicional e combinatório) e formas de conexão de elementos (programação, predisposição e aleatoriedade)
- Capacidade de estabelecer objetivos, escolher uma direção e elaborar uma estratégia;
- Presença de vontade e força interior necessárias ao alcance de um objetivo;
- Experiência;
- Conhecimento;
- Valores;
- Gênese (contexto do aparecimento do personagem dentro da obra).

Embora Ulea busque, como ela mesma afirma, parâmetros mais objetivos e mensuráveis para classificar gêneros narrativos, de modo que a interpretação não fique inteiramente a

critério da subjetividade de cada um, os parâmetros que indica são pouco assertivos neste sentido. Ela se afasta da relação entre gênero e produção de efeito em busca de objetividade, porém muito de seus parâmetros também acabam deixando margem à interpretação individual do analista uma vez que parâmetros como ponto de vista, complexidade de raciocínio e outros aspectos estão um pouco distantes da precisão necessária para permitir uma única interpretação por parte de todos, independentemente da forma como os personagens sejam apresentados. Estes aspectos, no entanto, se pensados sob a luz da classificação de Jauss e da bibliografia de Canestrari e Bianchi sobre a percepção das contrariedades, ajudam-nos a entender melhor os sujeitos que têm maior ou menor potencial evolutivo dentro da narrativa, como buscaremos explorar em nossa análise. Logo, ainda que a metodologia de Ulea, a nosso ver, não pareça de todo dar conta das ambições teóricas da autora, pode ser considerada de grande utilidade se pensada em conjunto com outras metodologias já apresentadas neste trabalho.

Há ainda outros pontos importantes sobre a argumentação de Ulea em relação à comédia que devem ser levantados aqui. Para começar, a autora corrobora a ideia generalizada sobre o personagem cômico que estabelece sua incapacidade de gerar compaixão dadas às suas limitações. Em função desta particularidade, as situações que envolvem personagens cômicos parecem sempre desprovidas de grande significância, e também por isso o peso emocional de seus relacionamentos é reduzido, tornando os vínculos mais descartáveis ou superficiais (ULEA, 2002, p.89-90). Todas estas questões nos ajudam a entender um pouco melhor os mecanismos de produção do riso na narrativa cômica e a maneira como nela a disforia é tratada: quanto menos comicamente desviados forem os personagens, mais ênfase será dada a seus sofrimentos e momentos de impacto emocional. Estas observações também nos remetem à diferenciação que Bergson faz entre o drama e a comédia a partir da construção de seus personagens ao caracterizar o drama a partir da ação e a comédia a partir do gesto (que corresponde à ênfase constante do desvio), mostrando mais uma vez um alinhamento entre referências bibliográficas distintas.

Ulea reforça, no entanto, que sua metodologia não visa dar conta destes casos mais claros de classificação do potencial cômico, ou seja: quando estão mais próximos à caracterização do tipo cômico ideal (Bergson) ou não-herói (Jauss). Segundo ela, graças à sua fraqueza de potencial, visão limitada, objetivos superficiais e incapacidade de

evoluir, o potencial do personagem cômico é facilmente reconhecível. A argumentação da autora em relação ao potencial dos personagens inclusive torna-se mais clara quando ela enuncia seu principal objetivo, que é oferecer uma nova metodologia para analisar o subgênero que classifica como Comédia de um Novo Tipo (*Comedy of a New Type* ou *CNT*). Ulea afirma que na *CNT*, que engloba o universo de provas dela composto por comédias de Balzac e Tchekhov, temos personagens cômicos que se parecem a personagens de potencial dramático. Segundo a autora, é aqui que sua metodologia se faz necessária, visto que só uma análise sistêmica dos aspectos que delineiam o potencial dos personagens é capaz de dar conta da aparente contradição da caracterização dos personagens da *CNT*.

Neste subgênero da comédia os personagens apresentam potencial semelhante ao dos personagens dramáticos, ou seja, possuem potencial forte e atributos que os diferenciam dos demais, são muitas vezes inteligentes e talentosos, porém, também são dotados de falta de determinação ou força para alcançar seus objetivos e por isso não conseguem evoluir (ULEA, 2002, p.118-119). Fatores complementares a esta caracterização são a incapacidade do personagem de atuar num nível mais global, de beneficiar os demais que os cercam com suas ações, e sua tendência a sucumbir às dificuldades do contexto nos quais está inserido. Logo, um personagem que possui apenas um traço de caráter ou aspecto de sua personalidade bem desenvolvido tende a ter uma trajetória evolutiva atrofiada, o que o joga no âmbito da caracterização do cômico, ainda que ele não seja engraçado (que não faça rir); isso nos permite inferir que o personagem cômico, seja engraçado ou não, caracteriza-se primariamente por uma trajetória estagnada, questão que desenvolveremos com mais atenção nos demais subtópicos deste capítulo.

Outro aspecto importante na definição do potencial das *CNTs* é a relação entre os personagens e seus objetivos. Diferentemente dos personagens de potencial cômico mais característicos, os personagens da *CNT* não possuem objetivos superficiais, ou seja, eles se propõem a buscas mais profundas e com potencial de mudança, porém não possuem a competência necessária para alcançar seus fins, graças ao que Ulea classifica como fraqueza interior (ULEA, 2002, p.119). Esta soma de características fazem com que as *CNTs* sejam comédias quase sempre não engraçadas e origina uma nova classificação no âmbito dos potenciais: o *quase potencial*. Segundo Ulea, o quase potencial é um traço dos personagens das *CNTs* e é um termo utilizado para caracterizar

personagens cujo potencial em nível micro é discrepante com aquele em nível macro; geralmente são personagens com grande potencial, mas que possuem trajetória atrofiada porque não possuem a capacidade de realizar grandes feitos nem de influenciar os demais (ULEA, 2002, p.151).

Comparando a metodologia de Ulea a de outros autores citados neste trabalho, um ponto bastante claro é a coincidência do potencial do personagem típico da comédia com o tipo cômico delineado por Bergson e o não-herói do modelo de Jauss. Pensando num continuum classificatório, o não-herói é exatamente nosso ponto de partida, um dos extremos do continuum e que representa a personificação ideal do potencial do personagem das comédias. Sabemos que dentro do esquema de Jauss, após o não-herói vem o herói cômico e, por fim, o herói humorístico, numa linha evolutiva que leva em consideração a capacidade do sujeito de superar seus próprios desvios. O extremo oposto ao não-herói no continuum seria o herói completamente humanizado, completamente em controle de seus desvios e, por isso mesmo, fora da seara da comédia e já no âmbito da dramédia, segundo a classificação de Ulea.

Num primeiro momento, acreditamos ser possível afirmar que o herói cômico seria coincidente ao potencial do personagem da *CNT*, enquanto o herói humorístico está mais próximo ao potencial do drama engraçado. Sobre a caracterização do protagonista do drama engraçado, ainda que Ulea afirme que seu potencial seja dramático, podemos também extrair das conclusões dela que o fato de estes personagens estarem envoltos em situações cômicas advém do fato de possuírem traços que os permitam estar com certa frequência na condição de alvo, ainda que estes traços se manifestem de modo muito mais tênue neles que nos não-heróis ou no herói cômico. Por isso mesmo torna-se possível associar o sujeito narrativo principal do drama engraçado ao herói humorístico, tipo cômico mais humanizado de todos.

Acreditamos, no entanto, que apenas estes aspectos não são insuficientes para traçar um perfil completo dos sujeitos cômicos, por isso ao longo deste capítulo exploraremos ainda bibliografias que deem conta da análise da trajetória dos personagens. É importante salientar, porém, que nosso interesse na metodologia de Ulea também não nos conduz à crença de que existem especificamente gêneros ou subgêneros distintos no universo das *sitcoms* ou comédias de situação em geral que sejam determinados pela variedade de sujeitos cômicos; o que de fato queremos verificar é como as formas

distintas de organização da narrativa se relacionam a formas variadas de construção dos sujeitos cômicos e de suas trajetórias. Para tanto, proporemos ao final deste capítulo alguns modelos que buscam dar conta de expressar minimamente esta diversidade, geralmente deixada de lado nas análises de séries cômicas.

Para esclarecer mais pontos que estão envolvidos na análise de nosso corpus, propomos a partir de aqui uma discussão mais aprofundada sobre níveis mais abstratos da caracterização dos personagens e das etapas de sua trajetória. Como as metodologias e reflexões que analisamos até o momento nos apontam, o personagem da comédia, independente de sua etapa no continuum, tem sempre como parâmetro de caracterização seus desvios e a diferenciação entre eles está exatamente no quanto estes desvios os impedem de evoluir. Logo, para entender melhor estas classificações referentes aos tipos de personagens cômicos e seus diferentes potenciais, é importante avaliar dentro de modelos canônicos de percurso de personagens onde estão seus pontos de parada, ou seja: de atrofia evolutiva causada por seus desvios.

5.2 O Percurso dos Sujeitos Excessivos

Na obra *Teoria Semiótica do Texto* (2005), Barros afirma que a Semiótica deve ser compreendida como a teoria que busca explicar o sentido do texto começando pela análise de seu plano de conteúdo, sendo este concebido sob a forma de um percurso gerativo. Como afirma Fiorin na obra *Elementos de Análise do Discurso* (1989), Greimas define que uma Semântica deve ser gerativa, o que significa dizer que "deve estabelecer modelos que apreendam os níveis de invariância crescente do sentido de tal forma que se perceba que diferentes elementos do nível de superfície podem significar a mesma coisa num nível mais profundo" (FIORIN, 1989, p.13), de onde vem o aspecto gerativo do percurso gerativo de sentido que exploraremos mais a seguir.

Barros complementa este raciocínio indicando que o percurso vai desde o patamar mais simples e abstrato até o mais complexo e concreto, sendo formado por três etapas: o nível fundamental, o nível narrativo e o nível discursivo; e embora cada um dos níveis possua uma espécie de gramática autônoma, o sentido do texto depende da relação entre os três (BARROS, 2005, p.13). Sobre o nível discursivo, como afirma Fiorin é aqui que "as formas abstratas do nível narrativo são revestidas de termos que lhe dão concretude.

(...) O nível discursivo produz as variações de conteúdos narrativos invariantes." (FIORIN, 1989, p.29). Logo, nos dedicaremos aqui a compreender as estruturas mais abstratas que podem ser entendidas como particulares às narrativas das séries cômicas a partir das fases e papéis actanciais do percurso gerativo de sentido, para, em seguida, analisarmos o revestimento que cada série dá estas estruturas abstratas para individualizar suas narrativas.

A etapa mais simples e abstrata do percurso é o nível fundamental. Nela surge a significação como uma oposição semântica mínima e aqui se encontra a base da construção de um texto (FIORIN, 1989, p.18). Como afirma Fiorin, uma categoria semântica fundamenta-se numa oposição, porém, para que tal oposição tenha sentido, seus termos necessitam possuir um traço comum que permita o estabelecimento de uma diferença, uma relação de contrariedade entre eles. Esta relação de contrariedade se constrói a partir da associação de valores a tais termos, valores estes que são determinados na dinâmica do texto. Logo, as categorias fundamentais são classificadas como positivas ou eufóricas em oposição a categorias negativas ou disfóricas (FIORIN, 1989, p.20). Além dos termos contrários, o nível fundamental também é composto pelos termos subcontrários, que constituem a negação dos termos contrários. No caso dos textos cômicos, por exemplo, estes termos são determinados pela contrariedade basilar entre /regra/ e /quebra/, sendo o primeiro um valor positivo e o segundo um valor negativo. Assim, seus subcontrários seriam /não regra/ e /não quebra/, e entre si os contrários e seus respectivos subcontrários estabelecem o seguinte percurso, que implica a passagem de uma categoria semântica à outra (FIORIN, 1989, p.19-20):

- a) afirmação de /regra/ -> negação de /regra/ -> afirmação de /quebra/;
- b) afirmação de /quebra/ -> negação de /quebra/ -> afirmação de /regra/.

Estes valores assumem diferentes significados específicos nos textos, que irão indicar as oposições fundamentais que particularizam cada um deles. É importante ressaltar que associados a estes termos está ainda outra noção fundamental que estabelece a dinâmica específica do texto cômico: a noção de superioridade. A superioridade é um efeito construído, no entanto, no nível da sintaxe discursiva. Sobre a sintaxe discursiva, Barros afirma: "É nas estruturas discursivas que a enunciação mais se revela e onde mais facilmente se apreendem os valores sobre os quais ou para os quais o texto foi construído." (BARROS, 2005, p.54). Como visto na primeira parte deste trabalho,

Vandaele defende que a superioridade e a incongruência trabalham de modo complementar na produção do efeito cômico (VANDAELE, 2002, p.246-247). Enquanto a incongruência refere-se ao estímulo narrativo ou contextual, explicando o efeito disjuntivo ou de quebra, o sentimento de superioridade caracteriza os tipos de relações estabelecidas entre o emissor e o receptor, através da manipulação do primeiro sobre o segundo. É justamente na sintaxe discursiva que são estabelecidos os pares superioridade-congruência e inferioridade-incongruência, que indicarão, a partir de valores estabelecidos em cada obra, quais sujeitos estão mais alinhados à regra e quais estão mais alinhados à quebra.

Amarrando estes raciocínios, podemos afirmar que a oposição entre os termos /regra/ e /quebra/ que compõem o nível fundamental representa a oposição entre congruência e incongruência, que está relacionada à Teoria da Oposição de Scripts Semânticos. Já a oposição entre superioridade e inferioridade é que irá determinar dentro do texto quais os valores eufóricos e quais os disfóricos, uma vez que localizará as noções rebaixadas em cada contexto. Vandaele afirma que esta característica da interação de ordem cômica inclusive precede sua organização narrativa: "Diferente da narrativa, o humor sempre envolve participantes que criam ou percebem (e resolvem) uma incongruência e que se engajam em sentimentos relativos à superioridade." (VANDAELE, 2011, p.732). É o próprio texto, no entanto, que indicará a partir de quais valores estas oposições serão construídas, podendo inclusive haver casos nos quais o que é considerado exceção no contexto cultural no qual a obra é produzida transforma-se em regra no contexto narrativo e estabelece a partir daí seus códigos particulares de incongruência.

Dirigiremos agora nossa atenção ao segundo nível do percurso, o nível narrativo. É neste nível que a narrativa se organiza do ponto de vista de um sujeito que opera transformações a partir de suas ações (BARROS, 2005, p.18). Como afirma Barros, o enunciado elementar da sintaxe narrativa é definido pela relação transitória entre sujeito e objeto. É na relação entre eles que ambos adquirem existência (BARROS, 2005, p.20). Existem basicamente dois tipos de enunciados elementares no nível narrativo do percurso e que determinam duas condições distintas do sujeito na narrativa: os enunciados de estado e os enunciados de fazer. Os enunciados de estado ou estáticos referem-se à relação estabelecida entre o sujeito e o objeto, sendo esta uma relação de

junção que pode ser de conjunção (encontro com o objeto) ou disjunção (cisão com o objeto).

Como esclarece Barros, a disjunção não significa ausência de relação, e sim uma relação marcada pela falta (BARROS, 2005, p.22). Já os enunciados de fazer ou dinâmicos representam a passagem de um estado de fazer a outro, correspondendo às transformações representadas na narrativa. Em resumo: cada agir (enunciado de fazer) consiste na modificação de um enunciado de estado, sendo que cada enunciado de estado caracteriza-se pela relação que um determinado sujeito tem com certo objeto. É importante observar que narrativas que enfatizam os enunciados de estado são menos dinâmicas que aquelas que enfatizam os enunciados de fazer (VOLLI, 2008, p.121). Como aponta Fiorin, como existem dois tipos de enunciados de estado – de conjunção ou disjunção – existem dois tipos de narrativa mínima, que implica no percurso de um estado inicial a um estado final passando por uma transformação (FIORIN, 1989, p.20-21). A primeira espécie de narrativa mínima é a de privação, quando há um estado inicial conjunto e um estado final disjunto. Já na narrativa mínima de liquidação de privação, tem-se um estado inicial disjunto e um estado final conjunto (FIORIN, p.20-21). Quando o sujeito passa a um estado de conjunção com o objeto, tem-se um programa narrativo de aquisição; já quando o sujeito entra estado de disjunção com o objeto, tem-se um programa de privação.

Além do sujeito e do objeto, a sintaxe narrativa é formada por mais quatro actantes, que é como são denominados os tipos de sujeito da gramática greimasiana (VOLLI, 2008, p.119). Como destaca Fiorin, não se pode estabelecer uma relação direta entre o sujeito e uma pessoa (ou personagem) e nem entre o objeto com uma coisa tangível, uma vez que estamos lidando aqui com categorias abstratas (FIORN, 1989, p.22). Diferentemente de personagens, actantes são estruturas formais abstratas que jamais aparecem como tais nos textos efetivos, ou seja: os actantes são as funções que os personagens encarnam. Denomina-se de papel actancial o desempenho de um personagem que corresponde a uma função realizada por um certo actante no esquema narrativo. Estas distinções são muito importantes porque o actante não é dotada da concretude do personagem, o que também permite que os papéis actanciais não sejam estáticos dentro de uma mesma narrativa: personagens podem desempenhar mais de um papel actancial numa mesma narrativa (acúmulo denominado de *sincretismo*), podem

mudar de papel actancial ao longo de uma mesma narrativa e também mais de um personagem pode desempenhar o mesmo tipo de papel actancial ao mesmo tempo (VOLLI, 2008, p.119).

O primeiro par de actantes da gramática greimasiana é formado pelo destinador e destinatário e representa os investimentos do saber. Cabe ao destinador transmitir algo ao destinatário que o impulse a iniciar sua jornada. O destinador é o actante que deseja que a ação seja realizada e que ao final certifica-se do sucesso ou fracasso da empreitada. O destinador é ainda aquele que comunica ao destinatário os elementos da competência modal e dos valores em jogo (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p.115). Como veremos com mais clareza em nossa análise, muitas vezes o papel do destinador é acumulado pelo próprio destinatário nas séries cômicas televisivas – traço comum a muitas narrativas contemporâneas. O segundo par de actantes é aquele formado pelo sujeito e objeto e que representa os investimentos do querer. O objeto é algo concreto ou abstrato que possui valor para o sujeito. Por fim, a terceira dupla de actantes é formada por adjuvantes e antissujeitos que representam os investimentos do poder. Os adjuvantes, que podem ser representados por seres inanimados ou animados, representam os auxílios que aparecem em socorro do sujeito ao longo de seu percurso. Já os antissujeitos (ou oponentes) possuem papel actancial contrário ao dos adjuvantes e representam os oponentes do sujeito. Muitas vezes há um antissujeito animado na narrativa cujo programa narrativo é oposto ao do sujeito (um contraprograma). Como afirma Volli, todo programa narrativo projeta na história o seu programa narrativo contrário (VOLLI, 2008, p.119-120).

Para entender como funciona a dinâmica de interação destes actantes, passemos agora à análise da sequência narrativa canônica do percurso gerativo de sentido, que é composta de quatro fases distintas: a manipulação, a competência, a performance e a sanção. Na fase da manipulação o destinador age sobre o destinatário, impulsionando-o à ação. Como afirma Fiorin, a depender das estratégias utilizadas pelo destinador a manipulação pode ocorrer de várias formas, sendo quatro os principais tipos de manipulação: tentação, intimidação, sedução e provocação (FIORIN, 1989, p.22-23). Enquanto a provocação e a intimidação acionam valores negativos – a primeira põe em dúvida a capacidade do destinatário e a segunda acuando-o –, a sedução e a tentação acionam valores positivos: uma exaltando as qualidades do destinatário e a outra lhe fazendo

promessas atraentes. Barros, no entanto, ressalta que o segredo do sucesso da manipulação não está na estratégia escolhida pelo destinador, mas sim no fato de ele ser capaz de acionar um sistema de valores que seja compartilhado pelo destinatário. Segundo a autora, apenas sendo possuidor de um sistema de valores distinto ao do destinador o destinatário é capaz de escapar à manipulação (BARROS, 2005, p.34-35). Ainda que a fase da manipulação seja oculta na narrativa ou que os papéis actanciais de destinador e destinatário sejam acumulados por um único sujeito (casos denominados de automanipulação), é nesta etapa que se estabelece o contrato que dará início à ação, bem como o quadro de valores que guiará a narrativa. Sem esta fase, a narrativa não pode ser iniciada, por isso mesmo quando ela não é explícita subentende-se que houve manipulação.

Uma vez que o sujeito aceita as condições do contrato da manipulação e tem bem definido qual é seu objeto, ele então deverá partir para a ação. Porém, não basta que o sujeito tenha um querer, ele precisa também ter competência para ser bem sucedido em sua busca pelo objeto. Como esclarece Fiorin, numa narrativa encontraremos dois tipos de objeto: os objetos modais e os objetos de valor (FIORIN, 1989, p.27). Os objetos modais são aqueles necessários à realização da performance, que corresponde à principal transformação da narrativa (mudança de um estado a outro), e são representados pelo querer, dever, saber e poder. Logo, pode-se dizer que o objeto modal é aquele necessário à obtenção de outro objeto, o de valor (FIORIN, 1989, p.28). Já os objetos de valor são aqueles com os quais o sujeito estabelecerá uma relação de junção (conjunção ou disjunção) após a realização da performance principal. Fiorin salienta que um mesmo objeto concreto pode recobrir diferentes objetos de valor e também manifestar objetos modais, quando representam um meio para alcançar um outro objeto. Assim, ter em conta a classificação de um objeto está relacionado à sua função actancial e não à concretude do que representa (FIORIN, 1989, p.28-29).

Dada a relação direta entre os objetos modais e de valor, a segunda fase da narrativa refere-se então à competência, que se constitui na aquisição de competência por parte do sujeito a quem cabe realizar as principais transformações na narrativa. Nesta fase o sujeito será dotado de um saber, um querer, um poder ou um dever para que seja capaz de realizar a fase da performance, ou seja, adquirirá um objeto modal (FIORIN, 1989, p.23). Como afirma Barros, "a competência é o programa de doação de valores modais

ao sujeito de estado, que se torna, com essa aquisição, *capacitado para agir*" (BARROS, 2005, p.29). Na fase da competência costumam atuar ativamente os adjuvantes, sejam animados ou inanimados, que aparecem em auxílio do sujeito. Dotado da competência necessária, na terceira fase, o sujeito enfim realizará a transformação central da narrativa, denominada performance. Enquanto na fase da competência ocorre uma transformação no sujeito que o torna apto a agir, aqui o sujeito realiza transformações no mundo ao seu redor e que terão consequências também para ele. Como afirma Barros, o percurso do sujeito é formado pelo encadeamento lógico de um programa de competência seguido por um programa de performance (BARROS, 2005, p.30). É então imprescindível que a fase da aquisição de competência anteceda o programa de performance (ainda que não de forma explícita). Fiorin destaca, porém, que nem sempre o sujeito que realiza a performance é o mesmo que estabelece uma relação de junção com o objeto ao final da performance (FIORIN, 1989, p.23).

Por fim, temos a quarta e última fase, a sanção, na qual se constata se a performance do sujeito foi ou não realizada. Como afirma Fiorin, nesta etapa muitas vezes são distribuídos prêmios e castigos – a depender se a performance foi bem ou mal sucedida – e é também na fase da sanção que personagens são desmascarados e segredos e mistérios são desvendados (FIORIN, 1989, p.23-24). A sanção é uma fase correlata à manipulação, visto que o sancionador é o próprio destinador, a quem cabe julgar se o contrato estabelecido na manipulação foi cumprido pelo sujeito (BARROS, 2005, p.35). É importante esclarecer que as narrativas geralmente apresentam uma estrutura complexa composta por mais de um programa narrativo, os quais estão hierarquizados entre eles. Como afirma Barros, os programas podem ser simples ou complexos, sendo estes últimos compostos por mais de um programa. Nestes casos, há um programa principal ou de base ao qual se relacionam de modo secundário programas de uso, pressupostos ao programa de base (BARROS, 2005, p.25-26). No caso das séries de nosso corpus, o programa de base costuma ser delimitado pela temporada ou por algumas temporadas, enquanto os programas de uso apresentam-se delimitados por episódios ou arcos. Nas séries – tanto de tendência *serie* como de tendência *serial* – a manutenção de uma identidade episódica costuma estar relacionada à apresentação de programas de uso que têm início e se encerram num único episódio.

Levando-se em conta as particularidades dos objetos de análise com os quais estamos trabalhando nesta tese, consideramos bastante importantes as ressalvas que Fiorin faz sobre a apresentação do nível narrativo:

1) Muitas vezes há fases que ficam ocultas na narrativa e devem logicamente ser pressupostas, ou seja: se foi realizada uma performance, pressupõe-se que o sujeito possuía competência para tal ou a haja adquirido de alguma forma, ainda que isso não seja evidenciado (FIORIN, 1989, p.24). Indo ao corpus de nosso trabalho, no caso de *Arrested Development*, Michael, sujeito principal da narrativa, parte diretamente para a fase da performance, que corresponde à busca pelo comando da empresa de sua família, o que lhe obriga antes a salvar o patrimônio da familiar. O saber necessário para realizar esta performance – ou seja, o objeto modal –, ele adquiriu ao longo de muitos anos de trabalho ao lado de seu pai, parte da narrativa que é apenas mencionada ou mostrada por flashbacks. No caso de *The Detour*, temos uma situação parecida: sentindo-se injustiçado após sua demissão, Nate embarca numa viagem em busca do dono da empresa onde trabalhava para provar que sua demissão foi injusta e que o verdadeiro incompetente é seu chefe. Logo, seu objeto de valor é recuperar seu trabalho e para isso ele terá justamente que provar ter a competência, algo que pretende fazer ao revelar uma descoberta importante sobre problemas na empresa. Também neste caso a competência do personagem já foi conquistada e ele parte então para a fase da performance já no início da narrativa.

2) Muitas narrativas não se realizam completamente, sendo interrompidas em determinada etapa, como a fase da manipulação ou da aquisição de competência (FIORIN, 1989, p.24). Volli aprofunda este raciocínio ressaltando duas ocorrências que atrofiam o percurso do sujeito. Na primeira delas temos um quadro em que, na comprovação dos fatos, evidencia-se que a competência não foi estabelecida, a performance não foi realizada ou a sanção não foi reconhecida. Nestes casos a narrativa fica em estado de suspensão, mas permanece disponível para continuação com a possibilidade futura da aquisição e comprovação da competência do sujeito. Em outro tipo de situação de mesmo efeito temporário de suspensão da narrativa pode ocorrer que uma das etapas da narrativa deva ser repetida muitas vezes (VOLLI, 2008, p.117). Isso pode acontecer, por exemplo, no caso da aquisição de uma competência múltipla, implicando uma pluralidade de instrumentos e conhecimentos; ou ainda quando o

sujeito estagna por sua incapacidade de desenvolver determinada competência – sendo este segundo caso particularmente comum aos tipos mais desviados de herói cômico.

Muitos tipos cômicos encontram-se estagnados em relação aos próprios desvios e falham constantemente na fase da aquisição de competência ou na realização da performance por não possuírem competência. Tendo em vista os parâmetros aqui apresentados, podemos começar a pensar a classificação destes sujeitos em relação ao estágio do desenvolvimento de sua competência para superar seus desvios ou pelo modo como estes desvios atrapalham a aquisição do objeto modal e, por conseguinte, do objeto de valor. Estes casos de estagnação de trajetória são comuns quando os principais sujeitos narrativos constituem não-heróis (completamente estagnados) ou ainda heróis cômicos sem potencial para evoluir. Em ambos os casos, temos sujeitos constantemente às voltas com as mesmas situações, estrutura actancial que caracteriza a *sitcom* tradicional episódica.

3) As narrativas podem relatar preferencialmente uma das fases ou dar mais ênfase a uma delas, como destacar mais a performance ou a sanção, por exemplo. Neste último caso, Fiorin destaca a estrutura de alguns romances policiais, que se dedicam mais a narrar a busca pelo criminoso, ou seja, a sanção. Ainda segundo o autor, as notícias sensacionalistas sobre crimes, por exemplo, se dedicam mais à descrição da ação, logo, à performance (FIORIN, 1989, p.24-25). Recorrendo mais uma vez ao nosso corpus, nos casos de *Casual* e *Atlanta*, a competência dos principais sujeitos das séries – Valerie e Earn, respectivamente – é testada constante numa trajetória marcada por tropeços sucessivos. Nestes dois casos o foco das narrativas é a aquisição da competência e não a realização da performance. Isso acontece porque somo apresentas à busca destes personagens por um objeto modal do qual depende o alcance de seus objetos de valor: Valerie busca uma vida amorosa equilibrada, mas não sabe como superar seu divórcio, e Earn quer ser bem sucedido como empresário de seu primo rapper, mas antes precisa provar ao mundo que não é um perdedor. Logo, Valerie precisa conquistar um saber (adaptar-se à vida de solteira) e Earn um poder antes que ambos alcancem seu objeto de valor. Já no caso de *Unbreakable Kimmy Schmidt* e *The Good Place*, os principais sujeitos da ação – Kimmy e Eleanor, respectivamente – têm como foco a aquisição de competência ao longo de toda a primeira temporada das duas séries, com provas

graduais que preparam as personagens para um enfretamento correspondente à realização da performance.

Sobre o tema da maior ou menor codificação das fases do percurso do sujeito em ficções seriadas, Giorgio Grignaffini faz uma interessante reflexão referente à ênfase em determinado programa e sua relação com formatos seriais específicos. Em seu artigo sobre mecanismos da serialização, pensando o processo a partir do percurso gerativo de sentido para diferenciar a organização estrutural do *serial* daquela do *serie*, o autor ressalta que, enquanto no *serial* o fio condutor é a trama, no *serie* o principal ponto de fidelização é o corpo de personagens, visto que se trabalha com a reiteração destes sem ater-se a uma progressão temporal. Do *serial* faz parte a aquisição de competência por parte dos personagens e o aprofundamento psicológico destes, enquanto no *serie* ocorre o foco num programa de performance fortemente esquemático (GRIGNAFFINI, 2008, p.162). Assim como a argumentação de Esquenazi, a contribuição de Grignaffini é valiosa exatamente por submeter a um método bem estruturado a análise destas duas principais tendências de serialização, que costumam ser amplamente classificadas a partir de sua relação com o tempo e avaliação de espécimes concretos, mas pouco pensadas a partir do modo como a narrativa se estrutura enquanto esquema abstrato. Seguindo a tendência de pesquisa desta área no momento, Grignaffini também concorda que o *serie* e o *serial* são modelos puros que raramente apresentam-se desta maneira estruturando as séries televisivas atuais, aspecto que alinha sua argumentação ao que vimos até aqui (GRIGNAFFINI, 2008, p.161).

Grignaffini defende que a sequência narrativa canônica referente à unidade episódica do *serie* possui uma estrutura pré-definida em suas quatro fases e os actantes são apresentados e evoluem de modo a executar este programa (GRIGNAFFINI, 2008, p.163-164). "É como se os personagens fossem a última engrenagem de um mecanismo que deveria manter-se de pé por si mesmo" (GRIGNAFFINI, 2008, p.164), afirma o autor, fato que explica a estrutura baseada num esquema bem definido que este tipo de modelo de série apresenta. Já os actantes do *serial* encerram em si mesmos todas as determinações narrativas, portam em si a narratividade, caracterizada pelo autor como "aquela condição semiótica que faz com que se verifique uma evolução potencialmente infinita de uma história" (GRIGNAFFINI, 2008, p.164).

A argumentação de Grignaffini dá conta da não evolução psicológica dos personagens no *serie* e seu oposto no *serial*. No caso da comédia, os personagens em formato *serial* evoluem através da aquisição de competência (ou ao menos através da aquisição de consciência sobre seus desvios) fugindo assim ao determinismo contextual da *sitcom* tradicional ao superarem (ou tentarem superar) os desvios que possuem. Já na *sitcom* tradicional temos personagens que se encaixam na segunda observação feita por Fiorin em relação ao nível narrativo do percurso: sujeitos que não concluem seu percurso por falta de aquisição de competência, o que os leva a repetir-se sempre numa mesma etapa, como pontua Volli. A depender do maior ou menor domínio do desvio sobre a personalidade do sujeito, ele estagnará numa fase mais ou menos inicial de sua trajetória.

Nem todo *serial* cômico, no entanto, apresenta o desenvolvimento de competências por parte dos personagens, como vimos nos exemplos citados de *Arrested Development* e *The Detour*. Em ambas as séries o que temos é a figura de um sujeito central com um objetivo claro e que parte para a realização de sua performance já ao início da narrativa. Em sua trajetória, estes sujeitos encontram vários antissujeitos representados por personagens de desvios bastante acentuados e que vão se acentuando ainda mais ao longo da narrativa graças às suas ações e à apresentação de novos desvios inicialmente desconhecidos, geralmente via flashbacks. Ou seja: é como se ao longo da narrativa nos fosse revelado um maior número de desvios por parte dos personagens secundários (ou uma maior acentuação dos desvios que possuem) do que aquilo que foi apresentado inicialmente, numa estrutura clara de "um contra todos". Neste modelo temos então uma espécie de *serial* cômico que justamente favorece uma evolução dos personagens através de um mecanismo de aprofundamento dos desvios – espécie de aprofundamento psicológico puramente cômico –, e não de aquisição de consciência de si, o que costuma ser chamada de aprofundamento psicológico do personagem. Apesar de ter episódios mais esquematizados e um enquadramento cômico mais implicativo que os outros modelos de *serials* cômicos que veremos aqui, estas séries não podem ser caracterizadas como *serie* porque apresentam ganchos entre os episódios e esta forma particular de evolução dos personagens, que os torna menos previsíveis que aqueles das séries cômicas episódicas. Além disso, possuem uma trama central longa e fragmentada que apresenta a busca por um objeto de valor por parte de seus sujeitos centrais.

O avançar do raciocínio de Grignaffini nos dá algumas pistas sobre a estrutura deste tipo de *serial* cômico de aprofundamento de desvios que acabamos de citar. O autor segue sua comparação estabelecendo que no *serie* os personagens são concebidos a partir da função que exercem na narrativa (papel actancial) e assumem tal papel de maneira a encaixar-se num programa narrativo predeterminado; ou seja: sua paixão possui uma função fixa na narrativa. Já no *serial* as paixões dos personagens são mutáveis e o que conta é seguir a evolução destas paixões. O que há então de fixo no personagem são suas predisposições apresentadas ao início da narrativa e que funcionarão como parâmetro de sua evolução (GRIGNAFFINI, 2008, p.168). Estas predisposições citadas por Grignaffini podem perfeitamente ser relacionadas ao potencial do personagem como é definido por Ulea, o que nos leva a entender que este potencial pode evoluir independentemente de sua tendência, inclusive na direção de acentuação de desvios.

Isso significa dizer que o que está principalmente por trás da estrutura do *serial* em sua matriz mais essencial é a flexibilidade da manifestação das paixões dos personagens, e não apenas a ênfase num determinado tipo de programa narrativo ou determinada forma de apresentação temporal. Ou seja: o *serial*, acima de tudo, é uma tendência de serialização que prioriza as transformações do sujeito, seja por sua humanização ou pela acentuação de desvios – referindo-nos aqui ao âmbito específico dos *serials* cômicos. Levando-se em consideração que neste *serial* cômico de aprofundamento de desvios a imprevisibilidade do desenvolvimento das paixões dos personagens é a mesma que se encontra no *serial* cômico de aquisição de competência, estamos diante de um mesmo modelo com tendências opostas quanto à evolução dos sujeitos, sendo o *serial* cômico de aprofundamento de desvios um modelo exclusivo ao gênero cômico, dada às suas particularidades.

Nosso interesse agora se volta à compreensão dos tipos de movimentos evolutivos que os sujeitos cômicos realizam em suas trajetórias em função das peculiaridades de seu potencial. No artigo *Quantificações Subjetivas: Crônicas e Críticas* (2011) Tatit desenvolve uma argumentação bastante relevante à nossa discussão, ainda que em nenhum momento o autor aborde a comédia nem seus sujeitos narrativos. Tatit parte da reflexão sobre a função dos antissujeitos e o modo como estes movimentam a narrativa. Segundo o autor, os estudos estruturais sobre a narrativa, desde Propp, partem da noção de falta como espécie de motor que faz a narrativa andar. Esta falta é provocada por um

antissujeito, que se opõe ao programa narrativo do sujeito impondo-lhe pela falta a necessidade de "empreender um projeto de recuperação de valor" (TATIT, 2011, p.35). Ao sujeito cabe, então, neutralizar as ações dos antissujeitos, estabelecendo-se aí a relação complementar entre programa (programa narrativo do sujeito) e contraprograma (programa narrativo do antissujeito).

A falta pressupõe a perda de algo que pertencia ao sujeito e que, portanto, lhe provoca a insuportável sensação de incompletude. Não se trata apenas do desaparecimento de um objeto externo, mas de um desfalque no próprio ser do sujeito: sua identidade depende justamente do preenchimento do vazio imposto pelo antissujeito. O sentimento de falta já representa essa fase de reparação do mal (a atualização), em que o sujeito assume de vez o seu vazio como condição para que haja busca e supressão da carência. (TATIT, 2011, p.36)

O que Tatit questiona é o ponto de partida do programa narrativo do sujeito não é obrigatoriamente provocado pela falta, podendo também ser causado por seu oposto: o excesso. Nestes casos, ao invés de ser levado pelo antissujeito a superar o vácuo da falta, o sujeito vê-se então compelido a neutralizar manobras excessivas causadas por seu oponente, num processo denominado por Tatit de liquidação do excesso. "Se a primeira [falta] provoca no sujeito o impulso ou a necessidade de parar a parada, o excesso lhe provoca o ímpeto de parar a continuidade que exorbita." (TATIT, 2011, p.37). Tatit argumenta que o excesso como mecanismo narrativo oposto à falta está pressuposto pela própria estrutura do quadrado semiótico, que se organiza a partir de contrários, a questão é que o problema do excesso nunca recebeu a mesma atenção que o da falta, que costuma ser a abordagem mais comum. E se a falta e o excesso formam os extremos de uma mesma lógica, isso implica dizer que entre eles há gradações, daí o título do artigo: "quantificações subjetivas".

Segundo Tatit, o excesso é representado pela polaridade positiva "mais", enquanto a falta está representada pela polaridade negativa "menos". Se vamos do excesso em direção à falta, temos um movimento de diminuição de mais, que é a atenuação (menos mais); já se vamos da falta em direção ao excesso, temos um movimento de diminuição de menos ou minimização (mais menos). Nas polaridades, o aumento do excesso representa o recrudescimento (mais mais), enquanto o aumento de menos representa o restabelecimento (menos menos). Tatit faz a ressalva de que o recrudescimento ou aumento de "mais" pode levar tanto à plenitude dos finais felizes ou tornar-se "mais mais", fazendo-se necessária a atenuação do excesso (TATIT, 2011, p.44-45).

Este raciocínio de Tatit é muito útil à nossa argumentação porque a construção do tipo cômico ideal parte justamente de um excesso, no caso, de um desvio que suprime todo o resto da personalidade do sujeito, mecanizando-o, como define Bergson. A construção do herói cômico pelo mecanismo de degradação de um ideal, como define o Jauss, parte do mesmo princípio, visto que o ideal é como o recrudescimento dos finais felizes: sua degradação exagera a falta de aspectos que geram desequilíbrio e desviam à norma estabelecida. Isso significa dizer que em narrativas cômicas muitas vezes o principal antissujeito é representado pelo próprio sujeito, porque o que o sujeito costuma combater é justamente o contraprograma de seu "eu desviado", que gera consequências desastrosas e que impedem que o sujeito realize sua performance. Logo, o principal desafio do sujeito cômico costuma ser liquidar seus próprios desvios para alcançar seus objetivos, para tanto ele deve promover um movimento de atenuação (quando o excesso for do tipo "mais mais") ou minimização (quando o excesso for do tipo "menos menos") de sua personalidade.

Quando os desvios do principal sujeito narrativo não estão em questão, isso significa que seus desvios não interferem na realização de sua performance (embora o sujeito cômico sempre tenha algum desvio). Nestes casos, entram em cena os desvios de outros sujeitos narrativos que atuam como antiadjuvantes ou antissujeitos. Cabe então ao sujeito promover um movimento de atenuação ou minimização dos excessos cometidos por seus antiadjuvantes e antissujeitos para alcançar seus objetivos. A forma como o antissujeito se apresenta, no entanto, tampouco é uniforme, podendo sua presença ser átona ou tônica na trajetória do sujeito, como esclarece Tomasi. Segundo a autora, o antissujeito átono é aquele que promove uma parada de pouca duratividade na trajetória do sujeito, visto que este pode superar as paradas impostas pelo seu oponente muitas vezes numa mesma narrativa. Já no caso do antissujeito tônico são provocadas paradas durativas que imobilizam o sujeito, impedindo-o de seguir (TOMASI, 2013, p.51). Em síntese: a diferença entre o antissujeito átono e o tônico é que o primeiro interrompe fortemente o percurso do sujeito, enquanto o segundo interrompe fracamente este mesmo percurso (TOMASI, 2013, p.40).

Acreditamos que quanto mais próximo das características do tipo cômico ideal ou não-herói, mais antissujeito tônico de si mesmo é o sujeito. Ainda que ele se posicione como antissujeito de outro sujeito narrativo, geralmente são seus próprios desvios que lhe

impedem de alcançar êxito. Este aspecto está cristalizado em muitas rotinas de desenhos animados, como *Tom & Jerry*, na qual além da esperteza do rato, jogam contra o gato a sua própria destreza, capacidade de organização e ego (e são geralmente estes fatores os responsáveis pela maioria de seus fracassos). No caso dos heróis cômicos e humorísticos, temos sujeitos de desvios mais atenuados ou minimizados e que por isso conseguem evoluir, uma vez que estes mecanismos de contenção os tornam antissujeitos menos tônicos (e, em alguns casos, átonos) de si mesmos no que tange ao modo como seus desvios interferem em suas trajetórias. O movimento de atenuação ou minimização em relação a seus próprios excessos no caso do não-herói se dá a partir da aquisição de um objeto modal específico: o saber sobre seus desvios. Isso ocorre porque apenas ao dar-se conta de que é um sujeito dominado por seus desvios o não-herói ou tipo cômico ideal pode buscar atenuá-los. É justamente a falta deste saber que o torna um antissujeito tônico de si mesmo e, por isso, estagnado.

A partir da compreensão de todos estes aspectos que particularizam a trajetória dos sujeitos cômicos a partir do potencial destes, do tipo de herói que representam e dos movimentos que realizam em relação aos próprios excessos, podemos, por fim, buscar categorizá-los minimamente a fim de analisar alguns dos diferentes tipos de trajetórias possíveis do herói no *serial* cômico televisivo.

5.3 De Caminhos a Modelos

Chegando neste ponto de nosso trabalho, é importante esclarecer que os modelos classificatórios aqui propostos não pretendem, em absoluto, esgotar a diversidade de espécimes de séries cômicas televisivas de tendência *serial*. Uma empreitada de tal magnitude nos parece inclusive algo bastante irrealista neste momento, visto que, ao princípio de nossa trajetória de pesquisa, a própria noção de *serial* cômico televisivo era muito mais limitada do que é atualmente, dada a pequena diversidade deste tipo de série no mercado. Logo, é importante salientar mais uma vez que estamos lidando aqui com um contexto de investigação ainda em evolução, fazendo com que, certamente, novos espécimes de séries deste tipo que venham a surgir acrescentem particularidades à nossa discussão que, até o momento, não podem ser suscitadas ou são de difícil observação por ainda não estarem sedimentadas.

Num primeiro momento desta pesquisa, propusemos uma classificação com seus modelos pensados a partir dos gêneros definidos por Ulea e dos tipos de herói cômico determinados por Jauss, unidos à metodologia de classificação dos modelos seriais de Barbieri e ao percurso gerativo de sentido. Este método incluía a classificação das séries cômicas de tendência *serial*, como também aquela de tendência *serie*. Mas, como dissemos no capítulo anterior, a associação causal entre o tipo de sujeito cômico a um determinado tipo de tendência serial mostrou-se, a nosso ver, pouco fundamentada, graças a uma nova perspectiva de análise embasada no aprofundamento da pesquisa sobre humor e o sujeito cômico, com resultados apresentados na primeira parte desta tese. Observamos ainda que existe no universo do *serial* cômico televisivo uma riqueza de expressões quanto aos aspectos aqui analisados não explorada academicamente devido à sua novidade, e que por esta razão merecem de nossa parte uma especial atenção para ajudar a problematizar os métodos empregados na análise das chamadas novas *sitcoms* e no âmbito mais amplo das séries cômicas televisivas. Estes aspectos nos fizeram voltar nosso olhar ao *serial* cômico e suas particularidades, por isso mesmo os modelos que proporemos aqui se restringem a esta tendência de serialização. Os pontos abarcados em nossa análise não excluem, no entanto, a possibilidade da utilização de nosso método na análise de séries cômicas episódicas como a chamada *sitcom* tradicional, inclusive com resultados que ajudaram a realçar a variedade de espécimes deste tipo de série.

Esta nova classificação proposta leva em conta, principalmente, as fases do percurso gerativo de sentido que são priorizadas pelas temporadas das séries e os modelos seriais de séries cômicas que definimos no terceiro capítulo. Nossa nova classificação não prioriza na determinação de seus modelos o tipo de herói cômico representado porque o não-herói inconsciente de seus desvios não origina, na condição de sujeito central da narrativa, *serials*. Logo, as séries retratadas só podem apresentar heróis cômicos e heróis humorísticos, ou ainda não-heróis já conscientes e que, por isso, já não são absolutamente estagnados e tornam-se heróis cômicos já em seus primeiros passos narrativo. A consciência constante do sujeito cômico sobre seus desvios é fundamental à estrutura do *serial* porque é ela que cria os conflitos necessários ao prolongamento das buscas dos personagens, do contrário temos uma estrutura episódica que se limita à realização de uma performance por episódio.

Outro ponto importante a ser ressaltado é que nosso método baseia-se na avaliação de apenas uma temporada das séries (à exceção de *Arrested Development*, cujo arco narrativo que corresponde à estrutura analisada se encerra ao final da terceira temporada). Esta escolha baseia-se no fato de todas as séries analisadas ainda estarem em aberto, o que nos impede de fazer uma análise da estrutura narrativa completa das obras; além disso, todas as séries apresentam arcos de temporada com sua devida conclusão, representado assim ciclos narrativos distintos na vida dos personagens a cada temporada e que podem modificar aspectos importantes da narrativa, como a percepção dos personagens e até mesmo seus programas narrativos. A exceção, como já dissemos, é *Arrested Development*, cujo primeiro ciclo narrativo – aquele que será aqui analisado – apresenta a duração de três temporadas. Já as demais séries do corpus terão apenas sua primeira temporada analisada.

É importante ainda ressaltar que o critério chave de concepção dos modelos – fase do percurso gerativo de sentido focado pela temporada – corresponde a uma espécie de função da temporada quanto à evolução dos sujeitos centrais no âmbito geral da série. Ou seja: ao dizer que um modelo é de realização de performance ou de aquisição de competência, isso significa que na trajetória do personagem, pensando-se o panorama macro da série oferecido pela totalidade de seus episódios, aquela temporada representa a aquisição de competência ou a realização de uma performance. O que não significa dizer que, num modelo caracterizado por uma performance não haja em absoluto momentos secundário de aquisição de competência, nem que num modelo de aquisição de competência não haja em absoluto a realização de performances. Logo, os nomes dos modelos indicam o foco central da temporada e sua função na trajetória do personagem.

Outra ressalva importante é que, na parte da análise da trajetória dos personagens (quinto tópico de nosso método), consideramos a temporada como uma espécie de narrativa mínima – um percurso que compreende a mudança de um estado inicial a um estado final passando por uma transformação, seja apresentado de forma completa ou incompleta – embora estejamos cientes de que estamos lidando aqui com programas narrativos bastante complexos. Esta narrativa mínima será completa, no caso dos modelos nos quais há realização de performance, ou incompleta, no modelo em que a série se fixa apenas na aquisição de competência. Esta análise simplificada se dá devido às limitações de nosso espaço de discussão em relação à quantidade de séries que

compõem nosso corpus, seis ao todo, o que nos impede de promover uma análise mais aprofundada e complexa de todos os programas narrativos secundários presentes em cada série.

Baseando-nos nestas premissas mínimas, chegamos então a três modelos classificatórios: a saga de aprofundamento de desvios, o falso *serial* com realização de performance e o falso *serial* de aquisição de competência.

a) Saga de Aprofundamento de Desvios

Serialização do tipo saga cômica que, como visto no terceiro capítulo, apresenta variações entre a alternância e a cooperação entre os regimes da narrativa e do espetáculo, tendendo à dominância geral do regime cômico do espetáculo nos casos de alternância. O emprego do termo saga aqui se dá pelo foco num desfecho final da narrativa, com a criação de ganchos de suspense constantes e que costumam ser apresentados ao final de cada episódio. Neste modelo o programa de base é marcado pela realização de uma performance que costuma estar relacionada à solução de algum problema externo à vida íntima do sujeito narrativo e a cada episódio ele avança em direção a esta realização. Os episódios são autoconclusivos e constituídos por programas de uso mesclados a etapas que avançam a narrativa em direção à resolução do programa de base. O modelo é classificado como saga de aprofundamento de desvios porque os sujeitos principais desta narrativa costumam encontrar em seu caminho antiadjuvantes que comprometem sua meta e cujos desvios vão se aprofundando ao longo da saga, criando os contrapontos necessários à principal busca da narrativa.

b) Falso *Serial* com Realização de Performance

Serialização do tipo falso *serial* narrativo que, como visto no terceiro capítulo, apresenta manutenção de um universo ficcional estático, mas ao mesmo tempo dentro de uma estrutura que prevê ganchos de expectativas e promessas em relação ao porvir, ainda que muitas vezes tenha-se a sensação de que os personagens se movem de maneira circular e o desfecho final das situações não seja o principal gancho de expectativa da estrutura. Este modelo do falso *serial* com realização de performance na verdade se chama "falso *serial* de aquisição de competência com realização de performance" e teve seu nome encurtado, logo, todo falso *serial* tem como foco um programa de competência.

A performance neste modelo não é o foco da trama e o sujeito passa a maior parte de sua trajetória na temporada desenvolvendo competências necessárias ao alcance de seu principal objeto de valor e que também são úteis à realização da performance que surgirá em sua trajetória, ou seja: estas séries só se distinguem de fato do modelo a seguir quanto ao principal tipo de programa narrativo na conclusão da temporada, quando temos enfim a realização da performance, tendo tais performances um caráter de imprevisto em meio à trama. Os episódios são autoconclusivos e representam etapas do programa de base que preparam o sujeito para a realização da performance, daí o nome do modelo. Temos ainda neste modelo um equilíbrio grande entre os regimes do espetáculo e da narrativa linear, que tendem a trabalhar em cooperação. Nos casos de alternância, a dominância varia a depender da série em questão.

c) Falso *serial* de aquisição de competência

Apresenta serialização também do tipo falso *serial* narrativo. A diferença é que neste modelo os principais sujeitos narrativos da série têm como busca central a aquisição de um objeto modal do qual depende o objeto valor deles e passam todo o tempo buscando desenvolver a competência necessária para alcançar seus objetivos. Geralmente nestas séries os personagens estão buscando se tornar pessoas melhores ou obter algum tipo de reconhecimento, mas lhes falta clareza sobre que tipo de competência necessitam para alcançar o que desejam. Eles então vivem experiências que visam aprimorar atributos necessários para que se tornem mais aptos a conseguir o que buscam, porém este processo é pouco linear. Por isso nestas séries todas as ações realizadas parecem ser relacionadas ao programa de base da narrativa, ainda que não se tenha em vista quando ocorrerá o momento da realização da performance narrativa.

Os episódios este modelo apresentam as tentativas dos personagens de desenvolver a competência que necessitam através de fatos novos que surgem em sua vida e desafios a serem superados que costumam desenrolar-se por mais de um episódio, visto que neste modelo as fronteiras entre os episódios tendem a ser mais nebulosas. Por estas características, os episódios podem apresentar feições mais capitulares, com estrutura mais aberta, por isso mesmo em caso de alternância o regime narrativo se sobrepõe ao do espetáculo, embora geralmente atuem em cooperação. Tanto neste modelo quanto no anterior temos a sensação de que os personagens andam em círculos até que uma performance seja realizada. A diferença deste modelo em relação ao falso *serial* de

realização com performance é justamente a ausência da performance ao final da temporada. Por não haver performance, neste modelo também não há sanção, constituindo uma narrativa mínima incompleta.

Num primeiro momento, podemos dizer que todas as séries reunidas em nosso corpus apresentam em comum a individualização da trajetória de um sujeito, apresentando implicações seriais. Além disso, todos os sujeitos apresentados pelas séries possuem objetivos claros estabelecidos ao início da narrativa para além de um simples "estar no mundo" característico aos personagens de *sitcoms* tradicionais, ainda que em muitas delas seja possível definir os objetivos dos personagens (quer sejam capazes de concretizá-los ou não). A diferença é que nos *serials* cômicos estes objetivos dão concretude à existência dos sujeitos, enquanto nas *sitcoms* tradicionais tais sujeitos costumam ser muito mais caracterizados por seus desvios que por suas buscas.

Os aspectos das séries que serão aqui analisados para definir as particularidades de cada uma delas, as semelhanças no interior de um mesmo modelo e as diferenças entre modelos distintos, são: 1) classificação dos principais sujeitos cômicos a partir de seus desvios e potencial; 2) análise do nível fundamental (focada na construção do herói cômico a partir das regras estabelecidas diegeticamente e extradiegeticamente) e classificação do tipo de contrariedade perceptiva presente; 3) caracterização do *plot* e demais recursos cômicos (presença de *jab lines*, *punch lines*, *strands*, piadas arquetípicas, etc.); 4) análise dos mecanismos de administração da disforia empregados e dos tipos de ação privilegiados (se núcleos ou catálises; se mais ou menos cômicas); 5) análise das fases da trajetória dos principais heróis cômicos da série; 6) estrutura dos episódios e particularidades da tendência de serialização.

5.3.1 Sagas de Aprofundamento de Desvios

5.3.1.1 *Arrested Development* (FOX, 2003-2006; Netflix, 2013-)

Como já dissemos numa breve análise sobre a série em nosso quarto capítulo, a premissa do primeiro ciclo narrativo de *Arrested Development* (suas três primeiras temporadas) é apresentada já em sua abertura, que diz: "E agora a história de uma família rica que perdeu tudo, e do filho que não teve outra escolha a não ser mantê-los

todos juntos. É *Arrested Development*". Como também já esclarecemos, o nome da série neste prólogo serve também a um esclarecimento sobre a personalidade dos membros do clã Bluth (família ao qual o prólogo se refere) e sobre o modo como se relacionam entre si, características que podem ser associadas à patologia psíquica denominada de *arrested development* (desenvolvimento interrompido) e que sintetiza as principais características do tipo cômico ideal: um indivíduo preso a seus próprios desvios por não conseguir dar-se conta deles. Logo, já na premissa pode-se deduzir que os Bluth – ou a maioria deles – são tipos cômicos com desvios bastante acentuados.

Arrested Development parodia narrativas seriadas de sagas familiares, tais como as *soap operas Dallas* (CBS, 1978-1991) e *Dynasty* (ABC, 1981-1989), com muitas disputas, ressentimentos e segredos de família. A série narra a trajetória da família Bluth a partir da prisão de seu patriarca, George Bluth, dono de uma empreiteira e que é preso devido às suas várias manobras ilegais nos negócios. Com a saída de George Sr., Michael assume a diretoria da empresa por ser o único filho envolvido nos negócios da família e com um objetivo profissional claro: ser o sucessor do pai, objetivo este que é seu objeto de valor. Ao assumir a empresa e iniciar a busca por seu objeto de valor, Michael precisa manter a família unida, ou melhor, sob seu controle, porque todos são acionistas da empresa e podem colocar tudo a perder. Ele passa as três primeiras temporadas que compõem a série tentando reerguer a empresa e libertar seu pai, enquanto é envolvido em conflitos comicamente incongruentes em função do comportamento bastante desviado dos demais membros de sua família, todos não-heróis. Sendo a única pessoa honesta e o único não-herói numa família de pessoas de tipos cômicos ideais (sendo a outra exceção seu filho, George Michael), a trajetória de Michael é cheia de obstáculos criados por sua própria família, que geralmente atrapalham a recuperação dos negócios porque se recusam a baixar seu padrão socioeconômico e a assumir as consequências da crise que se abateu sobre eles.

1) Principais sujeitos cômicos, desvios e potencial dos sujeitos

O principal sujeito narrativo de *Arrested Development* é Michael, visto que a série se organiza a partir da busca por seu objeto de valor. O principal desvio de Michael é sua inflexibilidade, o que torna sua busca por seu objeto de valor uma jornada que persegue cegamente, transformando-se muitas vezes num pai relapso e numa pessoa incapaz de

se adaptar às dificuldades que aparecem em seu caminho. Esta mecanização provocada por sua inflexibilidade em muitos momentos é o que lhe garante um traço cômico propício à ridicularização. Michael é conhecido como o tipo "certinho" de sua família, a pessoa íntegra e honesta, porém sua incapacidade de ser flexível o torna muitas vezes frio e mecanizado na visão dos demais, além de ser sempre "o último a saber" das coisas, porque todos temem suas represálias. Todas estas características fazem de Michael um herói humorístico, visto que ele possui um potencial de mediano a forte – apresentando as principais qualidades listadas por Ulea para determinar o potencial do sujeito – e alguma capacidade de ação, já que muitas vezes consegue ajudar sua família e satisfazer a alguns de seus desejos, embora estas realizações sejam sempre muito restritas em suas consequências a longo prazo.

É importante pontuar, no entanto, que a evolução de Michael na quarta temporada da série – que não analisaremos aqui, mas cujos desdobramentos neste ponto consideramos relevantes – nos mostra um sujeito pior que aquele das três primeiras temporadas. Isso ocorre porque na quarta temporada os Bluth vivem trajetórias separadas e Michael tem que reaprender a viver sem ter como principal objetivo conter as ações de seus familiares. Neste novo aprendizado, ele passa a ter um quase potencial, característicos às obras que Ulea classifica como *CNT*, ou seja: potencial de mediano a forte, mas sem capacidade de realização por falta de força ou determinação. Ainda que nem Jausz nem Ulea prevejam que um personagem possa narrativamente retroceder evolucionamente, isso não é exatamente incomum nestes casos em que um ciclo narrativo é fechado e outro se inicia, colocando os personagens diante de desafios que talvez não saibam como manejar e que por isso lhes rebaixa o potencial.

No caso de Michael, isso acontece quando ele se vê só – já que George Michael foi para a faculdade – sem ter ninguém para cuidar a não ser sua própria vida. Isso também mostra que muitas vezes nas dinâmicas cômicas o sujeito considerado superior em relação aos demais por estar de acordo à norma só é assim interpretado justamente porque os demais estão em absoluto desacordo à norma. Como aponta Galiñanes, estes sujeitos que estão alinhados à normatividade narrativa e servem como fio condutor da ação tendem a gerar no público mais indulgência em relação aos seus desvios e um mesmo desvio neste sujeito e em outro globalmente tomado como mais desviado será interpretado de maneira distinta, algo também explicado por Zillmann. No caso de

Michael, uma vez que na quarta temporada ele está separado de sua família e acompanhamos a trajetória de cada um separadamente, ficam visíveis desvios antes ocultados pela comparação. Ainda assim, em termos de percepção global este personagem nas temporadas aqui analisadas é um sujeito humorístico com potencial de mediano a forte.

2) Nível fundamental e tipos de contrariedades perceptivas presentes

Representando um clã familiar rico e californiano – o que extradiegeticamente nos traz o imaginário de uma família atrelada a valores liberais, porém que vive "fora da realidade" graças a seus privilégios –, a principal norma intradiegética que situa os desvios dos sujeitos é o realismo (par superioridade-congruência), sendo o seu oposto a alienação (par inferioridade-incongruência), já evocada pelo contexto sociocultural extradiegético no qual se localizam os personagens. Por ser o líder moral do clã, Michael é o único sujeito narrativo que está alinhado completamente à norma, logo, sua construção se dá por excesso normativo, visto que seus traços cômicos advêm de estar muito preso à realidade, o que lhe torna inflexível e comicamente mecanizado. Michael não é construído por concessão em relação à norma, nem por excesso em relação à quebra, mas sim por excesso em relação à própria norma. Isso ocorrer porque todo excesso elaborado de forma cômica (ou seja, com fins de ridicularização) é mecanizador, e é do excesso normativo que advêm os desvios de Michael. Se tomarmos o realismo como equilíbrio, Michael necessita promover um processo de atenuação de realismo para equilibrar-se e escapar à mecanização. Seu filho, George Michael, segue o caminho do pai, porque na verdade é uma espécie de paródia de seu genitor por admirá-lo muito e tentar imitá-lo.

Os demais membros da família são não-heróis, construídos por implicação forte e contrariedade global. A matriarca, Lucille, é uma socialite que faz o estilo megera e é temida pelos filhos por sua frieza e falta de sentimentos maternos, colocando suas necessidades sempre em primeiro lugar e vivendo numa realidade de valores próprios e egoístas. O patriarca, George Sr., é um fanfarrão irresponsável envolvido nos mais diversos tipos de falcaturas e alheio às suas responsabilidades como pai e marido. Além disso, George Sr. impõe uma disciplina autoritarista aos filhos para mantê-los sob controle, embora não tenha nenhuma moral para isso. Lindsay, única filha do casal Bluth, é uma socialite mimada que está sempre envolvida em causas sociais na tentativa

de parecer altruísta e socialmente consciente, ainda que só faça isso para chamar atenção para si. O marido de Lindsey, Tobias, é um ex-psiquiatra competente que perde sua licença médica por um mal entendido e decide tornar-se ator, mesmo sem nenhuma vocação; além de ator mal sucedido Tobias apresenta uma sexualidade mal resolvida e é incapaz de enxergar a realidade e as necessidades de sua mulher e filha. Maeby, filha de Lindsey e Tobias, é uma adolescente mentirosa compulsiva e sem nenhum senso de responsabilidade. Gob, filho mais velho do clã, é o fracassado da família e ganha a vida como mágico, profissão para a qual não possui nenhum talento. Gob é também um homem extramente vaidoso e egocêntrico, incapaz de estabelecer uma relação afetiva profunda com quem quer que seja. Buster, o caçula dos irmãos Bluth, não consegue desvencilhar-se da proteção materna e é cheio de fobias, um adulto completamente infantilizado e desconhecedor das responsabilidades e atividades da vida adulta.

A imersão de Michael num contexto dominado por tipos cômicos ideias faz com que sua construção também seja por implicação forte porque uma parte fundamental de sua performance consiste em anular as ações de caráter excessivo de seus familiares – o que, como vimos, ajuda a atenuar seus próprios desvios. Logo, ele é construído por uma espécie de contrariedade global reversa, visto que esta construção é fundamental à conjunção com seu objeto de valor.

3) *Plot* e demais recursos cômicos

Como em muitas das narrativas cômicas, o *plot* de *Arrested Development* não está baseado numa premissa cômica e neste caso temos na verdade um tema essencialmente trágico: a prisão do patriarca da família. O que torna a narrativa cômica é o modo como a família lida com o fato. Para começar, a princípio George se comporta como se a prisão fosse um tipo de férias forçada, porque lá dentro ele pratica atividades físicas, joga com os demais detentos e não possui responsabilidades, algo que ele desconhece no mundo corporativo e no convívio familiar. Já os demais, ao receberem a notícia sobre a prisão do patriarca através de Michael no piloto da série, demonstram total indiferença. A comoção coletiva só começa quando Michael também revela que a prisão do pai implica no congelamento dos bens da família. A trama principal de *Arrested Development*, no entanto, é um *plot* cômico em função de sua estrutura, que é a mesma da piada. Todo o conflito dos Bluth vem da prisão do patriarca George e na trama longa da série vemos os esforços de Michael para descobrir as verdadeiras acusações que

recaem sobre o pai para tentar inocentá-lo da principal acusação que o mantém preso e ameaça os negócios da família. Ao final da terceira temporada, no entanto, descobrimos que um mal entendido banal foi o grande causador de toda a desgraça do clã, fazendo-nos reinterpretar muitos fatos apresentados a partir desta nova informação e aferindo a estrutura de piada ao *plot* principal da série, o que o caracteriza como cômico junto aos outros elementos que elencaremos aqui.

O primeiro destes elementos é a disjunção metanarrativa, que ocorre nos casos em que o narrador interrompe o fluxo narrativo de modo a oferecer uma interpretação incongruente em relação ao que é apresentado na trama. Este aspecto é evidente em *Arrested Development* (Fox, 2003-2006; Netflix, 2013-), série na qual a narração é utilizada tanto para guiar o público – em função dos muitos saltos temporais da série – mais também para criar uma camada extra de incongruência no interior da narrativa. O narrador aqui é uma figura que não se limita a apresentar os fatos e ordená-los linearmente, oferecendo uma interpretação alternativa a eles que muitas vezes contradiz os personagens e eventos de forma a produzir incongruência cômica.

Ainda que a série não utilize as risadas de fundo, sua estrutura é marcada pelo encadeamento constante de *jab lines* e *punch lines* que são demarcadas pela ênfase do tom de voz dos personagens e pelos movimentos de câmera que mostram a reação dos personagens aos momentos de incongruência. A série explora rotinas cômicas coletivas que utilizam como alvos os principais desvios de cada personagem, gerando piadas arquetípicas que destacam: a inflexibilidade de Michael, a frieza materna de Lucille, a infantilidade de Buster, o caráter mentiroso de Maeby, a insegurança de George Michael, os fracassos de Gob, a crise de identidade de Tobias, a superficialidade de Lindsey e o caráter dúbio de George Sr. Uma das principais piadas arquetípicas ligadas a Michael é o fato de este personagem ser sempre o último a saber dos problemas que ocorrem na família, uma vez que seu foco cego em tudo o que faz lhe impede de captar os sinais de que algo vai mal. Além disso, todos têm medo de seu julgamento e não compartilham os problemas com ele até que tudo saia de controle. Outro exemplo de piada arquetípica da série é o hábito de George Michael tentar repetir sempre as últimas palavras do que dizem as outras pessoas para estar sempre de acordo com seu interlocutor, já que é um adolescente muito inseguro e cuja personalidade baseia-se em

tentar imitar seu pai. Conjuntos de piadas assim formam *stacks* (conjuntos de *strands*) de piadas arquetípicas ao longo da série.

Arrested Development também trabalha com a construção de piadas arquetípicas através de bordões, sendo o caso mais enfático o de Gob, primogênito dos Bluth. Gob é um dos sujeitos mais comicamente tipificados da série, e que graças à sua incapacidade de sentir empatia pelos outros tende a agir por impulso, pensando só em si e sem medir as consequências do que faz. Estas atitudes, no entanto, sempre acabam se voltando contra ele, o que lhe faz repetir com constância o bordão: *I've made a huge mistake* ("Eu cometi um grande erro"). O bordão – estrutura que costuma estar associada a sujeitos cômicos muito tipificados de séries cômicas episódicas e que por isso não encontraremos muito em nosso corpus – sintetiza os principais desvios cômicos do personagem e a forma equivocada como lida com eles. A estrutura narrativa organizada a partir da estrutura da piada também permite muitas vezes a formação de *strands* episódicos (repetição mínima de uma mesma piada ou piadas com um mesmo alvo), algumas que se tornam *strands* e outras não. Um caso de *strand* episódico ocorre no último episódio da primeira temporada, que tem como tema de fundo a dieta Watkins, famosa na época e conhecida por limitar a ingestão de carboidratos. No episódio, todos os membros do clã Bluth estão fazendo esta dieta e em vários momentos reclamam da falta de carboidratos, que lhes causa irritabilidade e gera muitas piadas restritas a este episódio. O próprio nome do episódio *Let 'em eat cake!* é uma piada em relação à dieta, e que ao mesmo tempo faz referência ao bordão falsamente atribuído a Maria Antonieta, uma monarca alienada como os Bluth.

É importante salientar que em *Arrested Development* as piadas arquetípicas – ao contrário dos mecanismos de formação deste tipo de estrutura nas *sitcoms* tradicionais – não se estabelecem apenas no início da série, mas ao longo de todo o arco narrativo que transcorre nestas três temporadas. Isso ocorre porque temos uma narrativa que caminha rumo a um desfecho, fazendo com que novos fatos aprofundem desvios que os personagens já possuem, daí o nome deste modelo de série cômica. Este aspecto é incrementado pelo fato de serem explorados ainda fatos sobre o passado dos personagens inicialmente desconhecidos. Como já dissemos, *Arrested Development*, em particular, organiza-se como uma paródia de *soap operas* e se utiliza de várias marcas deste gênero com grande recorrência e centralidade para suas subtramas, tais como:

amores proibidos, segredos de família, tragédias familiares, vinganças e ressentimentos familiares, entre outros. Todos estes tipos de conflitos são explorados de modo a apresentarem situações e desfechos incongruentes e para aprofundar os desvios dos personagens, mas ao menos tempo são fundamentais à longevidade do arco narrativo que se estende ao longo das três primeiras temporadas da série e à manutenção da suspensão em relação ao desfecho de sua trama principal.

Dedicaremos um espaço especial aqui à análise de alguns segredos de família dos Bluth porque os segredos são um recurso fundamental à manutenção da longevidade das sagas de aprofundamento de desvios, visto que eles não apenas apresentam subtramas e criam pequenos suspenses na narrativa, como também acrescentam novas camadas de informação para a composição do perfil cômico dos personagens. Logo, à proporção em que imergimos nas narrativas deste tipo de *serial* cômico, mais desvios vão sendo apresentados e o caráter cômico dos personagens torna-se cada vez mais acentuado. No caso de *Arrested Development*, este recurso é utilizado com mais frequência para aprofundar o perfil dos familiares de Michael, os não-heróis da narrativa, e por isso mais propensos a estas revelações que os tornam mais desviados diante de nossa apreciação. Tratando-se de uma saga familiar, os principais segredos são de família, já que a revelação destes sempre provoca um rearranjo na relação entre os membros do clã Bluth.

Um dos exemplos mais marcantes destes segredos familiares é a patologia psíquica sofrida por Tobias. Desde o princípio da série sabe-se que há uma crise conjugal entre ele e Lindsay, mas é no sétimo episódio da primeira temporada que descobrimos que uma das principais razões que geram a crise entre o casal é uma doença rara que Tobias possui – a síndrome do *never nude* (ou "nunca nu") – que o impede de ficar totalmente nu e de manter relações sexuais com Lindsay. Como não consegue ficar nu, Tobias usa sempre um short jeans bastante curto, com o qual inclusive toma banho. O problema de Tobias, por ser considerado vergonhoso, é um segredo de família que Lindsay compartilha inicialmente apenas com Michael, mas que acaba vindo à tona e tornando-se do conhecimento de todos da família. Aqui se tem, portanto, a exploração de um modo de construção de conflitos peculiar às *soap operas* e outras narrativas de sagas familiares, tais como a crise conjugal e o segredo familiar, explorados de modo cômico através da apresentação de uma incongruência que marca a construção da personagem

central do conflito como tipo, já que na própria série fica claro que tal síndrome é uma invenção absurda de Tobias (uma doença psiquiátrica não catalogada) para não se relacionar intimamente com sua mulher, além de ser também um fato que corrobora as suspeitas sobre sua possível homossexualidade.

Num outro exemplo, tem-se mais uma vez a exploração do tema segredo familiar que, ao ser revelado, gera uma reviravolta na trama da série. Na última temporada de *Arrested Development*, Michael descobre que seus pais estão escondendo a existência de um membro familiar de nome N. Bluth. Ele passa vários episódios em busca de N. Bluth até descobrir que se trata na verdade Lindsay, cujo nome é Nelly Bluth e que não é filha biológica dos Bluth. Ao invés de ficar abalada com a revelação, Lindsay fica feliz por não pertencer à família (à qual despreza por várias razões), mas se enfurece ao descobrir ser três anos mais velha do que pensava, o que a torna uma mulher de 40 anos ao final da terceira temporada. Desesperada, uma vez que ela pretende se divorciar e já tem 40 anos, Lindsay propõe casamento a seu irmão (não mais biológico) Michael porque ele sempre foi o único que a tratou bem na família. Michael, como se espera, nega o pedido, mas por uma razão inusitada: ele alega que a razão para sua recusa é o fato de não se interessar por mulheres mais velhas (uma *punch line* para quebrar a tensão de uma suposta tentativa de incesto). Além da reviravolta na trama, o segredo sobre Nelly Bluth expõe mais uma vez caráter fútil de Lindsey e sua incapacidade de administrar com maturidade sua vida pessoal, buscando sempre soluções fáceis – ainda que moralmente condenáveis – para suas crises.

Além dos crimes que cometeu, George Sr. também possui outro segredo que vem a atrapalhar Michael ao longo de quase toda sua jornada: a relação amorosa que mantém com sua secretária, Kitty. Kitty é uma mulher de humor instável e que se recusa a aceitar as ordens de Michael como novo administrador da empresa. Sem saber do perigo que ela representa por ter muitas informações documentadas sobre os crimes cometidos por George Sr., Michael demite Kitty e ela se torna mais um antissujeito em sua trajetória, passando a chantageá-lo. Novamente aqui temos uma trama de segredo, neste caso com toques de ambição, chantagem e adultério, além da exageração peculiar ao melodrama das *soap operas* (o que Kitty realmente deseja é ter um filho com George Sr.) e cujo principal viés de exploração cômica via ridicularização é o claro desequilíbrio mental de Kitty e a incompetência de George Sr. para administrar os

negócios, que resume os problemas que tem com a secretária na frase: "Nunca promete um bebê a uma louca!" (*You never promise crazy a baby!*).

George Sr. possui ainda um outro segredo, este compartilhado com sua mulher, Lucille. Para melhorar a imagem da família, os dois decidiram – sem consultar seus filhos – adotar um garoto coreano, cujo processo de adoção é concretizado quando George Sr. já está na cadeia. Contrariada com esta decisão que se esqueceu de haver tomado, Lucille decide manter o garoto em sua casa apenas para fazer ciúmes a Buster e instigá-lo a ser ainda mais submisso a ela. O adolescente coreano é chamado de Annyong ("olá" em coreano) porque ninguém nunca se presta a descobrir seu verdadeiro nome e esta é a palavra que ele mais pronuncia ao chegar por não saber falar inglês – mostrando claramente o perfil desviado da família. O que Lucille não sabe é que Annyong está armando uma vingança contra ela, já que ele é neto de um homem que George Sr. e Lucille lesaram no passado, roubando-lhe uma ideia de negócio. Para piorar, Lucille forçou a deportação do avô de Annyong, que compila um dossiê no qual ela acaba sendo responsabilizada pelas irregularidades da empresa, vindo a ser perseguida pela polícia ao final da terceira temporada. Toda a trama referente à adoção de Annyong demonstra a frieza de Lucille, sempre manipuladora e emocionalmente distante, e também evidencia a forma como ela sempre administrou as principais manobras dos negócios da família. Sob o ponto de vista da produção de efeito cômico, toda esta trama é repleta de incongruências que beiram o absurdo, a começar pelas razões que fazem Lucille concordar com a adoção e a própria questão do nome do garoto, ponto nunca questionado pela família.

Encerrando o ciclo dos principais segredos de família dos Bluth revelados ao longo das três primeiras temporadas da série, temos dois importantes segredos referentes a Gob e que são muito relevantes à sua caracterização cômica, ainda que só sejam apresentados na terceira temporada. O primeiro é seu uso desmedido de uma droga ilegal que ele chama de *forget me now* ("esqueça-me agora", em tradução literal), que é um correspondente da droga conhecida popularmente como "boa noite Cinderela". Sendo um mágico incompetente, sempre que acidentalmente revela seus truques a alguém e deseja fazer esta pessoa se esquecer do ocorrido Gob lhe dá um *forget me now* – embora isso só seja descoberto na terceira temporada. A revelação de seu segundo segredo, no entanto, apresenta-nos um outro uso que ele faz da medicação. O segundo segredo de

Gob é a descoberta de que ele tem um filho adolescente, Steve Holt. Por ser completamente imaturo emocionalmente e narcisista, Gob não consegue lidar bem com a paternidade, apesar de conseguir estabelecer uma relação amigável com o rapaz. Para não se sentir culpado nem apegado ao filho, sua solução é tomar o *forget me now* para esquecer toda e qualquer memória afetiva referente a Steve Holt. É através da revelação destes dois segredos sobre Gob que temos uma dimensão do alcance de seu narcisismo e distanciamento emocional – num claro mecanismo de aprofundamento de seus desvios –, já que ele nunca consegue se relacionar afetivamente de forma sincera com ninguém, nem mesmo com os membros de sua família. Fica claro aqui que Gob é um não-herói incapaz de criar empatia porque opta por esquecer suas emoções (seja naturalmente ou artificialmente), aspecto que marcará toda sua trajetória a partir principalmente da quarta temporada da série.

4) Mecanismos de administração da disforia e dos tipos de ação privilegiados

Tendo sido produzido no início do século XXI, o primeiro ciclo narrativo de *Arrested Development* ainda apresenta características que aproximam bastante a linguagem da série da *sitcom* tradicional numa relação de implicação forte. Alguns destes aspectos referem-se aos mecanismos de administração da disforia e aos tipos de ação privilegiados, uma consequência da construção dos personagens por implicação forte e contrariedade global. Em *Arrested Development* a disforia é negada. Esta negação ocorre pelo encadeamento imediato de piadas a sequências que apresentam emoções disfóricas. Uma metáfora deste mecanismo da série é o uso das pílulas *forget me now* por parte Gob. O personagem utiliza as pílulas justamente para esquecer suas emoções, evitando qualquer tipo de reflexão mais profunda ou desenvolvimento de sentimentos empáticos. Os *forget me now* são uma representação de uma característica dos próprios Bluth, uma família rica acostumada a resolver seus problemas materialmente e não emocionalmente, suprimindo seus problemas e conflitos mais profundos. Logo, a negação da disforia não é apenas um mecanismo enunciativo, mas também um traço discursivo da construção dos personagens.

Esta construção, a predominância de tipos cômicos ideias e a negação da disforia na narrativa favorecem uma grande exploração das ações menores, aquelas em que os desvios dos personagens costumam ser mais explorados para sedimentar-se em ações e piadas arquetípicas. Porém o caráter serial de *Arrested Development* faz com que as

grandes ações na série também se façam presentes para fazer com que o programa narrativo central evolua, estando assim distribuídas ao longo de muitos episódios. Temos então uma tensão constante entre narrativa linear e espetáculo na estrutura de *Arrested Development*, que ora trabalham em cooperação e ora trabalham em alternância. No regime de alternância, no entanto, sobressai-se o regime do espetáculo, visto que nem todos os episódios apresentam fragmentos que apresentem pontos de virada importantes ao programa narrativo central e a estrutura ainda focada na criação de piadas sobressai-se mais nestes casos, criando episódios que funcionam destacados da trama longa da série como uma estrutura cômica independente.

Por isso mesmo estruturalmente não se pode classificar *Arrested Development* – nem outras séries deste modelo – como uma saga, mas sim se pode abrir uma exceção para conceber dentro do conceito de saga a noção de "saga cômica" que pressupõe uma estrutura serial pautada no desenvolvimento de um programa narrativo apresentado ao longo dos episódios e organizado visando uma culminância, que, acima de tudo, coloca em jogo a tensão entre piada e narrativa linear com maior dominância da piada em casos de alternância. Além disso, na saga cômica temos uma evolução de situação que levam ao aprofundamento da percepção dos desvios dos sujeitos e não a um aprofundamento de suas emoções.

5) Trajetória dos principais heróis cômicos

Como já dissemos, o principal sujeito narrativo de *Arrested Development* é Michael e aqui oferecemos uma breve análise de seu principal programa narrativo, que é também o principal programa narrativo da série. Sua trajetória começa, como já relatado, com a prisão de seu pai. Antes disso, no entanto, Michael passa por uma grande decepção: seu pai anuncia que deixará a presidência da empresa da família e a transfere para sua mulher, Lucille, frustrando o sonho de Michael de ser presidente. Após a prisão do pai, Michael decide deixar a cidade com seu filho, mas descobre que George Sr. já sabia que poderia ser preso e transferiu a presidência da empresa à mulher por pensar que um casal não poderia ser julgado pelo mesmo crime (uma informação equivocada de seu advogado). Michael se convence então que a família precisa dele – uma desculpa útil para justificar a busca desenfreada por seu objeto de valor – e permanece para salvar a empresa familiar e perseguir seu antigo objeto de valor, que é ser presidente da empresa.

Temos então aqui na fase da manipulação uma automanipulação, visto que o próprio Michael se convence a realizar sua performance.

Como já havíamos esclarecido antes, no modelo de *serials* cômicos que constituem sagas de aprofundamento de desvios, a fase da aquisição de competência é elidida e temos o início da ação narrativa já na fase da performance. A performance de Michael constitui em descobrir de quais crimes seu pai está sendo acusado para poder ajudar a tirá-lo da cadeia e evitar que o negócio da família desmorone de vez. O problema é que todos os membros do clã Bluth, à exceção de seu filho, atuam como antiadjuvantes, ou seja, o oposto da figura do adjuvante cuja função é ajudar o sujeito. A figura do adjuvante é quase inexistente na trajetória de Michael e sua situação só não é mais complicada porque, sendo um herói humorístico, ele atua como um antissujeito átono de si mesmo, ainda que em alguns momentos seu excesso de normatividade o atrapalhe, mas ele sempre consegue consertar seus erros a tempo.

Outro grande problema de Michel é que seu pai nunca é claro sobre os crimes que realmente cometeu e, a princípio, parece ser o principal antissujeito de Michael – ainda que suas ações apenas possam classificá-lo como antissujeito átono, porque ele nunca chega a impedir a trajetória de Michael, chegando apenas a confundi-lo ou atrasá-lo em suas descobertas. Isso ocorre porque George Sr. aparenta ser o sujeito cujo programa é justamente o contraprograma, visto que ele, mesmo preso, continua querendo atuar como presidente da empresa. Esta suspeita permanece ao longo de toda a primeira temporada da série e início da segunda. No início da segunda temporada descobre-se, por fim, que George Sr. não é o principal antissujeito de Michael – mas sim apenas um de seus muitos antiadjuvantes – quando este forja sua própria morte para fugir da cadeia e, ao ser descoberto por Michael, confessa ao filho que acredita estar sendo usado como marionete por algum grande esquema de corrupção envolvendo o governo para ser acusado de crimes que não cometeu.

A investigação de Michael passa a seguir este novo caminho, a busca por um antissujeito desconhecido, o que culmina na descoberta de um mal entendido envolvendo um projeto da CIA no qual a empreiteira dos Bluth participou. Graças a este mal entendido, George Sr. foi acusado de traição ao governo por construir casas no Iraque, sendo esta a pena mais pesada recaindo sobre ele. Tendo resolvido o mistério e diminuindo as principais acusações sobre seu pai e a empresa, Michael consegue a

confiança de George Sr. e assume a presidência da empreiteira, entrando em conjunção com seu objeto de valor. Ele descobre, no entanto, que seu principal antissujeito sempre foi sua mãe, a verdadeira figura de poder por trás de todas as decisões de seu pai na empresa e de todas as decisões importantes da família. Sabendo que será uma espécie de fantoche da mãe caso assuma a presidência da empresa – como sempre foi seu pai, a quem não admira nem um pouco por isso –, Michael abdica de seu objeto de valor e decide uma vez mais sair da cidade com seu filho, George Michael, estabelecendo-se assim uma sanção negativa. Logo, Lucille assume aqui a função de antissujeito tônico, interrompendo a trajetória de Michael e forçando-lhe uma sanção negativa. Uma nova trajetória narrativa de Michael e dos demais personagens de *Arrested Development* se inicia na quarta temporada da série, quando todos apresentam então novos objetos de valor e novos papéis actanciais.

6) Estrutura dos episódios e tendência de serialização.

Ainda que haja uma trama em aberto ao longo deste ciclo narrativo que perdura por três temporadas em *Arrested Development*, e também que entre um episódio e outro haja a existência de ganchos que anunciam fatos do porvir (e jogam com ele, como vimos no capítulo anterior), os episódios da série sempre são autoconclusivos, mesclando ações seriais a outras episódicas. Esta mescla entre fatos seriais e episódicos nos episódios de *Arrested Development* proporciona a expressiva exploração dos programas de uso nos episódios, visto que se trata de um ciclo narrativo que perdura por três temporadas. Os temas que parodiam o melodrama, como mencionado anteriormente, servem como combustível para os programas de uso da série que são apresentados episodicamente ou em forma de arcos. Os programas de uso são importantes à manutenção da narrativa da série visto que *Arrested Development* adota originalmente a temporada tradicional, com uma primeira temporada de 23 episódios, uma segunda de 18 e uma terceira – encurtada por baixa audiência – de 13 episódios.

É importante, no entanto, esclarecer que ao contrário das séries cômicas episódicas, aqui os programas de uso estão sempre relacionados ao programa de base, ainda que de forma menos direta – quando servem ao propósito principal de oferecer semanalmente um episódio autoconclusivo ao público sem fazer o programa narrativo central evoluir. Isso ocorre porque os programas de uso estão sempre relacionados a algum problema que surge na família Bluth e que cabe a Michael resolver, o que faz parte de sua

performance indiretamente porque alcançar seu objeto de valor depende do manejo dos excessos de seus familiares. Um episódio de *Arrested Development* não apresenta uma estrutura diferente daqueles de *sitcoms* tradicionais e que, como vimos no quarto capítulo, na verdade apresentam a estrutura clássica da narrativa linear, formada por apresentação de um fato, desenvolvimento e resolução. A série então se encaixa na classificação de série serializada, classificação de Buonanno a séries de episódios autoconclusivas, mas que também apresentam a estrutura do *serial* – que é o mesmo que a definição estrutural de Mittell para a complexidade narrativa.

No que tange à mecânica interna da narrativa quanto à sua serialização, *Arrested Development* é uma série coral e folhetinesca ao mesmo tempo, segundo classificação de Esquenazi. A série é coral porque é a biografia de uma família, e ainda que haja um sujeito principal representado por Michael, o alcance de seu objeto de valor envolve a participação de todos os seus familiares, mesmo que de forma peculiar. A peculiaridade está no fato de Michael ter que atuar como minimizador dos excessos provocados pelos desvios dos membros de sua família. Aqui falamos em minimização e não em atenuação porque estamos utilizando como valor de equilíbrio o realismo, logo, os familiares de Michael sofrem de excesso da falta, que resulta em alienação. Como ele não pode interferir diretamente no caráter dos demais, minimiza-lhes as ações. Logo, *Arrested Development* é uma narrativa de protagonismo coral guiada pelos objetivos de um sujeito em particular. Mas, ainda que os episódios sejam autoconclusivos, a série também é folhetinesca porque deixa o público pendente das ações do porvir, já que há uma ação em curso ao longo das três temporadas. Em sua subclassificação, *Arrested Development* é uma série folhetinesca de fatalidade ou peso, visto que sua narrativa está marcada por um fato apresentado ao início da série – a prisão do patriarca – que impacta a trajetória de todos. Como dissemos, são os desdobramentos e as reações a este fato que tornam a série cômica e não o fato em si, que analisado fora do enquadramento cômico encaixa-se estruturalmente neste modelo de série folhetinesca.

5.3.1.2 *The Detour* (TBS, 2015-)

Em *The Detour* temos uma releitura de um clichê do universo das narrativas cômicas: a viagem em família que tem momentos desastrosos, mas que ao final acaba unindo a todos em prol do bem coletivo. Embora a série contemple todos os clichês deste

subgênero, temos uma forma pouco convencional de lidar com os conflitos familiares e uma construção de personagens que foge aos estereótipos do subgênero. Além disso, a trama longa possui dois fios condutores: a viagem de família e uma investigação federal que justifica o recontar diegético que representa os fatos que acompanhamos no presente. A narrativa começa quando Nate, sua mulher Robin e os filhos gêmeos do casal, Delilah e Jared, saem de férias com destino a For Lauderdale, onde Nate terá uma conferência de trabalho e em seguida a família aproveitará suas férias na praia. O *detour* (desvio) do título da série começa quando Nate muda subitamente os planos da família e inicia uma viagem de carro – quando sua mulher e seus filhos pensavam que iriam de avião. Ele justifica a mudança com a necessidade de economizar gastos, mas tal necessidade esconde outro problema: na verdade Nate foi demitido e está usando a viagem para ir ao congresso denunciar seu chefe ao CEO da empresa para assim conseguir seu emprego de volta. Esta é a premissa da trajetória de Nate que representa a busca por seu objeto de valor.

1) Sujeitos cômicos, desvios e potencial dos sujeitos

O principal sujeito narrativo de *The Detour* é Nate, visto que tanto a trama da viagem como a trama da investigação têm como sujeito central este personagem. Ao longo da série, além da viagem familiar também são apresentados fatos do passado de Nate e de sua mulher, Robin, mostrando que os dois eram tipos cômicos ideias (anti-heróis) até que a gravidez não planejada dos gêmeos modifica-lhes a vida e os faz amadurecer forçadamente para que cuidem da família. Este passado do casal é apresentado tanto na primeira quanto na segunda temporada da série, que não será analisada aqui, mas que confirma nossa constatação. Com o nascimento de Delilah e Jared, Nate e Robin desenvolvem competências que antes não possuíam e se tornam mais conscientes de seus desvios e da necessidade de superá-los para serem bons pais. Os dois podem ser considerados heróis cômicos com um quase potencial, mas que não possuem ainda a força para fazer que seus desvios não lhes criem problemas no dia a dia.

Isso enquadra Nate e Robin no perfil dos personagens da *CNT*, segundo classificação de Ulea, mas ao longo da trajetória do casal não percebemos a exploração de conflitos existenciais, mas sim o foco nas situações que fazem seus desvios aflorarem comicamente. Sobre este aspecto, nossa hipótese é que os personagens de perfil da *CNT* – que correspondem a heróis cômicos na classificação de Jauss – só apresentam os

conflitos existenciais e experimentam o padecimento descrito por Ulea em trajetórias com foco no desenvolvimento de competência. Nas trajetórias com foco num programa de performance temos uma maior exploração cômica dos desvios destes sujeitos narrativos, que afloram diante dos imprevistos e demais situações que fogem ao controle deles. Esta hipótese, no entanto, demandaria a análise de um corpus mais amplo deste tipo série, tarefa que os propósitos e delimitada dimensão deste trabalho não contemplam.

No caso de Nate, seus principais problemas são sua teimosia e dificuldade de assumir que está errado, aspectos de seu caráter que são pontuados ao longo de toda a narrativa da primeira temporada. O fato de achar que está sempre certo, para começar é o que o leva a ser demitido, porque ele é incapaz de conversar civilizadamente com seu chefe. Já a teimosia de Nate faz com que ele pense que pode resolver tudo sem contar a verdade a Robin, que acaba sendo uma fundamental adjuvante em sua jornada quando finalmente descobre os planos do marido. Por sua vez, ainda que seja o principal adjuvante do marido, Robin possui como principais desvios a impaciência e a mesma teimosia de Nate, que a faz achar que tem o controle da situação sempre, ainda que isso muitas vezes não seja verdade. Estes aspectos se manifestam principalmente quando ela deposita sua confiança em sua irmã mais nova, Vanessa, que sempre está envolvida com péssimas companhias e tem um comportamento bastante irresponsável, trazendo complicações constantes à vida do casal. Ao sair de viagem, Robin deixa sua gatinha idosa e com problemas de saúde sob os cuidados de Vanessa, que enche a casa de estranhos e faz festas constantes, vindo a provocar a morte da gatinha por falta de cuidados, sendo este um dos muitos exemplos da irresponsabilidade de Vanessa.

Já as duas crianças funcionam como alívio cômico nos momentos mais tensos dos problemas familiares, além de algumas vezes atuarem como antiadjuvantes incidentais na trajetória dos pais, provocando-lhes pequenos problemas. Ao longo da viagem, por exemplo, Jared e Delilah se sentem entediados e escrevem num papel que foram sequestrados, exibindo o papel na janela do carro. Um casal de caminhoneiros vê o papel e começa a perseguir o carro da família para libertar as crianças, criando uma grande confusão com Robin e Natan até que as crianças confessam a travessura. Em contrapartida, como Nate e Robin muitas vezes têm recaídas de falta de consciência sobre seus desvios, não é incomum que coloquem seus filhos em situações pouco

apropriadas, seja de forma consciente ou acidental, como quando param em um clube de *strip tease* ao confundi-lo com uma sorveteria porque não verificaram a descrição do local no mapa.

2) Nível fundamental e tipos de contrariedades perceptivas presentes

No nível fundamental *The Detour* joga com o imaginário da família ideal e os valores que deveriam ser evocados pelas relações familiares, como a união, a paciência, a capacidade de ouvir e respeitar as opiniões do outro, a afetuosidade acima de tudo, etc. Uma vez que em *The Detour* nenhum dos sujeitos é humorístico (nem estão se esforçando para ser), todos são acentuadamente desviados em relação a esta norma. Natan e Robin são construídos por contrariedade intermediária, quando inicialmente os sujeitos parecem alinhados à norma, mas nota-se através de determinadas ações que seu comportamento é o oposto ao esperado. Isso ocorre porque, como dissemos no tópico anterior, o casal se esforça para fazer o melhor por seus filhos, mas em muitos momentos fica claro que não sabem o que fazer ou privilegiam o que acham correto sem pensar no que é melhor para a coletividade familiar.

Todos os demais personagens são construídos por contrariedade global, o que faz com que, ainda que Robin e Nate não estejam plenamente alinhados à norma, eles na maior parte das vezes representem a polaridade superioridade-congruência contextualmente. Jared e Delilah, por exemplo, criticam os pais constantemente e costumam dificultar os momentos já complicados que enfrentam ao longo da viagem. O garoto é muito imaturo para sua idade, tendo como melhor amigo um menino de sete anos que considera uma espécie de guru, ainda que o próprio Jared tenha 12 anos. Já Delilah está sempre de mau humor, é muito crítica e impaciente. Logo, os dois acabam sendo construídos por contrariedade global dentro do que se espera de crianças de 12 anos idealmente, principalmente no que tange ao modo como se comportam com seus pais.

Estendendo o círculo familiar, Vanessa, a irmã de Robin, é uma espécie de desastre em forma de pessoa, na definição da própria Robin, que sabe que nunca pode confiar plenamente na irmã. Vanessa é irresponsável, alienada e extremamente egoísta, incapaz de pensar no bem estar dos demais, sendo claramente construída por contrariedade global à normatividade narrativa. Ainda assim, ao longo da viagem Nate precisa contar com a ajuda da cunhada, que como esperado de acordo ao seu perfil, acaba

complicando-lhe ainda mais a vida. Por fim, outro adjuvante com quem Nate tenta contar além de Vanessa em sua trajetória é um jornalista iniciante a quem ele encarrega de publicar uma notícia sobre uma irregularidade em sua empresa que está relacionada à sua demissão. Este jornalista, porém, acaba não sendo de nenhuma ajuda para Nate graças à sua inexperiência. Ele ainda consegue piorar a situação inicial, por isso Nate é forçado a pedir auxílio a Vanessa. Ou seja: em seu caminho, excluindo-se Robin, Nate apenas encontra antiadjuvantes, uma característica deste modelo de série, como pudemos ver também em relação à trajetória de Michael na análise anterior.

Também como em *Arrested Development*, à proporção em que os problemas surgem e os personagens não sabem como agir, seus desvios vão se acentuando. No caso de Nate e Robin em *The Detour*, nossa percepção sobre seus desvios também se aprofunda à proporção em que vamos conhecendo melhor o passado do casal, porém fica claro que o "eu do presente" deles não corresponde a suas ações e comportamento emocional do passado. Para alcançar seu objetivo, que é chegar ao fim da viagem e recuperar seu emprego, Nate precisa então promover uma minimização dos excessos de seus antiadjuvantes e impedir que seus próprios desvios o atrapalhem. Tendo desvios acentuados, Nate acaba sendo ao final seu principal antissujeito, sendo ele um antissujeito tônico de si, como demonstra o final da narrativa da temporada.

3) Plot e demais recursos cômicos

Em *The Detour* a premissa narrativa da série já é cômica porque parte de uma espécie de subgênero audiovisual consagrado principalmente pelo cinema, como os filmes da franquia *National Lampoon's Vacation* (traduzidos no Brasil como "Férias Frustradas"), estrelados por Chevy Chase. A série vai além do subgênero ao qual replica atualizando-o aos dias atuais no contexto da *quality TV*, já que temos situações e um vocabulário mais ousados. Por exemplo: em alguns momentos as crianças dizem palavrões, assim como Nate e Robin não se privam de dizer palavras e expressões vulgares na frente dos filhos. Drogas aparecem de maneira natural na série, ainda que com a ênfase de que seu consumo não é algo positivo. A série questiona também outros limites morais através de personagens encontrados pela família em sua trajetória. No quinto e sexto episódios – únicos episódios duplos da temporada – a família se hospeda num *bed & breakfast* na Carolina do Sul e Robin se oferece para realizar a cerimônia do simpático dono do local, que é também o pediatra da cidade que cuidou de Delilah e Jared durante uma crise de

intoxicação alimentar ao longo da viagem. Robin e Nate acham absurdo que as pessoas do local se oponham ao casamento porque a noiva é judia, mas o que eles desconhecem é que a noiva é na verdade uma garota de 16 anos que pensam ser a enteada do pediatra, por isso ninguém nunca quis celebrar o matrimônio. O dilema se coloca porque as leis locais permitem a relação e o casamento é consensual, com aprovação da garota e de sua mãe. Ainda que hesite muito, Robin – que tirou seu certificado de juiz de paz para aborrecer a um pastor – casa os dois para evitar que a menina e sua mãe sejam deportadas para a Rússia.

Além dos temas retratados, *The Detour* também se diferencia do subgênero que replica adotando uma trama paralela à principal dotada de bastante mistério e suspense. A partir do segundo episódio descobrimos que o que vemos é a retrospectiva feita por Nate sobre a viagem, visto que ele está narrando os fatos a uma investigadora federal. Nate é detido sem saber exatamente a razão da investigação e começa a contar a viagem de férias de sua família simplesmente para esclarecer que não fez nada de errado para ser detido. A parte da investigação aparece sempre ao início de cada episódio, como forma de recapitular a história até aquele ponto com informações necessárias para fazer a trama seguir, sejam recapitulações ou fatos novos. Logo, este aspecto inovador está intimamente relacionado à adoção do subgênero de narrativa cômica de viagem familiar adaptado à forma serial, criando a necessidade de uma trama de fundo capaz de produzir ganchos narrativos. Sobre a trama principal da série, o *plot* de *The Detour* apresenta ainda outro fator que o torna cômico, que é a adoção da estrutura da piada. Assim como ocorre em *Arrested Development*, em *The Detour* toda a trajetória de Nate é impulsionada por um mal entendido, neste caso provocado por seus desvios e que por isso o impede de alcançar seu objeto de valor.

A presença de tipos cômicos com desvios bastante acentuados faz com que encontremos algumas piadas arquetípicas em *The Detour*, como os absurdos ditos por Jared – que, dentre outras coisas, não sabe como funciona a concepção humana e tem uma teoria bastante bizarra sobre como surgem os bebês – e a obsessão de Nate por sempre provar que está correto, o que o faz agir de forma ridícula e ser censurado por sua família muitas vezes. A irmã de Robin, Vanessa, é caracterizada arquetipicamente por sempre fazer mal as coisas, mesmo quando se esforça para acertar, criando resultados comicamente imprevisíveis para as suas ações. Como *The Detour* apresenta uma

temporada de apenas dez episódios e dá ênfase à serialização dos fatos, não temos a ocorrência de *strands* episódicos e nem todos os personagens são construídos a partir da cristalização de seus desvios em piadas arquetípicas, casos de Robin e Delilah. Nestes dois casos temos situações que fazem os desvios das personagens aflorarem, mas que não se conformam de maneira arquetípica visto que não são situações apresentadas redundantemente da mesma forma.

4) Mecanismos de administração da disforia e dos tipos de ação privilegiados

Os momentos disfóricos em *The Detour* costumam ser negados, encadeados por momentos cômicos para não sair do registro eufórico. Quando Robin descobre que Nate está mentindo para ela sobre os motivos da viagem, ela decide deixá-lo e vai embora com filhos para alugar um carro e voltar para casa. Ao invés de expressarem tristeza, Delilah e Jared começam a planejar como a vida será maravilhosa com um possível divórcio dos pais, já que ganharão mais presentes e regalias. Logo, os momentos disfóricos nunca são maturados em seu devido registro, saltando-se sempre à euforia novamente – o que parece ser uma característica deste primeiro modelo de *serials* cômicos. Podemos entender neste modelo a negação da disforia como um aspecto determinado pelo fato de os sujeitos narrativos aqui não estarem predispostos à mudança, o que abre pouco espaço a reflexões disfóricas.

Quanto aos tipos de ação privilegiados, temos aqui uma otimização serial das ações menores. Como sabido, as ações menores são aquelas mais de ordem sensorio motora, consideradas ações de passagem e que são apresentadas em narrativas cômicas para explorar os desvios dos personagens. Como temos em *The Detour* uma temporada curta e altamente serializada, muitas ações que se encaixariam no espectro das ações menores acabam se prestando depois a um desdobramento serial. Como já dissemos, Robin consegue seu certificado para exercer a função de juiz de paz para provocar um pastor. Ela faz isso por deixar seus desvios – a teimosia e mania de controle – irem longe demais quando o pastor tenta confortar Delilah pela morte da gatinha da família e a menina começa a interessar-se pela crença cristã, questionando a falta de crença da mãe. Além de ser uma situação que faz brotar os desvios de Robin, esta ação menor é fundamental para a resolução do programa de uso do episódio seguinte, quando Robin casa o pediatra com sua noiva menor de idade. Logo, na série os regimes da narrativa linear e espetáculo trabalham intensamente em cooperação, de modo que inclusive as

ações menores se prestem duplamente a construir e aprofundar o caráter cômico dos personagens, ao mesmo tempo em que têm uma função serial e fazem a narrativa seguir. Porém, seguindo a tendência deste modelo, quando há alternância entre os dois regimes, o regime do espetáculo sobressai-se, como ocorrem nos programas de uso de ordem mais episódica que serial, que apresentam uma parada da família ao longo da viagem e visam apenas explorar comicamente as situações.

5) Trajetória dos principais heróis cômicos

Nate, principal sujeito narrativo de *The Detour*, trabalha numa empresa bioquímica especializada na fabricação de produtos de limpeza e higienização. Um dia ele observa que um novo higienizador de mãos teve sua fórmula alterada em relação a versão anteriores e será nocivo às pessoas. Ele decide então confrontar seu chefe sobre o assunto, mas o faz de forma agressiva e acaba perdendo o emprego. Transtornado pela demissão e pelo mal que o produto pode causar às pessoas, Nate embarca numa jornada cega para levar uma amostra do produto ao CEO da empresa numa convenção em Fort Lauderdale (Flórida) e assim recuperar seu trabalho quando revele que o chefe não deu ouvidos à sua descoberta. Logo, podemos afirmar que a jornada de Nate se inicia através de uma automanipulação a partir de um saber. Nate não precisa desenvolver nenhuma competência específica ao longo de sua jornada porque a descoberta que fez pressupõe que é competente em seu trabalho, na verdade, mais competente que seu chefe, a quem tentou alertar.

A jornada de Nate começa em seu estado de origem, Nova York, em direção ao sul, na Flórida. Sentindo-se envergonhado pela demissão, mas achando que obterá êxito em seu plano, Nate em nenhum momento conta à mulher Robin que foi demitido, e esta embarca numa viagem de carro – ao invés da planejada viagem de avião – achando apenas que é uma contenção de gastos rotineira. Para completar sua jornada, Nate convoca aliados em seu caminho. O primeiro é o jovem jornalista Billy Evans, a quem Nate entrega dossiês sigilosos sobre os produtos de sua empresa e uma amostra do novo higienizador de mãos, e o encarrega de escrever uma matéria de jornalismo investigativo denunciando o novo produto. No quarto capítulo da série, descobrimos através da investigadora que Billy é um adjuvante sem capacidade de ajudar Nate, porque se dedica ao jornalismo de entretenimento e ainda de forma amadora, sem ter uma formação jornalística oficial. Tentando fazer o que Nate lhe pediu, Billy procura se

informar sobre a prática jornalística num manual e o faz de maneira desastrosa, vindo a alertar o chefe de Nate sobre a produção de uma matéria jornalística investigativa sobre a empresa. Como justificativa, Billy diz ter procurado o chefe de Nate para usá-lo como fonte, quando este deveria ser um dos investigados pela matéria. Ou seja: Billy foi recrutado como adjuvante, mas acaba atuando como antiadjuvante de Nate.

Logo no início da viagem, Nate e sua família têm problemas com o carro e precisam parar numa oficina para consertá-lo. Aí encontram o mecânico Davey. Quando seguem viagem, Nate se dá conta de que as amostras do higienizador que levava para o CEO não estão no carro e volta para ver se Davey está de posse destas. Pensando que as amostras são algum tipo de droga, dada a falta de identificação das embalagens, Davey joga o conteúdo dos pacotes fora na tentativa de ajudar Nate a se livrar de um suposto vício. Ou seja: ainda que bem intencionado, Davey acaba atuando como outro antiadjuvante na trajetória de Nate. Nate recorre a Billy para que ele lhe entregue as amostras que estavam junto aos dossiês, mas Billy se nega dizendo estar seguindo o que diz o manual de jornalismo sobre o manuseio de evidências.

Não restam a Nate alternativas, então ele pede ajuda à cunhada, cujas ações sempre geram consequências imprevisíveis. Nate encarrega Vanessa de roubar as amostras que estão com Billy, ela consegue, mas desvia Nate e sua família mais uma vez de seu caminho, obrigando-os a uma parada extra antes do destino. A parada faz Robin ter certeza de que Nate está mentindo para ela e por isso ela decide abandoná-lo no meio da viagem para voltar para casa com Jared e Delilah. Logo, Vanessa atua como mais um adjuvante de Nate. Fica claro na série que por ser ele mesmo um tipo cômico de desvios acentuados, Nate não tem capacidade de escolher bons adjuvantes nem de agir de maneira organizada, o que justifica seu quase potencial. Porém, ainda que de maneira desastrosa Nate consegue se reorganizar sempre pelo bem de sua família e com a ajuda de Robin, o que o torna um herói cômico e não mais um não-herói.

Ainda que a só venha a saber dos planos do marido no final da jornada, Robin acaba sendo a única adjuvante de Nate – fato que acaba atestando a incapacidade dele de escolher bem seus adjuvantes. Após abandonar a viagem, ela descobre através de Vanessa que Nate foi demitido e decide voltar para ajudar o marido. Ela vai até o ponto de encontro de Nate e Vanessa, um parque em Orlando, e aí descobre o plano de Nate e decide que tentará ajudar o marido a recuperar seu emprego. Chegando à convenção,

Nate descobre que o CEO da empresa, Gupta, não está aí, mas sim numa corrida de carros de alta velocidade. Nate acredita que Gupta o ouvirá e lhe dará razão porque viu uma palestra com o CEO na qual ele expressava ter o mesmo lema de Nate – "O que é certo, está certo" (tradução livre de *What's right, is right*) – e que também sintetiza os principais desvios do personagem. Depois de muitas dificuldades, Nate finalmente chega a Gupta através de Robin, que conquista a atenção do badalado CEO porque ela a considera divertida. Nate por fim conta a Gupta sobre a alteração nociva do higienizador e a perda de seu emprego, e Gupta deixa claro não se importar sobre o problema, principalmente porque seu único interesse no momento é vender a empresa e lucrar. Para que o conhecimento de Nate não atrapalhe a transação da venda, Gupta lhe oferece uma promoção e emprego vitalício na empresa, mas Nate rejeita a proposta ao dar-se conta de que Gupta não compartilha de seu lema de verdade e que apenas repete frases de efeito, porém sem sentido para ele, em suas palestras motivacionais.

Mesmo sem conseguir entrar em conjunção com seu objeto de valor, Nate é incentivado por sua família a desmascarar a empresa na convenção e assim cumprir o cunho moral de sua jornada. Ele está preparado para interromper a fala de seu chefe sobre o novo produto, quando Billy aparece e o faz antes, afirmando que o higienizador é tóxico para humanos. O chefe de Nate concorda com a afirmação de Billy e esclarece que o higienizador é para banheiros e maçanetas, informação que atua como uma *punch line* na estrutura da jornada de Nate. Após atestar e aceitar sua sanção negativa, Nate e sua família aproveitam seu dia na praia e se preparam para voltar para casa. Podemos constatar que a sanção de Nate é negativa porque ele estava motivado por um saber equivocado, provocado pela falta de competência necessária para a empreitada. Toda a confusão criada e amplificada por Nate é desencadeada por seus desvios, por isso ele atua como um antissujeito tônico de si mesmo.

6) Estrutura dos episódios e tendência de serialização

Ao contrário de *Arrested Development*, outra série deste modelo, em *The Detour* o sincretismo com outros gêneros narrativos – no caso, as narrativas cômicas de viagens familiares e as narrativas policiais de suspense – não é utilizado apenas para a manutenção da longevidade da narrativa através de programas de uso de ordem episódica, mas também com outros fins. Como visto, replicar o molde das narrativas cômicas de viagens familiares tem como objetivo oferecer um referencial sobre o tipo

de humor explorado na série, ao menos em termos de referência sobre a normatividade narrativa. Já a paródia da estrutura de narrativas policiais de suspense de ordem serial tem o fim didático de ajudar a organizar os fatos apresentados de maneira linear e também a finalidade estratégica de construir ganchos de expectativa entre um episódio e outro e ainda entre uma temporada e outra. Isso porque, a narrativa da primeira temporada de *The Detour* não se encerra com o fim da performance de Nate, mas sim com a revelação sobre o verdadeiro alvo da investigação para a qual ele está sendo interrogado. O verdadeiro motivo é o passado de Robin, sendo revelado a Nate que sua mulher já teve várias outras identidades antes de conhecê-lo. O futuro da família e da investigação vem a ser apresentado na segunda temporada – que não será analisada aqui –, e que tem maior foco na vida e passado de Robin.

Os programas de uso episódicos em *The Detour*, assim como em *Arrested Development*, estão sempre relacionados ao programa de base: nos dez episódios da primeira temporada da série acompanhamos as experiências vividas pela família de Nate em direção ao seu destino final, onde o patriarca realizará o passo mais importante de sua performance. Todos os episódios, exceto o quinto e sexto, apresentam eventos seriais, ou seja: eventos que constroem ganchos de expectativa e também que apresentam novos fatos sobre a trama longa da série. Ainda assim, os episódios apresentam tramas fechadas – com começo, meio e fim – que permitem a fruição episódica e a fruição serial ao mesmo tempo.

Em relação à mecânica interna da serialização, *The Detour* é uma série que se encaixaria em duas classificações de série folhetinesca, segundo Esquenazi, graças à sua estrutura serial pautada em ganchos de expectativas que conectam os episódios e engajam o público numa trama serial de relação causal intensa. Uma vez que a trajetória de Nate se inicia em função de sua demissão, temos uma série de peso ou fatalidade, assim como *Arrested Development*. A investigação policial acrescenta à série também a classificação de folhetim de enigma, já que existe um mistério que é apresentado no início da narrativa da série e que se torna o centro de sua trama. Nas séries folhetinescas de enigma, cada bloco narrativo constitui um avanço na direção da resolução do mistério e a causalidade entre os episódios nem sempre é tão imediata, como ocorre em *The Detour*, série na qual nem sempre à primeira vista os fatos parecem ser de ordem serial. Além da investigação policial, há também um segundo mistério que é o teor da

descoberta de Nate sobre as irregularidades em sua empresa, e que só é revelado no oitavo episódio da temporada. *The Detour* também é uma série coral, visto que ao longo da trajetória de Nate conhecemos sua gênese familiar e acompanhamos a evolução do grupo como uma família. Este aspecto do protagonismo coral é fortalecido ainda mais na segunda temporada da série.

5.3.2 Falso *Serial* com Realização de Performance

5.3.2.1 *Unbreakable Kimmy Schmidt* (Netflix, 2015-)

A série conta a história de Kimberly Schmidt, uma mulher de 29 anos privada dos últimos 15 anos de sua vida após ser feita refém junto com outras três mulheres por um reverendo criador de uma seita apocalíptica. O reverendo convenceu as mulheres a se esconderem num abrigo subterrâneo para esperar o fim do mundo, que ocorrerá numa data próxima, e depois elas passam a crer que o mundo acabou e que são as únicas sobreviventes. A trajetória de Kimmy que acompanhamos na série se inicia justamente quando a seita é descoberta e as mulheres são liberadas, e por terem passado tantos anos num abrigo subterrâneo elas são chamadas de "mulheres toupeiras" de Indiana, estado de origem delas e do culto apocalíptico.

As mulheres toupeiras ganham seus 15 minutos de fama ao serem entrevistadas em um programa de televisão em Nova York. Perguntadas sobre o que desejam fazer de suas vidas agora que estão livres, Kimmy é a única que não tem uma resposta. Ela então decide permanecer em Nova York porque não quer voltar à sua cidade e ser tratada como uma vítima. Toda a trajetória de Kimmy é marcada pela superação de seus traumas e adaptação a uma vida independente, sem que ninguém lhe dê ordens após 15 anos sendo insultada e ordenada pelo reverendo Richard. *Unbreakable Kimmy Schmidt* trata sobre a constante busca pela felicidade e questiona enfaticamente o choque entre esta busca e o que é reprovável ou aceitável socialmente, jogando em sua temática com a base dos mecanismos de produção de comicidade segundo autores como Jauss, Bergson e Pirandello.

1) Sujeitos cômicos, desvios e potencial dos sujeitos

Como o nome da série indica, o principal sujeito narrativo de *Unbreakable Kimmy Schmidt* é a própria Kimmy. Kimmy é uma moça bem intencionada e sempre disposta a ajudar os outros, o que a torna uma heroína humorística com um potencial forte, já que é capaz de evoluir pessoalmente e de influenciar positivamente a vida das pessoas ao seu redor. Se o foco absoluto da narrativa fosse sobre Kimmy, poderíamos inclusive classificar sua trajetória como um drama engraçado segundo a tipologia de Ulea. Isso não ocorre (o que mostra a fragilidade da proposta de Ulea na análise de narrativas com protagonismo coral) porque Kimmy é uma adjuvante nata e passa a maior parte do tempo ajudando os demais personagens com sua difícil experiência no abrigo diante da opressão do reverendo Richard. Inclusive dentro do abrigo Kimmy representava para as outras mulheres toupeiras um alento, sempre buscando novos entretenimentos e ver o lado positivo das coisas, além de contestar os abusos do reverendo.

Também por ser uma adjuvante nata, Kimmy evolui pouco ao longo da série, ainda que a primeira temporada seja dedicada à superação de seus traumas. Seu principal desafio é aprender a viver como uma pessoa adulta e ela conta principalmente com a ajuda de Titus – seu companheiro de apartamento – para isso, já que ninguém mais sabe sobre seu passado (ao menos inicialmente). Kimmy esconde seu segredo porque quer ser tratada como uma pessoa normal e não como uma vítima, transmitindo aos demais a imagem de uma pessoa excêntrica, já que está completamente desatualizada e muitas vezes se comporta como uma adolescente. Isso cria na série muitas situações cômicas que não são provocadas pelos desvios de Kimmy, mas sim por fatos que ela desconhece da atualidade, como o funcionamento da tecnologia e expressões atuais. Logo, o principal desvio de Kimmy não é de caráter, mas sim contextual, criado pelo fato de ter passado 15 anos num cativeiro, o que a prendeu à adolescência em termos de gostos, vocabulário e psicologia.

2) Nível fundamental e tipos de contrariedades perceptivas presentes

A série discute o certo e o errado na busca pela felicidade: o "certo" é ser íntegro aos próprios valores e valorizar os verdadeiros amigos, mas isso se choca com as expectativas sociais. Logo, no nível fundamental *Unbreakable Kimmy Schmidt* opõe os valores pessoais e a aceitação social, construídos na série como dissonantes, já que os

valores pessoais são de ordem das necessidades íntimas de cada um e não dizem respeito ao julgamento dos demais. Justamente por ter passado 15 anos longe dos valores sociais, Kimmy anseia por satisfazer suas ambições focando apenas em seus valores pessoais, apresentando muitas vezes um excesso de "mais", visto que os valores pessoais ocupam a polaridade superioridade-congruência no contexto da série. Titus é seu principal adjuvante, que a atualiza sobre os valores do mundo atual e as responsabilidades da vida adulta, atenuando assim os excessos de Kimmy. Já Kimmy, enquanto adjuvante dos demais – demasiado presos à aprovação externa –, ajuda-lhes a minimizar seus excessos, já que estes são construídos por excesso de "menos", a polaridade inferioridade-incongruência.

A construção de Kimmy por excesso de normatividade é semelhante à de Michael, mas aqui com a construção tem um efeito distinto, porque intradiegeticamente seu excesso normativo é considerado pelos demais personagens um desvio, enquanto em *Arrested Development* os demais personagens reconhecem que precisam do ponto de vista e das ações de Michael para normalizar suas ações. Esta visão dos demais personagens sobre Kimmy se atenua a partir da segunda temporada, quando ela passa a ser vista pelos demais claramente como uma adjuvante. Os principais sujeitos ajudados por Kimmy em sua trajetória são o próprio Titus, um inseguro ator fracassado e emocionalmente distante; e sua patroa, Jacqueline, para quem Kimmy trabalha como babá.

Tanto Titus como Jacqueline são construídos por contrariedade global em relação à norma, já que são completamente obcecados por aquilo que os demais pensam deles. Titus vive num mundo de ilusões, sonhando alto sem nunca fazer esforço para ser reconhecido. Ele utiliza seu mundo particular como uma espécie de proteção contra o mundo real, se colocando sempre como alguém especial e superior aos outros, mas na verdade é como Kimmy: veio de uma cidade pequena para tentar a vida em Nova York e mudou de nome – na verdade se chama Ronald – criando uma persona artística mais adequada ao mundo do entretenimento. Já Jacqueline moldou completamente seu caráter para casar-se com um homem rico que agora a despreza. Na segunda temporada da série os arcos de personagem mostram a evolução e aprofundamento da psicologia de Titus e Jacqueline, que deixam de ser não-heróis e se tornam heróis cômicos a partir daí. Por sua vez, Kimmy, assim como Michael, é construída por contrariedade global reversa.

3) *Plot* e demais recursos cômicos

O *plot* de *Unbreakable Kimmy Schmidt* não é cômico, visto que sua premissa poderia ser perfeitamente a de um uma tragédia pessoal e, em muitos momentos, a experiência traumática de Kimmy lhe causa sofrimentos apresentados de maneira disfórica na trajetória da personagem. A narrativa também não apresenta uma estrutura que reproduz aquela da piada, como ocorre em *Arrested Development* e em *The Detour*, séries que apresentam uma *punch line* ao final do desenvolvimento da trama principal. Ao contrário, o final da trajetória de Kimmy ao longo de seu percurso de aprendizados e superações é marcado pelo enfrentamento com seu antissujeito, o reverendo Richard. Como já mencionado, o efeito cômico sobre a situação de Kimmy é construído muitas vezes pelo fato de esta personagem esconder das pessoas o que passou, o que a torna uma pessoa bastante excêntrica e imprevisível por seu total desconhecimento de regras sociais básicas da vida adulta e dos costumes atuais. Isso produz na série muitas piadas que têm Kimmy como alvo, sendo Xan, a enteada de Jaqueline, quem mais ridiculariza Kimmy, atuando também em muitos momentos como sua antiadjuvante. Para Xan, Kimmy é uma mulher esquisita que ela pensa estar sempre tentando fazer-se de superior, embora Kimmy só esteja tentando educar a adolescente, negligenciada por todos. Por não saberem nada sobre a origem de Kimmy, Xan também desconfia que Kimmy possa estar tentando se aproveitar de sua rica família utilizando sua função de babá para invadir a intimidade de todos.

Embora as piadas sobre Kimmy não sejam arquetípicas em relação aos desvios de seu caráter, mas sim ao desvio momentâneo de sua desatualização temporal, elas ainda são arquetípicas porque tratam da essência cômica deste personagem no contexto da narrativa. As principais piadas arquetípicas sobre Kimmy são as expressões desatualizadas que utiliza e as soluções infantis e inocentes que oferece para os problemas. No dia em que completa 30 anos, Kimmy quer comprar bebidas alcoólicas para seu aniversário e aborda na rua um homem que a chama para comprar as bebidas em sua vã. Kimmy aceita o convite – uma armadilha clara para um sequestro – e Titus aparece oportunamente para impedi-la, lembrando-lhe que foi justamente assim que ela foi enganada pelo reverendo Richard. Apesar do esforço de Titus, Kimmy revela já ter comprado outra coisa vendida por outro homem também numa vã, mostrando que no fundo continua sendo uma menina ingênua de 14 anos criada numa cidade pequena de

Indiana. Confirmando sua ingenuidade, em outro momento Kimmy encontra um namorado, mas pede-lhe para esperar até que esteja preparada para fazer sexo, já que ela não tem a menor ideia do que deveria fazer e quase o machucou seriamente tentando ser espontânea na cama.

Muitas outras piadas arquetípicas da série são produzidas pelos desvios de sujeitos secundários, principalmente Titus e Jaqueline. Como já dissemos, ambos vivem numa realidade voltada a seguir regras sociais para serem aceitos, mas tanto Titus como Jaqueline acabam criando um mundo absurdo de regras particulares graças à obsessão que possuem. Um piada arquetípica recorrente referente a Titus consiste nas palavras e expressões criadas pelo personagem, e que lhe aferem um tom bastante teatral. Além disso, Titus é obcecado por bonecas Barbie e seus acessórios, outro ponto explorado para enfatizar seu caráter alienado de maneira cômica.

Já Jaqueline tem como principal piada arquetípica as regras sociais absurdas que têm a ver com seu alto padrão social. Sempre que oferece água mineral a alguém, ela abre sua geladeira específica para armazenar água mineral e joga a garrafinha na lixeira caso a pessoa não aceite. Jaqueline tem obsessão por cuidar dos pés, fazendo vários tratamentos estéticos (e inclusive cirúrgicos), porque são objeto de fetiche de seu marido. Seu cachorro é de uma raça manipulada e possui um ânus decorativo porque é biologicamente estruturado para não evacuar. Estes e outros aspectos sobre Jaqueline relacionados a seu estilo de vida também a tornam um personagem bastante excêntrico em seus esforços para se encaixar, assim como Titus, e a série joga com o fato de que, para ambos, a excêntrica é na verdade Kimmy, criando um claro conflito entre os valores que atuam no nível fundamental.

Tais piadas arquetípicas sobre Kimmy e demais personagens da série garantem a formação de *strands* e *stacks*. A série trabalha também com a estrutura dos *strands* episódicos, como a piada sobre os estilos musicais em voga atualmente e que aparece no nono episódio desta primeira temporada. Kimmy pede a Titus que cuide do repertório musical de sua festa de aniversário e ele escolhe um set de músicas eletrônicas. Ela então lhe pergunta por que ele está tocando a mesma música repetidamente e lhe pede que toque algo que tenha letra. Titus escolhe uma música com letra de mesma batida que as anteriores e um refrão que se repete continuamente, deixando Kimmy irritada, mas sem argumentos. Por fim, descobrimos que esta mesma música possui uma versão

mais lenta, também tocada por Titus ao longo da festa, o que corrobora o argumento de Kimmy de que todas as músicas atuais de festa são iguais (ao menos o estilo eletrônico, ao qual se dirige a piada). Temos aqui três piadas com um mesmo alvo, o que constitui um *strand* episódico segundo a metodologia de Attardo.

4) Mecanismos de administração da disforia e dos tipos de ação privilegiados

No que tange ao manejo da disforia, em *Unbreakable Kimmy Schmidt* temos uma predominância do mecanismo de diluição, embora a negação também se faça presente. Como visto na primeira parte deste trabalho, na diluição o sofrimento dos personagens é elaborado discursivamente no momento em que ocorrem os eventos que provocam emoções disfóricas, bem como suas consequências. O discurso é utilizado para que o evento doloroso seja diluído e possa ser superado, eliminando a disforia. Existe ainda a possibilidade de que a elaboração discursiva instigue episódios eufóricos subsequentes, aspecto comum em *Unbreakable Kimmy Schmidt*.

Como dito anteriormente, os traumas de Kimmy sobre o tempo em que foi prisioneira do reverendo Richard são vivenciados de forma disfórica e somos convocados a sentir a dor da personagem. O mesmo ocorre com a desilusão de Jacqueline em relação a seu matrimônio, mas depois que estes momentos são elaborados discursivamente, geralmente são seguidos por momentos eufóricos que recuperam o tom cômico da narrativa. No segundo episódio desta primeira temporada, Jacqueline tem uma crise nervosa ao descobrir que seu marido não irá ao aniversário do filho, já que está viajando a negócios. Num momento claramente emotivo e disfórico, Jacqueline fala de suas inseguranças e solidão, sendo consolada por Kimmy. Na cena seguinte, vemos o filho de Jacqueline espancando Titus, que está vestido de Homem de Ferro e foi chamado por Kimmy para que o garoto se divertisse no seu aniversário, já que seu sonho é ser um super vilão. Temos então aqui a quebra do momento disfórico por um momento eufórico, todos referentes à trama episódica, que trata sobre os eventos que transcorrem em função do aniversário do filho de Jacqueline.

Na série temos a predominância das ações menores, visto que a aquisição de competência de Kimmy se dá através de pequenas conquistas e superações que são apresentadas nos programas de uso de ordem episódica. As ações maiores adquirem uma maior centralidade na série nos dois primeiros episódios, que representam os

primeiros passos da adaptação de Kimmy em Nova York, e nos três últimos episódios da temporada, quando Kimmy deve decidir se será ou não testemunha de acusação no julgamento do reverendo Richard. Justamente por este foco nas ações menores podemos inferir que, ainda que haja cooperação entre os regimes do espetáculo e da narrativa linear na série, sempre que há alternância o regime do espetáculo se sobressai, sendo mais central a exploração dos desvios cômicos dos personagens que a continuidade narrativa.

5) Trajetória dos principais heróis cômicos

A trajetória de Kimmy se inicia justamente quando ela e as outras mulheres toupeiras – Cyndee, Donna María e Gretchen – são libertadas do cativeiro em forma de abrigo nuclear construído pelo reverendo Richard. Após ser perguntada por um apresentador de televisão o que deseja para o seu futuro, Kimmy decide buscar aquilo prometeu fazer caso algum dia saíssem do abrigo: estudar e conhecer o mundo. Ela então resolve não voltar para Indiana com as outras e permanece em Nova York. A trajetória de Kimmy se inicia por automanipulação e temos um programa de competência porque ela, a partir de então, irá reaprender a viver, faltando-lhe um saber, que é o de como manejar a vida adulta. Kimmy e as demais mulheres toupeiras recebem doações em dinheiro para recomeçar a vida e isso permite que ela procure um lugar para morar. Ela responde ao anúncio de Lillian, dona do edifício onde Titus mora, e que está procurando alguém para dividir o apartamento com ele porque há muito Titus não paga o aluguel. Titus impõe como condição que Kimmy arrume um trabalho para poder dividir o apartamento com ele, e Lillian concorda.

Kimmy sai à procura de um emprego e no caminho encontra o filho de Jacqueline vagando pela rua após a escola. Ela o leva de volta para casa e Jacqueline a contrata como babá, porque precisa de uma urgentemente. Kimmy se sente sortuda por ter conseguido o trabalho e, em consequência, um lugar para morar e um colega de apartamento, Titus – e tudo isso no seu primeiro dia em Nova York. Porém, ao sair para comemorar suas conquistas, ela é roubada, perde todo o seu dinheiro e acaba chegando atrasada ao trabalho, o que a faz ser demitida. Quando volta para casa sentindo-se fracassada, Kimmy conta sua história a Titus e ele diz que ela nunca sobreviverá em Nova York. Kimmy decide voltar para casa, mas desiste ao lembrar que sempre teve uma determinação incansável, o que a permitiu sobreviver e ajudar que suas amigas

sobrevivessem no cativeiro. Daí o nome da série: "A Imbatível Kimmy Schmidt", em tradução livre.

Em sua trajetória, Kimmy recupera seu trabalho, volta a estudar e arranja seu primeiro namorado. Ela ainda ajuda Titus a acreditar em seu talento como ator e a investir em sua carreira, apoia Jacqueline na decisão de se separar do marido infiel e ajuda Xan a viver de uma forma mais coerente com suas vontades, e não apenas para agradar a seus amigos. Kimmy também faz às pazes com parte de seu passado, procurando entender que Cyndee tenha optado por viver da pena dos outros por ter sido uma mulher toupeira, e perdoando seu padrasto, policial desastrado que era o responsável por encontrá-la, mas que nunca conseguiu achar o abrigo do reverendo, que veio a ser descoberto por um cachorro. Embora se realize como adjuvante dos demais, seja dentro e fora do abrigo – tendo ajudado a Titus, Jaqueline, Cyndee, Xan e outros –, Kimmy é assombrada ao longo de seu percurso pelo fantasma do trauma de ter sido uma mulher toupeira.

O trauma é piorado pelo fato de Kimmy se negar a falar sobre o assunto. É Titus, seu principal adjuvante, que aponta a necessidade de Kimmy procurar ajuda especializada para se curar, já que isso abala a sua confiança nos homens e em si mesma, e a faz ter pesadelos constantes nos quais às vezes ela ataca o companheiro de apartamento mesmo adormecida. Kimmy, no entanto, prefere superar seu trauma reconstruindo sua vida, mas se vê obrigada a encará-lo de frente no julgamento do reverendo Richard. Ainda que esta performance não faça parte dos planos de Kimmy, fica claro que ela reuniu a competência necessária para este enfrentamento ao longo de seu período no cativeiro, onde aprendeu a decifrar a retórica e o comportamento traiçoeiro do reverendo, e também em seu período em Nova York, onde Kimmy perdeu parte de sua inocência infantil e ganhou experiência a autoconfiança para não se deixar levar pelas armadilhas retóricas do reverendo.

Apesar de ter a competência necessária, Kimmy inicialmente decide não ir a Indiana para o julgamento por não sentir-se capaz de enfrentar o reverendo e por não querer mais uma vez ser vista como uma vítima sua, uma mulher toupeira. Ela se nega inclusive a ouvir os apelos de Cyndee e Titus, que estão acompanhando o julgamento e temem que o reverendo seja inocentado graças à sua habilidade para seduzir as pessoas com as palavras. Kimmy se une a Jacqueline, que está tentando esquecer seu divórcio, e as duas se viciam em aulas de *spinning*. As aulas, no entanto, são dadas por um

professor que estimula a competição entre as alunas e a obsessão pela prática. Titus faz Kimmy ver que ela está obsecada pelo *spinning*, e ela entende que, enquanto não enfrentar o reverendo, seguirá sendo vítima de predadores do mesmo tipo que desfrutam do prazer de subjugar mulheres. Kimmy parte para Indiana na companhia de Titus, que lhe oferece apoio, e lá vence o reverendo Richard no tribunal. Ela faz isso provando que o argumento de que ele acreditava realmente que o apocalipse viria e estava tentando salvar as quatro mulheres é mentira. Kimmy ainda consegue mostrar o quanto o reverendo é machista e odeia as mulheres, fazendo com que ele seja condenado.

A primeira temporada mostra então toda a preparação de Kimmy para a realização desta performance com sanção positiva, ainda que tal performance lhe seja imposta e inicialmente não faça parte de seus planos. Enfrentar cara a cara o reverendo, no entanto, mostra-se fundamental para que Kimmy comece a superar realmente seus traumas, e é algo do qual ela não pode fugir, visto que o reverendo é seu principal antissujeito porque os efeitos dos traumas que causou em Kimmy seguem afetando sua vida após sua libertação do cativeiro. O aprendizado de Kimmy, no entanto, ainda não está completo ao final da temporada e ela tampouco superou totalmente seus traumas. A segunda temporada mostrará a luta de Kimmy para se livrar de vez da má influência do reverendo Richard em sua vida, a superação de sua primeira grande desilusão amorosa e a busca por ajuda profissional para superar seus problemas. Logo, a performance desta primeira temporada não é a principal da jornada serial de Kimmy.

6) Estrutura dos episódios e tendência de serialização

A maior parte dos episódios da série são preenchidos por programas relacionados ao programa de base e que mostram Kimmy sendo adjuvante dos demais enquanto supera seus traumas, ou seja: enquanto ajuda, Kimmy também aprende mais sobre sua própria situação e necessidade de superar suas dores. A função narrativa de Kimmy em relação aos demais personagens nos remete às figuras de dois arquétipos como são definidos na jornada do herói – o mentor cômico e o pícaro –, concebida por Campbell e adaptada por Vogler à estruturação de roteiros audiovisuais.

Em *A Jornada do Escritor* (1998), Vogler esclarece que os arquétipos representam antigos padrões de personalidade e são entendidos como uma herança compartilhada por toda a humanidade, partindo da noção de que existe um inconsciente coletivo –

conceito concebido por Jung e replicado por Campbell em sua obra (VOGLER, 1998, p.49). Logo, a aplicação da noção de arquetípico é fundamental para entender os sujeitos da narrativa não como personagens concretos, mas sim como realizadores de funções específicas, e tal esforço de abstração também permite compreender como um mesmo personagem pode acumular mais de um arquetípico numa mesma narrativa (VOGLER, 1998, p.49). Ainda que o nível de abstração dos arquétipos seja menor que aquele dos actantes – principalmente no que tange a uma definição de valores negativos ou positivos normalmente atrelados a tipos de arquétipos –, graças a seus fins a lógica por trás do modelo nos remete diretamente às noções de actante e papel actancial, o que nos permite este pequeno parêntese para explicar melhor a construção de Kimmy.

O mentor cômico é uma variação apresentada por Vogler sobre o arquétipo do mentor, que é um auxiliar que prepara o herói para enfrentar seus desafios. No caso do mentor em narrativas cômicas, esta figura muitas vezes pode parecer incompetente em sua função, orientando o herói de forma aparentemente caótica e que o coloca em situações cômicas. Ainda assim, o que o caracteriza como mentor é que suas intenções são sinceras e, ao final, seus conselhos provam-se eficazes (VOGLER, 1998, p.68). Já o arquétipo do pícaro é representado por todos os personagens que dão conta de manifestações cômicas na narrativa, o que significa dizer que ele pode corresponder a qualquer um dos papéis actanciais ou ser acumulado por quaisquer dos demais arquétipos citados. Vogler completa seu raciocínio sobre este arquétipo enfatizando que muitas vezes os personagens que o representam são catalisadores, afetando a vida dos demais, mas sem que eles mesmos sofram nenhum tipo de transformação (VOGLER, 1998, p.89).

A comparação de Kimmy a estes dois arquétipos nos ajuda entender como esta personagem costuma se relacionar com os demais e que funções assume na narrativa, sendo um sujeito narrativo central com características bastante particulares. Kimmy é uma espécie de mentora cômica porque costuma atrapalhar-se um pouco devido a seus desvios, e também por isso às vezes recebe pouco crédito de quem tenta ajudar, mas sempre está bem intencionada e correta em seu julgamento sobre o que é melhor para os demais. Ela também apresenta em sua trajetória este aspecto catalisador do arquétipo do pícaro, visto que as mudanças no caminho de Kimmy são sutis – representam acúmulos de experiências – e ela promove muito mais mudanças drásticas na vida dos outros que na sua. Estes aspectos narrativos mencionados sobre a função de Kimmy e seu

relacionamento com os demais personagens justificam o protagonismo coral da série, que fica ainda mais evidente a partir da segunda temporada, quando vemos a mudança evolutiva de Jacqueline e Titus.

Unbreakable Kimmy Schmidt apresenta episódios autoconclusivos e serialização mais frouxa, sem uma perspectiva clara de desfecho. Ainda que o final da primeira temporada seja marcado pelo embate entre Kimmy e o revendo Richard, este não é o foco da trajetória de Kimmy, logo, não há ganchos de expectativa que prenunciem este fato e nos façam aguardar por ele. Por isso mesmo a série é um falso *serial*: porque acompanhamos o desenrolar da vida dos personagens sem a promessa de um desfecho definitivo. O desfecho é meramente incidental, mas apresenta uma performance que conclui a temporada, por isso a classificação de falso *serial* com realização de performance, que tampouco se aplica à segunda temporada da série. Ainda que a série seja marcada por um fato que poderia encaixá-la na classificação de folhetim de peso ou fatalidade, já que as consequências de ter sido uma mulher toupeira afetam a vida de Kimmy em todas as temporadas existentes da série – que já teve três temporadas exibidas até o momento da escrita deste trabalho – *Unbreakable Kimmy Schmidt* não poder classificada como um folhetim por sua estrutura sem ganchos entre os episódios.

5.3.2.2 *The Good Place* (NBC, 2016-)

The Good Place conta a história de quatro pessoas que foram para um lugar bom em seu pós-morte: Eleanor, Chidi, Tahani e Jason, sendo Eleanor o principal sujeito narrativo da série. O grande conflito de Eleanor é que ela foi confundida com uma outra mulher, um homônimo seu, que teve uma vida altruísta e moralmente exemplar, o verdadeiro oposto de sua personalidade. Eleanor foi uma mulher egoísta, mesquinha e inclusive perversa, que dedicou a vida à satisfação de seus próprios desejos e futilidades, evitando afeiçoar-se aos demais e sendo incapaz de qualquer esforço empático. Ao longo da série descobrimos ainda que a verdadeira Eleanor que pertence ao Lugar Bom morreu salvando sua xará num bizarro acidente no estacionamento de um supermercado, logo, as duas foram confundidas pelo nome e porque suas mortes estão separadas por uma fração mínima de segundos. Não demora muito para que Eleanor descubra que ela não deveria estar no Lugar Bom, mas ela também não acha justo ir para o Lugar Ruim para passar a eternidade sendo torturada, já que nunca cometeu nenhum delito grave, e

também porque não existe um equivalente ao purgatório dentro da lógica do pós-morte da série: as opções são ir para o inferno ou para o paraíso. A solução encontrada por ela é tentar se melhorar como pessoa para fazer jus à vaga que lhe deram no Lugar Bom (e a busca por tal permanência se torna seu objeto de valor), contando para isso com a ajuda de Chidi, um professor de Ética que é designado como sua alma gêmea, já que todos no Lugar Bom devem passar a eternidade com suas respectivas almas gêmeas.

1) Sujeitos cômicos, desvios e potencial dos sujeitos

Eleanor é a única personagem do nosso corpus que atua como sujeito central narrativo e é classificada como anti-heroína. Seu potencial é fraco e ela não possui inicialmente nenhuma consciência em relação a seus desvios, comportando-se sempre de forma defensiva como se o comportamento dos outros justificasse suas más ações. Após sua morte, no entanto, Eleanor adquire pela primeira vez um objeto de valor que demanda dela uma mudança em sua postura e caráter, a começar por assumir que não foi uma boa pessoa na Terra. Logo, ela deixa gradualmente de ser uma não-heroína e começa a evoluir graças aos ensinamentos éticos de Chidi. Ela começa finalmente a usar sua inteligência e perspicácia para o bem a fim de manter-se no Lugar Bom sem ser descoberta. Sua principal dificuldade é justamente superar seu desvio mais agudo: o egoísmo, que caracteristicamente faz com que seja difícil para Eleanor tornar-se uma pessoa melhor e mais parecida com a Eleanor que pensaram que ela fosse quando lhe proporcionaram passar a eternidade no Lugar Bom.

2) Nível fundamental e tipos de contrariedades perceptivas presentes

Como descrito no primeiro capítulo quando falamos brevemente do contexto narrativo de *The Good Place*, o "lugar bom" ao qual o título da série se refere é o paraíso pós-morte destinado às pessoas de bom comportamento na Terra, uma ideia amplamente conhecida em muitas culturas e, principalmente, na cultural ocidental, público ao qual se dirige a série. *The Good Place* mobiliza um imaginário genérico e amplamente compartilhado sobre a existência de um paraíso destinado às boas pessoas e um inferno destinado às más pessoas após a morte. Ainda que o paraíso da série seja bastante particular e dotado de muitos recursos tecnológicos, seu filtro de entrada é aquele bastante conhecido por todos: os bons vão para o paraíso e os maus vão para o inferno.

The Good Place opõe então em seu nível fundamental o bem e o mal morais, sendo o bem o valor normativo.

A construção dos desvios de Eleanor está claramente em choque direto com a normatividade do contexto intradieético: ela é uma pessoa egoísta, que passou a vida toda praticamente sem realizar boas ações, foi aceita por engano no paraíso e agora quer boicotar as regras aí dentro. Logo, temos aqui a construção por contrariedade global a partir de implicação forte visto que, a cada novo desafio que surge, Eleanor se envolve em situações comicamente incongruentes por não ser (e não saber ser) uma pessoa apta a passar a eternidade no paraíso. Porém, à proporção em que Eleanor progride graças ao contato com Chidi e aprende a ser uma pessoa melhor, seus problemas são reduzidos a uma incongruência básica: ela, apesar de ter aprendido a ser uma boa pessoa, está no paraíso por engano e, sendo agora uma pessoa melhorada, deveria confessar sua trapaça. Com esta evolução moral de Eleanor, temos então o foco em situações cômicas criadas por esta mentira e já nem tanto em função dos desvios da personagem, passando então à construção por implicação fraca já que seus desvios são construídos por contrariedade intermediária.

Mas o nível fundamental de *The Good Place* se mostra mais complexo do que parece ao final da primeira temporada, quando Eleanor descobre que ela, Chidi, Tahani e Jason estão na verdade no Lugar Ruim disfarçado de Lugar Bom, sendo torturados pelo arquiteto do local, um demônio personificado chamado Michael. A manutenção deste fato em segredo só é possível porque ao longo de toda narrativa Eleanor foi utilizada como nosso referencial do ponto de vista da narração, que nos indica que temos um sujeito construído em contrariedade global em relação ao contexto intradieético. Isso faz com que acompanhemos a trajetória de Eleanor como uma de superação e adequação à normatividade intradieética, sem deter nossa atenção nas incongruências secundárias deste contexto.

Para começar, Eleanor não é a única falha no sistema do Lugar Bom, que deveria ser perfeito. Jason também não é a boa pessoa que deveria ser: Jianyu, um monge budista que fez voto de silêncio aos oito anos de idade; Jason é na verdade um DJ fracassado da Flórida que ganhava a vida como traficante de drogas e morreu num assalto mal planejado. O principal desvio de Jason é sua falta de inteligência aliada a seu excesso de presunção, que lhe dão um toque de adolescente estúpido tornando-o alvo de

ridicularização. Tahani, uma socialite britânica que arrecadou muito dinheiro para a caridade, passa o tempo todo presumindo de seus feitos, sua personalidade e seus amigos famosos, demonstrando como principal desvio uma vaidade que não condiz com a de uma pessoa considerada moralmente boa para passar pela peneira tão rigorosa do Lugar Bom. Por fim, Chidi é excessivamente ético, adotando um rigor moral para si que o impede de ter a flexibilidade necessária para fazer escolhas simples, logo, ele não é capaz de realizar muitas boas ações. Como mostram os flashbacks de sua vida na Terra, sua indecisão provoca sofrimento a ele e aos que lhe cercam, impedindo-o inclusive de fazer o bem, mas no Lugar Bom ele se supera em muitos momentos pelo bem de Eleanor, sendo seu principal adjuvante. Isso significa dizer que no pós-morte Chidi é construído por contrariedade intermediária, mas o fato de também estar realmente no Lugar Ruim mostra que em sua vida na Terra sua condição era de contrariedade global em relação à normatividade do Lugar Bom, para o qual nenhum dos quatro personagens conseguiu ter acesso.

O que temos então em *The Good Place* são personagens construídos em suas premissas por contrariedade global em relação à normatividade do contexto intradieético, mas nosso foco na trajetória de Eleanor e a omissão inicial de informações importantes sobre a vida dos demais personagens nos fazem negligenciar outros pontos de vista que não sejam o da própria narração, cujo objetivo é omitir estas informações justamente para construir um efeito de surpresa cômica ao final da temporada.

3) *Plot* e demais recursos cômicos

O *plot* de *The Good Place* é classificado como cômico porque temos uma premissa narrativa baseada numa premissa clássica de contextos cômicos, que é a inadequação à normatividade, num contexto intradieético lúdico que permite o afastamento emocional ideal – uma construção bizarra e meio futurista do paraíso – para uma fruição relaxada do que é apresentado na narrativa. A própria construção de Eleanor enquanto principal sujeito narrativo também nos fornece inicialmente o afastamento emocional ideal para sua ridicularização, já que ela é uma não-heróina. Além disso, a revelação ao final da primeira temporada de que os personagens estão sendo enganados e que na verdade estiveram sendo torturados no Lugar Ruim o tempo todo afere a estrutura de piada à trama principal da narrativa.

Por adotar uma estrutura capitular, ou seja, em que cada episódio possui uma estrutura mais aberta e que convoca o seguinte através de ganchos, deixando as tramas sempre incompletas, *The Good Place* não constrói *strands* episódicos, mas a série possui muitas piadas arquetípicas e outros *strands* seriais que geram *stacks*. A principal piada arquetípica de Eleanor e que sintetiza bem seu caráter é o hábito de xingar constantemente, o que no Lugar Bom é proibido, então seus xingamentos são modificados automaticamente. A personagem utiliza constantemente, por exemplo, a palavra de baixo calão *fuck*, substituída por *fork* (que significa garfo em inglês, substituição que gera um efeito de ridículo bastante forte). Esta piada arquetípica apresenta de maneira sucinta o caráter de Eleanor e sua óbvia inadequação ao Lugar Bom, que é enfatizada constantemente com fins cômicos. No caso de Chidi, o personagem sempre sente dores de estômago quando tem que tomar alguma decisão, sintoma de seu principal desvio. Já Tahani sempre encontra uma maneira de se autoelogiar e de glamourizar a vida que tinha na Terra em situações que sequer têm ela como foco. Por fim, as piadas arquetípicas que definem Jason têm sempre como alvo sua total incompreensão em relação às coisas práticas do mundo real, incluindo sua vida na Terra e no Lugar Bom.

Em relação aos *stacks* que não são piadas arquetípicas, eles são muito mais abundantes em *The Good Place* que em outras séries porque temos aqui um lugar completamente ficcional e não baseado em nenhum contexto realista. Assim, o lugar apresenta regras próprias que são *stacks* do próprio contexto da narrativa. O principal alvo dos *stacks* do Lugar Bom está na verdade personificado em Janet, uma espécie de oráculo universal que sabe todas as respostas para todas as perguntas do universo. Porém, por estar personificada e ser sempre muito cordial, Janet é muitas vezes confundida com uma pessoa e constantemente lembra aos demais personagens que não possui sentimentos nem subjetividade humana. Ainda assim, em determinado ponto Jason se apaixona por Janet e sempre que ele a chama de "garota" num sentido carinhoso, ela lhe responde num tom quase mecânico que não é uma garota, enfatizando o absurdo que representa sua relação com Jason e também os desvios deste personagem, que é tão estúpido a ponto de nunca compreender que Janet não é um ser humano.

4) Mecanismos de administração da disforia e dos tipos de ação privilegiados

Apesar de estarmos numa narrativa cujos personagens são construídos por contrariedade global, em *The Good Place* encontramos a predominância do mecanismo de diluição na administração da disforia. Isso ocorre porque todos os personagens são confrontados com seus desvios de uma maneira que nos evoca a criação de empatia e o padecer por suas dores, já que eles estão tentando melhorar por acreditarem que estão no Lugar Bom, ou seja: assim como nossa crença de que estes personagens estão no Lugar Bom nos faz vê-los de uma maneira melhor de o que são, eles também se esforçam por ser melhores porque estão sob o efeito da crença de que são bons (e, no caso de Eleanor, há o efeito de alcançar o padrão que lhe foi imposto). Acreditamos também que quando não-heróis e heróis cômicos (sujeitos narrativos cômicos que criam menos empatia) estão numa trajetória de aquisição de competência – ou seja, buscando aprender para evoluir – estes são naturalmente mais propensos a criarem empatia porque existe um esforço de adequação normativa que nos gera compaixão, um efeito que inicialmente não faz parte do enquadramento cômico.

Por adotar uma estrutura capitular, em *The Good Place* temos ações menores que são funcionalizadas com desdobramentos seriais, visto que as ações da série costumam não aparecer com a mera função de espetáculo cômico (aspecto mais comum nas três séries anteriormente analisadas). Logo no piloto da série, Chidi e Eleanor vão a uma festa de boas vindas na casa de Tahani, onde Eleanor descobre que todas as pessoas da vizinhança tiveram comportamento exemplar em vida, menos ela. Durante a festa, Eleanor se embriaga, fala mal das pessoas e rouba camarões do coquetel para levar para casa. No dia seguinte, ocorre um evento adverso na vizinhança no qual as más ações e comentários maldosos de Eleanor ganham vida e começam a atormentar a todos sob a forma de objetos e animais gigantes que destroem tudo em seu caminho. Chidi diz a Eleanor que isso está acontecendo graças à sua presença, que está gerando desequilíbrio na vizinhança.

Para evitar ir ao Lugar Ruim (única outra opção) Eleanor então propõe a Chidi que lhe ensine a ser uma boa pessoa, já que ele foi professor de Ética. Em sua defesa, Eleanor afirma que não é justo que uma pessoa que não foi ótima, mas que também não foi péssima – como ela – seja mandada para o Lugar Ruim, já que não existem lugares intermediários. O mau comportamento de Eleanor na festa é apresentado inicialmente

como uma ação menor, visto que não tem nenhum desdobramento na ação que transcorre na festa e apenas serve para atestar a inadequação da personagem ao Lugar Bom, além de exibir seus desvios – sendo por isso também uma ação com função de índice. Esta ação, porém, tem desdobramentos seriais – a desordem no dia seguinte – que levam Eleanor a pedir ajuda a Chidi e assim tem início sua jornada de aprendizado, o principal fato serial de *The Good Place*.

5) Trajetória dos principais heróis cômicos

Ao contrário dos demais sujeitos principais das narrativas que analisamos até aqui, a jornada de Eleanor não se inicia por automanipulação, logo, ela não é sua própria destinadora. Embora possa parecer que Eleanor é quem decide se tornar uma pessoa melhor para permanecer no Lugar Bom, ela toma essa decisão porque pensa não ter outra alternativa, já que não deseja passar a eternidade sendo torturada. Logo, quem dita as regras da jornada de Eleanor é na verdade Michael, que ao dizer-lhe que ela está no Lugar Bom numa vizinhança que ele projetou, a impõe as regras ali seguidas. O mesmo é feito com Jason, Tahani e Chidi, e o fato é que os quatro pressupõem que quem está ali é porque possui a competência necessária – desenvolvida na Terra – para habitar o Lugar Bom. Michael é, portanto, o destinador de *The Good Place* nas trajetórias de Eleanor, Chidi, Tahani e Jason.

Eleanor descobre que não pertence ao Lugar Bom quando se dá conta de que pode acessar as memórias de sua vida na Terra e as memórias apresentadas num telão desde seu ponto de vista não são as suas. Desesperada para não ser descoberta e ir para o Lugar Ruim, Eleanor pede a Chidi que seja seu mentor para que ela aprenda a ser uma boa pessoa e ele, como professor de Ética, acredita que tem esta obrigação por ser sua alma gêmea e observar que Eleanor é capaz de mudar. O principal desafio de Chidi é conseguir ajudar Eleanor a minimizar seu principal desvio, o egoísmo, tornando-a mais adequada à normatividade do Lugar Bom. Este processo é ajudado pelas lembranças de Eleanor de sua vida na Terra, já que ela passa a refletir a cada novo aprendizado sobre seus erros durante a vida e conclui que sempre foi egoísta porque este foi o exemplo que recebeu de seus pais. Além disso, Eleanor sempre afastou as pessoas moralmente melhores que ela de sua vida por sentir-se inferior e ameaçada, vivendo uma vida sem a presença de bons exemplos morais. Logo, Eleanor evolui justamente ao tentar ser diferente do que foi durante toda sua vida e ao abraçar a amizade de pessoas que

considera melhores que ela – principalmente Chidi –, e que funcionam como exemplos para seu amadurecimento moral.

A aquisição de consciência por parte de Eleanor a alça à condição de heroína cômica e suas conflitos e reflexões redefinem seu potencial, que deixa de ser fraco e torna-se quase potencial, ou seja: Eleanor agora apresenta um potencial intermediário, mas nem sempre concretizar boas ações é fácil. Isso é provado em seu principal embate com seus novos valores, quando Michael faz dela sua assistente para descobrir a origem dos desequilíbrios na vizinhança: ela vive um forte dilema moral por ter prometido ajudá-lo, mas ao mesmo tempo não poder revelar que o problema é ela. Michael, no entanto, conclui que o problema é ele (ou ao menos finge) e decide se aposentar, e Eleanor comemora seu afastamento achando que ele chegou à solução perfeita. Mas Michael revela que seu afastamento implica em sua desintegração e sofrimento eterno, e que irá embora da vizinhança num trem que será conduzido por Janet, única que possui esta permissão. Eleanor então retrocede em seu aprendizado e volta à noção de que "os meios justificam os fins". Ela decide "matar" Janet apertando um botão externo que a reseta, para que ela não possa conduzir o trem que levará Michael embora. Chidi decide acompanhar Eleanor na concretização de seu plano, ainda que discorde dela, e acidentalmente aperta o botão e não consegue mais lidar com o peso das mentiras que carrega na consciência. Arrependida por fazer o amigo sofrer, Eleanor decide livrar Chidi de seu sofrimento e confessa a todos que ela é o problema, realizando com esta revelação a performance que prova ter se tornado uma pessoa melhor, já que aqui ela se condena ao sofrimento eterno pelo bem de Chidi.

Assim como na trajetória de Kimmy, em *The Good Place* tampouco somos levados a acreditar que este embate que colocará Eleanor diante da derradeira revelação de seu segredo chegará a um ponto limite, obrigando-a de fato a enfrentar seu maior medo e ser uma heroína, principalmente porque este gesto implica na disjunção de Eleanor com seu objeto de valor, que é permanecer no Lugar Bom. Porém, no caso da trajetória de Eleanor, provar a competência adquirida passa por abrir mão de seu objeto de valor porque enquanto estiver no Lugar Bom mentindo ela nunca receberá uma sanção positiva. Este também é um ponto de corte importante para dificultar os planos de Michael, que na verdade encarna a figura de um anti-destinador, visto que ao destinador cabe comunicar ao destinatário os valores em jogo e as competências necessárias, e no

caso de Michael ele distorce estas informações de modo que os sujeitos nunca sejam capazes de alcançar o que buscam no falso Lugar Bom. No caso de Eleanor, o plano de Michael é que ela simplesmente passe a eternidade mentindo e se escondendo, sentindo-se sempre desajustada e a ponto de ser descoberta, enquanto Chidi deve sofrer continuamente com a tortura de carregar a mentira de sua alma gêmea. Logo, a confissão de Eleanor e sua conseqüente evolução moral complicam o plano traçado pelo anti-destinador.

A partir de sua confissão – que ocorre no sétimo episódio da temporada composta por 13 episódios – inicia-se a longa fase da definição da sanção de Eleanor, que enfrenta agora intensos dilemas entre proteger-se e proteger aos seus, provando de fato seu novo potencial que é o de personagens da *CNT*, ou seja: ao mesmo tempo em que este potencial lhe confere consciência, a faz oscilar sobre a maneira de expressar externamente ações positivas. Por duas vezes Eleanor chega a se convencer a ir para o Lugar Ruim, sacrificando-se em nome dos demais: na primeira vez ela é salva por Michael e Chidi, mas seus conflitos aumentam principalmente depois de descobrir que a verdadeira Eleanor, a que deveria estar no Lugar Bom, está Lugar Ruim em sua vaga, e isso significa que ela está impedindo Chidi de ficar com sua verdadeira alma gêmea. Já na segunda vez ela entende que nunca poderá ser uma pessoa merecedora de estar no Lugar Bom, mesmo praticando boas ações aí, porque já definiu sua sina com suas más ações na Terra. Eleanor, porém, acaba fugindo com Jason e Janet – que estão apaixonados, mas Michael quer separá-los – para ir a um lugar neutro, até então desconhecido por todos. O lugar neutro foi criado para ser habitado por uma única pessoa cujo destino não conseguiu ser decidido pelo Lugar Bom nem pelo Lugar Ruim, o que torna seu acesso negado aos demais.

A decisão sobre os destinos de Eleanor, Chidi, Tahani e Jason – os dois primeiros por não pertencerem ao Lugar Bom e os dois últimos por serem seus adjuvantes – fica a cargo de um mediador universal que é convocado para resolver o impasse entre o Lugar Bom e o Lugar Ruim sobre o que fazer diante dos fatos. Como ninguém no Lugar Bom sabe onde Eleanor, Janet e Jason estão, o mediador envia uma mensagem através da Janet do Lugar Ruim para ser reproduzida pela Janet do Lugar Bom dando um ultimato a Eleanor e Jason: se eles não retornarem dentro de quatro horas, Chidi e Tahani – seus cúmplices – irão no lugar deles para o Lugar Ruim, já que os quatro cometeram ações

ruins no Lugar Bom e o Lugar Ruim está exigindo a ida de duas pessoas. Jason tenta convencer Eleanor a não voltar, mas ela diz que está cansada de se comportar de forma egoísta utilizando como desculpa o péssimo exemplo que recebeu de seus pais. Eleanor decide então retribuir o que Chidi e Tahani fizeram para ajudá-la a permanecer no Lugar Bom e convence Jason a voltar, mostrando mais uma vez sua mudança de potencial. Eles, no entanto, retornam imediatamente após o vencimento do prazo e o mediador lhes diz que têm meia hora para decidir qual dos quatro irá para o Lugar Ruim.

Eleanor, Chidi, Tahani e Jason se voltam um contra o outro enquanto tentam decidir quem irá para o lugar ruim. Eleanor então chega à conclusão de que aquilo é uma tortura e de que todos já estão no Lugar Ruim. Irritado por ter sido descoberto, Michael comprova a suspeita de Eleanor deixando todos perplexos. Ele conta então que seu plano em seu primeiro projeto como arquiteto do Lugar Ruim foi conceber um tipo de tortura diferente e que fosse mais divertida para sua equipe. Para isso escolheu Eleanor, Chidi, Tahani e Jason, tipos bem díspares, e que certamente torturariam um ao outro: Jason tinha que manter-se calado e fingir ser alguém completamente diferente de seu perfil; Tahani tinha uma alma gêmea que não se comunicava com ela, o que a deixou frustrada por não poder exibi-lo aos demais; Eleanor se sentia inferior a todos por achar que era a única pessoa que não pertencia ao Lugar Bom; e Chidi se sentia pressionado por carregar o segredo de Eleanor e ter que mentir em seu nome. Ou seja: tudo o que aconteceu no falso Lugar Bom foi uma grande encenação para torturar os quatro. Eleanor diz a Michael que ele, no entanto, não contava que os quatro pudessem se unir e se ajudar, ao invés de torturar um ao outro, e ele diz que fará justamente o oposto da próxima vez: separá-los. Michael então lhes apaga a memória e tudo começa novamente.

Justamente porque tudo o que ocorreu no Lugar Bom é um plano de Michael temos o salto da fase da aquisição de competência para a fase da sanção (que vai da revelação de Eleanor até o último episódio da temporada), passando por uma breve realização de performance, que corresponde ao momento quando Eleanor revela não pertencer ao Lugar Bom. Isso reforça que a realização da performance não é o foco das séries que constituem falsos *serials* em nosso modelo. O final da temporada apresenta então uma sanção negativa para Eleanor e também para os demais, porém alinhada com as competências que os quatro personagens desenvolvem no Lugar Comum apesar da

influência de seu anti-destinador. É importante ressaltar que Michael também atua como principal antissujeito da trajetória de Eleanor, porque tenta garantir o tempo todo que ela irá falhar na busca por seu objeto de valor e cria seus principais obstáculos. Eleanor, por sua vez, é o principal antissujeito de Michael, porque foge ao que ele planejou com sua manipulação e faz com que ele tenha que começar novamente seu projeto.

6) Estrutura dos episódios e tendência de serialização

Em *The Good Place* é possível observar claramente que temos uma série de protagonismo coral, visto que ao mesmo tempo em que acompanhamos a trajetória de Eleanor, também somos apresentados à vida de Chidi, Tahani e Jason. Além dos ganchos ao final de cada episódio, a série utiliza como forma de engajamento a apresentação gradual do passado de cada personagem, visto que aos poucos vamos descobrindo como cada um deles viveu e morreu. Este aspecto se desdobra também na segunda temporada, na qual o protagonismo coral é ainda mais forte já que os personagens iniciam uma nova trajetória narrativa e Eleanor já não é mais o sujeito central da série, mas sim os quatro. Além disso, Michael torna-se um aliado dos quatro amigos após perder o controle de seus planos e agora todos estão unidos para tentar entrar no verdadeiro Lugar Bom juntos. Isso afere à série em sua segunda temporada um andamento diferente, visto que a evolução dos cinco personagens é apresentada de maneira mais lenta e igual, e não temos a trajetória de Eleanor em primeiro plano. A estrutura da segunda temporada também enfatiza o fato de *The Good Place* ser uma série focada na aquisição de competência dos personagens, que seguem aprendendo a ser melhores no convívio um com os outros, ainda que já saibam que estão no Lugar Ruim na segunda temporada. Isso dá um novo sentido ao nome da série, visto que se pode entender este Lugar Bom não apenas como um lugar concreto, mas também como a melhor forma moral que todos os personagens já alcançaram.

The Good Place é ainda um folhetim de peso ou fatalidade, porque a narrativa se inicia para todos os personagens a partir de sua morte e isso configura tudo o que ocorre com eles. Além disso, a classificação de folhetim aqui pode ser aplicada pelo forte encadeamento entre os episódios, o que não ocorre em *Unbreakable Kimmy Schmidt*. Mas ainda que os episódios sejam bem encadeados, com fortes ganchos entre eles e uma otimização serial das pequenas ações, não há uma promessa de desfecho para os conflitos, daí a classificação como falso *serial*, visto que a narrativa é aberta, porém

circular: Eleanor está sempre a ponto de ser descoberta, mas não sabemos exatamente quando isso pode ocorrer. O acréscimo – de ser um falso *serial* com realização de performance – se dá pelo fato de haver uma performance realizada por Eleanor no sétimo episódio da temporada, quando a personagens opta por uma decisão que implica em sua disjunção com seu objeto de valor, que é permanecer no Lugar Bom. Quanto aos episódios, cada um constitui um fragmento do programa de base e apresentam claramente passos da trajetória de Eleanor no Lugar Bom, por isso mesmo não apresentam ações fechadas em si em todos eles. Logo, podemos afirmar que a maioria dos episódios de *The Good Place* não possui grande autonomia episódica, por isso mesmo são chamados de capítulos.

5.3.3 Falso *Serial* de Aquisição de Competência

5.3.3.1 *Atlanta* (FX, 2016-)

Atlanta nos narra a trajetória de Earn – diminutivo para Earnest –, um rapaz jovem e que já teve uma trajetória promissora, tendo sido aprovado na renomada universidade de Princeton mesmo sendo de uma origem simples e negro, mas que por alguma razão tornou-se um eterno fracassado que é desacreditado por todos, inclusive sua família. Ninguém sabe ao certo porque Earn trancou a matrícula da faculdade há três anos, o que se sabe é que agora ele é pai da pequena Lottie, filha que teve com Vanessa num relacionamento complicado. Vanessa sempre cobra de Earn suas responsabilidades como pai, que implicam em maior presença na criação de Lottie e mais suporte financeiro. Earn tenta ganhar a vida num trabalho comissionado, mas sem êxito, até descobrir que seu primo Alfred está fazendo sucesso com um videoclipe informal de uma música chamada *Paper Boi*, que é também o nome artístico de Alfred. Earn decide usar então seus contatos e habilidades sociais como empresário de Alfred, tentando dar um sentido à sua vida e à do primo através de um dos principais meios de ascensão e valorização social da comunidade negra na sociedade norte-americana: a música.

1) Sujeitos cômicos, desvios e potencial dos sujeitos

O principal sujeito narrativo de *Atlanta* é Earn, visto que, ainda que a narrativa mostre as consequências e dificuldades da ascensão artística de Paper Boi, Alfred é um tipo que

vive apenas o momento e não possui nenhuma habilidade para estruturar sua carreira. Logo, todas as importantes ações narrativas são conduzidas por Earn ou se referem a ele de alguma forma. Earn é uma interessante contração do nome Earnest se analisarmos o contexto narrativo do personagem, visto que *earn* também é um verbo em inglês e seus principais significados são "ganhar" e "merecer". Curiosamente, no piloto de Atlanta vemos um bizarro encontro de Earn com um homem de palavras proféticas num ônibus. Embora não fique claro se aquele momento realmente ocorreu ou se foi apenas uma alucinação, ele é uma passagem importante para entender a psicologia do personagem. O homem diz a Earn que lhe vê angustiado e pede que converse com ele. Earn então diz ao homem que se sente um eterno perdedor, e este lhe responde que o segredo é deixar-se levar pela vida, conselho com o qual Earn discorda. Logo, a cena nos leva a entender que muito dos erros de Earn que fazem dele um perdedor são provocados por interferências equivocadas dele em sua própria vida, sendo ele um antissujeito tônico em sua própria trajetória.

Como geralmente ocorre com todos os grandes perdedores da ficção, o principal desvio de Earn é ser um grande sonhador, o que lhe impede acudir às necessidades reais de maneira satisfatória quando elas batem à sua porta. Além disso, ele também apresenta um excesso de autoconfiança explorado de forma cômica, visto que isso costuma colocá-lo em situações inusitadas e comicamente incongruentes. Por isso também Earn praticamente não possui adjuvantes em sua trajetória, visto que todos ao seu redor – principalmente Vanessa e os próprios pais de Earn – já estão cansados de sua falta de direcionamento. Com a ascensão de Paper Boi, Earn vê justamente a oportunidade de alcançar suas ambições e de por fim conquistar o apreço e reconhecimento que acredita merecer, logo, o alcance do sucesso de Paper Boi torna-se seu objeto de valor. Fica claro que Earn possui um potencial forte, porém, isso raramente consegue se manifestar em suas ações pela falta de foco e capacidade de decisão do personagem, logo, ele se encaixa no perfil dos personagens da *CNT* de Ulea, que acabam tendo quase potencial por essa incapacidade de realização. Earn é então classificado como um herói cômico bastante atormentado pela sua incapacidade de conseguir o que busca.

2) Nível fundamental e tipos de contrariedades perceptivas presentes

No nível fundamental de *Atlanta* temos uma oposição entre sucesso e fracasso como dois valores que passam principalmente pela aprovação dos demais. Este universo é

particularizado por se referir a tais valores dentro da comunidade negra dos Estados Unidos e num estado – Atlanta – de expressiva população negra. A preservação dos valores pessoais dos personagens passa então pela preservação de sua autoestima étnica, embate entre preconceito a aceitação social, e ainda a discussão sobre os estereótipos do mundo do hip-hop e rap. Logo, a busca de Earn é uma busca pela normatividade – o sucesso que traz reconhecimento –, porém tentando manter-se íntegro aos seus valores. Por isso também Earn é construído como um sonhador, porque ele quer tudo e ao mesmo tempo sua trajetória parte da ausência de tudo, já que não tem sucesso, reconhecimento ou dinheiro para cumprir suas obrigações. Quando questionado por Vanessa por que não encontra um trabalho qualquer que simplesmente pague suas contas (terceiro episódio), como uma vaga de segurança, Earn lhe diz que fazendo isso acabaria se tornando uma pessoa que odeia a si mesma, e ela então lhe pergunta se ele já não se tornou esta pessoa, referindo-se ao fracasso total de Earn, que não consegue sequer ajudar no sustento da filha.

Porém, o fato de ser um sonhador não implica dizer que Earn não possua talento e capacidade para conseguir o que deseja, por isso sua construção é por contrariedade aditiva, ou seja, uma construção concessiva e não implicativa, porque ele não parece ser um fracassado – uma pessoa incapaz de alcançar o reconhecimento – mas sim alguém que está num momento fracassado. Na construção por contrariedade aditiva temos o mecanismo de concessão (e não de implicação) porque a percepção dos desvios dos sujeitos se dá através de um processo muito mais lento em relação às construções por contrariedade global ou intermediária, pois temos um processo de comparação conjuntural. Este tipo de construção representa uma diversidade dentro do evento de referência e não uma oposição a ele propriamente.

Em relação aos demais personagens que acompanham a trajetória de Earn, Vanessa não é um personagem construído a partir de seus desvios, logo, ela não é um personagem cômico. Ela encarna a figura da mulher negra e forte, que luta diariamente para sustentar sua família e está cercada por figuras masculinas que não aparentam estar à sua altura. Além de Vanessa, a trajetória de Earn é marcada obviamente pela presença do próprio Paper Boi (Alfred) e por Darius, melhor amigo de Alfred e fiel escudeiro. Ambos são construídos por contrariedade global, o que acrescenta bastante humor à jornada de Earn, muitas vezes marcada por conflitos disfóricos. Alfred apresenta como

principal desvio sua falta de paciência e impulsividade, que o coloca em muitas situações nas quais atua como alvo de ridicularização. Numa das principais passagens da temporada com este aspecto (quinto episódio), Alfred vai a um jogo de basquete beneficente e se irrita porque não está recebendo da imprensa a atenção que gostaria. Sua insatisfação se intensifica quando um jovem cantor que está fazendo muito sucesso rouba a cena por ser o "queridinho" da imprensa, deixando Alfred furioso a ponto de agredir o rapaz durante o jogo, criando o oposto da mídia positiva que estava buscando.

Já Darius é o tipo de personagem cuja função é promover alívio cômico, construído quase que como um desenho animado: Darius vive uma realidade própria que ocorre apenas em sua cabeça e costuma "filosofar" constantemente sobre aspectos aleatórios da vida cotidiana. Não se sabe praticamente nada sobre sua vida e suas falas sempre parecem incongruentes com a realidade. No piloto da série, Alfred vai visitar o pai de Earn para saber se pode confiar no primo para ser seu empresário. Enquanto os dois conversam, Darius pergunta ao pai de Earn se pode medir a árvore de seu quintal, uma frase dita a erro e cujo sentido fica sem explicação, funcionando apenas como alívio cômico numa cena que termina de forma emotiva quando o pai de Earn afirma que, apesar de seus fracassos, o filho é muito determinado e costuma conseguir o que quer, ainda que sempre do seu jeito. A cena serve principalmente para reforçar o potencial forte de Earn, um sonhador que já errou muito, mas que tem potencial para fazer a carreira de Alfred dar certo.

Atlanta promove muitas críticas sociais e utiliza os personagens de Alfred e Darius em parte para desafiar os estereótipos do homem negro marginalizado pela sociedade. Ambos são pobres e acabam traficando drogas para se sustentar, mas, segundo Alfred, o tráfico é uma das poucas opções de "ganha pão" para homens negros marginalizados pela sociedade. O sucesso de Paper Boi surge então para Alfred como uma possibilidade de ter dinheiro sem precisar traficar e também para expressar sua luta social como homem marginalizado para ser aceito. Ao contrário do que se espera, Alfred e Darius possuem boa capacidade intelectual e são conscientes da vida que levam, apresentando então a marginalização como uma condição limitante a outras possibilidades de vida. Ainda assim, a parte estereotipada destes personagens é utilizada com fins de ridicularização, como o "pavio curto" de Alfred e o fato de Darius viver numa realidade própria em parte porque está sempre sob o efeito de maconha, outros

dois estereótipos dentro da comunidade negra. Neste contexto, Earn, que representa um homem negro que já não pode ser marginalizado graças a seu letramento, é o porta-voz necessário à aceitação de Paper Boi, sendo então construído como um personagem de potencial diferenciado em relação a Alfred e Darius.

3) *Plot* e demais recursos cômicos

Atlanta não apenas não possui uma premissa cômica, como também não tem um *plot* estruturado como uma piada nem investe muito em recursos cômicos. Podemos dizer que a série não possui um enquadramento cômico claro, algo que atribuímos hipoteticamente ao fato de seu principal sujeito narrativo ser construído por concessão. Nossa hipótese advém do fato de esta mesma característica ser encontrada em *Casual*, outra série que também constitui um falso *serial* de aquisição de competência e que será analisada a seguir. Como estamos aqui analisando apenas duas séries, e também não existe no momento um número tão grande de séries que se encaixem nesta classificação, não nos atrevemos a relacionar a ausência de um enquadramento cômico bem definido ao fato de termos a ênfase numa trajetória de aquisição de competência sem realização da performance. Por outro lado, é coerente afirmar que a construção concessiva do principal sujeito narrativo interfere neste aspecto, visto que isso afere à narrativa um tom menos implicativo em sua construção cômica geral.

O que temos em *Atlanta* é a produção do humor a partir de situações incongruentes e que fazem com que os desvios dos personagens aflorem, porém isso não é algo constante e a exploração da própria estrutura da piada é quase ausente. O humor aparece aqui muito mais através de disjunção difusa que, como vimos na primeira parte deste trabalho, é um tipo de disjunção mais "fraca" que aquela apresentada pelas *punch* e *jab lines* e que apresenta uma localização imprecisa no texto – ao contrário das *punch* e *jab lines*, que aparecem sempre no final da estrutura textual a que se referem. A disjunção difusa pode ser representada por uma palavra, expressão ou uma frase inteira que irá deflagrar a mudança de script, sendo apresentada na série através do humor de registro (humor contextual de disjunção semanticamente imprecisa) e da ironia. O próprio Earn acaba sendo o personagem que mais explora a criação de humor de registro e de ironia principalmente em suas interações com Alfred e Darius, enfatizando constantemente de maneira sutil que os dois nunca sabem o que estão fazendo porque aprenderam a viver apenas no presente para sobreviver.

Os únicos personagens que possuem piada arquetípica são Darius e Alfred. No caso de Darius, suas interações são marcadas por interrupções do personagem com divagações aleatórias e geralmente de conteúdo surreal. Todas estas interrupções já são esperadas nas interações que envolvem Darius e formam um *strand* deste tipo de piada arquetípica sobre o personagem. No caso de Alfred o mesmo ocorre quando o personagem sente-se desafiado ou rejeitado, vindo a perder a paciência de maneira infantil. Já em relação aos demais personagens, a piada arquetípica não é uma estrutura explorada, assim como *strands* e *stacks* que não são constituídas por piadas arquetípicas também não são muito exploradas na série. No caso de Earn, além do humor de registro muito explorado pelo personagem, temos a constante criação de situações incongruente cômicas que o envolvem de forma que foge a seu controle, um típico traço da caracterização do perdedor cômico.

4) Mecanismos de administração da disforia e dos tipos de ação privilegiados

Em *Atlanta* o enfraquecimento do enquadramento cômico leva à conseqüente maior exploração da disforia, visto que Earn é um personagem de quase potencial e que apresenta conflitos intensos graças à consciência de suas limitações, que se chocam com suas grandes ambições. Apesar de ter muitas ações reprováveis, Earn é o personagem que adota o ponto de vista da narração, logo, tendemos a ver seus desvios de uma maneira mais branda e somos convocados constantemente a padecer pelos sofrimentos deste personagem, porque sabemos que muitos dos erros que comete são advindos de sua busca por acertar. A série costuma administrar a disforia tanto através da diluição quanto do mecanismo de aceitação e conversão, sendo este último mais presente. Segundo Savorelli, o mecanismo de aceitação e conversão trabalha a disforia de forma semelhante ao modo como textos classificados como dramáticos lidam com este aspecto, não sendo este, portanto, um mecanismo próprio de narrativas cômicas. Neste mecanismo, após a apresentação do evento disfórico este é removido de maneira temporária, assim como suas conseqüências, podendo depois ser reapresentado para ser explorado num momento posterior do mesmo episódio ou de maneira serial. Este tipo de construção estrutural deixa claro que em *Atlanta* o regime narrativo sobressai-se ao do espetáculo em casos de alternância.

No nono episódio, Vanessa está desempregada e obriga Earn a ir a uma festa na casa de uma amiga sua da alta sociedade onde muitas pessoas influentes estarão, uma

oportunidade para que ela se reposicione no mercado de trabalho depois de sua demissão. Na festa, pessoas ricas e com pontos de vista que parecem absurdos a Vanessa e Earn falam com eles buscando sua aprovação. A pedido de Vanessa, Earn finge estar de acordo com tudo, mas ela tem a sensação de estar traindo a si mesma ao abrir mão de suas opiniões e, em determinado momento, chora no banheiro escondida de todos, até do próprio Earn. Já perto do fim da festa, tudo vai bem e o casal é adorado por todos, até que a amiga de Vanessa descobre por acaso que Earn é o empresário de Paper Boi e faz insinuações maldosas sobre Earn devido à fama de gângster do rapper. Earn então perde a paciência e ofende os anfitriões dando a entender que a aberração da situação são eles, fazendo com que Vanessa o retire da festa.

Os dois vão embora da festa às pressas no carro Earn diz a Vanessa que no dia seguinte ligará para sua amiga para desculpar-se. Ela pede que ele pare o carro, o beija e os dois fazem sexo, reconciliando-se após muitas brigas e conflitos ao longo da temporada. Este episódio é uma síntese da luta de Earn e Vanessa para ganharem a vida de maneira honesta e sustentar a filha dos dois, mas tentando não abrir mão de seus valores. Embora Earn não saiba que Vanessa chorou no banheiro, a reconciliação dos dois no final do episódio mostra que o choro sufocado dela no banheiro foi "vingado" pelo arroubo de Earn de fazer valer seu ponto de vista para pessoas que os oprimiram por estarem acima deles socialmente. Logo, o conflito secreto de Vanessa ao longo da festa, que se manifesta em seu pranto intensamente disfórico, não é trabalhado no momento, mas serve como justificativa para que ela e Earn tenham um único momento de concordância e afeto mais íntimo ao longo da temporada, demonstrando assim como o mecanismo de aceitação e conversão funciona em *Atlanta*.

Atlanta constrói sua narrativa não apenas a partir do ponto de vista de Earn, como fica claro principalmente no sexto e sétimo episódios. Tais episódios não necessariamente possuem uma função serial, constituindo assim ações menores – ou episódios com esta função no todo serial – que ajudam a aprofundar a psicologia dos personagens, seja comicamente ou não. O sexto e sétimo episódios são dedicados, respectivamente, a Vanessa e a Alfred. No sexto episódio Vanessa se encontra com uma amiga de longa data que a julga por continuar com Earn e ela então mostra o seu ponto de vista sobre a situação do casal. Já no sétimo episódio Alfred é convidado de num programa televisivo voltado à comunidade negra para explicar declarações consideradas transfóbicas que fez

no Twitter. O episódio explora a impaciência e impulsividade de Alfred, mostrando sua dificuldade em lidar com a exposição que a fama lhe traz. Esta variação de pontos de vista de *Atlanta* reforça a ambição da série de explorar os valores tensionados em seu nível fundamental sob o ponto de vista de seus outros personagens, não apenas o de Earn. Logo, tais episódios possuem a função de índice sobre o tema principal da série e seus valores de base. Como visto, esta exploração nem sempre é cômica, como ocorre no caso do episódio dedicado a Vanessa. A maior ou menor exploração do humor na série é claramente dependente da construção dos personagens, se mais ou menos distantes da construção de um tipo cômico ideal.

5) Trajetória dos principais heróis cômicos

A trajetória de Earn se inicia por automanipulação, quando ele descobre através de um colega de trabalho que seu primo Alfred está fazendo sucesso no mercado informal da música. Earn acredita ter o saber necessário para ajudar Alfred a ser bem sucedido e, conseqüentemente, alcançar o reconhecimento que ele busca através do primo. Fazer de Paper Boi um sucesso torna-se então o objeto de valor de Earn, o meio que ele pretende utilizar para concretizar sua busca por reconhecimento. O problema é que Earn descobre não possuir o poder necessário para chegar onde deseja, porque todos o tomam como fracassado e ele não sabe como se impor num meio profissional bastante agressivo. Logo, vemos sua trajetória para conseguir este poder e, aos poucos, convencer as pessoas que ele pode chegar onde deseja e alcançar seu objeto de valor, sendo a trajetória de Earn uma de aquisição de competência.

A primeira pessoa que Earn tem que convencer é o próprio Albert. Os dois não se veem há muito tempo e Alfred desconfia que Earn queira apenas tirar proveito financeiro de seu sucesso repentino. Earn então se dá conta de que terá que fazer algo concreto para convencer o primo. Ele busca um contato que tem numa rádio para colocar Paper Boi nas paradas oficiais, mas o contato lhe impõe dificuldades. Earn acaba se utilizando de suas habilidades sociais para fazer um acordo com o senhor responsável pela limpeza e assim entra no prédio da rádio e deixar a fita de Paper Boi e o valor da comissão necessária para tocar a música. Mais tarde, Alfred liga para Earn para dizer que Paper Boi está tocando na rádio e convida Earn para encontrá-lo numa loja de conveniências. Alfred comunica a Earn que deixará que ele seja seu empresário, um voto de confiança pelo feito do primo. Porém, em seguida Alfred se envolve numa briga a mão armada e

Earn também participa da confusão tentando impedir o tiroteio, mas sem sucesso. Os dois são presos acusados de participarem do tiroteio e fica claro que além de conseguir o poder que necessita para tornar Paper Boi um sucesso, Earn terá muito trabalho para minimizar os desvios de Alfred.

Sendo um perdedor, cada confusão com a qual cruza acaba sendo muito pior para Earn que para os demais envolvidos. O caso do tiroteio é emblemático porque Earn só participa da confusão tentando impedir que Alfred dispare, mas sua intervenção é em vão e os dois vão presos. Como não há provas – porque a pessoa baleada e que iniciou a briga com Alfred fugiu – os dois são liberados, mas como Earn não é fichado no sistema, ele passa quase 24 horas preso esperando que a burocracia seja resolvida. Enquanto isso, por já ser fichado Alfred sai em seguida, mostrando a má sorte de perdedor de Earn, um importante traço de construção de humor através do personagem.

Na partida beneficente de basquete (quinto episódio), enquanto Alfred joga, Earn, se dirige durante a uma área vip destinada a agentes e consegue a credencial para entrar graças a uma outra agente, Janice, que o confunde com um ex-colega de trabalho seu. Earn aproveita a oportunidade para divulgar seu trabalho junto a Paper Boi e mais uma vez utiliza suas habilidades sociais para conseguir contatos, obtendo sucesso em sua jornada. Tudo vai muito bem até que Janice volta e lhe revela que sabe que ele foi o responsável por sua demissão, já que começou a roubar seus clientes. Tentando evitar que a confusão atrapalhe seu bom momento, Earn diz a Janice que não é quem ela pensa, mas ela não acredita e sai fazendo-lhe ameaças de que acabará com sua carreira. Mais uma vez, a má sorte de perdedor de Earn entra em ação e sua autoconfiança excessiva o impede de sondar o que está acontecendo antes de se deixar levar, mostrando a falta de competência do personagem para realizar o que deseja. Ao final do jogo Earn e Alfred vão embora carregando seus respectivos fracassos, já que Alfred também não alcançou seu objetivo, que era passar uma imagem positiva na mídia.

A má sorte de perdedor de Earn acaba sendo seu principal antissujeito, o que o torna um antissujeito tônico de si mesmo. Curiosamente, o perdedor cômico é uma categoria clássica dentro do gênero, mesmo que ter tal má sorte não seja culpa sua. Ainda assim, este traço marca a trajetória de tais personagens de maneira mecanizadora, o que permite sua classificação dentro da noção de desvio de Bergson. A imagem de Alfred é outro ponto difícil de ser administrado na trajetória de Earn, embora gere um problema

dúbio. Após o tiroteio e depois de se envolver em outras brigas, o personagem midiático de Alfred – Paper Boi – acaba sendo relacionado ao *gangsta rap*, estilo de rap que se consagrou na década de noventa e que estava atrelado a práticas criminosas por parte dos artistas. Enquanto isso abre portas a Alfred junto aos saudosos do estilo, ao mesmo tempo é visto por muitos como algo violento e ultrapassado que precisa ser combatido, daí o preconceito da amiga de Vanessa no jantar.

Em meio a fatos soltos que mostram uma gradual ascensão de Paper Boi, *Atlanta* acaba focando na trajetória emocional de Earn em todo este processo no que tange ao conflito entre suas obrigações e seus sonhos, a busca por conseguir a competência que necessita para alcançar seu objeto de valor versus as necessidades materiais imediatas para a criação de Lottie. Logo, temos uma trajetória não linear que valoriza experiências pessoais dos sujeitos ao invés de performances episódicas. No último episódio da temporada, não há uma culminância narrativa, como se costuma esperar: vemos simplesmente Earn atordoado por uma jaqueta que perdeu numa noitada do dia anterior.

Depois de muito buscar, ele dá a jaqueta como perdida, mas é animado pelo pagamento de sua comissão que Alfred lhe entrega. Junto com o pagamento, Alfred elogia o bom trabalho do primo e então vemos que, apesar dos muitos desencontros, eles estão no caminho certo. Earn, no entanto, segue um pouco tristonho até finalmente recuperar o que tanto buscava na jaqueta: uma chave que lhe é entregue por um amigo enquanto está na casa de Vanessa, chave esta que Earn achava ter perdido com a jaqueta. Descobrimos que chave abre um galpão que Earn alugou para ser sua casa, já que, sem ter como pagar o aluguel para si, ele passa as noites entre a casa de Vanessa e a de Alfred. O galpão aparece como uma metáfora de que, aos poucos, Earn está conquistando seu lugar no mundo, mas ainda falta muito por fazer.

6) Estrutura dos episódios e tendência de serialização

A primeira temporada de dez episódios de *Atlanta* embora nos mostre primordialmente a trajetória de Earn, presa por um protagonismo coral que, como já demonstramos, busca apresentar inclusive os principais fatos da narrativa a partir do ponto de vista de outros personagens. A ideia é mostrar estes personagens numa espécie de fluxo que apresenta a busca por seus objetivos, mas sem se prender a uma linearidade factual – é sempre difícil saber quanto tempo transcorre entre um episódio e outro, na maioria das

vezes – e sem focar necessariamente nas grandes ações. O progresso na trajetória dos personagens é sentido a partir de fatos aparentemente secundários na narrativa, mas que demonstram que coisas ocorrem no pano de fundo da vida destes personagens. O jogo de basquete beneficente, por exemplo, é um programa de uso episódico que não é mais mencionado nem antes nem depois de sua ocorrência, mas que demonstra que, gradualmente, Paper Boi está se tornando conhecido.

Assim como no caso de *Unbreakable Kimmy Schmidt*, não podemos classificar *Atlanta* como um folhetim de peso porque nestas duas séries os episódios não estão encadeados nem por sua cronologia nem por suas ações, havendo nestes casos um tipo de condução serial muito próxima à episódica, mas com uma construção distinta porque temos personagens com buscas e objetos de valor claros, e cuja evolução em direção a estes objetos acompanhamos. Além disso, estamos diante de narrativas de crescimento pessoal e aprendizados, algo costumeiramente não proporcionado por comédias episódicas.

Esta estrutura mais frouxa de serialização, característica de séries que são classificadas apenas como corais e não como uma mescla entre coral e folhetinesca, costuma apresentar episódios com maior autonomia estrutural, no sentido de que nestes são explorados programas de uso que se sustentam parcialmente por si mesmos. Dizemos parcialmente porque, ainda assim, tem-se sempre em vista na maioria dos episódios da temporada o andamento do programa de base, que é aquele de ordem serial. No caso de *Atlanta*, mesmo os episódios que apresentam os pontos de vista de outros personagens estão de alguma maneira relacionados aos fatos do programa de base porque mostram como os demais personagens se relacionam com Earn ou com a busca por seu objeto de valor, demonstrando o potencial serial da trama.

5.3.3.2 Casual (Hulu, 2015-)

Casual narra os primeiros passos da trajetória de um casal de irmãos, Valerie e Alex, após os dois terem experimentado um grande trauma em suas vidas: Valerie se divorciou de um casamento de 16 anos após o marido tê-la trocado por uma mulher mais jovem, e Alex tentou se matar por sentir-se frustrado e deprimido devido a uma vida amorosa vazia. Quando a série – que já está em sua terceira temporada – se inicia, o desafio dos dois irmãos é superar os bloqueios emocionais que possuem para aprender

a relacionar-se de forma saudável. O piloto de *Casual* mostra a situação familiar pós-traumas já estabelecida: Valerie está vivendo com sua filha adolescente, Laura, na casa de seu irmão. Alex é cofundador de um popular aplicativo de namoro online no qual ele criou um perfil usando o algoritmo do sistema para explorar os aspectos que mais atraem as mulheres. Embora seu conhecimento sobre informática lhe ajude a ter muitos encontros insignificantes, Alex sente-se incapaz de se conectar emocionalmente com uma mulher e com as pessoas em geral, por isso ter a família por perto lhe faz sentir emocionalmente conectado ao mundo, tendo em sua irmã uma importante figura de apoio. Valerie, por sua vez, com incentivo e dicas do irmão, se lança novamente ao mundo dos relacionamentos através do aplicativo de Alex e começa a arriscar-se em relacionamentos casuais para sentir-se atraente e desejada outra vez.

1) Sujeitos cômicos, desvios e potencial dos sujeitos

Ao contrário das outras séries analisadas em nosso corpus, em *Casual* temos dois sujeitos cômicos centrais, visto que as trajetórias de Valerie e Alex não podem ser dissociadas porque os dois caminham lado a lado desde a infância e são o esteio emocional um do outro. Valerie é uma bem sucedida psicóloga que se vê completamente vulnerável após um divórcio inesperado, e busca na casa de Alex a noção perdida do lar. Além disso, seu irmão mais novo, Alex, com quem tem uma relação bastante próxima e para quem atua como uma figura materna, passa por um processo depressivo após tentar suicídio, o que justifica racionalmente para Valerie sua permanência na casa do irmão. Valerie é uma espécie de rocha moral e racional para seu irmão e para a filha Laura, porém, seu excesso de normatividade durante o casamento – ela abdicou de sua individualidade para manter a família unida – lhe custou a relação e agora ela busca encontrar o equilíbrio em sua vida afetiva, algo que nunca teve.

Por suas características, a Valerie do início de *Casual* é uma típica heroína humorística, visto que o humor na trajetória da personagem surge a partir da forma desajeitada como ela lida com esta nova situação em sua vida: sua condição de mulher separada e que tem que recomeçar do zero. Valerie torna-se cômica não apenas por não saber como se comportar, mas, principalmente, por se negar muitas vezes a mudar e a aceitar a forma como as pessoas se relacionam na atualidade, visto que ela passou quase duas décadas num mesmo relacionamento. Logo, Valerie é inadequada, ou seja, comicamente desviada e passível à ridicularização, sempre que tenta encontrar um namorado ou fazer

novas amizades, porque não sabe se relacionar atualmente, mas isso não exclui o fato de que ela possui um potencial forte e seja o esteio emocional de sua filha e de seu irmão, mesmo quando suas ações são equivocadas em função de sua falta de tato. Os principais desvios da personagem são sua mania de controle – um vício que ela afere à profissão de psicóloga – e sua teimosia, dois desvios que tornam a personagem resistente às mudanças.

Já Alex possui como objeto de valor o mesmo que a irmã: a busca pelo equilíbrio afetivo, porém, se ela acaba de sair do excesso normativo, ele vive o excesso da quebra e se nega a aceitar os problemas emocionais que o impedem de se relacionar de maneira saudável. Logo, Alex pode ser caracterizado no início de *Casual* como um não-herói, porque costuma evitar suas reais emoções através do sarcasmo e se nega a enfrentar seus reais problemas, estando muitas vezes reduzido a seus desvios. Seus principais desvios são a vaidade e a superficialidade, o que o faz comportar-se de forma mecanizada, migrando de relação vazia a relação vazia. Porém, a tentativa de suicídio indica que Alex está no limiar na mudança, e a primeira temporada de *Casual* mostra sua transição de não-herói a herói cômico, deixando de ter potencial fraco para adquirir potencial mediano.

2) Nível fundamental e tipos de contrariedades perceptivas presentes

Casual no nível fundamental confronta comportamentos afetivos saudáveis com aqueles considerados nocivos, fazendo-o, no entanto, de maneira bastante socialmente normativa, ou seja: no nível fundamental da série, o saudável é uma relação monogâmica onde haja respeito mútuo, enquanto os relacionamentos casuais indicados pelo nome da série sempre terminam de forma negativa ou desastrosamente cômica. A série defende que relacionamentos casuais são fruto da falta de disponibilidade afetiva dos envolvidos, ou um estágio que antecede a maturidade afetiva e conduz as pessoas à monogamia respeitosa e satisfatória. É justo dentro destes parâmetros normativos que localizamos Valerie como uma personagem caracterizada pelo excesso de normatividade (mais mais) antes do divórcio e Alex caracterizado pelo excesso de quebra (menos menos).

Os irmãos buscam então equilíbrio um no outro após suas respectivas crises. Depois de um breve tempo confusa devido ao choque do divórcio, Valerie começa a se envolver

casualmente com outros homens buscando um estado de monogamia saudável, no qual tenha um parceiro sem abrir mão de sua individualidade. A personagem passa então a ser construída por concessão (contrariedade aditiva), visto que a casualidade dos relacionamentos faz aflorar seus desvios, mas não de maneira completamente mecanizadora. Além disso, fica claro que os desvios de Valerie são contextuais e não permanentes, e ela é capaz de reconhecer seu desajuste e buscar superar seus problemas. Temos então uma contrariedade aditiva porque os desvios de Valerie não apresentam uma oposição à normatividade, mas sim uma variável desta.

Já Alex inicia sua trajetória com uma construção por contrariedade global e desvios construídos por implicação forte, mas em seguida adquire consciência sobre sua necessidade de mudar e tornar-se um personagem de perfil igual àqueles da *CNT*, dotado de quase potencial, buscando entender e superar seus problemas para abrir-se a uma relação saudável, ainda que com muita dificuldade. Laura, por sua vez, não é um personagem cômico. Ela é uma adolescente bastante madura, mas com muitos problemas emocionais que vão aflorando ao longo de sua trajetória e se tornam complicadores da trajetória de Valerie, que tem dificuldades para entender e lidar com os problemas da filha. Ao longo das demais temporadas da série fica claro que um dos grandes desafios de Valerie é encontrar o equilíbrio entre sua vida pessoal como mulher solteira e suas responsabilidades de mãe diante de uma filha que agora já é praticamente adulta.

3) *Plot* e demais recursos cômicos

Como podemos ver, a premissa narrativa de *Casual* pouco se encaixa ao que se espera de uma comédia, estando muito mais próxima do que se entende como um "melodrama familiar" – o que a série também não deixa de ser. Assim como no caso de *Atlanta*, em *Casual* o enquadramento cômico não é óbvio e as piadas arquetípicas não são predominantes. O único personagem que gera piadas arquetípicas é Alex, de quem se costuma esperar comportamentos imprevisíveis e pouco maduros que visam apenas à valorização de seu momento, deixando de lado as necessidades dos outros. Tais piadas e situações cômicas que exploram os desvios de Alex ridicularizam sua vaidade, um desvio clássico no universo cômico segundo Bergson porque o vaidoso parece ser mais incapaz de dar-se conta de seus desvios que outros tipos cômicos, o que o torna um tipo mecanizado por excelência.

Logo no piloto da série Alex cria uma situação muito constrangedora para Valerie ao convidar para tomar café com a família Leon, um homem que Valerie conheceu num bar no dia anterior e que convidou para fazer sexo com ela. Valerie faz isso depois de uma discussão humilhante com seu ex-marido na audiência de divórcio, mas acaba encontrando em Leon alguém igualmente ferido emocionalmente (ele foi traído pela noiva e não se relaciona com ninguém há bastante tempo). A soma das frustrações dos dois resulta numa noite constrangedora em que dormem um ao lado do outro sem se olharem. Sem se importar com o que possa ter acontecido, Alex simplesmente convida Leon para tomar café da manhã com o objetivo de sondá-lo, deixando Valerie furiosa. Para complicar ainda mais a situação, depois que Valerie sai com Laura, Alex tem uma conversa íntima com Leon e diz que ele não deve insistir muito em Valerie porque ela acaba de se divorciar e não está pronta para um relacionamento sério ainda. Alex então decide que irá ajudar Leon – sem que ele solicite ajuda – a voltar à ativa afetivamente, e começa a levar o novo amigo a bares, colocando-o em situações constrangedoras porque este não é o perfil de Leon. Como é possível ver, a vaidade de Alex o impede de enxergar a real necessidade dos outros e cria constantes problemas para aqueles que o cercam, sendo esta a principal piada arquetípica em relação ao personagem.

Ainda assim, mesmo em relação a Alex em *Casual* a noção de piada arquetípica se confunde com a de situação cômica que faz aflorar os desvios dos personagens, que poderíamos chamar de situação cômica arquetípica e que são comuns a todas as séries cômicas. A diferença entre uma estrutura e outra é a organização textual da situação, sendo a piada arquetípica um texto breve e bem codificado que surge nas interações entre os personagens e pode, por sua estrutura bem definida, ser prenunciada antes mesmo de ocorrer. Já a situação cômica arquetípica não tem uma estrutura definida e por isso não pode ser antecipada, sendo, portanto, mais imprevisível. No caso de Alex, ele é o único personagem passível a piadas arquetípicas justamente por ser o único sujeito cômico realmente com traços mecanizados da narrativa, já que é um não-herói.

Mas ainda que não se explore muito a piada arquetípica em *Casual*, a série produz bastante humor situacional explorando os desvios de personagens como Valerie e Leon (cujo principal desvio é a timidez excessiva), e também em seus diálogos através das disjunções difusas por meio do humor de registro e da ironia. Este recurso das disjunções difusas trabalhadas em diálogos é muito utilizado para produzir humor

através de Laura, que, como já dissemos, não é uma personagem cômica, ou seja: ela não é construída a partir de desvios explorados com fins de ridicularização, mas costuma ter um olhar comicamente crítico sobre as incongruências ao seu redor.

4) Mecanismos de administração da disforia e dos tipos de ação privilegiados

Em *Casual*, assim como em *Atlanta*, o regime que se sobressai é o narrativo. Este aspecto também está relacionado ao fato de que os mecanismos de administração da disforia mais empregados são a diluição e aceitação e conversão, como também ocorre em *Atlanta*, sendo esta uma característica deste modelo de série. A diluição aparece graças à presença constante do diálogo na série, inclusive com grande exploração do humor de registro. Já a aceitação e conversão é o mecanismo mais presente. Um exemplo de aceitação e conversão ocorre no último episódio, quando Alex descobre que sua namorada Emmy o traiu com Valerie e, deprimido, acaba tentando se matar após muitas tentativas de Leon de consolá-lo. Alex entra no carro de Leon numa distração do amigo durante um passeio e o joga contra uma parede. Porém, sabendo do histórico do Alex, Leon havia previamente ativado um mecanismo de segurança no carro que impede Alex de seguir com seu plano.

Alex sai do carro contente por ainda estar vivo e mais ainda por saber que alguém está cuidando dele – referindo-se a alguma entidade metafísica –, o que o faz sorrir. Leon então revela que este alguém é ele e diz a Alex que está cuidando de seu bem-estar porque é seu amigo. Esta cena responde pelo tema pouco abordado de forma direta na série que é a tentativa de suicídio de Alex, do qual ele sempre fala de modo breve e sarcástico, muitas vezes negando que realmente tenha tentado se matar, como fez ao tratar do tema com Laura e com seu pai (em momentos que a diluição se faz presente). Mas nesta cena ele assume seu ato e vê que a solidão que o motivou a se matar já não tem sentido porque ao menos encontrou um amigo. Temos então um fato trágico sobre o personagem abordado primeiro através da diluição – Alex faz piadas sobre seu suicídio – e depois pela aceitação e conversão, já que ele enfrenta o fato e suas razões e absorve resultado, incorporando Leon como um amigo em sua vida e não mais vindo a tentar suicidar-se.

Como fica claro em nossos exemplos até aqui, a vida dos personagens em *Casual* é mostrada a partir de grandes ações, muitas delas disfóricas (principais conflitos, dores,

grandes mal entendidos) e quase tudo acaba tendo um desdobramento serial. O humor surge porque estas grandes ações trazem também à tona os desvios dos personagens, que costumam exagerar os problemas e consequências destes a partir de seus traços cômicos. No segundo episódio da série, Alex leva Leon para uma noitada e decide fazer o novo amigo ter novas e ousadas experiências. Ele então avista um homem no bar que parece ser um traficante e decide comprar cocaína. Leon decide seguir o exemplo do amigo, mas o que os dois não sabem é que o homem é um policial disfarçado. Alex e Leon são presos e Alex chama Valerie para pagar sua fiança. Ao chegar à delegacia, Valerie está indignada porque Alex interrompeu um encontro seu e fica ainda mais furiosa pelo constrangimento de rever Leon pouco depois do primeiro encontro desastroso dos dois – fazendo com que a presença de Leon funcione como surpresa cômica, já que Valerie também tem que dar-lhe uma carona até sua casa enquanto Leon tenta ser agradável pelo favor, deixando Valerie ainda mais constrangida. Aqui temos uma situação cômica provocada pelos desvios de Alex e piorada pelos desvios de Valerie que, por sua inflexibilidade, não consegue relaxar e se sente envergonhada e desajeitada cada vez que cruza com Leon. Embora esta ação possa parecer meramente episódica, ela na verdade marca o início da relação entre Alex e Leon e faz Valerie começar a refletir se deseja continuar vivendo com o irmão devido ao comportamento inconsequente e impulsivo de Alex.

5) Trajetória dos principais heróis cômicos

Valerie e Alex, como já dissemos, têm ambos como objeto de valor a busca pela realização afetiva de forma saudável. É possível desde o início da narrativa, no entanto, intuir que falta aos irmãos a competência necessária para conseguir o que buscam, logo, uma parte fundamental da busca é adquirir esta competência. Um primeiro ponto importante na trajetória de ambos e que precisa ser desmistificado é o fato de verem a seus pais como seus antissujeitos. Os pais dos dois, Dawn e Charles, eram hippies e possuíam uma relação aberta na qual a casa da família era frequentada constantemente por outros homens e mulheres com os quais se relacionavam sexualmente. O casal não acreditava em monogamia nem numa estrutura familiar tradicional e deixavam os filhos constantemente sós, o que fez com que Alex e Valerie aprendessem a reconhecer um ao outro como a única estrutura familiar com a qual podiam contar. Como sequela dos traumas da relação com os pais enquanto cresciam, Valerie se casou jovem buscando

uma estrutura que nunca teve em casa, mas seu pragmatismo e devoção ao trabalho criaram problemas insolúveis ao casamento, culminando no divórcio. Alex, por sua vez, se tornou emocionalmente distante com medo de ser rejeitado, disfarçando sua solidão com bom humor e excentricidade. Logo, Valerie e Alex acreditam que por não terem recebido o devido afeto dos pais e por não terem tido um exemplo saudável de relacionamento conjugal, são incapazes de conquistar o equilíbrio afetivo.

O que a trajetória de Alex e Valerie nos mostra, no entanto, é que Dawn e Charles, ainda que sejam antiadjuvantes dos filhos em todos os aspectos da vida deles – tecendo críticas constantes ao modo como vivem e fazendo chantagens emocionais com os filhos –, não têm mais o poder de ser seus antissujeitos. Logo, os principais antissujeitos de Alex e Valerie na busca pela felicidade afetiva são eles mesmos. A diferença é que, sendo Alex um sujeito cômico mais desviado, ele é um antissujeito mais tônico de si que Valerie é dela mesma. Alex e Valerie passam toda a primeira temporada de *Casual* caminhando em direção a este aprendizado – de que seus pais não são seus verdadeiros antissujeitos – e conseguem internalizá-lo justamente através do processo de aceitar a cerimônia de casamento dos pais. Dawn e Charles nunca se casaram oficialmente por não acreditarem neste tipo de vínculo, mas que após anos separados decidiram se casar e passar a velhice juntos, fato que foi um choque para os filhos e os fez rever a imagem que tinham dos pais quanto ao relacionamento dos dois.

O casamento dos pais confronta Valerie com a crítica que sua mãe sempre lhe fez de ter casado muito jovem, o que, segundo Dawn, faria o casamento não dar certo. Esta espécie de profecia faz Valerie ter dificuldades em aceitar a separação – ainda que saiba que seu casamento já não funciona mais – só para não dar razão à mãe. Já Alex encontra por fim uma mulher com quem se identifica e que o aceita como ele é, mas tem dificuldades em aceitar que esta mulher – Emmy – é adepta da mesma liberdade sexual de seus pais, estando ela já envolvida num relacionamento aberto e sendo também praticante de sexo em grupo. Os irmãos então se dão conta, por fim, que as mágoas em relação aos pais os estão prendendo à infelicidade, e procuram tentar se ajustar: Alex busca tentar ser feliz com Emmy, aceitando-a como ela é, e Valerie aceita vender sua antiga casa, último vínculo com seu ex-marido.

Mas a série nos mostra também que a estranha simbiose entre Alex e Valerie, justificada pela negligência dos pais que uniu os irmãos de forma incomum ainda na infância,

possui um lado negativo. Ainda que Alex e Valerie sempre se apoiem e sejam os principais adjuvantes um do outro, Valerie não aceita ver seu irmão seguir sua vida ao lado de Emmy enquanto ela ainda o necessita. Valerie inicialmente tenta expressar sua insatisfação para Alex de uma forma racional, procurando esconder seu gosto pessoal ao dizer a Alex que Emmy é uma mulher emocionalmente indisponível por estar comprometida com outro homem. Após uma discussão entre Valerie e Emmy na pré-festa do casamento de Dawn e Charles, Dawn alerta Valerie que se ela fizer Alex escolher entre as duas, talvez ele não escolha a irmã. Valerie então decide fazer as pazes com Emmy, mas as duas tomam ecstasy juntas para relaxar e acabam se envolvendo sexualmente. A atitude de Valerie termina recaindo numa nova tentativa de suicídio de Alex, que é salvo por Leon. No final da temporada, Valerie assume diante de Alex, Laura e Emmy que fez o que fez porque estava tentando manter a família unida, já que tinha medo de perder o irmão depois de já ter pedido Laura (que decide ir morar com o pai em meados da temporada). Emmy acha a confissão de Valerie absurda, mas Alex e Laura ficam do lado de Valerie e Alex termina com Emmy, que vai embora enfurecida.

A conclusão da primeira temporada de *Casual* mostra uma evolução inesperada de Valerie e Alex, com ele cada vez mais consciente de seus problemas, com um potencial mais fortalecido e buscando evoluir, e ela num processo de involução pouco comum, deixando gradualmente de ser uma heroína humorística para ser uma heroína cômica de quase potencial, ou seja: Valerie tem um potencial forte, mas na transição para a vida de solteira já não sabe como manifestá-lo, sentindo-se constantemente perdida entre suas ações e objetivos. Se Valerie e Alex começam a primeira temporada de *Casual* com perfis opostos e complementares – um buscando ajudar o outro a se equilibrar – ambos terminam esta jornada iguais, sendo heróis cômicos e de quase potencial. É desta forma que as duas seguintes temporadas já lançadas da série se desenrolam, com os dois irmãos em plano de igualdade, buscando a competência necessária para alcançar seu objeto de valor.

Sobre o caso da suposta involução de Valerie, podemos traçar um paralelo sobre o que ocorre com esta personagem e as mudanças vistas no personagem de Michael na quarta temporada de *Arrested Development*. Tanto Michael como Valerie são apresentados inicialmente como heróis humorísticos, tipos que convivem em suas família com não-heróis e que possuem a função de ser o guia moral destas pessoas. No caso de Valerie, a evolução de Alex pressupõe sua degradação; já no caso de Michael, a separação da

família também o faz ingressar numa trajetória degradante. Poderíamos então levantar a hipótese de que estes dois sujeitos na verdade têm seus desvios contidos pela necessidade de ajudar os outros – o que fica mais fácil de observar na relação entre Alex e Valerie por ser uma rotina de dupla em que os desvios dos participantes se equilibram. Isso significa dizer que, quando os tipos mais desviados se equilibram ou se ausentam, os tipos menos desviados se tornam "piores" – no caso de Valerie e Michael, vão de herói humorístico a cômico. Não saberíamos dizer, no entanto, a real função deste mecanismo de degradação. Os dois exemplos, porém, nos mostram que isso não ocorre pelo bem da manutenção do humor, visto que nos casos de Valerie e Michael a degradação dos dois ao perfil de personagens da *CNT* tende a produzir situações de grande intensidade disfórica, dada à consciência que estes personagens possuem de suas limitações. Logo, o desvio facilmente é interpretado como vício, já não sendo capaz de provocar o riso de ridicularização com tanta facilidade. Este é um traço importante da evolução das duas narrativas que enfraquece a longo prazo o enquadramento cômico e que certamente mereceria uma avaliação mais aprofundada.

6) Estrutura dos episódios e tendência de serialização

Casual é claramente caracterizada pelo protagonismo coral, com a evolução dos personagens centrais – Alex e Valerie – em conjunto com seus demais parentes e amigos, como Laura, Leon, Charles e Dawn. O protagonismo coral da série fica ainda mais claro em suas duas temporadas seguintes, quando gradativamente vamos nos aprofundando na vida dos demais, estando esta primeira temporada de dez episódios mais focada na vida dos dois irmãos e de Laura, principalmente. A série também pode ser considerada como um folhetim de peso ou fatalidade porque parte do divórcio de Valerie e da tentativa de suicídio de Alex, fatos cujas consequências interferem na vida dos dois constantemente e que cujas premissas dos problemas que os originaram constroem uma espécie de gênese familiar dos irmãos.

Como já dissemos sobre o modelo dos falsos *serials*, não temos em *Casual* a promessa de um desfecho definitivo, embora a série trabalhe com ganchos de expectativa entre os episódios ao longo de toda a temporada. As ações, no entanto, nunca se fecham completamente, imitando bem a serialização das *soap operas*. É muito difícil inclusive saber qual o real peso de uma ação incidental ocorrida em *Casual* sem ver toda a temporada, porque geralmente nada costuma ser em vão e os fatos têm muitas vezes

desdobramentos seriais. Os arcos da série, no entanto, parecem ter sempre como limite mínimo uma temporada e os fechamentos parecem ser sempre temporários até segunda ordem. Ainda assim, os episódios da série apresentam unidade, no sentido que é sempre possível determinar o tema e ação principais de todos os episódios, mas a estrutura destes é sempre aberta porque as ações apresentam reverberações seriais que ligam um episódio ao outro.

Considerações Finais

Chegamos, enfim, às linhas finais deste trabalho e, como já afirmamos anteriormente, mais importante que estabelecer modelos, é oferecer uma metodologia organizada voltada à análise da construção serial da narrativa cômica e de seus principais sujeitos numa perspectiva que contempla a trajetória destes mesmos sujeitos, algo pouquíssimo explorado nos estudos sobre humor e, principalmente, nos estudos sobre televisão. Acreditamos que esta é a principal contribuição desta tese e gostaríamos de encerrar este trabalho fazendo uma reflexão global sobre o que vimos até aqui, principalmente, sobre a metodologia que propomos, dividindo esta reflexão em três tópicos: conclusões preliminares, debilidades do método e desafios da pesquisa.

Conclusões Preliminares

Defendemos aqui que o método de classificação de *serials* cômicos que apresentamos está longe de ser um formato bem acabado e tampouco acreditamos que um sistema classificatório seja o único caminho analítico para compreender melhor o fenômeno da construção serial de trajetórias de personagens em séries cômicas. Como já esclarecemos na introdução deste trabalho, acreditamos, no entanto, que a proposição de um modelo seja a forma mais didática e assertiva para começarmos a destacar e a discutir as variáveis do universo das séries cômicas – em particular, as televisivas – no atual momento das pesquisas sobre o tema. Isso porque, o universo da narrativa cômica, em especial a narrativa cômica serial televisiva, muitas vezes ainda é considerado monodimensional e simplório em relação a outros gêneros narrativos, ao menos no que tange à construção de personagens e tendências de serialização.

A experiência da delimitação e aplicação do método talvez seja um ganho mais valioso, inclusive, que as classificações aplicadas, visto que nos permite perceber como estas séries se aproximam e se distanciam estruturalmente. Séries de um mesmo modelo, por exemplo, podem apresentar aspectos dissonantes entre elas que são similares a séries de outros modelos. A construção da trajetória de Michael Bluth, da série *Arrested Development*, tem muitos pontos em comum com a construção de Valerie, da série *Casual*, por exemplo. A questão é que *Arrested Development* é classificada como uma saga de aprofundamento de desvios, enquanto *Casual* é um falso *serial* de aquisição de

competência, constituindo assim séries que apresentam de uma forma completamente distinta o modo como exploram a comicidade do *plot* e constroem o enquadramento cômico. Embora um de nossos interesses na bibliografia de Ulea fosse justamente o modo como o potencial dos sujeitos determina o gênero narrativo, nossa análise nos mostra que esta relação está longe de ser clara e precisa, ao menos no que tange aos *serials* cômicos televisivos. Foi esta observação justamente que nos levou a não explorar mais a fundo a classificação de gêneros proposta por Ulea em nosso método, ainda que consideremos útil a noção de potencial do sujeito apresentado pela autora. Como vimos em nossa análise, diferentes tipos de sujeitos cômicos podem encabeçar trajetórias de tendências semelhantes, caso de Michael (herói humorístico) e Nate (herói cômico), ambos sujeitos de séries do modelo da saga de aprofundamento de desvios. Isso implica dizer, mais uma vez, que apenas uma análise da série como um todo – inclusive a análise breve do desenvolvimento de sujeitos secundários e seus principais desvios – nos permite entender a construção dos sujeitos centrais destas narrativas, bem como a classificação de sua trajetória.

Outro aspecto que frustrou nossas expectativas foi a descoberta de que o mecanismo de aceitação e conversão não domina as formas de administração da disforia em *serials* cômicos, ainda que seja o mecanismo de principal caráter serial entre os três apontados por Savorelli. Creditamos a forte presença do mecanismo de diluição e a persistência da negação da disforia (principalmente nas séries do modelo de saga de aprofundamento de desvios) à constante tensão entre narrativa linear e espetáculo presente nestas séries. Porém, de maneira coerente encontramos uma presença relevante do mecanismo de aceitação e conversão justamente nas séries do modelo de falso *serial* de aquisição de competência, nas quais o enquadramento cômico é de ordem menos implicativa. Dada a limitação do nosso corpus, não gostaríamos, no entanto, de relacionar o modelo de maneira consequencial a este aspecto do enfraquecimento do enquadramento cômico, sendo esta uma conclusão que demandaria um corpus mais amplo e uma análise mais aprofundada deste aspecto para ser confirmada. Ainda assim, as nossas observações até aqui levam a confirmar esta hipótese.

O que podemos afirmar, no entanto, é que o maior foco na aquisição de competência por parte dos personagens leva a uma maior exploração de emoções disfóricas, embora isso costume ser dosado de maneira distinta nas séries. Não saberíamos, no entanto,

esclarecer se a percepção de um enquadramento cômico melhor definido logo no início da série numa trajetória clara de aquisição de competência implicaria no prenúncio da realização de uma performance, o que encaixa a série no modelo do falso *serial* com realização de performance. São estas variáveis justamente que tornam determinadas conclusões percebidas em nossa análise apressadas, e por isso preferimos evitá-las. O que podemos, porém, é afirmar que no modelo da saga de aprofundamento de desvios temos sujeitos principais que não mudam de classificação ao longo da série, o que torna o enquadramento cômico destas muito mais implicativo, abrindo pouca margem à disforia. Já nos modelos do falso *serial* temos personagens que, ainda que não mudem de imediato, estão em busca de uma mudança através da aquisição de competência, o que abre espaço a mais momentos disfóricos em sua trajetória, como nossa análise deixou claro e como reforçam as conclusões de Grignaffini sobre a relação entre tendências de serialização e construção de trajetória dos personagens. Ainda assim, pudemos observar que a maior parte dos sujeitos das séries analisadas, mesmo aqueles de potencial forte e que representam heróis humorísticos, acabam atuando como antissujeitos de si em algum momento, seja de forma átona ou tônica, confirmando nossas deduções sobre este aspecto e reafirmando este ponto comum entre todos os tipos de heróis cômicos (sujeitos narrativos construídos comicamente).

Por fim, foi possível observar que um importante recurso narrativo nos *serials* cômicos é o flashback, porém sua função é varia de acordo ao modelo da série em que se apresenta. Vimos a presença dos flashbacks tanto nas séries que representam sagas de aprofundamento de desvios quanto naquelas que representam falso *serials* de realização de performance. A diferença é que, enquanto no segundo modelo os flashbacks servem a reflexões que humanizam os sujeitos através de lembranças do passado que os levam a mudanças no presente, no primeiro modelo temos o flashback como um mecanismo de aprofundamento dos desvios dos personagens que nos revela novos desvios ou novas facetas dos desvios destes.

Outro importante recurso a ser observado na distinção das séries é a piada arquetípica, que é menos explorada à proporção que o enquadramento cômico se enfraquece. Isso, no entanto, não necessariamente fortalece a formação de ganchos mais fortes entre os episódios nas séries, caso, por exemplo, de *Atlanta*, ou seja: a menos incidência de piadas não torna as séries mais folhetinescas. O único traço na verdade claramente

dominante no que tange à serialização das obras analisadas foi o protagonismo coral seguido de uma tendência de serialização que em todos os casos pode ser classificada estruturalmente como quase saga segundo o modelo de Barbieri (ou uma série serializada, segundo Buonanno).

Debilidades do Método

O primeiro aspecto de debilidade de nosso método é a necessidade de mesclar tantas metodologias distintas em busca de sua eficácia. Ainda que o método inicialmente pensado e apresentado no exame de qualificação que precedeu esta tese fosse mais sucinto, ele claramente não dava conta do intento proposto, propiciando uma análise esvaziada de estrutura e conteúdo, além de demasiado descritiva – como exposto na introdução deste trabalho. Defendemos então que neste ponto evolutivo das pesquisas sobre os temas abordados aqui, uma espécie de multi-método, como o que propomos, acaba sendo uma espécie de "mal necessário" à demonstração da variedade interna de aspectos narrativos em *serials* cômicos que pretendíamos expor com nosso trabalho. Com isso não estamos criticando a multidisciplinaridade por trás da essência do método, mas sim o excesso de variáveis a serem manipuladas para realizar a análise, o que pode dificultar em alguns casos sua penetração acadêmica.

Outro aspecto que podemos denominar como um mal necessário é a extensão de nosso corpus. Ao mesmo tempo em que nosso corpus, composto por seis obras, parece extenso demais para que analisemos a fundo os seis aspectos de nossa classificação, ele também é resumido demais para fazer determinadas afirmações generalistas sobre os modelos. Um aspecto, por exemplo, que foi suscitado em críticas prévias recebidas por nossa pesquisa, foi a proposição de um método que abarcasse a análise pormenorizada de todos os episódios das séries analisadas. Isso, porém se faz impossível quando se trabalha com seis séries e, para os fins propostos aqui, tampouco cremos ser necessária este tipo de análise. Gostaríamos, no entanto, de ter-nos detido com mais vagar em alguns aspectos de nossa metodologia que, a nosso ver, necessitariam de um mapeamento mais profundo, caso das variáveis em questão na análise do nível fundamental e também das variáveis que determinam de maneira mais precisa o enfraquecimento do enquadramento cômico, quando este ocorre.

Acreditamos também que outro aspecto que se favoreceria de uma análise mais detida são os recursos cômicos, determinantes para a construção do enquadramento cômico. O que tentamos propor com nosso método foi uma espécie de perfil cômico geral das obras a partir de um critério chave e usando como fio condutor a trajetória dos sujeitos principais. Acreditamos ter, minimamente, alcançado esta finalidade, mas, obviamente, os resultados da análise nos trazem uma série de questões antes não vislumbradas e que certamente se beneficiariam de uma análise mais detida do corpus e também de um corpus mais rico em volume de séries analisadas a fim de determinar as tendências de cada modelo de maneira mais precisa. Neste sentido, acreditamos que o aprofundamento isolado de muitos dos aspectos de nossa metodologia poderiam gerar pesquisas individualizadas.

Por fim, não temos plena segurança se as metodologias de base eleitas para compor nosso multi-método são de fato suficientes e as ideais a alguns de nossos propósitos, ao menos em termos de repercussão da pesquisa na área de Comunicação e no diálogo direto com produtores de ficções seriadas televisivas do gênero cômico. Sabemos, por exemplo, das dificuldades em manejar a bibliografia vinda da área da Linguística e também da Semiótica na área de Comunicação e estamos cientes das complexidades que isso gera na aplicabilidade de nosso método. Buscamos aqui investir o máximo possível nos pontos chaves destas bibliografias para facilitar sua compreensão e aplicação, uma vez que acreditamos que tais referências são de grande utilidade a nosso raciocínio e à nossa análise, e que também têm muito a oferecer às reflexões do campo da produção e crítica de séries.

Desafios da Pesquisa

Muitas obras utilizam trocadilhos sobre não ser fácil estudar humor (ainda que o efeito cômico suscite o prazer do riso) ou sobre o fato de que levarão o humor a sério em sua pesquisa. Os trocadilhos parecem ser repetitivos e clichês, mas sinalizam que este é um campo de estudos árido e ainda pouco prestigiado. Como bem pontua Eco no texto *Pirandello Riddens* (1989), um dos principais problemas sobre a pesquisa na área do humor é que esta tem como textos basilares muitos autores que não dedicaram uma obra vasta ao tema, caso de Aristóteles, Bergson, Pirandello e muitos outros. Este fracionamento, além de dificultar a evolução das pesquisas sobre o tema ao longo de

séculos, é o próprio indício da falta de prestígio do humor narrativo, com consequências que se perpetuam até os dias atuais. Grande parte dos trabalhos acadêmicos dedicados às séries cômicas televisivas focam principalmente naquelas consideradas "inovadoras", ainda que um suposto modelo tradicional ao qual se referem seja pouco mapeado. O abismo entre uma nova tendência aclamada versus uma tradição rechaçada tem como consequência o número reduzido de estudos sistematizados que se dirijam às questões mais abstratas que configuram a narrativa cômica estruturalmente na televisão. Muitas das principais contribuições se dão então através da análise de obras isoladas feitas em artigos, gerando metodologias gerais fragmentadas como a nossa.

A dificuldade de trabalhar com uma metodologia assim recai novamente no problema da imersão da pesquisa, visto que manipular o método que aqui propomos pressupõe minimamente compreender uma boa parte da extensa bibliografia proposta. Nosso principal desafio no caminhar da pesquisa torna-se então a necessidade de enxugar nossa metodologia, melhorando sua compreensão e aplicabilidade. Mencionamos anteriormente não apenas a necessidade de imersão acadêmica como um desafio, mas também a imersão mercadológica de nosso método junto ao polo de produção de séries cômicas televisivas. Não podemos nos esquecer que as principais transformações no âmbito das ficções seriadas televisivas aqui estudadas partem de um potencial criativo prático e acreditamos que nossa pesquisa se beneficia fortemente com o diálogo constante junto a este potencial criativo de produção. Logo, nosso método precisa fazer-se compreensível aos criadores destes produtos culturais e que também buscam constantemente aportes para se atualizarem às mudanças do próprio circuito de produção.

A metodologia que propomos mostra ainda que as obras não "inventam" um novo modo de fazer séries cômicas televisivas a cada novo traço inovador, ou seja: mesmo as séries mais recentes repetem e ajudam a cristalizar padrões e tendências de serialização e construção de personagens, ainda quando estes padrões e tendências não são encontrados nas *sitcoms* tradicionais. Até mesmo numa série precursora de tendências como *Arrested Development* encontramos muitos traços da chamada *sitcom* tradicional, ainda que sob a forma de releituras. Por isso defendemos uma maior sistematização do conhecimento sobre séries do gênero para entender como diferentes espécimes se relacionam entre si e como o mercado absorve e modula as inovações. Os modelos que

propomos tampouco se propõem a esgotar todas as possíveis variações estruturais dos *serials* cômicos pensadas a partir principalmente da construção de seus personagens. Como vimos com o que ocorre em relação à segunda metade da primeira temporada de *The Good Place*, é possível que a trama da temporada se foque apenas na sanção, ainda que não tenhamos nos deparado com espécimes representativos desta tendência em nossa pesquisa. Isso não quer dizer, porém, que em algum momento tais espécimes não possam surgir, abrindo espaço para afirmar que os modelos de classificação aqui propostos também apontam metodologicamente para tendências possíveis ainda não exploradas pelo mercado.

Como é possível observar, as lacunas e desafios que ficam no ar são muitos, mas ainda assim esperamos que esta pesquisa aqui apresentada tenha conseguido minimamente ajudar na sistematização do conhecimento sobre obras ficcionais televisivas do gênero cômico. E, principalmente, esperamos que este trabalho sirva de incentivo a outros pesquisadores no árduo caminho da pesquisa sobre humor e narrativa cômica sob uma perspectiva estrutural, que apesar de ainda pouco explorada na área de Comunicação, tem muito a oferecer à compreensão e produção de séries cômicas televisivas e de outros meios.

Bibliografia

AKAAS, Kim; MCCABE, Janet (org.). **Quality TV: Contemporary American television and beyond**. Nova York: I.B. Tauris, 2007.

ALLRATH, Gaby; GYMNICH, Marion. **Narrative Strategies in Television Series**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2005.

ANG, Ien. Television dramas around the world: Melodrama and Irony in global perspective. IN: **Critical Studies in Television 2** (2), 2007, pp.18-30.

ARISTÓTELES. **Arte Poética**. São Paulo: Martin Claret, 2006.

ARONSON, Linda. **Television Writing: The ground rules of series, serial and sitcom**. Austrália: Southwood Press, 2000.

ATTARDO, Salvatore. **Linguistic Theories of Humor**. Berlim; Nova York: Mouton de Gruyter, 1994.

_____. **Humorous Texts: A Semantic and Pragmatic Analysis**. Berlim: Walter de Gruyter, 2001.

ATTARDO, Salvatore; PICKERING, Lucy; BAKER, Amanda. Prosodic and multimodal markers of humor in conversation. IN: **Prosody and Humor**. John Benjamins Publishing Company: Filadélfia, 2013, pp. 37-60.

BAKHTIN, Mikhael. **A Cultura Popular na Idade Média e Renascimento: O Contexto de François Rabelais**. São Paulo: Editora HUCITEC, 1987.

BALOGH, Anna Maria. **O Discurso Ficcional na TV**. São Paulo: Edusp, 2000.

BALTAR, Mariana. **Realidade Lacrimosa: Diálogos entre o Universo do Documentário e a Imaginação Melodramática**. Tese de Doutorado. Niterói, RJ: UFF, 2007.

BARBIERI, Daniele. **Tempo, Immagine, Ritmo e Racconto: Per una Semiotica della Temporalità nel Testo a Fumetti**. Tese de Doutorado de Pesquisa em Semiótica. Bolonha: Università degli Studi di Bologna, 1992.

_____. **Nel Corso del Testo: Una teoria della tensione e del ritmo**. Bompiani: Milão, 2004.

BARROS, Diana Luz Pessoa. **Teoria Semiótica do Texto**. São Paulo: Ática, 2005.

BARTHES, Roland. Introdução à Análise Estrutural da Narrativa. IN: **Análise Estrutural da Narrativa: pesquisas semiológicas**. Petrópolis: Vozes, 1976. p.19-60.

_____. **La Aventura Semiológica**. Barcelona: Ediciones Paidós, 1993.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade e Ambivalência**. Jorge Zahar: Rio de Janeiro, 1995.

BECKER, Christine. Acting for the Cameras: Performance in the Multi-Camera Sitcom. IN: **Mediascape UCLA's Journal of Cinema and Media Studies**, Spring 2008.

BERGSON, Henri. **O Riso**: Ensaio Sobre a Significação do Cômico. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983.

BERLYNE, Daniel E. Humor and Its Kin. IN: **The Psychology of Humor**: Theoretical Perspectives and Empirical Issues. Academic Press: Nova York, 1972, pp.43-60.

BERTRAND, Roxane; PRIEGO-VALVERDE, Beatrice. Does prosody play a specific role in conversational humor? IN: **Prosody and Humor**. John Benjamins Publishing Company: Filadélfia, 2013, pp.143-166.

BLAKE, Marc. **How to be a Sitcom Writer** – Secrets from the inside. Grã-Bretanha: Summersdale Publishers, 2005.

BRANCO, Sérgio Dias. Situating comedy: Inhabitation and duration in classical American sitcoms. IN: **Television Aesthetics and Style**. Bloomsbury: Grã-Bretanha, 2013, pp.93-102.

BOURDAA, Melanie. Quality Television: construction and de-construction of seriality. IN: **Previously on**: Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión. Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, 2011, pp. 33-43.

BUONANNO, Milly. **Le formule del racconto televisivo**: La sovversione del tempo delle narrative seriali. Milão: Sansoni, 2002.

_____. (org.). **Realtà Multiple**: Concetti, generi e audience della fiction TV. Nápoles: Liguori Editore, 2004.

_____. **Sulla Scena del Rimosso**: Il dramma televisivo e il senso della storia. Itália: Associazione Ipermedium Libri, 2007.

_____. **The Age of Television Experience**: Experiences and Theories. Reino Unido: Intellect Books, 2008.

_____. The transatlantic romance of television studies and the ‘tradition of quality’ in Italian TV drama. IN: **Journal of Popular Television**, vol. 1, n.2. Bristol: Intellect, 2013, pp.175-189.

_____. Uma eulogia (prematura) do broadcast: o sentido do fim da televisão. IN: **Matrizes**, v.9, n.1. USP: São Paulo, 2015, pp.67-86.

CALABRESE, Omar. **A Idade Neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1999.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 2009.

CÂNDIDO, Antônio. A Personagem do Romance. IN: **A Personagem de Ficção**. São Paulo: Perspectiva, 1968. pp. 09-50.

CANESTRARI, Carla; BIANCHI, Ivana. From perception of contraries to humorous incongruities. IN: **Developments on Linguist Humour Theory**. John Benjamins Publishing Company: Amsterdã, 2013, pp.03-24.

CARDINI, Daniela; CHIAPPA, Marco (org.). **Saggi sul Comico**. Milão: Arcipelago Edizioni, 2005.

CARTER, Judy. **The Comedy Bible: From** stand-up comedy to sitcom, the comedy writer's ultimate "how-to" guide. Nova York: Touchstone Books, 2001.

CHUNG, Hye Seung; DIFFRIENT, David Scott. TV Hybridity: Genre Mixing and Narrative Complexity in M*A*S*H. IN: **Quarterly Review of Film and Video**, 29:4, 2012, pp. 285-302

CLAYTON, Alex. Why comedy is at home on television. IN: **Television Aesthetics and Style**. Bloomsbury: Grã-Bretanha, 2013, pp. 79-92.

COOKE, Thomas D. **The Old French and Chaucerian Fabliaux**: A study of their comic climax. University of Missouri Press: Columbia, 1978

COSTA, Jordi. La (im)posibilidad de una risa. IN: **Una risa nueva**: Posthumor, parodias y otras mutaciones de la comedia. Espanha: Nausícaä, 2010, pp. 09-28.

COURTÉS, J.; GREIMAS, A. J. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Cultrix, 1979.

CRAFTON, Donald. Pie and Chase: Gag, Spectacle and Narrative in Slapstick Comedy. IN: **The Cinema of Attractions Reloaded**. University Press: Amsterdã, 2006, pp.355-364.

DAVIES, Stephen. Responding Emotionally to Fictions. IN: **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**. The American Society for Aesthetics, 2009. pp. 269-284.

DENICOLAI, Lorenzo. La Sitcom Ibrida. IN: **Ocula 11 - Good-bye TV**: Appunti sulla televisione di fine decennio, 2009.

DYNEL, Marta. Beyond a Joke: Types of Conversational Humour. IN: **Language and Linguistics Compass**, v.3/5. Blackwell Publishing, 2009 pp.1284–1299.

_____. Joker in the pack. Towards determining the status of humorous framing in conversation. IN: **The Pragmatics of Humour Across Discourse Domains**. John Benjamins Publishing Company: Amsterdã, 2011, pp.217-242.

_____. Humorous phenomena in dramatic discourse. IN: **European Journal of Humour Research**, v.1(1). ELM Scholarly Press e CEES, 2013, pp.22- 60.

ECO, Umberto. **A Estrutura Ausente**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

- _____. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1979.
- _____. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova, 1989.
- _____. **Lector in Fabula: La cooperacion interpretativa en el texto narrativo**. Barcelona: Editorial Lumen, 1993.
- _____. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- _____. Lo Cómico y la Regla. IN: **La Estrategia de la Ilusión**. Barcelona: Editorial Lumen, 1999, pp.164-168.
- ELIOT, T. S. Wilkie Collins and Dickens. IN: **The Victorian Novel**. Nova York: Chelsea House Publishers, 2004. pp.307-314.
- ESQUENAZI, Jean-Pierre. **As Séries Televisivas**. Edições Texto & Grafia: Lisboa, 2011
- FERNANDÉZ, Miguel Zozaya. Entre la nostalgia y el desencanto: la década de los 80 en la Nueva Comedia Americana. El caso paradigmático de "Freaks and Geeks". IN: **Previously on: Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión**. Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, 2011, pp. 657-670.
- FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: Os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- FIORIN, J. L. Semiótica e história. IN: **Cadernos de Letras. Dossiê Linguagens em diálogo**. Niterói, n 42, 2011.
- FONTANILLE, J.; GREIMAS, A.. **Semiótica das Paixões**. São Paulo: Ática,1993.
- GALIÑANES, Cristina Larkin. Relevance theory, humour, and the narrative structure of humorous novels. IN: **Revista Alicantina de Estudios Ingleses**, n.13. Universidad de Alicante: Alicante, 2000, pp.95-106.
- _____. Dickens y Cunqueiro: aproximaciones en el humor. IN: **Estudios Sobre Humor Literario**. , 2001, pp.321-328.
- _____. Narrative structure in humorous novels: the case of "Lucky Jim". IN: **Babel Afial: Aspectos de Filología Inglesa y Alemana. Exemplar temático "Aspectos lingüísticos e literarios do humor"**. Universidad de Vigo: Vigo, 2002, pp.141-170.
- _____. How to Tackle Humour in Literary Narratives. IN: **Dimensions of humor explorations in linguistics, literature, cultural studies and translation**. Universidad de Valencia: Valencia, 2010, pp.199-224.

- GENETTE, Gérard. **Discurso da Narrativa**. Lisboa: Vega Universidade, 1972.
- GILMOUR, Robin. The Novel in the Age of Equipose: Wilkie Collins, Trollope, George Eliot. IN: **The Victorian Novel**. Nova York: Chelsea House Publishers, 2004. pp.103-146.
- GIOVANNELLI, Alessandro. In and Out: The Dynamics of Imagination in the Engagement with Narratives. IN: **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**. The American Society for Aesthetics, 2008. pp. 11-24.
- GRANT, Barry Keith (org.). **Film Genre Reader III**. Austin: University of Texas Press, 2003.
- GRAY, Jonathan; LOTZ, Amanda (org.). **Television Studies**. Cambridge: Polity Press, 2012.
- GREGOR, Ian (org.). **Reading the Victorian Novel: Detail into form**. Nova York: Barnes & Nobel Books, 1980.
- GREIMAS, A. J.; FONTANILLE, Jacques. **Semiótica das Paixões**. Ática: São Paulo, 1993.
- GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Cultrix, 1979.
- GRIGNAFFINI, Giorgio; POZZATO, Maria Pia (org.). **Mondi Seriali: Percorsi semiotici nella fiction**. Bolonha: RTI, 2008.
- GUNNING, Tom. Attractions: How They Came into the World. IN: **The Cinema of Attractions Reloaded**. Amsterdam University Press: Amsterdã, 2006, pp.31-40.
- INNOCENTI, Veronica; PESCATORE, Guglielmo (org.). **Le nuove forme della serialità televisiva: Storia, linguaggio i temi**. Bolonha: Archetipolibri, 2008.
- IRVINE, Colin. Why 30Rock and The Office Need Some Work: The role of time/space in contemporary sitcoms. IN: **Time in Television Narrative: Exploring temporality in twenty-first century programming**. Jackson: University Press of Mississippi, 2012, pp.218-231.
- IRIARTE, Joseba Bonaut; PÉREZ, María del Mar Grandío. IN: **Los nuevos horizontes de la comedia televisiva en el siglo XXI: The new Horizons of Television Comedy in the 21st Century**. RLCS, Revista Latina de Comunicación Social, n. 64, 2009, pp. 753-756.
- HAYWARD, Jennifer. **Consuming Pleasures: Active Audiences and Serial Fictions from Dickens to Soap Operas**. Kentucky: University Press of Kentucky, 1997.
- HELITZER, Melvin. **Comedy Writing Secrets**. Ohio: Writer's Digest Books, 2005.
- HEMPELMANN, Christian F. **Incongruity and Resolution of Humorous Narratives: Linguistic humor theory and the medieval bawdry of Rabelais, Boccaccio**

and Chaucer. Dissertação de Mestrado em Artes no Departamento de Inglês da Youngstown State University . Ohio: Youngstown State University, 2000.

HEMPELMANN, Christian F.; WILLIBALD, Ruch. 3 WD meets GTVH: Breaking the ground for interdisciplinary humor research. IN: **Humor**, v.18-4 (2005). Walter de Gruyter, pp.353-387.

HIRSCHHORN, Elisabeth. Comedy. IN: **Victorian Britain: An Encyclopedia**. Nova York: Routledge, 2011, p.182-183

JAUSS, Hans Robert. On why the comic hero amuses. IN: **Aesthetic Experience and Literary Hermeneutics**. Mineapolis: University of Minnesota Press, 2008. pp.189-220.

JENNER, Mareike. **Is this TVIV?** - On Netflix, TVIII and binge watching. IN: **New Media & Society**, 2014, pp.01-17.

KEANE, Michael; MORAN, Albert. Television's New Engine. IN: **Television New Media**, vol.09, n.02, 2008, pp. 155-169.

KEATING, Patrick. Emotional Curves and Linear Narratives. IN: **The Velvet Light Trap**, n. 58, 2006. pp. 04-15.

KELLY, J. P. A Stretch of time: Extended distribution and narrative accumulation in Prison Break. IN: **Time in Television Narrative: Exploring temporality in twenty-first century programming**. Jackson: University Press of Mississippi, 2012, pp.43-53.

KING, Cynthia M. Humor and Mirth. IN: **Communication and Emotion: Essays in honor of Dolf Zillmann**. Lawrence Erlbaum Associates: Nova Jersey, 2003, pp.349-378.

KLOESTLER, Arthur. **The Act of Creation**. Hutchinson & CO: Londres, 1964.

KOMPARE, Derek. **Rerun Nation: How repeats invented American Television**. Londres: Routledge, 2005.

KUMPF, Sarah. "There has to be something to think about" - The appropriation of quality TV series as a means of distinction. IN: **Previously on: Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión**. Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, 2011, pp.477-489.

LAW, Graham. **Serializing fiction in the Victorian press**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2000.

LEONZI, Silvia. Gender e genre nelle serie americane. IN: **Il prisma dei generi: Immagini di donne in TV**. Milão: Franco Angeli, 2014.

_____. **La Fiction**. Nápoles: Ellissi, 2005.

LEVINE, Goerge. Dickens and Darwin. IN: **The Victorian Novel**. Nova York: Chelsea House Publishers, 2004. pp.349-384.

LIPOVETSKY, Gilles e SERROY, Jean. **Tela Global: Mídias Culturais e Cinema na Era Hipermoderna**. Editora Sulina, 2009.

LOGAN, Elliot. 'Quality television' as a critical obstacle: explanation and aesthetics in television studies. IN: **Screens**, v.57:2. Oxford University Press: Oxford, 2016, pp.144-162.

LOTZ, Amanda. **The Television Will Be Revolutionized**. Nova York: New York University Press, 2007.

_____. What is US Television Now? IN: **The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science**, 625, 2009, pp.49-60.

_____. **The Cumulative Narrative of the Cumulative Narrative of Television Studies**. 2013. Disponível em <http://blog.commarts.wisc.edu/>. Acesso em: 28-01-2016.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério**. São Paulo: SENAC, 2000.

MARSZALEK, Agnes. "It's not funny out of context!": A cognitive stylistic approach to humorous narratives IN: **Developments on Linguist Humour Theory**. John Benjamins Publishing Company: Amsterdã, 2013, pp.393-422

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos Meios às Mediações: Comunicação, Cultura e Hegemonia**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2001, 2ª ed.

MARTÍN-BARBERO, Jesús; REY, Germán. **Los Ejercicios del Ver: Hegemonía Audiovisual y Ficción Televisiva**. Barcelona: Gedisa Editorial, 1999.

MAST, Jelle New directions in hybrid popular television: a reassessment of television mock-documentary. IN: **Media, Culture & Society**, 2009, 31: 231.

MAYERHOFER, Bastian. Perspective clashing as a humour mechanism. IN: **Developments on Linguist Humour Theory**. John Benjamins Publishing Company: Amsterdã, 2013, pp.211-234.

MENDES, Cleise Furtado. **A Gargalhada de Ulisses: A Catarse na Comédia**. Perspectiva: São Paulo, 2008.

MILLS, Brett. **Television Sitcom**. Califórnia: BFI Publishing, 2008.

_____. **The Sitcom**. Edinburgh University Press: Edimburgo, 2009

MITTEL, Jason. A cultural approach to television genre theory. IN: **Cinema Journal**,40, n.03, 2001, pp. 03-24.

_____. **Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture**. Oxford: Routledge, 2004.

_____. Narrative Complexity in Contemporary American Television. IN: **The Velvet Light Trap**, n. 58, 2006. pp. 29-40.

_____. **Previously On**: Prime Time Serials and the Mechanics of Memory. 2009. Disponível em <http://justtv.wordpress.com/>. Acesso em: 28-01-2016.

_____. **Notes on Rewatching**. 2011. Disponível em <http://justtv.wordpress.com/>. Acesso em: 28-01-2016.

_____. **Complex TV**: The Poetics of Contemporary Television Storytelling, pre-publication edition. Media Commons Press, 2012. Disponível em <http://mcpres.media-commons.org/complextelevision/>. Acesso em: 28-01-2016.

_____. The Qualities of Complexity: Vast versus dense seriality in contemporary television. IN: **Television Aesthetics and Style**. Bloomsbury: Grã-Bretanha, 2013, pp.45-56.

MORIN, Violette. A Historieta Cômica. IN: **Análise Estrutural da Narrativa**: pesquisas semiológicas. Petrópolis: Vozes, 1976. p. 174-200.

MORREALL, John. **Taking Laughter Serously**. Suny Press: Nova York, 1983

MUSSER, Charles. Rethinking Early Cinema: Cinema of Attractions and Narrativity. IN: **The Cinema of Attractions Reloaded**. Amsterdam University Press: Amsterdã, 2006, pp.389-416.

NASSAAR, Christopher. "Introduction" to The Victorians: A Major Authors Anthology. IN: **The Victorian Novel**. Nova York: Chelsea House Publishers, 2004. pp.91-102.

NEALE, Steve; KRUTNIK, Frank. **Popular Film and Television Comedy**. Routledge: Londres, 2001

NERI, Jéssica. **A Serialização Cômica**: Estratégias de Serialização da Narrativa Cômica em *Comic Strips*. Dissertação de Mestrado. Niterói, RJ: UFF, 2012.

_____. Mais complexo ou menos cômico? - A complexidade narrativa aplicada à criação de personagens nas novas *sitcoms*. IN: **Revista Culturas Midiáticas**, v. 8, pp. 46-59, 2015.

_____. Serializando o nada: Estratégias de engajamento e construção de memória na *sitcom Seinfeld*. IN: **Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom**. Rio de Janeiro, 2015.

_____. Um Sai de Baixo Inferior? - Vai que Cola e as premissas da valoração estética do humor televisivo serial na perspectiva da crítica especializada. IN: **Revista Sessões do Imaginário** (Online), v. 20, p. 72-80, 2015.

NERI, Jéssica; PICADO, Benjamim. Reparções do risível: estrutura episódica e serialização cômicas em *Seinfeld* e *Comedians in Cars Getting Coffe*. IN: **Revista Alceu**, PUC-Rio. v.15, n.29, 2014. pp.19-33.

NEWCOMB, Horace. Narrative and Genre. IN: **The SAGE Handbook of Media Studies**, Thousand Oaks: Sage, 2004, pp.413-428

NEWMAN, Michael Z. From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative. IN: **The Velvet Light Trap**, n. 58, 2006. pp. 16-28.

_____. **TV Binge**. 2009. Disponível em: <http://www.flowjournal.org/>. Acesso em: 28-01-2016.

O'SULLIVAN, Sean. Old, New, Borrowed, Blue: *Deadwood* and Serial Fiction. IN: **Reading Deadwood: A Western to Swear By**. Londres: I. B. Tauris & Company, 2006, pp.115-130.

_____. Broken on Purpose: Poetry, Serial Television, and the Season. IN: **StoryWorlds**, vol. 2, 2010, pp. 59-77.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia de Televisão**. São Paulo: Moderna, 1998.

PALMER, Jerry. **Taking Humour Seriously**. Routledge: Londres, 1994

PAPE, Toni. "Cut the Shitcom": Meta-television in *Entourage*, *Extras* and *30 Rock*. IN: **Previously on: Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión**. Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, 2011, pp. 91-104.

PELEGRINI, Christian Hugo. A poética do cômico em *Arrested Development* e a reassistibilidade. IN: **FRAME** - Revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación, n.9. Universidad de Sevilla: Sevilla, 2013, pp. 123-144.

_____. **Sujeito engraçado: A produção de comicidade pela instância de enunciação em *Arrested Development***. Tese de Doutorado. USP: São Paulo, 2014.

_____. **Mestres do domínio dos outros: narrativa e estilo em *Seinfeld***. IN: **Revista Famecos** (online), v. 24, n. 2. PUC-RS: Porto Alegre, 2017.

PERRET, Gene. **How to write and sell your sense of humor**. Ohio: Writer's Digest Books, 1982.

PIRANDELLO, Luigi. **L'Umore**. Milão: Garzanti Libri, 2004.

PROPP, Vladmir. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Editora: CopyMarket.com, 2001.

RASKIN, Victor. **Semantic mechanisms of humor**. Dordrecht: D. Reidel, 1985.

REY, Endika. "Are you 'avin' a laugh?" El Post-Humor y la nueva sitcom. IN: **Previously on: Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión**. Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, 2011, pp.167-180.

SATTLER, Peter R. Ballet Mécanique: the art of George Herriman. IN: **Word and Image**, vol. 8, n.02. Taylor & Francis Ltd., 1992.

SAVORELLI, Antonio. **The New American Televisual Comedy: Semiotic Inquiry into an Evolution**. Milão: Università IULM Press, 2007

_____. **Beyond Sitcom** – New Directions in American Television Comedy. Carolina do Norte McFarland & Company, Inc., Publishers, 2010.

SEWELL, Philip W. From Discourse to Discord: Quality and Dramey at the End of the Classic Network System. IN: **Television New Media**, v.11(4). Sage, 2009, pp. 235-259.

SMITH, Evan. **Writing Television Sitcoms**. Nova York: Penguin Group, 2009.

SMITH, Greg. A Case of *Cold Feet*: Serial Narration and the Character Arc. IN: **Journal of British Cinema and Television**. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2006. pp. 82-94.

SODANO, Todd M. Television's paradigm (time)shift - Production and consumption practices in the post-network era. IN: **Time in Television Narrative: Exploring temporality in twenty-first century programming**. Jackson: University Press of Mississippi, 2012, pp.27-42.

SWELL, Philip. From Discourse to Discord: Quality and Dramey at the End of the Classic Network System. IN: **Television & New Media**, 11(04), 2010. pp.235-259.

TAFLINGER, Richard F. **Sitcom: What It Is, How It Works**. Washington: Washington State University, 1996. Disponível em: <http://public.wsu.edu/~taflinge/sitcom.html>. Acesso em:

TATIT, Luiz. Quantificações subjetivas: Crônicas e críticas. In: **Cadernos de Letras. Dossiê Linguagens em diálogo**. Niterói, n 42, 2011.

THOMPSON, Ethan. Comedy Verité? The Observational Documentary Meets the Televisual Sitcom. IN: **The Velvet Light Trap**, n.60, 2007. pp.63-72.

TODOROV, Tzvetan . **As Estruturas Narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

TOMASI, Carolina. A Corrida atrás do Objeto: Os Antissujeitos Átono e Tônico. IN: **Cadernos de Semiótica Aplicada**. Vol.01, n.02, 12/2013. pp. 40-52.

ULEA, Vera Zubarev. **A Concept of Dramatic Genre and the Comedy of a New Type: Chess, literature and film culture**. Illinois: Southern Illinois University Press, 2005.

URIOS-APARISI, Eduardo; WAGNER, Manuela. Prosody of humor in *Sex and the City*. IN: **Prosody and Humor**. John Benjamins Publishing Company: Filadélfia, 2013, pp.167-188.

VANDAELE, Jeroen. Humor Mechanisms in Film Comedy: Incongruity and Superiority. IN: **Poetics Today**. University of Oslo: Porter Institute for Poetics and Semiotics, 2002. pp. 221-249.

_____. Narrative Humor (I): Enter Perspective. IN: **Poetics Today**. University of Oslo: Porter Institute for Poetics and Semiotics, 2011. pp. 721-785.

VERMEULEN, Timotheus; RUSTAND, Gry C. Did you get the pears? - Temporality and *temps mortality* in *The Wire*, *Mad Men* and *Arrested Development*. IN: **Time in Television Narrative: Exploring temporality in twenty-first century programming**. Jackson: University Press of Mississippi, 2012, pp.153-164.

VERMEULEN, Timotheus; WHITFIELD, James. Arrested developments: Towards an aesthetic of the contemporary US sitcom. IN: **Television Aesthetics and Style**. Bloomsbury: Grã-Bretanha, 2013, pp.103-112.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1998.

VOLLI, Ugo. **Manual de Semiótica**. São Paulo: Loyola, 2008.

VORHAUS, John. **The Comic Toolbox: How to be funny even if you're not**. Los Angeles: Simon-James Press, 1994.

WALTERS, James. Better or differently: Style and repetition in *The Trip*. IN: **Television Aesthetics and Style**. Bloomsbury: Grã-Bretanha, 2013, pp. 113-124

ZILBERBERG, Claude. As condições semióticas da mestiçagem. IN: CAÑIZAL, Eduardo; CAETANO, Kati Eliana (org.). **O olhar à deriva: mídia, significação e cultura**. São Paulo: Annablume, 2004. p. 69-102.

_____. ZILBERBERG, Claude. Louvando o acontecimento. IN: **Revista Galáxia**, n. 13. PUC-SP: São Paulo, 2007, pp.13-28.

_____. Observações sobre a base tensiva do ritmo. IN: **Estudos Semióticos**. Tradução Lucia Teixeira e Ivã Lopes. Vol. 6, n. 2, novembro de 2010, pp.01-13.

_____. **Elementos de Semiótica Tensiva**. Trad. Luiz Tatit, Ivã Carlos Lopes e Waldir Beividas. São Paulo: Ateliê, 2011.

ZILLMANN, Dolf. Disparagement Humor. IN: **Handbook of Humor Research**. Springer-Verlag: Nova York, 1983, pp.85-108.

_____. Theory of Affective Dynamics. IN: **Communication and Emotion: Essays in honor of Dolf Zillmann**. Lawrence Erlbaum Associates: Nova Jersey, 2003, pp.533-568.