CHRISTIAN HUGO PELEGRINI

Sujeito engraçado: a produção de comicidade pela instância de enunciação em *Arrested Development*

Tese apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para a obtenção do título de Doutor em Ciências pelo Programa de Meios e Processos Audiovisuais.

Linha de Pesquisa: Poéticas e Técnicas

Orientador: Prof. Dr. Arlindo Ribeiro Machado Neto

São Paulo
2014

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Pelegrini, Christian Hugo
Sujeito Engraçado: a produção de comicidade pela instância de enunciação em Arrested Development / Christian Hugo
Pelegrini. -- São Paulo: C. Pelegrini, 2014.
259 p.: il.
Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Orientador: Arlindo Machado
Bibliografia
1. Televisão 2. Enunciação 3. Comédia 4. Sitcom 5. Arrested Development I. Machado, Arlindo II. Título.
CDD 21.ed. - 791.45

Nome: Christian Hugo Pelegrini

Título: Sujeito engraçado: a produção de comicidade pela instância de enunciação em *Arrested Development*

Tese apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Doutor em Ciências pelo programa de Meios e Processos Audiovisuais.

Aprovado em :

Banca Examinadora

Prof. (a) Dr.(a) _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. (a) Dr.(a) _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. (a) Dr.(a) _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. (a) Dr.(a) _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. (a) Dr.(a) _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Para Daniel.
Que ele ria muito.

Aos meus pais;

Aos meus amigos: César Zamberlan, Louis L. Kodo, Patrício Dugnani, Fulgêncio Antonio Aquino Duarte;

Aos professores do programa com quem tive a honra de passar algum tempo e carregar a experiência para o resto da vida: Dr. Arlindo Machado, Dra. Maria Dora Mourão, Dr. Almir Almas, Dr. Eduardo Peñuela Cañizal, Dra. Rosana Lima Soares, Dr. Pedro Guimarães;

Ao meu orientador, Professor Dr. Arlindo Machado, por três coisas: pelas orientações sempre ricas e generosas, por ter escrito *A Arte do Vídeo*, que li ainda na graduação e tive certeza de estar no caminho certo, e por ter escrito *O Sujeito na Tela*, que me inspirou nesta pesquisa;

Ao amigo Professor Dr. Rogério de Almeida, por ter me convencido a fazer o doutorado;

À minha esposa (e agora mãe do meu filho), Ara, minha pessoa favorita no mundo.

Muito obrigado.

RESUMO

A pesquisa se volta para os mecanismos de enunciação nos *sitcoms* de câmera única e a produção de comicidade por parte do sujeito enunciador que emerge do texto audiovisual. O trabalho inicia com uma abordagem do gênero *sitcom*, considerando-o como uma categoria cultural, analisando, em seguida, como o *sitcom* se constituiu, ao longo das décadas de sua história, em uma variedade de temas e formas que negam qualquer tentativa de abordagem definicional do gênero. Propomos, então, uma análise da oposição entre os modos de produção recorrentes no gênero, o multicâmera e o câmera única. Nestes, observam-se procedimentos de encenação, cinegrafia e edição que produzem material audiovisual com características bem distintas, opondo formas textuais diferentes no interior de um mesmo gênero. Tais modos de produção (e tais formas textuais) vão se articular com as teorias da subjetividade audiovisual na identificação de uma instância mediadora dos diferentes *sitcoms*. Para tal, buscamos compreender o processo de enunciação audiovisual, perscrutando as formulações oriundas da linguística e revisando o arcabouço teórico das teorias da enunciação na literatura e, especialmente, no cinema. Buscamos também o arcabouço teórico que instrumentaliza a pesquisa para identificar os mecanismos de levam ao riso, revisando as principais formulações teóricas que explicam o fenômeno (a Teoria da Superioridade, a Teoria da Incongruência e a Teoria do Alívio). A partir de tais formulações, propomos uma taxonomia dos sintagmas cômicos que nos permita isolar os ocorrências de *gags*, eventos cômicos e mordacidade. É neste ponto que isolamos o sujeito da enunciação no contexto do *sitcom*, observando suas diferenças no *sitcom* de multicâmera e no *sitcom* de câmera única. Tomado este último, identificamos a pluralidade de estilos que resulta de mudanças na estética televisual americana ao longo das décadas de 1980 e 1990, em fenômenos conhecidos como televisualidade e continuidade intensificada, para chegar aos *single camera sitcoms* do começo do século XXI. Desta leva de programas, tomamos nosso objeto de análise, o *sitcom Arrested Development*, para analisar de que forma o seu sujeito enunciador vai além de sua função de mediador, ultrapassando-a em favor de uma atitude incisiva como comentador da diegese, francamente fazendo rir pelo modo como mostra personagens e situações.

Palavras-Chave: enunciação audiovisual, *sitcom*, *Arrested Development*, ficção seriada, comédia, multicâmera, câmera única.

ABSTRACT

The research turns to the utterance mechanisms of single camera sitcoms and the making of comic by the utterance subject that comes from the audiovisual text. This work starts with an approach of sitcom genre, taking it as an cultural category, analyzing, then, how the sitcom constituted itself through the decades of its history, in a variety of themes and forms that denies any trying of definitional approach of the gender. Then, we propose an analysis of the opposition between the more usual modes of production of this gender, the multicam and the single camera. On these modes of production, we observe proceedings on staging, cinematography and edition that produces audiovisual material with very distinct characteristics, opposing textual forms in the same television gender. Such modes of production (and such textual forms) articulates with the audiovisual subjectivity theories identifying an utterance instance on different sitcoms. For such, we search understand the process of audiovisual utterance, searching on theories formulations arising from linguistics and reviewing the theory body from utterance on literature and, specially, cinema. We search also the theories that instrumentalizes this research for to identify the mechanisms that takes us to laugh, reviewing the main theoretical formulations that explains the phenomenon of laughing (the Superiority Theory, the Incongruence Theory and the Relief Theory). From such formulations, we propose a taxonomy of comic sintagms that allows us to isolate the occurrence of gags, comic events and wit. It is on this point that we isolate the subject of utterance in the sitcom context, looking for the differences between the multicam sitcom and the single camera sitcom. Taking the last one, we identify the plurality of styles that comes from the esthetical changes on American television by the decades of 1980 and 1990, known as televisuality and intensified continuity, to get to the single camera sitcoms of the beginning of XXI. From this wave of shows, we take the sitcom *Arrested Development*, to analyze the way its utterance subject goes beyond the mediation role, acting incisively as a diegesys commentator, frankly making us laugh by the way it shows characters and situations.

Key-words: audiovisual utterance, sitcom, *Arrested Development*, serial fiction, comedy, multicam, single camera

LISTA DE FIGURAS

Fig. 01 - <i>Frame</i> da abertura de <i>The Flintstones</i>	34
Fig. 02 - <i>Frame</i> de episódio de <i>I Love Lucy</i>	54
Fig. 03 - <i>Frame</i> de episódio de <i>The Honneymooners</i>	56
Fig. 04 - <i>Frame</i> da abertura de <i>The George Burns and Gracie Allen Show</i>	58
Fig. 05 - <i>Frame</i> de episódio de <i>Father Knows Best</i>	60
Fig. 06 - <i>Frame</i> de episódio de <i>The Phil Silvers Show</i>	62
Fig. 07 - <i>Frame</i> de episódio de <i>The Dick Van Dyke Show</i>	68
Fig. 08 - <i>Frame</i> de episódio de <i>The Dick Van Dyke Show</i>	68
Fig. 09 - <i>Frame</i> de episódio de <i>The Andy Griffith Show</i>	71
Fig. 10 - <i>Frame</i> de episódio de <i>The Andy Griffith Show</i>	72
Fig. 11 - <i>Frame</i> de episódio de <i>The Andy Griffith Show</i>	72
Fig. 12 - <i>Frame</i> de episódio de <i>Bewitched</i>	74
Fig. 13 - <i>Frame</i> de episódio de <i>Get Smart</i>	76
Fig. 14 - <i>Frame</i> de episódio de <i>Get Smart</i>	76
Fig. 15 - <i>Frame</i> de episódio de <i>The Mary Tyler Moore Show</i>	86
Fig. 16 - <i>Frame</i> de episódio de <i>M.A.S.H</i>	90
Fig. 17 - <i>Frame</i> de episódio de <i>M.A.S.H.</i>	90
Fig. 18 - <i>Frame</i> de episódio de <i>All in the Family</i>	94
Fig. 19 - <i>Frame</i> de episódio de <i>Happy Days</i>	95
Fig. 20 - <i>Frame</i> de episódio de <i>Cheers</i>	101

Fig. 21 - <i>Frame</i> de episódio de <i>ALF</i>	105
Fig. 22 - Set de gravação de <i>I Love Lucy</i>	127
Fig. 23 - Planta baixa do set de gravação de <i>New Adventures of Old Christine</i>	130
Fig. 24 - Set de gravação de <i>Friends</i>	131
Fig. 25 - Diagrama do esquema de gravação com multicâmeras	132
Fig. 26 - Diagrama da disposição dos vários cenários em <i>sitcom</i> multicâmera	133
Fig. 27 - Quatro <i>frames</i> de aberturas frias em diferentes episódios de <i>Parker Lewis Can't Lose</i>	156
Fig. 28 - <i>Frame</i> de episódio de <i>Malcolm in the Middle</i>	158
Fig. 29 - <i>Frame</i> da abertura de <i>Arrested Development</i>	200
Fig. 30 - <i>Frame</i> de episódio de <i>Arrested Development</i>	205
Fig. 31 - <i>Frame</i> de episódio de <i>Arrested Development</i>	205
Fig. 32 - <i>Frame</i> de episódio de <i>Arrested Development</i>	206
Fig. 33 - <i>Frame</i> de episódio de <i>Arrested Development</i>	214
Fig. 34 - <i>Frame</i> de episódio de <i>Arrested Development</i>	215
Fig. 35 - Sequência de <i>frames</i> de uma cena em episódio de <i>Arrested Development</i>	223
Fig. 36 - Sequência de <i>frames</i> de uma cena em episódio de <i>Arrested Development</i>	224
Fig. 37 - Sequência de <i>frames</i> de uma cena em episódio de <i>Arrested Development</i>	224
Fig. 38 - Sequência de <i>frames</i> de uma cena em episódio de <i>Arrested Development</i>	225
Fig. 39 - <i>Frame</i> de episódio de <i>Arrested Development</i>	234

Fig. 40 - Dois *frames* de diferentes episódios em *Arrested Development*.....235

Fig. 41 - *Frame* de episódio de *Arrested Development*.....236

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	23
2. O <i>SITCOM</i>	31
2.1. <i>Sitcom</i> como gênero	33
2.2. <i>Uma história do sitcom</i>	43
2.3. Antecedentes no rádio.....	45
2.4. Anos 1950	50
2.5. Anos 1960	64
2.6. Anos 1970	81
2.7. Anos 1980	99
2.8. Anos 1990	107
3. <i>SINGLE CAMERA</i>	115
3.1. <i>Single camera</i> e seu oposto	117
3.2. Propostas de classificação dos modos de produção.....	117
3.3. Origens do <i>sitcom</i> multicâmera.	123
3.4. A câmera única	141
3.5. A câmera única no gênero <i>sitcom</i>	146
3.6. Televisualidade e continuidade intensificada	152
4. A ENUNCIAÇÃO E O CÔMICO	161
4.1. O sujeito da enunciação	163
4.2. Em busca do sujeito no audiovisual	168

4.3. Como age o sujeito da enunciação no audiovisual	171
4.4. O sujeito da enunciação nos <i>sitcoms</i>	174
4.5. Do riso à comédia	178
4.6. Sintagmas cômicos	191
5. ANÁLISE DO PROGRAMA	197
5.1 Isso é <i>Arrested Development</i>	199
5.2. <i>Arrested Development</i> e a narrativa complexa.....	206
5.3. <i>Comedy verité</i>	217
5.4. O sujeito engraçado em <i>Arrested Development</i>	222
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	237
REFERÊNCIAS	243

1.INTRODUÇÃO

Em 2 de novembro de 2003 estreou na rede Fox norte americana a série *Arrested Development*. Criada pelo veterano roteirista de *sitcoms* Mitchell Hurwitz, a partir de um conceito do também veterano ator, diretor e produtor Ron Howard, a série traria para as telas uma disfuncional família de ex-milionários e os esforços do filho mais centrado para reestabelecer a empresa da família e a própria unidade familiar.

Desde sua estreia, o programa obteve boa receptividade da crítica especializada. Recebeu os prêmios Globo de Ouro, Emmy e era constantemente referido como um programa de qualidade pela imprensa. Em 2007, a revista *Time* incluiu *Arrested Development* na lista dos "100 melhores programas de TV de todos os tempos". Em 2013, o *Writers Guild of America* publicou uma lista com os 101 melhores programas de TV roteirizados de todos os tempos; *Arrested Development* ficou na 16ª posição, à frente de programas como *Curb Your Enthusiasm*, *Modern Family*, *Friends* e *The Cosby Show*. Embora tais listas não sejam um instrumento de avaliação dos mais confiáveis, é evidente que o programa conquistou um espaço no panorama televisual do começo do século XXI.

No entanto, o programa nunca conseguiu alcançar índices de audiência confortáveis. O sucesso com a crítica e com o restante da indústria não significava sucesso junto ao público de TV. Os baixos índices de audiência fizeram a Fox mudar o programa de horário e encurtar temporadas, na esperança de que o programa conquistasse um público numericamente expressivo. Ao longo das três temporadas, os números não cresceram e o programa foi cancelado em 2006, após 53 episódios.

Hipóteses para a falta de retorno do público nunca passaram de meras conjecturas. No entanto, se o programa não alcançou bons níveis de audiência na sua exibição original, acabou sendo descoberto por um público disperso no tempo e no espaço (diga-se: na internet). Este público, disperso mas muito fiel ao programa, fez de *Arrested Development* uma série objeto de culto. Tal pressão dos fãs manteve aceso, desde seu cancelamento, os boatos acerca de um filme originado da série ou mesmo de um retorno, uma quarta temporada em outro canal de TV. Tal retorno ocorreu, mas não na TV.

Em 2013, o serviço Netflix colocou à disposição de seus assinantes, de uma só vez, 15 novos episódios da série, com duração bastante variada e sem uma ordem de encadeamento linear.

Esta pesquisa se volta para o programa *Arrested Development* e o modo como o programa se afasta de uma estética que predominou no gênero desde suas origens, ainda na década de 1950. Em *Arrested Development* não há o tradicional esquema de multicâmeras que registram a cena integralmente, como um teatro filmado. Ao contrário, o programa é produzido em câmera única (como no cinema), abrindo um leque de possibilidades estéticas que é atualizado em um texto carregado de estilo. Neste texto, podemos observar como o processo de enunciação se torna opaco, visível e, em certos momentos, mesmo intrometido.

Partimos da teoria da subjetividade no audiovisual para localizar o sujeito da enunciação e observar sua ação. E mais, no contato com o programa, levantamos duas hipóteses de trabalho:

1) *Em um sitcom de câmera única, constitui-se um sujeito da enunciação com capacidades de mediar a relação enunciado-enunciatário bem diferentes do que é usual no gênero;*

2) *Em Arrested Development, tal sujeito atua de forma proeminente, indo além da canalização dos fatos da história para mostrá-los de forma cômica; neste programa, o sujeito da enunciação é um "enésimo" personagem que faz graça no modo de mostrar a diegese.*

Cabe apontar que os estudos acerca dos aspectos estéticos do *sitcom* não são tão comuns na produção acadêmica brasileira. Uma consulta acerca da produção acadêmica voltada para o cinema vai encontrar sólida bibliografia e intensa atividade nas universidades. A TV tem se consolidado como objeto de estudo e discussão, especialmente no que diz respeito aos estudos culturais e nas políticas de representação; tais estudos, ainda, tendem a ser feitos tomando-se como objeto a telenovela (escolha plenamente justificável em face da importante inserção do gênero na cultura brasileira). O *sitcom*, no entanto, não tem ainda a mesma presença nos programas de pós-graduação, seja em comunicação, seja em outras áreas do conhecimento. Embora tenhamos conhecimento de algumas pesquisas sobre *sitcom* em andamento, estas ainda são poucas quando comparadas ao cinema ou à telenovela. Esperamos que esta pesquisa não permaneça isolada, mas seja uma provocadora de interlocução. Tal diálogo mostra-se especialmente importante em um contexto em que o mercado televisual brasileiro se vê diante de novas demandas geradas por políticas públicas, seja nas cotas de

conteúdo nacional nos canais por cabo ou nos editais de fomento para produção de programas de TV.

Para tal empreitada, a pesquisa recorreu à fontes bibliográficas e à análise dos episódios do programa.

Cabe observar que nossa pesquisa não tomou como parte integrante do objeto a quarta temporada da série. Sua publicação se deu quando a pesquisa já estava em etapa avançada. Além disso, a quarta temporada tem aspectos formais que divergem dos primeiros 53 episódios. Embora mantenha-se um sujeito da enunciação com as mesmas características das três primeiras temporadas, o material com que ele lida não é o mesmo. Assim, optamos por restringir o objeto ao planejado inicialmente, reservando a quarta temporada para um desdobramento posterior desta pesquisa.

Em relação à análise dos episódios, nos deparamos com uma dificuldade metodológica. Como é usual no estudo de ficção seriada, o material sobre o qual nos debruçamos é muito mais vasto que a análise de um filme de longa metragem, por exemplo. Assim, quando buscamos a ocorrência dos fenômenos da hipótese, os encontramos em grande quantidade em praticamente todos os episódios do *sitcom*. Um levantamento censitário que registrasse cada fenômeno e em cada ocorrência singular geraria uma infinidade de tabelas e listas de pouca utilidade na compreensão de mecanismos de linguagem (ao menos, na abordagem que propusemos). Optamos, neste sentido, por discutir os fenômenos e seus mecanismos e apontá-los em alguns episódios, à título de exemplo. Reitere-se, no entanto, que os fenômenos apontados não são ocorrências raras no programa, mas sua frequência é bastante alta, caracterizando a própria identidade de *Arrested Development*.

No capítulo 2, iniciamos uma discussão acerca do gênero *sitcom*. O percurso passa em revisão as diferentes abordagens acerca do gênero na TV para chegar a uma proposta de gênero *sitcom* que é culturalmente construída. Neste sentido, o gênero se mostra como uma categoria dinâmica, negociada ao longo do tempo e nas várias esferas em que transita. Tomamos a afirmação de Mills (2005), que propõe uma aproximação do *sitcom* não pelo que ele é ou deve ser, mas pelo que ele acabou sendo em suas décadas de história.

Tal abordagem do gênero suscita um mapeamento de *sitcoms* que sejam representativos de tendências temáticas e estéticas desde a consolidação do

gênero nas grades de programação da TV norte americana. Encerramos tal mapeamento com o século XX, uma vez que nos primeiros anos do século XXI surgiria uma safra de programas que seriam melhor discutidos à luz do conteúdo do capítulo 3.

No capítulo 3, nos voltamos para os *sitcoms* considerando os modos de produção multicâmera e câmera única. Na discussão, observamos o quanto a escolha de um conjunto de procedimentos se articula com a forma e o conteúdo do texto. Retornamos ao antológico *I Love Lucy* para uma visão sistêmica do *sitcom* multicâmera, perscrutando suas raízes teatrais, a relação da comicidade com a plateia, a gravação em estúdio, a economia do processo de produção e o resultado final. Em oposição ao modo multicâmera de produzir, abordamos a câmera única, sua relação com o cinema e, principalmente, sua adoção pela TV. O histórico da câmera única na televisão testemunha uma progressiva adoção de estilo, culminando no fenômeno da televisualidade dos anos 1980. É essa televisualidade, mesclada com uma reorientação na estética cinematográfica (a continuidade intensificada) que convergem na safra de *sitcoms* de câmera única do século XXI (do qual faz parte *Arrested Development*).

Feita a discussão acerca dos modos de produção, o capítulo 4 se volta para o processo de enunciação no audiovisual e o sujeito que emerge dele. Após uma revisão das origens linguísticas de tal teoria e sua apropriação pelos estudos literários, caminhamos em favor de uma abordagem do fenômeno da enunciação que seja especificamente ficcional e audiovisual. Isolado tal sujeito da enunciação, articulamos o conceito com as discussões acerca dos modos de produção para observar como o sujeito da enunciação atualiza sua ação no *sitcom* multicâmera e no *sitcom* de câmera única.

Ainda no capítulo 4, o objetivo de desconstruir a ação cômica do sujeito da enunciação nos coloca a demanda por uma revisão acerca dos processos de ocorrência de riso. Para tal, percorremos uma série de postulados divididos em três grandes grupos, a que acatamos os títulos correntes de Teoria da Superioridade, Teoria da Incongruência e Teoria do Alívio. Longe de serem teorias em seu sentido estrito, estas são compilações de postulados feitos de forma esparsa ao longo da história da filosofia e de áreas mais recentes na história da ciência. De tais compilações, chegamos a sua manifestação no audiovisual através de sintagmas cômicos. É uma operação de instrumentalização, que vai nos dar bases para a

observação de nosso objeto, *Arrested Development*, e das ocorrências textuais que levam ao riso.

Por fim, no capítulo 5, analisamos o programa apontando o quanto a ação de um sujeito conduz o que sabemos acerca dos personagens e, neste processo, produz comicidade. Articulamos a análise com o já observado em relação ao modo de produção de câmera única para compreender de que forma o programa constrói uma identidade estilística e uma forma de produzir comicidade bastante peculiar. Revisamos as ocorrências dos sintagmas cômicos no programa, buscando explicitar a dualidade entre o cômico imanente ao enunciado e a cômico realizado na enunciação.

Tentamos evitar a todo custo o uso de jargões ou anglicismos que fossem dispensáveis. Na eventualidade de uma ocorrência dessa natureza, optamos por explicar o termo em nota de rodapé, ao invés de um glossário, na intenção de manter a leitura mais dinâmica e fluida.

Nas citações de entrevistas, buscamos ao máximo registrar o teor da fala filtrando as marcas de oralidade que também pudessem prejudicar a leitura.

2.0 *SITCOM*

2.1. *Sitcom* como gênero

Ao afirmar que *Arrested Development* é um *sitcom*, tocamos na questão raramente pacífica dos sistemas de classificação de gêneros televisuais. Classificar nosso objeto como um *sitcom* significa afirmar que ele pertence a uma classe de textos audiovisuais mais ampla e que compartilha aspectos com outros textos que pertençam à mesma classe. Mais que um mero rótulo, o gênero é "uma valiosa ferramenta crítica para compreender a televisão" (MILLS, 2009, p.24) uma vez que é na pluralidade de casos abarcados pelo gênero que se pode encontrar muito da regularidade dos fenômenos.

Para além de uma função epistemológica, o gênero tem diversos e profundos desdobramentos na vida cultural de um texto televisual. Classificar um programa como telenovela, telejornal, programa infantil, videoclipe, *talk show* ou, em nosso caso, *sitcom*, significa determinar - ou ao menos direcionar - toda uma série de articulações entre os aspectos estéticos do texto, as práticas da indústria que o produz e os hábitos e expectativas de recepção de seu público.

Indústrias usam gênero para produzir programas, para definir marcas e identidades (canais como a ESPN ou o Cartoon Network), e para visar a audiências através de programação (posicionando gêneros em horários específicos, como nas soap operas diurnas). Gêneros ajudam audiências a organizar práticas de fãs (clubes determinados por gêneros, conferências, e Web sites), guiam preferências pessoais, e organizam conversas cotidianas e práticas de audiência. (MITTELL, 2004, p.xi)

The Flintstones (ABC, 1960-1966) é um caso representativo. Tido como o primeiro *sitcom* em animação, era exibido pela rede ABC no horário noturno, "enquanto a mesma pequena tela exibia o primeiro debate da campanha presidencial entre John F. Kennedy e Richard Nixon" (BERCIANO, 1999, p.62). A audiência esperada para o programa não era especificamente a infantil. O programa fazia sátira de aspectos típicos do mundo adulto (a falta de dinheiro, as vicissitudes do ambiente de trabalho e as tensões e negociações do casamento). O primeiro patrocinador do programa era uma marca de cigarros.

Fig. 01 - *Frame* do trecho de abertura de *The Flintstones*. Barney Rubble oferece para Fred um cigarro Winston, patrocinador do programa¹.

Não havia, então, a conexão necessária entre o desenho animado e público infantil. A transformação do desenho animado em programa voltado especificamente para o público infantil se fez, na TV americana, nos anos 1960. Ao longo da década, as três redes (ABC, NBC e CBS) concentraram seus desenhos animados nas manhãs de sábado, período em que a audiência era predominantemente infantil (MITTELL, 2004, pp. 61-62).

Classificar *The Flintstones* como *sitcom*, e não como programa infantil, leva a uma série de implicações quanto ao seu teor (sátira), aspectos formais (duração do episódio, sofisticação do enredo), políticas de horário (período noturno), estratégias mercadológicas (patrocínio/propaganda de cigarros) etc.

O caminho inverso ao feito por *The Flintstones* aconteceu com *The Simpsons* (FOX, 1990 -) e com a leva de desenhos animados "adultos" que vieram em seguida: *Beavis and ButtHead* (MTV, 1993 - 1997, 2011), *South Park* (Comedy Central, 1997 -), *Family Guy* (FOX, 1999 - 2002, 2005 -). Ao falar sobre *The Simpsons*, Berciano (1999, p.149) o situa em uma tendência que ela chama de "televisão de atenção". Embora seja feito em animação, *The Simpsons* não pode respeitar a equivalência construída por décadas entre desenho animado e programa infantil. Sua forma narrativa é complexa, seu ritmo é ágil e exigente, seu conteúdo é

¹ As fontes das imagens constarão da iconografia, no final deste trabalho.

carregado de sátiras e referências dialógicas que pressupõem certo repertório (além de frequentes referências sexuais) e, por fim, o programa é mercadologicamente voltado para um público maduro (a demografia esperada pelo canal). Em maior ou menor dimensão, o mesmo se repete em animações como *Family Guy* e *South Park*. Classificar tais programas como pertencentes ao gênero programa infantil dá margem a uma série de problemas em relação às expectativas do público, regulamentações de horário e classificação etária ou mesmo exploração comercial de audiência.

Essa intrincada relação tem longo histórico de pesquisas na área de estudos de mídia e se atualiza constantemente com o surgimento de novos programas. Embora o objeto de nossa pesquisa não seja a teoria do gênero em si, uma revisão das abordagens mais recorrentes na tradição de classificação genérica e sua articulação com o *sitcom* pode nos fornecer uma visão mais profunda não só de nosso objeto, mas da própria noção de gênero em si; ou, nas palavras de Mills

"sitcom" somente tem qualquer significado caso se assuma que gênero é um quadro conceitual válido, enquanto "gênero" somente é útil para o exame do "sitcom" se se assume que "sitcom" é uma categoria significativa. (MILLS, 2009, p.24).

A noção de gênero como uma categoria de objetos que compartilham características guarda relação com a taxonomia biológica, que separa e classifica seres em função de certos aspectos. A equivalência, no entanto, é deveras perigosa de ser tomada ao extremo. Como pondera Feuer (1987a, p.113), a taxonomia de seres vivos é tão somente um sistema explanatório acerca da diversidade de vida. Para a autora, não há, nessa sistematização, a intenção de determinar "que espécies são as melhores de seu tipo, ou ilustrar as formas como as espécies expressam valores culturais, ou como as espécies manipulam uma audiência" (FEUER, 1987a, p.113).

Machado (2001, p.69) salienta não haver vínculo etimológico entre gênero e gene. No entanto, reitera a "inequívoca relação entre o que faz o gênero no meio semiótico (ou seja, no interior de uma linguagem) e o que faz o gene no meio biológico)" (MACHADO, 2001, p.69). Para o autor, assim como o gene carrega informação e perpetua características nas gerações de entes biológicos, os "genes culturais" ou memes carregariam a informação de "estruturas abstratas, arranjos sintáticos, modos de selecionar e combinar" (MACHADO, 2001, p.69). Desta forma,

gêneros diferentes têm combinações diferentes de memes; indivíduos dentro de um mesmo gênero compartilham os mesmos memes.

No caso dos gêneros televisuais, o que acaba por se tornar motivo de intenso debate é quais características e critérios devem ser considerados na construção de um sistema de gêneros que contemple toda a multiplicidade de enunciados televisuais. Dada a importância do gênero para a vida cultural do texto, é igualmente importante observar o modo como acontece tal classificação. Embora a última década tenha resgatado a teoria do gênero e sua importância para os estudos da mídia, há bem pouco consenso quando o assunto é como deve ser feita tal categorização. São muitos os autores e diversas as abordagens empregadas (com resultados obviamente diferentes). E em cada modo de abordar o gênero, diferentes critérios são escolhidos para constituir a categoria.

Mittell (2004), em um trabalho dedicado exclusivamente a uma teoria do gênero em TV, enumera (e critica) três diferentes abordagens que historicamente estiveram presentes nas teorias do gênero para, em seguida, oferecer sua proposta de abordagem.

A primeira abordagem é a dita *definicional*. Esta trata o gênero como um conjunto de traços e características que "explicam e delimitam os mecanismos formais que constituem a essência de qualquer gênero" (MITTELL, 2004, pp.2-3). Aplicando tal abordagem ao nosso objeto, poder-se-ia formular a questão nos seguintes termos: que características um programa deve ter para ser considerado um *sitcom*?

Algumas abordagens definicionais do gênero *sitcom* são bastante vagas. O Dicionário da BBC (apud BERCIANO, 1999, p. 14) define que "uma *sitcom* é uma comédia em série de televisão que apresenta o mesmo conjunto de personagens em cada episódio, em situações divertidas que são similares as da vida cotidiana". Outras definições tentam ser mais ricas e dar conta de abarcar uma maior variedade de aspectos. Mintz (1985), em uma obra dedicada exclusivamente aos gêneros televisuais, tenta ser mais preciso em sua definição:

Um *sitcom* é uma série de meia hora focada em episódios envolvendo personagens recorrentes sempre com a mesma premissa. Isso é, a cada semana nós encontramos as mesmas pessoas essencialmente da mesma maneira. Os episódios são finitos; o que acontece em um dado episódio é geralmente fechado, explicado, reconciliado, resolvido no final da meia hora (as exceções, novamente, podem ser significantes individualmente, mas elas não alteram a fórmula de modo substancial ou permanente). *Sitcoms* são geralmente dramatizados na presença de uma plateia, seja ele

transmitido em tempo direto (antigamente) ou gravado (em filme ou vídeo), e eles geralmente tem um elemento de quase metadrama no sentido que uma vez que o riso é gravado (as vezes até aumentado), a audiência está consciente de estar assistindo a uma peça, uma performance, uma comédia incorporando atividade cômica [sic]. (MINTZ, 1985, p.115).

Embora tais definições permitam, em menor ou maior grau, uma aproximação superficial do *sitcom*, não é preciso ir muito longe para esbarrar em suas limitações e insuficiências. Quando tomamos a definição que aparece em Berciano, notamos que ela exclui do gênero *sitcom* programas que não seguem uma serialização episódica, mas capitular. Também exclui programas que tenham uma premissa distante da situação cotidiana.

Na definição de Mintz, à despeito de seus esforços e de ensaiar certa flexibilidade (e.g. "*Sitcoms* são *geralmente* dramatizados..."), a definição de gênero também executa cortes radicais, excluindo, por exemplo, programas com duração diferente de meia hora ou aqueles em que não há consciência de se estar "assistindo a uma peça".

Tais limitações da abordagem definicional se mostram difíceis de sustentar. Ela privilegia aspectos formais que dificilmente permanecem estáticos ao longo da história do gênero. Se um programa tem aspectos diferentes dos definidores do gênero, não é considerado *sitcom*. E por nunca permitir nada diferente, a definição do gênero nunca se renova, ficando parada no tempo. Trata-se de um caso do que Tudor (apud MITTELL, 2004, p.11) chama de "dilema empiricista". Toma-se um grupo de textos e extrai-se deles um conjunto de critérios definicionais. No entanto, ao fazê-lo, concretiza-se o modelo já usado na escolha inicial dos textos. Dessa forma, o gênero acaba por se tornar um conceito anacrônico e pouco útil analiticamente.

Tal abordagem é essencialmente estética, voltada para os limites do texto e carregadas de uma perspectiva formalista. E esta acaba sendo uma das grandes limitações do método. Ao se voltar para a "mecânica textual" (MITTELL, 2004, p.3), a abordagem se torna abstrata e essencialmente teórica. Não há, na abordagem definicional, a observação de como o texto *acontece* em sua vida cultural, apenas como ele *deve ser*.

A segunda abordagem dentre as teorias de gênero é a *interpretativa*. Nesse caso, os gêneros são vistos como uma função da política cultural em suas mais variadas dimensões.

Com essa ampla abordagem de estudo dos gêneros, um número de orientações teóricas específicas (ainda que frequentemente sobrepostas) emergiu - ritual, ideológica, estruturalista, psicanalítica, e algumas abordagens de estudos culturais, apenas para nomear alguns paradigmas centrais. (MITTELL, 2004, p.4).

Na abordagem interpretativa, cada gênero tem significados mais ou menos regulares a serem decodificados e analisados. Típicos exemplos de esquemas genéricos construídos a partir da abordagem interpretativa são os de David Grote e de Horace Newcomb.

Grote (apud MINTZ, 1985, p.115) é bem pouco generoso na tentativa de esclarecer o que é um *sitcom*.

O sitcom de televisão é de fato algo novo. É uma forma popular e poderosa de entretenimento. Foi desenvolvido quase por acidente, nascendo de pequenas ideias e encorajado por situações econômicas únicas do broadcasting americano. Muitos de nós o assistimos por toda nossa vida, e na maior parte nós o temos por certo como um dos mais disponíveis e menos exigentes das muitas formas de comédia.

(...)

A trama básica de uma comédia de situação de televisão é um círculo ao invés de uma linha. Na trama tradicional de comédia, alguns personagens, geralmente um rapaz, começam no ponto A e querem chegar a algum outro lugar, geralmente na cama no ponto B. Não importa quantas reviravoltas e viradas, não importa quantas confusões, no final da peça os personagens moveram-se de A para B. Na comédia de situação usual, contudo, o personagem está no ponto A e não quer estar em nenhum outro lugar, não importa o quanto ele proteste que não gosta do lugar onde está. (GROTE apud MINTZ, 1985, P. 115 - 116) .

Grote constrói uma imagem apocalíptica do *sitcom* como uma comédia que subverte os sentidos primeiros do riso como um ato libertário e libertador. Em sua análise, o *sitcom* é a expressão máxima dos efeitos nocivos da TV e de seu papel alienador.

Horace Newcomb também usa a abordagem interpretativa em proposta de diferenciar os gêneros *sitcom* e "comédia doméstica". Para Newcomb, em um *sitcom*

A audiência é assegurada em suas crenças; não é desafiada pelo acaso, pela ambiguidade, ou pela especulação sobre o que poderia acontecer em outras circunstâncias "realistas". O personagem não é forçado a examinar seus valores, tampouco o é a audiência.

(...)

Em outras fórmulas que não a da comédia de situação, entretanto, os problemas que nossas estrelas da televisão devem resolver se tornam mais brutais. Eles também se tornam mais sociais e políticos em sua natureza. Consequentemente, os valores que são incorporados nestas fórmulas tomam a mesmo tipo de natureza identificável.

(...)

Nos movemos pelas ruas dos subúrbios e entramos em outras casas onde o humor não é tão amotinado e onde os problemas são um pouco mais próximos àqueles que a maioria de nós conhecemos. Estes problemas

acontecem na fórmula da comédia doméstica.(NEWCOMB, 1974, pp.41 - 42).

Para Mittell, grande parte do problema da abordagem interpretativa do gênero televisual é que os significados acabam por se sobrepor e, muitas vezes, se contradizer. Um mesmo gênero como a *soap opera* "tem sido interpretada tanto como patriarcal, propaganda ideológica, quanto como inerentemente feminina e resistente a dominação ideológica masculina" (MITTELL, 2004, p.5). Em face a leituras tão díspares, a noção de gênero acaba perdendo muito de suas qualidades analíticas, uma vez que "não podemos necessariamente determinar qual é a mais 'válida' leitura do significado do gênero"(MITTELL, 2004, p.5).

Coloca-se, ainda, uma dificuldade em relação à extensividade de tais leituras e, conseqüentemente, de seus sistemas de gênero. Embora a abordagem interpretativa se desvencilhe dos limites do texto e o conecte com o meio social, tais abordagens nem sempre o fazem assumindo que os processos de decodificação não são uniformes, mas complexos e plurais (BARBERO e REY, 2004, p.71). Assim, interpretações imputadas a certos gêneros nem sempre correspondem a todas as formas como o texto é experimentado no meio social.

Uma terceira vertente nas abordagens genéricas é a *histórica*. Para Mittell, a abordagem histórica enfatiza

as mudanças na dinâmica dos gêneros que outras abordagens usualmente ignoram. Adicionalmente, a abordagem histórica frequentemente considera a influência de forças externas aos textos genéricos, observando como circunstâncias culturais, motivações industriais, e práticas de audiência atuam para produzir mudanças genéricas.(MITTELL, 2004, p. 6).

Exemplos da abordagem histórica podem ser observados em Jane Feuer (1985) e David Marc (1989).

Em seu antológico texto sobre gênero na televisão, Feuer dedica uma análise especificamente ao *sitcom* e às mudanças ocorridas no gênero - da importância da Tamdem Productions, de Norman Lear, e seu direcionamento a questões de relevância social, às mudanças trazidas pela MTM, de Mary Tyler Moore e Grant Tinker, que paulatinamente alteraram o regime de serialidade do *sitcom* (hibridizando o episódico e o capitular).

Marc, embora fortemente direcionado para interpretar o gênero, o faz historicamente, analisando a entrada da comédia na TV americana (não somente no *sitcom*, mas nas outras formas cômicas como o *stand up*, os programas de variedades e os programas de final de noite).

Embora a abordagem histórica tenha o mérito de respeitar o gênero em sua vida cultural, considerando as transformações e as tensões extratextuais, Mittell ainda faz críticas que se ligam ao próprio método historiográfico. A abordagem constrói narrativas que selecionam programas específicos, desde que estes representem tendências de uma época ou rupturas marcantes. Ao construir tal narrativa histórica, ignora os outros programas que não correspondam à forma hegemônica ou à forma que rompe com as tendências trazidas à luz etc. Mittell usa como exemplo a ênfase que Feuer dá ao *sitcom* politicamente engajado dos anos 1970 e acaba por deixar de lado programas como *Happy Days* (ABC, 1974 - 1984) e *Laverne e Shyrley* (ABC, 1976 - 1983), diversão escapista e desvinculada de qualquer posicionamento (e discurso) político, mas com grande penetração popular.

Ainda em sua crítica à abordagem histórica, Mittell alerta que, ao observar historicamente o gênero, a abordagem acontece essencialmente em sua dimensão estética. Embora os textos se refiram aos gêneros em seus aspectos internos (dos textos) e fatores externos (indústria, público, crítica) que se modificam ao longo do tempo, o olhar sobre os fatores externos acaba sendo unicamente no sentido de compreender de que forma eles afetaram os aspectos internos do texto.

Mais uma vez, a terceira abordagem reitera a ênfase dada aos limites do texto pelas abordagens anteriores (definicional e interpretativa). E assumir o texto como razão única da classificação de gênero é, no entender de Mittell, um equívoco. Para o autor, as "teorias textuais do gênero" (MITTELL, 2004, p. 7) pecam ao pressupor o gênero como um *componente* textual e não como uma categoria construída.

Sua crítica às teorias textuais do gênero se articula com sua proposta de teoria do gênero construída com base em *categorias culturais formadas discursivamente*.

Especificamente, eu afirmo que o gênero televisual é melhor compreendido como um processo de categorização que não é encontrado nos textos da mídia, mas opera entre as esferas culturais da indústria da mídia, audiências, política, crítica e contextos históricos. (MITTELL, 2004, p. xii).

Ao deslocar a análise dos gêneros dos textos, o autor sugere que o novo *locus* a ser observado seja a prática discursiva envolvendo os gêneros. Assim o gênero não é um dado pronto, mas construído na tensão entre os diversos atores envolvidos na dinâmica que envolve o texto.

A proposta de Mittell tem raízes nobres no pensamento das ciências humanas do século XX. É em Michel Foucault e em seu projeto de eventualizar os fenômenos da cultura que reside o método de Mittell. Embora o filósofo francês não tenha produzido nada especificamente sobre a mídia, seu esforço em "historicizar e analisar conceitos que parecem intrínsecos e naturais, indicando uma construção cultural de uma ampla gama de noções" (MITTELL, 2004, p.12) é uma forma de considerar os gêneros em sua existência mais concreta, observando-os onde eles são efetivamente utilizados e têm seu significado negociado. Na proposta de Mittell, o gênero emerge de formações discursivas constantemente atualizadas.

Gêneros perpassam os textos, mas também operam nas práticas dos críticos, audiência e da indústria - qualquer um que use o termo genérico está participando da constituição das categorias de gênero. (MITTELL, 2004, p.13)

Os méritos da proposta de Mittell, neste sentido, são inegáveis. Enquanto ele propõe que os gêneros não sejam anteriores ao uso que se faz deles, mas sejam construídos no momento mesmo em que sejam utilizados, sua teoria do gênero se abre para a constante atualização. Na formação discursiva de cada gênero está o entrelaçamento das ideias e expectativas do público, da própria mídia, da academia e da indústria. O gênero aparece nas conversas cotidianas e nas hoje onipresentes mídias sociais, nas análises da crítica especializada e nas "críticas de serviço" dos jornais e *sites*, nos *pitchings* de emissoras e em suas estratégias de programação, nas práticas de comercialização de DVDs e mesmo em políticas públicas como regulamentações e fomentos à produção.

Ao invés de interpretar discursos ou textos em profundidade, nós devemos nos focar na variedade de enunciações discursivas em qualquer instância, mapeando tantas posições articulando conhecimento genérico quanto possível e situando-as em contextos culturais e relações de poder mais amplas. (MITTELL, 2004, p.13).

A importância de executar este percurso pelas diversas abordagens de gênero se dá em função de nossa tentativa de esclarecer o que é o *sitcom*. Ainda que algumas abordagens do que é o *sitcom* possam ter limitações, elas fazem parte de muito do que há de literatura sobre o gênero (e que colaboram em nossa tentativa de esclarecimento). No caso da proposta de Mittell, esta mostra-se não só promissora do ponto de vista dos futuros trabalhos acerca do gênero, mas especialmente útil na análise dos aspectos que transcendem o texto (seja na produção ou na recepção).

No entanto, permanece ainda nossa tarefa de dizer o que é o *sitcom*. Para tal, consideramos importantes e especialmente funcionais os esforços de elucidar o gênero empreendidos por Mills (2009). Em uma obra voltada especificamente para o *sitcom*, Mills inicia indicando que seu trabalho não pretende, mais uma vez, definir o gênero, mas "cercar a variedade de formas como o *sitcom* tem sido pensado" (MILLS, 2009,p.26). Para fazer isso, Mills percorre novamente as três abordagens e reconstrói a categoria cultural que tomamos como gênero *sitcom*.

Ao retomar a já apresentada definição de Mintz, Mills (2009, p. 28) observa que ela se articula em três eixos de características definidoras (estética, narrativa e de cenário). Reitera, no entanto, que nenhum destes eixos pode excluir programas da categoria, uma vez que as exceções foram sendo assimiladas historicamente, ampliando nossa noção contemporânea (construída discursivamente). Como veremos na segunda parte deste capítulo, alguns programas nem sempre encerram seu arco dramático em um único episódio, nem sempre são gravados em frente a uma plateia, nem sempre tem o riso gravado. E nem sempre tem meia hora. No entanto, nas práticas discursivas das várias esferas onde transita, são considerados como parte do gênero *sitcom*. Para Mills (2009, p.26), "assim, a tarefa do estudante de *sitcom* não é tentar definir o que o *sitcom* é: ao invés disso, é explorar os modos em que o *sitcom* acaba sendo."

Mills afirma com certa convicção o que o *sitcom* não é (MILLS, 2009, p.26). Ele claramente se diferencia de conteúdos factuais, como documentários e telejornais, seja quais forem a época e o lugar em que se deu a definição. Para Mills é crucial, também, respeitar o que é consenso em qualquer discussão acerca do gênero *sitcom*: este é, em última instância, uma comédia; assim, o ímpeto cômico (a intenção de fazer rir) é traço inquestionável (MILLS, 2009, p.49).

Quanto à sua dimensão serializada, Mills recorda que o *sitcom* não chegou à TV como "uma forma pronta e acabada", mas que se desenvolveu ao longo dos seus primeiros anos de TV (2009, p.35). Como nosso histórico vai demonstrar, o gênero se desenvolve, de fato, desde o rádio. Retornando cuidadosamente às nossas primeiras comparações com a taxonomia biológica e retomando o argumento de Machado sobre os memes, observamos que pequenas mutações estruturais que melhor adaptavam o programa ao seu "ambiente" (que vai desde os imperativos industriais até os índices de audiência) eram replicadas e acrescidas ao gênero.

Cumprida a etapa essencial de abordar o *sitcom* como gênero, é adequado investigar sua história e compreender os caminhos que este trilhou na história da televisão.

2.2. Uma história do *sitcom*

Se nossa intenção é abordar o *sitcom* não pelo que ele é, mas pelo que ele *acaba sendo*, uma revisão histórica é importante por demonstrar de que formas ele *acabou sendo* ao longo dos anos, com toda a variedade de aspectos formais e de conteúdo, com toda a dinâmica envolvendo sua vida cultural e a proliferação de diferentes títulos do gênero.

Tal proposta de história do *sitcom* também não pode deixar de considerar as preocupações já apontadas por Mittell: os defeitos em se registrar historicamente casos e tendências que não sejam exclusivos de uma época e observar os fatores externos na medida em que estes afetam diretamente a dimensão interna do texto.

Reconhecidos os riscos, reiteramos que nosso percurso pretende se articular com os objetivos últimos deste trabalho, a saber, a dimensão estética de *Arrested Development*. Assim, fazemos declaradamente a opção por uma abordagem textualista, buscando as raízes históricas de certas características de linguagem vinculadas ao gênero ao longo das décadas. Nesse sentido, reitere-se que nem todos os *sitcoms* produzidos constarão dessa versão da história, mas aqueles mais marcantes em termos de influência nos rumos que o gênero tomou ao longo dos anos ou que, eventualmente, apresentem traços que foram incorporados à sua estética.

Nesse sentido, nossa proposta é a de *uma* história do *sitcom*. Reitere-se o artigo indefinido: propomos uma interpretação histórica, reconhecendo não ser esta a única. Não é objetivo deste trabalho fazer uma história exaustiva do *sitcom*. Qualquer tentativa desta natureza vai exaurir antes o historiador que o tema. Por isso, nosso levantamento vai selecionar, dentre os muitos programas já produzidos, uma pequena amostra cujas características sejam a) representativas do ponto de vista da dimensão estética do gênero e b) representativas da tensão entre diferentes tendências dos programas de uma época. Além disso, nossa proposta tem a única função de colocar o objeto de estudo, o *sitcom Arrested Development*, em um

contexto que nos permita observar suas peculiaridades nos usos da linguagem audiovisual.

É certo que o *sitcom* não é um gênero exclusivamente americano. Ao contrário, a facilidade de produção permitiu que este surgisse em produções locais de muitos países e, em maior ou menor grau, consolidassem o gênero na história da televisão. Países como Alemanha, França, Itália, Austrália, África do Sul e muitos outros produzem programas até hoje. Algumas produções mexicanas, especialmente as do produtor e ator Roberto Bolaños - e.g. *El Chavo del ocho* (1972 - 1980) e *El Chapulin Colorado* (1972 - 1981) são distribuídas no mundo todo e avidamente consumidas no Brasil.

Fora dos Estados Unidos, talvez o maior produtor (e exportador) de *sitcoms* seja a Inglaterra. Produzidos desde a década de 50, os *sitcoms* têm lugar reservado nas programações dos diversos canais BBC e também longa tradição na ITV (canal privado). No Brasil, a história da TV tem lugar de destaque para programas como *A Grande Família* (Globo, 1972 - 1975, 2001 -), *Alô, Doçura* (Tupi, 1953 - 1964), *Família Trapo* (Record, 1967 - 1971), *Mário Fofoca* (Globo, 1983 - 1983), *Sai de Baixo* (Globo, 1996 - 2002). Além disso, *sitcoms* americanos sempre fizeram parte da programação brasileira como material distribuído em *syndication* (e, a ratificar o que afirmamos, nem sempre classificados como *sitcoms*).

A despeito da grande produção em diversos países, nosso histórico do *sitcom* vai privilegiar o contexto americano. Como já afirmado, nossa versão da história do *sitcom* tem função instrumental na análise do programa *Arrested Development*, produção americana. Neste sentido, está na convergência de uma série de fatores fortemente influenciados pelo contexto da TV americana. Desde as práticas de produtoras, estúdios e do canal FOX ao trabalho dos *showrunners*², roteiristas, atores e mesmo recursos humanos essencialmente técnicos, todos carregam a história do que e como se fez e se faz. Se considerarmos, por exemplo, o contexto britânico, encontraremos uma indústria com práticas de produção bem diferentes das que nos interessam. No contexto britânico, os canais não somente veiculam o programa, mas também são os responsáveis por sua criação,

² O *showrunner* é o profissional responsável pelo programa. Geralmente alguém com experiência em roteirização e bom conhecimento das demais etapas de produção, o profissional é encarregado de administrar diversos episódios em produção, bem como garantir que todos os episódios respeitem a identidade do programa. Em geral, um *showrunner* é um produtor executivo do programa (mas nem todo produtor executivo é *showrunner*).

desenvolvimento e produção. O contexto americano é bem diferente. Os canais compram e veiculam programas (que, em geral, depois são explorados em *syndication*)³. No contexto britânico, a relação entre a BBC e o Estado a tornaram especialmente rigorosa acerca do desenvolvimento de conteúdo e do cumprimento das funções sociais esperadas. Neste sentido, o contexto britânico difere da lógica que imperava nas redes americanas em que a concorrência entre as "três grandes" (CBS, NBC e ABC) afetava diretamente o tipo de conteúdo veiculado.

Além disso, reitere-se que nosso relato histórico tem uma preocupação em compreender, fundamentalmente, aspectos de linguagem. Neste sentido, o recorte americano já nos será suficiente. Assim, os programas considerados são, em sua maioria, americanos. Programas de outros países serão referidos se, e apenas se, contribuírem de alguma forma para nossa proposta (e.g. as americanizações de *Till Death Do Us Part* e *The Office*).

2.3. Antecedentes no rádio

O *sitcom* de TV tem suas origens no rádio. Como apontam Briggs e Burke (2004, p.220), "as mesmas instituições que conduziram a era da radiodifusão foram também as responsáveis em introduzir a idade da televisão". E quando os primeiros canais de TV americana iniciam suas transmissões, o fazem com a estrutura vinda de suas "empresas mães". Para Mittell, a TV nasce em uma estrutura industrial já formada.

Enquanto outras mídias como cinema, rádio, música gravada e internet emergem através de um período experimental em que "hobistas" e inventores desenvolvem tecnologias sem um plano de negócio compartilhado, a televisão foi uma consequência natural da indústria de rádio comercial.(MITTELL, 2010, p.41).

Isso significa que as primeiras redes de TV dos EUA não só traziam as marcas da CBS, da NBC e da ABC, mas também traziam os próprios profissionais (dos técnicos e administrativos aos artistas e celebridades) e muito das práticas de trabalho.

O rádio já era uma mídia muito bem estabelecida no território americano durante a década de 1930. Se, nos momentos iniciais da formação da indústria, esta era pensada de forma a se equilibrar sobre o tripé informação -

³ No momento em que este trabalho é escrito, o mercado brasileiro começa a experimentar o modelo americano, em que produtoras realizam e vendem o produto às emissoras.

educação - entretenimento (BRIGGS & BURKE, 2004, p.194), foi este último que acabou se tornando preponderante sobre os demais (MINTZ, 1988, p.93).

Neste período, o rádio começou a receber profissionais de entretenimento advindos do mercado do *showbizz* da época. Em pouco tempo,

Mídia irradiada se tornou o repositório de muitas formas diferentes de entretenimento popular (...). O show de variedades, por exemplo, surge das formas de entretenimento populares de auditório como o show de menestréis, o *show* burlesco, os circos e o teatro de variedades do tipo de Earl Carroll's vanities/ Ziegfried Follies. (MINTZ, 1988, p. 92).

Os primeiros programas de rádio de tais artistas eram uma tentativa de emular os efeitos do que acontecia, antes, em cima dos palcos. A proposta inicial era, de alguma forma, oferecer aos espectadores domésticos "uma noite fora de casa....em casa" (TUETH, 2005, p.19).

Quando tais comediantes se mudaram do palco para o microfone de rádio, uma série de fatores impostos pela nova mídia demandou alterações em suas rotinas e formatos de apresentação. O trabalho dos comediantes se viu, desde o princípio, pressionado pela necessidade de produzir material novo em escala quase diária. Se nos palcos havia renovação constante de público, no rádio o público era praticamente o mesmo todas as noites e não deveria se sujeitar a uma piada velha. Além de exercitar a capacidade de escrever material cômico em volumes e prazos mais exigentes, também acabou por forjar, aos poucos, uma nova abordagem da comicidade.

A comédia de repertório dos programas de Jack Benny e do Allen's Alley, de Fred Allen são um bom exemplo. Ambos tem elementos que são claros resquícios do vaudeville e da era pré-rádio, incluindo (comédia) racial, étnica e personagens-tipo regionais, mas os programas transcendem este tipo de comédia em dois modos significativos: seus personagens centrais (...) não são claramente "rastreadáveis" (...) e eles começaram a desenvolver um novo tipo de comédia de variedades, dependente de gags repetidas, trejeitos recorrentes e aspectos familiares das personalidades dos personagens, idiossincrasias e situações, ao invés de personagens tipo. (MINTZ, 1988, p.94).

Aparecer em frequência quase diária no rádio permitia que comicos investissem em um humor fortemente baseado em *schtick*, ou seja, traços reconhecíveis do artista ou do personagem. Embora a *catchphrase* ou bordão não tenha surgido no rádio, é neste momento que começa a se construir a tradição deste tipo de humor. Observa-se, aqui, o início do aspecto serializado da mídia forjando o trabalho dos comediantes. O bordão também respondia bem à ausência de imagem visual do rádio, que valorizava a comicidade de tradição oral em detrimento de

"caras e bocas" ou de interpretação corporal. Reitere-se que a ausência de imagem deve ser tomada com cuidado ao considerarmos a comédia de rádio. Como os profissionais e artistas de rádio podem objetar, há sim certa imagem no rádio e ela foi muito bem explorada nos programas da época. O antológico (e atulhado) armário de *Fibber Macguffe and Molly*, que desabava em cima dos personagens quando era inadvertidamente aberto, é uma clara transposição de *gags* visuais, mas esta visualidade é construída sonoramente por efeitos (MINTZ, 1988, p.93).

Como o rádio nos EUA sempre fora essencialmente doméstico, o contato com o humor de rádio tendia a acontecer em ambiente familiar. Neste sentido, a apresentação deveria respeitar o caráter familiar da situação doméstica, demandando da parte do comediante maiores cuidados na escolha de temas e linguagem.

Para Mintz (1988, p.94), talvez a maior mudança na passagem que os artistas de palco fizeram para o microfone tenha sido lidar com segmentos de público cada vez maiores, heterogêneos em seu perfil sociocultural. Nos palcos as apresentações tinham um caráter local, de cidade em cidade, adaptando os números para o perfil daquele local e daquela plateia que estava diante do artista. Muitos podiam editar o material "ao vivo", enquanto faziam o número e alterá-lo em função do retorno que tinham naquele momento. No rádio, a mídia os levava a um novo paradigma, em que as apresentações eram as mesmas para todos os segmentos de uma audiência nacional, fossem urbanos ou rurais, conservadores ou liberais, etc. Curiosamente, a heterogeneidade do público não impediu que o humor baseado em estereótipos étnicos ou regionais vingasse no rádio e, depois, na própria TV. É o que vai resultar em programas classificados por Marc (2005, p.17) como comédias de dialeto, hoje vistas com suspeitas pelo seu tratamento pouco sensível aos estereótipos e preconceitos.

Aos poucos, a figura do "então" comediante dos palcos se manifestou em diferentes formatos no ambiente radiofônico. Os comediantes não ficaram restritos aos programas de "variedades", em que apresentavam diferentes atrações (de músicos a outros comediantes), mas ocuparam a maior parte da programação cumprindo diferentes funções e conferindo, a todas elas, uma nota de humor (MINTZ, 1988, p.92). Logo, programas musicais começaram a ser veículos para disc-jóqueis engraçados, *game shows* e programas de entrevistas se apoiaram no humor do apresentador como a verdadeira atração, eventos especiais, comentários

e narrações esportivas e mesmo as onipresentes entradas de anunciantes e patrocinadores pontuavam a tessitura do fluxo radiofônico com descontração industrializada.

Em seu estudo sobre as origens radiofônicas do *sitcom* de TV, Marc previne sobre os riscos de falar em "*sitcoms* de rádio". As expressões *sitcom* e comédia de situação serão cunhadas muito depois deste período. Segundo Marc (2005, pp.15-16), o termo "comédia de situação" aparece pela primeira vez em uma edição do *TV Guide* de 1953; o termo *sitcom* é muito mais recente: uma edição da *Life Magazine* de 1964 noticiava que o astro Bing Crosby atuaria em um "*sitcom*" - esse é o primeiro registro da expressão. Além disso, o rádio parece ser a primeira arena das discussões já apresentadas na primeira parte deste capítulo sobre a definição de gênero. No entender de Marc, o período de gestação do *sitcom* de TV no rádio aconteceu em dois formatos diferentes: de um lado, as comédias de dialeto; de outro, algumas experiências em programas de variedades híbridos.

O que Marc (2005, p.17) chama de comédias de dialeto eram programas que construíam sua comichade no tratamento estereotipado de etnias ou na origem de seus personagens. Programas desta natureza eram particularmente adaptados ao rádio por caracterizar os personagens em seu modo de falar, seus sotaques e prosódias. Dois programas desta tendência fizeram a passagem para a televisão: *Amos ã Andy* e *The Goldbergs*.

Amos ã Andy estreou na rádio CBS em 1928. Era um amálgama de quadros muito populares em apresentações de auditório por todo o território americano.

Interpretado no rádio por atores brancos caricaturizando o dialeto negro, o programa transpôs os estereótipos dos menestréis racistas das pequenas cidades rurais e pré-industriais para os estereótipos racistas urbanos. (MARC, 1989, p.34).

Originalmente diário e com duração de 15 minutos, no início dos anos 40 o programa se tornou semanal e com duração de 30 minutos, sempre transmitido "direto"⁴. O programa contava as estripulias de George "Kingfish" Stevens e seus esquemas de enriquecimento rápido, sempre às custas do ingênuo Amos Jones; tudo observado pelo perspicaz Andy Hogg Brown. A despeito da representação mais que racista, o programa gozava de sucesso inegável junto ao público.

⁴ Direto, neste trabalho, significa que o programa é transmitido enquanto é dramatizado no estúdio.

A companhia telefônica dizia haver comprovado uma diminuição das chamadas durante os 15 minutos em que o programa estava no ar. Os cinemas instalaram autofalantes nas antessalas e paravam a exibição do filme para que os fãs do programa pudessem segui-lo em um aparelho de rádio colocado no lugar. (WERTHEIN apud BERCIANO, 1999, p.31).

The Goldbergs estreou na NBC em 1929 (com o título original de *The Rise of Goldbergs*). Também era diário, com 15 minutos e transmitido "direto". No início dos anos 40, também se tornou semanal e com 30 minutos. Retratava a vida de uma família de judeus asquenazi e sua condição de "estranhos no ninho" em uma grande metrópole, tentando se encaixar no modo de vida americano.

Tanto *Amos ã Andy* quanto *The Goldbergs* tinham, em seu início, uma estrutura narrativa muito mais próxima de uma *radio soap opera* que a de um *sitcom* de TV. Isso significa falar que os arcos eram, no início, mais longos que um único capítulo. Com a mudança do início dos anos 40, ambos adotaram uma forma mais episódica (arcos contidos em um único episódio). Esta divisão será aprofundada mais à frente e é um dos elementos mais fundamentais da ficção em TV e parte das querelas em torno do gênero *sitcom*.

Além das comédias de dialeto, outro ascendente radiofônico do *sitcom* de TV é o que Marc chama de programas híbridos de *sitcom-variedades*. Tais programas apresentavam artistas vindos de diversas áreas do *showbizz* e estes faziam programas que misturavam rotinas de palco com *sketches* ficcionais, números musicais e personagens recorrentes. Nestes programas, nem sempre havia uma forma única de aparecimento dos artistas. Em alguns momentos, os artistas apareciam se *apresentando* (*presentational mode*), isto é, como entes independentes de qualquer dimensão ficcional, dirigindo-se diretamente ao público, mediando a participação de candidatos, contando piadas, sendo eles mesmos seres radiofônicos. Em outros momentos, os artistas aparecem representando (*representational mode*), onde são personagens de alguma ontologia ficcional, apagando o aparato e desconhecendo a presença do público.

Programas como o *The Jack Benny Program* (CBS, 1950 -1964, NBC, 1964 - 1965) e *The George Burns and Gracie Allen Show* (CBS, 1950 - 1958) alternavam tais modos de aparecimento dos artistas constantemente. E essa oscilação deixava o programa heterogêneo, com marcas de um típico programa de ficção e com marcas de um típico programa de variedades. Como já argumentamos em outro trabalho (PELEGRINI & ALMEIDA, 2013), a tensão e a contaminação entre

os modos de aparecimento propostos por Marc é uma marca do *sitcom* de TV desde o princípio e forma corrente nos programas atuais. Observe-se, no entanto, que os limites entre um modo e outro eram, no programa híbrido de *sitcom*-variedades, bem marcados; no caso do *sitcom* contemporâneo de TV, estes se misturam em um aparecimento simultâneo e multicamadas.

2.4. Anos 1950

É na década de 1950 que a TV ganha penetração nos EUA, usufruindo da economia do pós-guerra e das novas configurações demográficas. Ao mesmo tempo, a década viu a consolidação do *sitcom* nas programações das redes de TV, geralmente ocupando um período importante do horário nobre. Muito do que se consolida como aspectos definidores do gênero por décadas aparecem e são "aprovados" nos primeiros anos da década de 1950. Programas como *I Love Lucy*, *The George Burns and Gracie Allen Show*, *The Honeymooners*, *Father Knows Best*, *The Adventures of Ozzie and Harriet* têm grande importância não só por participarem ativamente da construção de um imaginário televisual norte americano, mas por terem introduzidos práticas de produção e elementos de estilo, além de serem representativos de uma certa tensão temática que persistiria (e ainda persiste).

O final da década de 1940 viu os primeiros *sitcoms* televisuais. *The Life of Riley* (NBC) tem sua primeira fase exibida de 1949 a 1950. O programa voltaria em 1953 e permaneceria até 1958 (BLOOM & VLASTNIK, 2007, p.194). *Mary Kay and Johnny* estreou na extinta rede Dumont em 1947, passando depois para a CBS e a NBC, parando de ser exibido em 1950 (BERCIANO, 1989, p.44). No entanto, tais programas são pouco representativos em termos de participação na construção histórica do gênero.

Na década de 1950, muitos dos *sitcoms* que a TV exibia eram egressos diretos do rádio. Os já mencionados *Amos ã Andy* e *The Goldbergs* não obtiveram o mesmo sucesso na TV. *Amos ã Andy* enfrentou justos debates públicos acerca da representação dos negros na TV e acabou sendo cancelado pela CBS em 1953. *The Goldbergs* teve um pouco mais de sorte em sua vida televisual, mantendo-se no ar até 1956. Embora tivessem bastante sucesso em seu período radiofônico, estes não tiveram o mesmo fôlego no novo meio.

Outros programas, no entanto, também oriundos do rádio, tiveram muito mais sucesso e uma vida bem mais longa. Para além de sua permanência nas grades, os destacamos em função de sua representatividade como textos que ajudaram a definir o gênero em seus aspectos formais ou de conteúdo. Neste sentido, talvez o mais celebrado programa da década seja *I Love Lucy*.

Mintz, ao referir-se à *I Love Lucy*, é enfático ao afirmar que o programa é "certamente o mais importante e possivelmente a melhor comédia de situação já feita" (MINTZ, 1985, p.109). *I Love Lucy* merece ser estudado por diversas razões. Precursor de muitos traços formais que viriam a ser copiados em *sitcoms* das décadas seguintes, *I Love Lucy* também foi inovador em aspectos relacionados à dimensão comercial do programa e sua exploração como produto cultural.

O programa é uma adaptação do programa de rádio *My Favorite Husband* (CBS, 1948 - 1951), estrelado pela mesma Lucille Ball e pelo ator Richard Denning. Em 1948, quando *My Favorite Husband* estreou na rádio CBS, Lucille Ball já tinha uma consolidada carreira cinematográfica, com frequentes passagens pelos palcos (WALDRON, 1987, p.5). A personagem de Ball já era então uma figura muito próxima da esposa amalucada que a consagraria mais tarde; no entanto, ainda que o programa fosse uma *screwball comedy* de rádio, o tom da comédia era comedido perto do que viria a acontecer na TV. No rádio, o personagem do marido, vivido por Denning, era um banqueiro e as tramas giravam em torno da vida glamorosa da alta sociedade.

Waldron (1987, p.6) afirma que o desejo de Ball passar a TV tinha razões um tanto íntimas. Seu marido, Desi Arnaz, viajava boa parte do tempo em turnês pela América. Lucy queria um programa em que Desi pudesse trabalhar e ficar na Califórnia com ela. Ball propôs adaptar o programa sem Denning, mas com seu marido Desi Arnaz. A CBS (que transmitia *My Favorite Husband*) tinha muito interesse em Lucille Ball, mas olhava com desconfiança para Arnaz. Líder de uma banda de música latina, o cubano Desi Arnaz não era a típica imagem que se costumava mostrar na TV, especialmente representando um latino casado com uma "legítima ruiva americana" como Lucy (OPENHEIMER, 2009, 46%).

Em função das negativas da rede, Ball e Arnaz formaram, em março de 1950, a Desilu Productions e decidiram transformar a ideia do programa em um espetáculo teatral para "testar" a recepção popular. Apesar do sucesso retumbante da turnê em casas de espetáculo, a CBS ainda se mostrava reticente. Executivos da

Young & Rubican, então responsáveis pelo patrocínio do programa de rádio de Lucille Ball, ficaram impressionados com o sucesso nos teatros. Eles a convenceram a produzir o programa com recursos próprios e o oferecer no mercado pela maior quantia (OPENHEIMER, 2009, 46%). A Desilu então comprou diversos roteiros (nenhum escrito pela equipe de *My Favorite Husband*, que era contratada exclusiva da CBS). Embora não tivessem ficado completamente satisfeitos com nenhum deles, acabaram por oferecer um à rede NBC, que respondeu favoravelmente.

Para Oppenheimer (2009, 46%), foi a possibilidade observada pela CBS de perder uma de suas maiores estrelas para a rede concorrente que a fez mudar de ideia. Agora com interesse da CBS, Lucy negociou um contrato que atendia generosamente seus interesses. Além da presença de Arnaz no elenco, a Desilu exigia que Jess Oppenheimer (então roteirista chefe do programa de rádio) encabeçasse a equipe do programa; também exigiam que o programa fosse quinzenal e gravado na Califórnia (para que Lucy pudesse manter sua carreira no cinema) e, por fim, exigia que os direitos de exploração do programa após a primeira transmissão pertencessem a Desilu. Isso significava não só metade dos lucros da exibição na CBS, mas metade de qualquer receita gerada pelo programa quando fosse reprisado ou distribuído de qualquer forma. Tal contrato deu à produtora de Ball e Arnaz lucros consideráveis que a permitiu, nos anos seguintes, apostar em programas igualmente desacreditados pelas redes. É a Desilu, especificamente em uma decisão executiva de Arnaz (ZICCRE, 1982, p. 18), alguns anos depois, que vai produzir e comercializar o antológico *Twilight Zone* (CBS, 1959 - 1964), para nomear apenas um programa⁵.

Além de dar início a um modelo de negócio em que as produtoras ganharam importância criativa (e comercial), o modelo de contrato inaugurado por Ball e Arnaz dava a eles liberdade com relação a uma série de aspectos administrativos da produção, poder de decisão sobre procedimentos e técnicas empregadas na realização e na abordagem de certos temas.

A liberdade que a equipe tinha lhes permitiu, por exemplo, decidir pela gravação com plateia e em um estúdio de cinema. Nenhum desses traços era novidade na produção de TV da época, mas sua combinação sim. Também foi essa liberdade que permitiu a contratação do diretor de fotografia Karl Freund e a decisão

⁵ A lista inclui ainda *The Untouchables* (ABC, 1959 - 1963) e *Star Trek* (NBC, 1966 - 1969).

de usar câmeras de 35mm e luz *highlight* com posterior edição do material. Como será abordado em profundidade no capítulo 3, tais aspectos influenciaram muito o texto do programa, como também de seus sucessores (sendo uma técnica usada até hoje em programas como *Two And a Half Man*, *The Big Bang Theory* e a maioria dos *sitcoms* feitos em estúdio).

Além de definir novas práticas que logo seriam adotadas pela indústria e ficariam marcadas como cânones do gênero por anos, *I Love Lucy* também podia ousar em mostrar uma personagem grávida (então um tabu), um casal dormindo no mesmo quarto (ainda que em camas separadas) e incorporar à premissa do programa o nascimento do filho da personagem no mesmo momento em que o casal de atores tinha um bebê⁶.

A premissa de *I Love Lucy* era bastante simples. Pensados inicialmente como Larry e Lucy Lopez, os nomes foram mudados para Ricky e Lucy Ricardo. Ele, um cubano, líder de uma banda de música latina, fazia o papel típico do marido dos anos 50. Lucy, sua esposa, ainda que essencialmente uma dona de casa, buscava, em cada episódio, uma chance de entrar no mundo artístico e se tornar uma estrela. E a cada episódio sua tentativa era frustrada, colocando-a de volta a sua condição inicial ou, nas palavras do ator Walther Matthau (apud DALTON & LINDER, 2005, p.96), "Não há sonho que ela não persiga, e não há tombo que ela não leve".

⁶ Não foi o primeiro caso desse tipo. Berciano (1999, p. 44-45) aponta que "Mary Kay e Johnny, casados na vida real e casal como personagens em uma das primeiras comédias de situação (1947), que levava seus nomes no título, haviam tido um bebê que incorporaram à ficção".

Fig. 02 - As *gags* visuais e os fracassos de *I Love Lucy*.

O programa era anunciado como uma *comedy serie* (ainda não existia o termo *situation comedy*, muito menos *sitcom*). Assim, chamá-lo de *serie* o opunha a um *serial*. Em um *serie*, os arcos que se desenvolvem são contidos em um único episódio. Em um *serial*, há continuidade de arcos em diversos capítulos do programa. Para a língua portuguesa, seguimos a sugestão de Pallotini (apud MACHADO, 2001, p.85) chamando o *serie* de episódico e o *serial* de capitular.

O radiofônico *My Favorite Husband* era já uma *comedy serie*. Como já observamos em *The Goldbergs* e *Amos ã Andy*, estes passaram a sua forma episódica antes de irem à TV. É nesse sentido que muitos autores, ao proporem uma definição de *sitcom*, reiteram que a premissa dramática sempre volta a forma original. Qualquer que seja o desfecho do episódio, este não se transfere para o episódio seguinte. Na semana seguinte, tudo está como era antes, sem que os personagens se lembrem do que houve na semana anterior.

No centro da situação, complicação, e confusão está o personagem da comédia de situação. Eles são causa e efeito, o piadista e a vítima da piada, a chave da audiência para o que a fórmula significa. Como já vimos, a fórmula permite bem pouco desenvolvimento real, nem exploração de uma ideia ou conflito; as estrelas meramente fazem aquilo que sempre fizeram e que continuarão fazendo tão bem. (NEWCOMB, 1974, p. 34).

Este traço perdurou por bastante tempo, mas como veremos adiante, esta forma deixou de ser exclusiva durante a década de 1970.

Em *I Love Lucy* há clara preponderância das *gags* visuais, explorando ao máximo o talento de Lucille Ball para comédia física e sua hilárias "caras e bocas". A estrutura narrativa, embora existente e sólida, acaba por ocupar um papel secundário na produção de comicidade (BERCIANO, 1999, pp.43 - 44). As *gags* desconectadas do arco dramático permitiam que a audiência embarcasse no episódio em qualquer momento, aproveitando a instantaneidade das *gags*.

The Honeymooners é outro programa constantemente referido nos trabalhos que buscam uma arqueologia do gênero *sitcom*. Em sua origem, *The Honeymooners* era uma *sketch* dos programas *Cavalcade with the Stars* (exibido na extinta rede DuMont) e depois *The Jack Gleason Show* (exibido na CBS). Quando, em 1955, a Buick Cars abordou Gleason e lhe propôs que transformasse a *sketch* em um programa de meia hora, o sucesso parecia ser garantido.

The Honeymooners mostra Jack Gleason interpretando Ralph Kranden, um motorista de ônibus, morador de um modesto apartamento do Brooklin. Ralph é casado com Alice Kranden (interpretada por Audrey Meadows), dona de casa e vítima do mau humor e das idiossincrasias do marido. O programa também repete outro tropo do gênero, os vizinhos/amigos. Neste caso, Ralph nutre rudes mas fiéis vínculos de amizade com seu vizinho Ed Norton, interpretado por Art Carney. Norton, um misto de inocência e debilidade intelectual, é casado com Trixie.

Nas *sketches* e depois nos episódios, Ralph está sempre às voltas com as dificuldades (em geral, financeiras) da classe trabalhadora, sobrevivendo de um salário a outro, tentando tirar alguma vantagem de qualquer situação. *The Honeymooners* precisa ser considerado em nosso histórico justamente por ser, do ponto de vista temático, tão diferente da maioria dos *sitcoms* da época. O conteúdo retrata os esquecidos pelo ideário do *American Dream* (BLOOM & VLASTNIK, 2007, p.163). Enquanto os outros casais dos *sitcoms*, ainda que em esporádicas menções a dinheiro, moram em casas confortáveis e bem montadas, os Kranden (e também os Norton) são a antítese da imagem da "casa branca com gramado verde". A imagem dos que "não deram certo" não é nada comum nos *sitcoms* dos anos 50 e mesmo das décadas seguintes. No entanto, os que não vivem o sonho americano nunca desapareceram por completo dos *sitcoms*, deixando descendentes em

programas como *Roseanne* (ABC, 1988 - 1997), *Everybody Hates Chris* (UPN, 2005 - 2006, CW, 2006 - 2009) e *Married, With Children* (FOX, 1987 - 1997).

Fig. 03 - *The Honeymooners*, enquadramento lacônico e cenário simplório.

Visualmente, *The Honeymooners* é bastante simples, principalmente se comparado a *I Love Lucy*. Duas câmeras se revezam para cobrir o simplório cenário do apartamento dos Kranden. Uma câmera faz panorâmicas laterais para acompanhar a movimentação dos personagens. A segunda a cobre em certos ângulos ou eventualmente em diálogos (são raros os planos e contraplanos; muitos diálogos enquadram os personagens juntos na tela). A câmera principal usa enquadramentos amplos para permitir o gestual histriônico de Jack Gleason e não perder qualquer improvisação do ator e estrela do programa (BUTLER, 2010, 68%). Os cenários são extremamente estilizados, quase simplórios, mas já contribuem com o cânone da ambiente doméstico, da ausência de paredes internas e da mobília feita para "sentar e conversar".

The George Burns and Gracie Allen Show (CBS, 1950 -1958) é mais um programa que passa do rádio à TV. Estrelado pelo casal de comediantes, famosos pelos números de *vaudeville* e pelo seu programa de rádio, o *sitcom* tinha uma premissa muito comum à época. O casal de personagens - chamados George e Gracie Burns - se envolvia em situações engraçadas no ambiente doméstico,

geralmente causadas pela esposa Gracie e sua lógica mais que peculiar. O programa era interessante em muitos aspectos. Primeiramente, trazia para a tela os *double acts* que o casal fazia nos palcos. Um *double act* é um número construído com base em diálogos entre um *straight man* (sério, inteligente, equilibrado) e um *funny man* (jocosos, pouco educado ou inteligente). No programa, *funny woman*. Gracie Allen fazia com o verbal o que Lucille Ball fazia com as *gags* visuais. Seu personagem fazia uso de uma lógica de linguagem bastante particular e sempre atuava como se estivesse em outro plano de realidade. Em muitos aspectos, Gracie Allen iniciou um tipo de personagem com ascendência clara em personagens posteriores como o "Coach" Ernie Pantusso, de *Cheers* e Phoebe Buffay, de *Friends*.

Como já foi afirmado, a fase radiofônica do programa era um híbrido de *sitcom* e variedades. Isso acontecia porque as aventuras do casal, dramatizadas de forma muito próximas do que viria a acontecer na TV, eram entrecortadas por trechos em que apresentavam "atrações". Apresentações musicais e outros comediantes alternavam entre o modo representacional e apresentacional. Na fase televisual, a presença de "atrações" não era comum, mas continuou a figura de George Burns que alternava entre o modo apresentacional e o representacional.

A vinheta de abertura do programa iniciava com um descontraído George Burns em pé, na lateral de um palco, tranquilamente fumando seu charuto. A vinheta já declarava uma dinâmica de palco e sua presença em frente a uma cortina fechada já prevenia para dois planos narrativos distintos: o que acontece em frente e o que será mostrado atrás da cortina. A cortina subia e revelava o cenário onde as aventuras do casal (e do casal vizinho) ocorriam. George Burns entrava em cena (em modo representacional), atuava com Gracie Allen e coadjuvantes e saía de cena. Os atos se encerravam com George, desta vez, no palco, no modo apresentacional, dirigindo-se aos telespectadores e convidando-os a permanecer com o programa para ver o desfecho da história. Em episódios mais tardios do programa, George já não assumia mais a forma apresentacional em pé, na lateral de um palco. Este o fazia sentado em frente a um aparelho de televisão em um aposento do cenário e, neste, assistia às confusões de Gracie que ocorriam na sala ao lado. George, sentado e assistindo à TV, interpelava o espectador e o incitava a assistir o programa até o fim.

Fig. 04 - George Burns apresenta o programa de George Burns e Gracie Allen.

O que merece ser destacado em *The George Burns and Gracie Allen Show* é uma interessante complexificação do processo de enunciação, operando metalepses. Ao entrar e sair livremente do nível da narrativa, George Burns torna-se não o narrador-personagem da literatura, mas narrador e personagem alternadamente, mediando o acesso do espectador às confusões de Gracie Allen. Tal aspecto dota o programa de uma peculiar forma de consciência narrativa ou metadrama. Embora a noção de metadrama já estivesse de certa forma atribuída ao *sitcom* pela claqué ou qualquer outra forma de participação da plateia, o programa a construía usando o expediente de diferentes instâncias de enunciação. Este traço nunca vai abandonar definitivamente os *sitcoms* americanos, mas vai voltar de forma mais marcada a partir dos anos 1990.

Cabe observar também em *The George Burns and Gracie Allen Show* uma tendência observada até os dias de hoje: muitos *sitcoms* trazem em seu conteúdo a referência ao mundo dos espetáculos e da mídia. O George Burns personagem era um comediante profissional. Tal traço (a incorporação da metalinguagem no nível do conteúdo do programa) também se repetiu com certa constância ao longo das décadas (e.g. *The Dick Van Dyke Show*, *The Monkees*, *The Mary Tyler Moore Show*, *The Garry Shandling Show*, *The Larry Sanders Show*, *30 Rock*, *Seinfeld*, *Curb Your Entusiasm* etc).

A década de 1950 recebeu inúmeros programas da era do rádio. Dentre eles, estão também os programas que Newcomb (1974, p.43) vai chamar, retrospectivamente, de comédias familiares. Ao contrário das *comedy series*, tais comédias familiares são caracterizadas pelo tom menos ácido, em que o arco dramático se sobrepõem às *gags*. Os temas tendiam a uma valorização da unidade familiar e da ideologia americana do pós-guerra, ratificando as maravilhas de viver no "mundo livre". Típicos representantes desse tipo de programa são *Father Knows Best*, *The Adventures of Ozzie and Harriet* e *Leave To Beaver*.

Father Knows Best (CBS, NBC, 1954-1960) propunha uma família mais que idealizada em situações um tanto amenas. De sua versão radiofônica (que se chamava *Father Knows Best?*, com a interrogação), apenas o protagonista Robert Young compôs o elenco televisual. Ele era o pai, Jim Anderson, casado com Margareth (interpretada por Jane Wyatt), pais de Betty (Elinor Donahue), James Jr. (Billy Gray) e a pequena Kathy (Lauren Chaplin). Os Andersons moravam na pacata (e também idealizada) Springfield, que seria depois habitada por outra famosa família dos *sitcoms* (*The Simpsons*). Jim Anderson popularizou a frase "Margareth, I'm home!", depois parodiada em *Dinosaurs* (ABC, 1991 -1994). Jim trocava seu paletó de trabalho por um doméstico suéter, mantendo a camisa e a gravata. Cada episódio mostrava um ou dois membros da família envolvidos em alguma crise da vida cotidiana (de *bulling* na escola às logísticas de uma festa surpresa, para enumerar alguns). Ao contrário dos futuros e amarelos habitantes de Springfield, os Andersons resolviam cada crise com doses generosas de amor familiar, sensatez e, principalmente, paciência (BLOOM & VLASTNIK, 2007, p.107).

Embora o título do programa se voltasse para o pai como vetor de soluções para crises familiares, cada membro do grupo esporadicamente oferecia pílulas de sabedoria aos demais, fazendo com que em cada episódio, na resolução de cada pequena crise, os personagens aprendessem uma lição. Tal *sitcom* com "moral da história" não buscava discutir, mas reafirmar um conjunto de valores bastante arraigados no senso comum.

As lições de *Father Knows Best* nunca eram dramatizadas como uma revelação. Elas eram mais no sentido de um risonho lembrete direcionado aos cidadãos bem alimentados, racionais e civilizados das verdades universais e eternas que já habitam a alma Cristã temperada pelo igualitarismo Americano. (MARC, 1989, p. 63).

A condição episódica era preponderante. E o tom idílico, *idem*.

Father Knows Best é visto há muito tempo como um típico difusor de valores de uma América WASP que David Marc batizou de "melodramas arianos" (MARC, 1989, p.52).

A América de Springfield dos Andersons é tão branca, tão anglo-saxã, e tão protestante que até seu jardineiro aparentemente hispânico (Natividad Vacio) atende pelo nome de Frank Smith! Na família, a cadeia de comando é igualmente clara; pai, como o nome do programa indica, retém a prerrogativa bíblica. O caráter estático das relações sociais na série é evidente. Ao contrário de suas colegas esposas em sitcoms de sucesso do período como *I Love Lucy*, *Burns and Allen*, e *The Honeymooners*, Margareth Anderson (Jane Wyatt) nunca contesta seriamente a hegemonia masculina de seu marido, nem mesmo com intenções cômicas. (MARC, 1989, p.55).

Marc também aponta que *Father Knows Best* é peculiar por sua premissa não contar com nenhum subterfúgio dramático para gerar os episódios. O trabalho de Jim Anderson como corretor de seguros raramente irrompia o ambiente doméstico. Nenhum dos personagens era especialmente fértil em idiossincrasias ou especial de qualquer modo. Era única e tão somente uma família comum (ainda que idealizada) evitando "músicas, pastelão e outras loucuras, voltados estritamente ao coração dos gramados cortados da conformidade Zen" (MARC, 1989, p.54).

Fig. 05 - *Father Knows Best*, legítimo representante dos WASPcoms.

Se no conteúdo o programa era conservador, sua forma também não era nada ousada. Ainda que os enredos transcorressem paralelamente em mais de um cômodo da casa, era produzido de forma muito simples com duas câmeras. Não

havia os planos e contraplanos de reações que já eram parte da gramática do *sitcom* em *I Love Lucy*, mas os econômicos *two shots*⁷ que registram o diálogo sem precisar cortar. A representação é realista, a quarta parede parece ser intransponível e, a despeito da claqué, não há qualquer traço de metadrama.

Father Knows Best não é único *WASPcom* da época (MARC, 1989, p.54). *The Adventures of Ozzie and Harriet* (ABC, 1952 - 1966) ficou no ar por longos 14 anos e, a despeito do título, nunca houve, de fato, qualquer aventura fora das paredes da casa. Tratava-se de mais uma família idealizada em situações mais que pacatas. A exceção, neste caso, era que a família repetia na tela sua vida fora dela, confundindo real e ficcional de uma forma mais intensa que as experiências de *I Love Lucy* e *The George Burns and Gracie Allen Show*. Ozzie Nelson era maestro, sua esposa Harriet, era cantora. Iniciaram seu programa de rádio em 1944, com atores profissionais interpretando seus filhos, Ricky e David. Após alguns anos, seus filhos de verdade decidiram interpretar a si próprios no rádio. Todos fizeram a transição para a TV. Quando Ricky e David cresceram e se casaram, suas esposas da vida real se tornaram também suas esposas na ficção. A casa dos Nelsons montada no estúdio era uma cópia fiel da casa dos Nelsons de verdade.

Como no caso de *Father Knows Best*, os Nelsons se digladiavam com situações banais e tipicamente domésticas. Cada episódio se resolvia com soluções que pregavam o valor da família (obviamente temente à Deus) e dos bons costumes. O filho Rick Nelson viria a se tornar músico do nascente *Rock and Roll*. Tal elemento foi incorporado à premissa, dando oportunidade de mostrar apresentações de Rick ligadas aos episódios.

Leave To Beaver (CBS, 1957 - 1963) é mais um dos *WASPcoms*, mas desta vez se diferencia de seus congêneres por centrar a ação e a comicidade em personagens infantis (BLOOM & VLASTNIK, 2007, p.191), relegando os adultos a coadjuvantes que nunca têm a última palavra. Theodore "Beaver" Cleaver (Jerry Matheus), um garoto de oito anos e seu irmão Wally Cleaver (Tony Dow), doze anos, vivem nos mesmos subúrbios que bem poderiam acomodar Andersons e Nelsons. O protagonista, Beaver, se vê envolto em situações inéditas para sua idade, tentando

⁷ Trata-se de um plano que enquadra duas pessoas simultaneamente, pouco elegante do ponto de vista estético, mas bastante funcional para diálogos simples.

mirar-se no irmão mais velho (por sua vez, perdido com as novidades da adolescência).

Visualmente, *Leave It To Beaver* é bem diferente dos outros *sitcoms* aqui mencionados. A decupagem é bem mais próxima da lógica visual do cinema, com planificações que fragmentam a cena de modo muito mais elaborado e intensificam o papel narrador da câmera. Visualmente, é o mais elaborado dos *WASPcoms*.

Também é na década de 1950 que surge o *The Phil Silvers Show* (CBS, 1955 - 1959), mas que acabou popularmente conhecido como *Sgt. Bilko*. O Sargento Ernest Bilko era a antítese do soldado-herói desejável em uma nascente Guerra Fria. Manipulador, criador de artimanhas e com profundo desdém por autoridade, o personagem "nunca perdia a oportunidade de jogar o jogo do exército para sua vantagem" (BLOOM & VLASTNIK, 2007, p.273).

Fig. 06 - No canto inferior esquerdo, Sargento Bilko confabula com seu cliente, um chimpanzé. Notem o enquadramento amplo, tomando quase toda a cena.

The Phil Silvers Show se passava em um campo militar (o Fort Baxter), colocando o protagonista afastado do ambiente doméstico convencional. Como será abordado adiante, há, em *The Phil Silvers Show*, uma transposição da noção de "casa" e da pretensa domesticidade do *sitcom*. O campo militar expande a noção de "casa" para além de uma residência típica. Com isso, as situações também acabam

indo além do usual em outros programas da época já mencionados aqui. Macacos alistados no exército, artimanhas de negociação de folgas, agruras da refeição de campanha e outras possibilidades passam a estar no horizonte dos personagens. Além disso, em *The Phil Silvers* também se "ensaia" a noção de família que transcende os laços sanguíneos. Os personagens do trabalho acabam sendo uma segunda família para o protagonista. Tais tendências vão se acentuar já na próxima década (anos 1960).

Nada generoso ao retratar o exército e seus ideais de abnegação e estoicismo, o programa adiantou muito do que seria feito nos anos 1970 por *M.A.S.H.*, evidenciando a estupidez da Guerra e de suas instituições. Ao contrário de *M.A.S.H.*, que herdava a dimensão política de seu discurso do livro original e do filme de Robert Altman, *The Phil Silvers Show* não era tão assertivo acerca de tais posições; mas as escondiam com suas *gags* e enredos, isentando-se de responsabilidade uma vez que estavam "só brincando" - um fenômeno que Neale e Krutnik vão chamar de "isolamento cômico" (2005, p.69). No que talvez seja seu mais famoso episódio (BLOOM & VLASTNIK, 2007, p.273; BERCIANO, 1999, p.51), "Martial Court"⁸, um chimpanzé é alistado no exército por engano dos militares e, apesar de mostrar desempenho superior ao dos outros soldados (inclusive em testes intelectuais), deve deixar a corporação. Para a baixa do soldado, os oficiais não encontram outra alternativa a não ser julgá-lo em uma corte marcial. Sargento Bilko é o advogado do soldado-macaco.

O que marca *The Phil Silvers Show* é sua forma de comicidade verbal em ritmo extremamente rápido. Silvers, experiente comediante de teatro, inaugura o tom de fala quase sem "ar" (pausa), despejando comicidade verbal em ritmo bastante rápido. Além disso, o programa era encenado e cortado em direto. Atores erravam falas, perdiam marcações já ensaiadas, improvisavam e alteravam diálogos etc. Não havia outra tomada, não havia correção. O que acontecia, ia ao ar. No episódio *Martial Court*, o chimpanzé insistia em andar pelo cenário da Corte Marcial, exigindo de Silvers improvisações que justificassem o comportamento de seu "cliente" (BLOOM & VLASTNIK, 2007, p.275). Os enquadramentos eram amplos,

⁸ Em função do volume de títulos de episódios e a necessidade de diferencia-los de programas, optamos pela seguinte convenção: títulos de programas aparecerão em itálico; títulos de episódios aparecerão sem itálico, entre aspas.

pouco "ousados" na decupagem da cena, remetendo (guardadas as evidentes proporções) à lógica do quadro confuso do primeiro cinema.

Os programas mencionados aqui são apenas uma parte dos *sitcoms* que surgem na década de 1950. Além de outros programas que optamos por não registrar, também é nessa década que outras formas de humor reservam lugar nas grades de programação televisual. Os programas classificados como "híbridos" de *sitcom-variedades* (como o original radiofônico de George Burns e Gracie Allen) consolidam profissionais e práticas de produção que também vão estabelecer diálogo com o *sitcom* nos anos seguintes.

Grandes nomes da comédia de TV americana como Jack Benny, Milton Berle, Red Skelton, Arthur Godfrey, Steve Allen, Sid Caesar e o próprio Jack Gleason (*The Honeymooners*) vão experimentar em seus respectivos programas de variedades, testando os limites do público para temas e formas. Desde as origens de *The Honeymooners* às experiências de Jack Benny com transições entre os modos apresentacional e representacional (ALMEIDA & PELEGRINI, 2013) os programas acabaram por participar da transformação do gênero *sitcom* nos anos seguintes⁹.

2.5. Anos 1960

Uma avaliação inicial da década de 1960 no que diz respeito à televisão pode deixar a impressão desta ter ficado alheia à movimentação cultural, social e política que marcou a época (especialmente nos EUA). Tal impressão pode ser justificada pela inevitável comparação com a década seguinte (anos 1970) em que muitos programas fizeram uma opção clara pela politização (até o ponto em que é possível politizar um programa de horário nobre e em redes comerciais).

Ainda que deixemos de lado qualquer comparação com os anos 1970, fica o fato da década de 1960 não ter sido muito explícita no posicionamento diante dos movimentos pelos direitos civis, da questão do negro e da mulher, da política externa americana etc. Enquanto os telejornais mostravam manifestações, passeatas e piquetes, o mesmo fluxo televisual aliviava a tensão dos

⁹ Representativo disso é a equipe de roteiristas do comediante Syd Caesar (*The Syd Caesar Show*). Na sala dos roteiristas reuniam-se Neil Simon, Larry Gelbart, Mel Brooks, Carl Reiner e Woody Allen. Com exceção de Allen, que se voltaria exclusivamente para o cinema, todos têm importantes *sitcoms* em seus currículos.

telespectadores ao mostrar programas escapistas e aparentemente descompromissados com a realidade social.

Atualmente, no entanto, uma série de estudos tem observado tais questões de forma menos literal, resgatando certos programas dos anos 1960 e os interpretado de forma menos acusatória. Alguns programas como *The Beverly Hillbillies*, *Bewitched* e *The Adams Family* são vistos como alegorias que preparam o gênero e o público para os *politicoms* dos anos 1970. Além disso, os programas dos anos 1960 são replicadores de muitas experiências formais que aconteceram na década de 1950, consolidando o *sitcom* nas grades de programação e na própria cultura americana.

Para os autores que se voltam à história do *sitcom*, talvez o mais celebrado (WALDRON, 1987, p.82 ; BLOON & VLATSNIK, 2007, p.78) dentre os programas dos anos 1960 seja *The Dick Van Dyke Show* (CBS, 1961 - 1966).

Criado por Carl Reiner com o título de *Head of the Family*, o programa fora pensado para ser estrelado pelo próprio Reiner. Com 13 roteiros já prontos, Reiner produziu o piloto (que nunca foi exibido em TV). A premissa mostra o personagem Robie Petrie em seu trabalho como roteirista de um importante comediante de TV. Carl Reiner pretendia registrar toda a gama de situações que havia experimentado nos oito anos em que trabalhou como roteirista e *funny man* do grande comediante Syd Caesar (*Your Show of Shows*, *Caesar Comedy Hour*). A proposta de mostrar na forma de um *sitcom* os bastidores de um programa de comédia seria repetida algumas décadas depois por *30 Rock*.

O episódio piloto produzido (e estrelado) por Reiner não empolgou nenhuma rede de TV. Embora Reiner tivesse intenção de deixar o projeto, seu empresário, Harry Kalchein, insistiu para que o piloto e os roteiros fossem vistos pelo lendário produtor de *sitcoms* Sheldon Leonard¹⁰. Nas palavras de Leonard, "eu achei que aqueles roteiros eram o melhor material que eu já tive a sorte de encontrar (...) e eu trabalhei em programas muito bons" (apud WALDRON, 1987, p.78).

¹⁰ Sheldon Leonard foi um dos grandes produtores de *sitcom* da história. Iniciando sua carreira como ator de filmes de *gangster*, Leonard passou à TV escrevendo, dirigindo e produzindo *sitcoms* no período de consolidação do gênero nas grades de programação. Leonard produziu e dirigiu *sitcoms* antológicos como *The Dick Van Dyke Show*, *The Andy Griffith Show*, *My Favorite Martian*, *Gomer Pyle*, *U.S.M.C.*, *Make Room for Daddy* e muitos outros. Seu nome é homenageado pelo produtor Chuck Lorre no nome dos personagens de *The Big Bang Theory*, Sheldon Cooper e Leonard Hofstadter.

Sheldon Leonard convenceu Reiner a permanecer com o projeto, mas abrir mão de estrelar o programa. Leonard também convenceu seu sócio (e astro de *sitcom*) Danny Thomas a financiar o novo piloto do programa.

Na nova configuração, Rob Petrie era o roteirista-chefe do comediante Alan Brady, trabalhando diariamente com seus parceiros escritores Buddy Sorel e Sally Rogers e lidando com o produtor executivo/empresário de Brady, Mel Cooley (que também era, para motivo de mais *gags*, cunhado do astro). O programa também mostraria a vida doméstica de Rob, com sua esposa, Laura Petrie e seu filho Rick.

Para os papéis de Buddy e Sally foram escalados os veteranos comediantes Morey Amsterdam e Rose Marie. O empresário e cunhado seria vivido por Richard Deacon. A escolha do papel principal se mostrou mais difícil de fazer, levando Reiner, Leonard e Thomas a testarem dezenas de atores diferentes (inclusive um dos mais cotados para o papel, o então jovem comediante Johnny Carson). No entanto, ao assistirem a uma apresentação na Broadway do musical *Bye Bye Birdie*, acabaram optando pelo ator Dick Van Dyke, uma vez que este reunia destreza em comédia física, boa interpretação e carisma com o público (BLOOM & VLATSNIK, 2007, p.80).

Para o papel de Laura Petrie, os produtores não se sentiam satisfeitos com as atrizes testadas. Por sugestão de Danny Thomas, testaram uma jovem atriz que tentara um papel em seu programa. A jovem, Mary Tyler Moore, não só foi escolhida e acabou por alterar alguns rumos pensados originalmente para o programa, mas deu início a uma importante carreira que deixaria marcas indeléveis na história da TV (especialmente no *sitcom*).

O papel de Alan Brady seria feito, esporadicamente, pelo próprio Carl Reiner. Também o personagem do filho, Rick (interpretado pelo ator mirim Larry Matheus), apareceria esporadicamente na tela, uma vez que Rob Petrie chegaria a sua casa tarde, com o garoto já "na cama".

The Dick Van Dyke Show não obteve audiências expressivas em sua primeira temporada. Chegou mesmo a ser cancelado pela rede CBS no final da primeira temporada. No entanto, por esforço do produtor Sheldon Leonard junto a importantes patrocinadores (mais precisamente a Procter Gamble e a Lorillard Tobacco Company), o programa teve a chance de uma segunda temporada. Na segunda temporada (e em um novo horário na grade), *The Dick Van Dyke Show*

alcançou audiências mais que expressivas. Permaneceu com considerável sucesso até 1966 quando, por decisão dos produtores, encerraram o *sitcom*.

São vários os fatores que tornam *The Dick Van Dyke Show* um programa importante. Apesar de raras exceções (e.g. *The Phil Silvers Show*), o ambiente doméstico era predominante nas premissas de *sitcoms*. Pois *The Dick Van Dyke Show* tinha como ideia original mostrar os bastidores de um programa humorístico de TV, sendo a vida doméstica dos Petrie um complemento às situações. No entanto, a escolha de Mary Tyler Moore acabou alterando os planos em favor de uma narrativa mais equilibrada entre os dois ambientes. Embora pouco experiente, Moore acabou por se mostrar uma talentosa comediante fazendo a personagem Laura Petrie crescer em importância. Também cresceu a participação da vida doméstica de Rob no programa, construindo, com esse equilíbrio, um personagem mais denso e complexo.

A vida doméstica (mas também a profissional) não tinha os diálogos irreais dos antigos programas familiares (os *WASPcoms*). Os diálogos eram frescos e inteligentes, com *gags* verbais bem construídas (e até sofisticadas). O frescor nos diálogos e situações, bem como o entrosamento entre os atores, criou um casal de personagens não só crível, mas extremamente carismático ao público. Para Bloom & Vlastnik, "apesar das camas de solteiro, esses eram um homem e sua esposa que sem qualquer culpa tinham bons momentos juntos, mesmo que isso nunca tenha sido mencionado" (2007, p.81).

Do ponto de vista formal, o programa seguia o modelo criado por *I Love Lucy*: produção em estúdio, multicâmera, gravação com plateia, cenários bem produzidos etc. O programa era, aliás, gravado nos estúdios da Desilu (produzido pela Calvada Productions, formada por Reiner, Leonard, Thomas e Dyke). No entanto, embora o programa não tenha criado nenhum elemento de estilo novo, exercitou com maestria as técnicas já consagradas e definiu novos parâmetros de qualidade para os moldes de produção que usava. Os roteiros mesclavam toda gama de comédia física e dança com diálogos extremamente rápidos com toda a sorte de reações faciais a cada fala. Sheldon Leonard, que dirigiu muitos dos episódios do programa, explorava as câmeras com marcações precisas e movimentos impecáveis, que tanto mostravam em planos amplos os tropeços de Rob Petrie na mesa de centro da sala como os ágeis diálogos entre Rob e Laura Petrie, cadenciando planos e contraplanos de forma perfeita.

Fig. 07 - A excelência nas técnicas de multicâmera em *The Dick Van Dyke Show*. Fritar ou não um bife de fígado é uma metáfora para as negociações do casamento.

Fig. 08 - *Frame* do episódio "The Sick Boy and The Sitter", de *The Dick Van Dyke Show*. Mais multicâmera executada com maestria: todo o espaço para a comédia física de Dick Van Dyke.

Embora consideravelmente diferente de *The Dick Van Dyke Show*, *The Andy Griffith Show* (CBS, 1960 - 1968) também foi um programa de muita expressão na década de 1960. Seu astro, Andy Griffith, já aparecera no filme de Elia Kazan, *A Face in the Crowd* (1957), e era bastante conhecido por seus discos de música *folk country*, por suas apresentações como comediante e espetáculos na Broadway.

Em seu programa, Griffith era Andy Taylor, xerife de Mayberry, típica cidadezinha do interior dos EUA. Viúvo, Andy Taylor vivia com seu filho de seis anos, Opie Taylor (vivido por Ron Howard) e com sua tia, Bee (vivida por Frances Bavier). No trabalho, Andy divide as obrigações policiais com seu assistente Barney Fife (interpretado pelo comediante Don Knotts). O ritmo da narrativa é calmo como a própria cidade de Mayberry, antecipado pela abertura do programa, que mostra Andy Taylor e seu filho Opie andando calmamente por uma estrada de terra, com varas de pesca nos ombros, ao som de uma descompromissada melodia assobiada.

Mais que o xerife da cidade, Andy é uma espécie de bússola moral para todos da cidade e para todas as situações que surjam pelas estradas que cruzam a cidadezinha. Ao longo das oito temporadas, o viúvo Andy Taylor tem relacionamentos com diferentes mulheres. Algumas duram uma única temporada, outras duram um pouco mais. No entanto, *The Andy Griffith Show* mostrava relacionamentos que se criavam e se rompiam *ao longo de vários episódios*, para frustração dos espectadores.

Além das namoradas que entravam e saíam da vida de Andy Taylor, o programa também foi inovador no sentido de criar um universo ficcional com proporções até então inéditas para um *sitcom* - e mesmo para os padrões atuais, com uma única exceção. Talvez o único *sitcom* a criar uma cidade inteira e habitá-la com figuras tão peculiares e ao mesmo tempo identificáveis é *The Simpsons*. Enquanto os *sitcoms* da época tinham elencos que raramente passavam de meia dúzia de personagens, *The Andy Griffith Show* mostrava uma cidade inteira (ainda que uma cidade pequena) povoada com personagens que esporadicamente participavam do enredo de cada episódio. O frentista do posto de gasolina, a comadre fofoqueira, o bêbado da cidade, o barbeiro, o eremita que vivia nas montanhas etc. Todos compunham uma rede de relações que se atualizava em cada episódio, ampliando as possibilidades dramáticas da série. Ainda não havia o

conceito de *ensemble casting*¹¹, popularizado no final dos anos 1970. O protagonista ainda era Andy Taylor e seus relativos mais próximos (Opie, Tia Bee e Barney Fife). No entanto, os demais personagens da cidade não eram meramente um fundo para a narrativa, mas coadjuvantes conhecidos do público.

Tal expressão dos personagens secundários fica evidente na história de Gomer Pyle. O frentista da cidade, pouco inteligente mas de excelente coração, alista-se na Marinha. O episódio final da temporada de 1964 do programa *The Andy Griffith Show* é, na verdade, o piloto do programa *Gomer Pyle, U.S.M.C.* (CBS, 1964 - 1969). Em um processo que se tornaria mais comum a partir da década de 1970, o personagem Gomer Pyle ganha um *spin-off*. Alias, a origem do próprio *The Andy Griffith Show* é um *spin-off*. A primeira aparição do personagem Andy Taylor é no programa *Make Room for Daddy* (CBS - NBC, 1953 - 1964), em que a família do protagonista (interpretado por Danny Thomas) viaja de carro e é parada em Mayberry pelo xerife Taylor. O *spin-off* de Gomer Pyle também salienta uma característica peculiar em *The Andy Griffith Show*: os personagens entram e saem da cidade e do programa. Tal qual a estrutura narrativa de uma *soap opera*, a flutuação populacional da cidade renova gradativamente o elenco e as possibilidades dramáticas.

Os episódios também começam a experimentar com tramas paralelas. Em geral, uma trama principal envolvendo a demanda pela sabedoria e caráter de Andy Taylor; e uma trama secundária com cenas na abertura e no encerramento do episódio (com teor menos importante, em geral confusões do elenco secundário).

Do ponto de vista formal, o programa mesclava imagens de estúdio com uma grande quantidade de externas em cidade cenográfica (construindo uma Mayberry muito sofisticada e realista nas dependências dos estúdios da Desilu).

¹¹ Nos *ensembles*, não há um protagonista hierarquicamente mais importante que os demais personagens, mas um grupo de personagens com mais ou menos o mesmo grau de importância (e de tempo na tela).

Fig. 09 - *The Andy Griffith Show* explorava o potencial da câmera única. Na imagem, um plano com composição longitudinal. O garoto sentado no fundo da imagem é o ator mirim Ron Howard (futuro narrador de *Arrested Development*).

Tanto em estúdio como nas externas o programa usava o modo de produção de câmera única, explorando os usuais planos e contraplanos, mas também planos de detalhes, *travellings* e panorâmicas de todo tipo, chicotes etc. Alguns planos chegam mesmo a ousar composições longitudinais, explorando profundidade de campo em seus enquadramentos.

Fig. 10 e 11 - Em *The Andy Griffith Show* o personagem Barney Fife finge falar ao telefone, sabendo que é observado pelo xerife Andy Taylor. O plano de detalhe dá ao espectador a informação de que ele está fingindo.

Bewitched (ABC, 1964 - 1971) foi um programa de longa duração, chegando a mais de 250 episódios. A premissa girava em torno da vida de família suburbana de Samantha e Darrin Stevens. Samantha (Elisabeth Montgomery), uma bruxa (no sentido literal), tentava se adaptar a uma vida "convencional" pelo amor que sentia pelo marido e evitar de toda forma tornar público seu poder. Darrin (Dick York até 1969, depois Dick Sargent até o final), um publicitário, mostrava-se

conservador acerca da unidade familiar (e de uma série de valores) e de como deveriam levar a vida do casal. Ao mesmo tempo em que tentavam esconder a identidade e os poderes de Samantha dos vizinhos intrometidos, tinham de lidar com a geniosa mãe de Samantha, Endora (na celebrada interpretação de Agnes Morehead). Na segunda temporada, Samantha dá à luz Tabitha, uma garota com os mesmos poderes da mãe. No final da série, nasce o segundo filho, Adam, também com poderes.

Os elementos da premissa se desenvolvem em episódios que colocam Samantha (e, algumas vezes, Darrin) diante de situações conflitantes com sua natureza e suas crenças. Das dificuldades de se preparar um jantar de negócios para clientes do marido sem o uso de poderes mágicos ao inusitado de ter figuras históricas reais para o almoço de domingo ou levar um garoto órfão para conhecer o *verdadeiro* Papai Noel e recuperar seu espírito natalino, os enredos dos episódios contrastavam a vida doméstica prosaica com o fantástico dos contos de fada. Tal estratégia alcançou considerável êxito de público. Como é usual na televisão, o sucesso de um programa dá origem a um ciclo de repetição de uma fórmula até sua exaustão (MITTELL, 2010, p.46). No rastro de *Bewitched* surgiram *I Dream Of Jeannie*, *My Favorite Martian*, *My Mother The Car*, *The Flying Nun*, *Mister Ed* e outros, em uma tendência apelidada, retrospectivamente, de *magicoms* (TUETH, 2005, p.89).

Como já fora apontado por Mittell (2004, p.5), as interpretações acerca de um texto não são estáticas, mas permitem revisões históricas muitas vezes contraditórias. No caso de *Bewitched*, uma primeira leva de análises tendia a considerar o programa como mais uma diversão escapista que sub-repticiamente reforçava a estrutura de dominação masculina, em que uma mulher deveria se adaptar à vida de esposa e mãe. Mais que isso, a figura da mulher assertiva e autônoma se travestia de bruxaria e da carga histórica deste termo em uma sociedade fundada por puritanos. No entanto, Tueth (2005, p.91) aponta que figuras como Samantha Stevens carregaram, ainda que de forma difusa, uma série de pressupostos acerca da mulher e de sua nova condição social que emergia na época. Outras leituras imputam ao programa uma metáfora para casamentos interraciais. E embora não o fizesse com afirmações explícitas e combativas, o fazia em horário nobre e para grandes audiências familiares.

Embora o programa não ousasse posicionar-se politicamente de forma declarada, muitos enredos de *Bewitched* merecem destaque por estarem longe de ser uma mera diversão desconectada do mundo real. Em um dos episódios, Tabitha, então com 5 anos, faz amizade com uma garota negra. Acreditando que a amizade não é possível em função da diferença de "cor", Tabitha torna a garota branca; com os protestos da amiga, Tabitha a torna negra novamente, mas desta vez torna a si mesma negra. O antológico episódio de Natal termina com uma diálogo em que a mãe explica à filha sobre diferenças étnicas e sobre a convivência com a diferença.

Bewitched tem méritos evidentes no excelente elenco e no nível de sofisticação da produção, embora críticos apontem um decréscimo na qualidade dos roteiros em detrimento de efeitos especiais com o passar das temporadas (BLOOM & VLATSNIK, 2007, p.40). Apesar da crescente dependência de efeitos que concretizassem na tela os poderes da protagonista, Elizabeth Montgomery "claramente entendeu a importância de imbuir sua personagem com verdade e credibilidade, e nunca interpretou Samantha de forma desesperada ou em estilo pastelão" (BLOOM & VLASNIK, 2007, p.41).

Fig. 12 - A tema de *Bewitched* demandava um modo de produção de câmera única que permitisse as trucagens. A composição de Endora (Agnes Morehead) sentada sobre uma barra de manteiga não seria possível em multicâmera.

Visualmente, havia clara dependência do modo de produção de câmera única. Gravado com película (TUETH, 2005, p. 92), o excesso de trucagens demandava uma produção com técnicas e fluxo de trabalho mais próximas do cinema, embora as composições ainda fossem destinadas à tela pequena. O programa usava sofisticadas locações e uma casa cenográfica construída e usada em diversos filmes e programas de TV, antes e depois de *Bewitched*.

Get Smart (NBC, 1965 - 1970) era uma paródia dos filmes de espionagem e de seu mais famoso expoente, James Bond. Criado por Mel Brooks (mais uma egresso dos programas de Syd Caesar) e por Buck Henry, o *sitcom* mostrava o improvável agente secreto Maxwell Smart, o Agente 86 (interpretado pelo comediante Don Adams) e os demais agentes do C.O.N.T.R.O.L., sátira das diversas agências secretas americanas. Smart era auxiliado pela Agente 99 (Barbara Feldon) nas missões designadas por Thaddeus, "The Chief" (Edward Platt). A tarefa do C.O.N.T.R.O.L. era resguardar o mundo da ação do K.A.O.S., agência secreta "inimiga".

As missões de Smart faziam pouco dos medos da Guerra Fria e do discurso de terror que a sustentava. Cada episódio do *sitcom* mostrava armas tão avançadas tecnologicamente quanto absurdas em seu funcionamento (ruídos hipnóticos, gases hilariantes e uma impagável bomba que não machuca seres vivos, mas elimina completamente suas roupas). E toda a sagacidade dos agentes secretos celebrados no cinema, TV e literatura caíam por terra com o protagonista pouco perspicaz e terrivelmente desastrado. Smart lutava para corresponder à imagem idealizada, mas ficava sempre um passo aquém do esperado. O programa também fazia uma ácida sátira às estruturas estatais e a burocracia do governo, rindo de relatórios, autorizações, formulários em três vias e planos de saúde para espiões.

A paródia dos textos de espionagem vai além da premissa. Os *gadgets* dos filmes de espionagem são atualizados em invenções que permanecem até hoje na cultura *pop*, como o sapato-fone, o cone de silêncio, a bola de bilhar com controle remoto ou a azeitona cujo caroço é, na verdade, um transmissor da K.A.O.S.. Nesse sentido, *Get Smart* leva para a tela a comédia de objetos (*prop comedy*) explorando o inusitado de cada invenção.

Fig. 13 - Enquadramentos variados para mostrar a comédia física de *Get Smart* em uma partida de bilhar...

Fig. 14 - ... e em planos de detalhe que capturem os *gadgets* típicos de uma história de espião, como o "taco-escopeta".

Get Smart contradiz a ideia de que o gênero necessariamente está ligado às situações cotidianas, domésticas e mais comuns. Um espião em missões diferentes amplia qualquer tentativa de definir o gênero como algo ligado ao ambiente doméstico ou ao trabalho mais previsível.

Dada sua natureza temática, *Get Smart* fazia uso de muitos cenários diferentes a cada episódio. Gravando muito material em estúdio, com cenários bastante sofisticados, mas também produzindo em externas variadas, *Get Smart* era transparente, sem qualquer elemento que denunciasse a enunciação. Visualmente, dependia de um modo de produção apoiado em uma câmera única que pudesse gravar imagens tão amplas quanto uma luta de judô e tão pequenas como cada *gadget* usado no episódio.

A distância das situações domésticas e cotidianas de *Get Smart* também pode ser observada em *Gilligan's Island* (CBS, 1964 - 1967). Durante um passeio de barco¹² na região de Honolulu, uma súbita tempestade faz um grupo naufragar em uma ilha desabitada. Gilligan (Bob Denver) é o ajudante do capitão do barco, Skipper (Alan Hale Jr.). Os turistas tornados náufragos são o casal de milionários Thurston Howell III (Jim Backus) e Lovey Howell (Natalie Schafer), uma atriz de Hollywood, Ginger Grant (Tina Louise), uma jovem fazendeira, Mary Ann Summers (Dawn Wells) e um "pesquisador" e experiente chefe de escoteiros, Roy "The Professor" Hinkley (Russell Johnson).

O naufrágio e a nova situação na ilha colocava os personagens em um contexto que remetia a uma curiosa experiência social, como um microcosmo onde as relações deveriam ser reconstruídas independentemente do mundo externo. A espera por resgate acaba por se estender. Após três temporadas ainda perdidos na ilha, o programa é cancelado. Os personagens permanecem na ilha até que, em 1978, a rede NBC propõe um telefilme mostrando o seu resgate.

Embora o telefilme da NBC tenha obtido grande resposta do público, durante a exibição original da série, esta foi duramente criticada por ser boba demais e caricatamente inverossímil.

Em cada episódio, uma nova tentativa de deixar a ilha ou uma nova ameaça à sobrevivência do grupo aparecia e era resolvida. Embora filmado nos cenários de selva e de lagoa da CBS, a forma visual de *Gilligan's Island* seguia o padrão de câmera única, explorando toda a gama de enquadramentos, movimentos e ângulos de câmera.

¹² O nome do barco era S.S. Minnow, em uma resposta cômica a Newton Minnow, então diretor do FCC (órgão regulador das telecomunicações americanas) e seu discurso de 1961, na reunião anual da NAB, em que acusava a TV de ser uma "vasta terra baldia" (*vast wastland*).

O que pode ser visto como um traço diferencial em *Gilligan's Island* são as muitas "sequências de sonho", em que cada um dos personagens sonha estar fora da ilha e ser outra pessoa. Tais sequências se insinuam em meio a premissa básica da história e acrescenta certa diversidade aos episódios. Todos os personagens "sonham". E as interferências oníricas acabam por constituir a série com mais camadas de significado que a simples premissa sugere; os personagens vão além de sua forma imediata¹³, expressando desejos, medos, frustrações etc.

Ainda na década de 1960, *The Beverly Hillbillies* (CBS, 1962 - 1971) já fazia a caricatura de experimento sociológico ao colocar uma família de matutos americanos vivendo na sofisticada Beverly Hills. Como apontam Bloom & Vlastnik (2007, p.35), "a premissa de *The Beverly Hillbillies* era um conceito que podia ser rastreado até o gregos. Tire alguém de seu mundo e o coloque em um local ou situação completamente exótico". Assim fez o criador do *sitcom*, Paul Henning. A família Clampett era composta por Jed (Buddy Ebsen), viúvo, personificação do homem do campo rústico, mas puro e de bom coração; Elly May (Donna Douglas), sua filha, inocente acerca dos encantos físicos e das investidas masculinas urbanas; Granny (Irene Ryan), sogra de Jed, cronicamente desconfiada da vida urbana e dos modos dos outros e Jethro Bodine (Max Baer, Jr.), sobrinho de Jed, forte como um touro (mas também intelectualmente comparável ao animal).

Os Clampetts repetem o princípio do "peixe fora d'água" ao descobrirem petróleo no pântano de sua propriedade e darem concessão a uma empresa para explorá-lo. A partida do ambiente rural para a nova vida tipicamente urbana constrói comicidade ao chocar os personagens e sua inocência com vizinhos esnobes e interesseiros, mas também ao evidenciar sua distância dos elementos mais básicos da vida cotidiana. As *gags* giram em torno do uso da "lagoa de cimento" (a piscina da mansão) para lavar (à mão) as roupas, encher o forno (a gás) com lenha cortada e acendê-la para cozinhar alimentos ou no mistério acerca dos "estranhos sinos" que soam pela casa sempre que algum visitante se aproxima da entrada da casa (a campainha).

¹³Neste sentido, é impossível não comparar *Gilligan's Island* a outra famosa ilha da ficção seriada: *Lost* repete muitos elementos de *Gilligan's Island*. Do microcosmo e da organização social à profundidade de cada personagem, que é dada pelos *flashbacks*. A comparação, obviamente, para por aí, uma vez que *Lost* era uma série dramática e ainda que em *Gilligan's Island* haja certo aprofundamento dos personagens, este é muito mais modesto que em *Lost*.

A mesma lógica por trás do choque entre o rural e o urbano de *The Beverly Hillbillies* vai se repetir depois em outros *sitcoms* do mesmo criador, Paul Henning. Em *Green Acres* (CBS, 1965 - 1971), ele faz o percurso inverso, mostrando uma família urbana que decide ir em busca de uma vida mais tranquila no campo; em *Petticoat Junction* (CBS, 1963 - 1970), um hotel, no entroncamento de estradas rodoviárias e uma ferrovia recebe visitantes de vários lugares, favorecendo o choque cultural entre os personagens. Tal premissa de mostrar "estranhos no ninho" se repetiu ao longo de décadas em *sitcoms* como *Mork and Mindy* (ABC, 1978 - 1982), *Fresh Prince of Bel Air* (NBC, 1990 - 1996), *3rd Rock From the Sun* (NBC, 1996 - 2001) e *Outsourced* (NBC, 2010 - 2011).

Marc (1984, pp.54-55) aponta que o *sitcom* de Henning rompe com a noção de *sitcom* familiar em que algum personagem "aprende" uma lição, geralmente de caráter ético, graças à sabedoria dos pais e aos valores tradicionais (seguindo, obviamente, a tradição WASP). Em *The Beverly Hillbillies* há um retrato ácido de um exótico (os Clampetts) que não sofre pressão para mudar, uma vez que os personagens são tão ou mais ricos que seus vizinhos, podendo fazer valer a imagem do rico excêntrico. E mantendo-se como são, sem atenuar suas diferenças com o ambiente que os circunda, mantêm uma constante sensação de estranhamento acerca da configuração cultural em que estão imersos.

Visualmente, o programa era bastante simples. Produzido com câmera única, abusava de composições com diálogos transversais ao eixo da câmera, usando alguns primeiros planos para cobertura. São frequentes os planos que mostram panorâmicas laterais para acompanhar a movimentação pelo cenário. Planos de detalhes são bastante raros. Os cenários eram sofisticados, mas não diferentes do que acontecia na maioria dos *sitcoms* da época: planos e transversais, tipicamente feitos em estúdio.

The Beverly Hillbillies guarda uma peculiaridade na relação que teve com os outros *sitcoms* de Henning. Enquanto os *spin-offs* já eram um fenômeno conhecido na TV da época, os programas de Henning introduziram e popularizaram os *cross-overs*. Os matutos milionários visitavam e recebiam visitas de personagens de *Green Acres* e *Petticoat Junction*, mostrando que os três programas dividiam espaço no mesmo universo ficcional.

Por fim, é pertinente mencionar o surgimento de *The Flintstones* (ABC, 1960 - 1966) como o primeiro *sitcom* feito em animação. Fazendo uso de um estilo

de animação estilizado e bem menos dispendioso que o realismo das animações da Warner Brothers, MGM e estúdios Fleischer (Bloom & VLASTNIK, 2007, p.109), os estúdios Hanna-Barbera encontraram espaço na programação de horário nobre da rede ABC, chegando ao público adulto (mas também ao infantil).

Sua premissa, a de duas famílias que viviam em uma improvável "idade da pedra" que também tinha dinossauros e tigres dentes de sabre era uma clara sátira da sociedade americana de sua época, com os imperativos do mundo do trabalho, as negociações do casamento, eletrodomésticos e *gadgets* "modernos" e mesmo uma constante menção ao mundo da mídia, com o *star system* e as celebridades do rádio e da TV. Em meio a tal ambiente, o típico operário Fred Flintstone, sua relação com a esposa (Wilma), com o amigo (Barney Rubble) e a esposa deste (Betty), reciclam personagens, temas e situações já mostradas em *The Honeymooners*¹⁴ (BLOOM & VLASTNIK, 2007, p.109). Especialmente a relação entre Fred e Barney era extremamente parecida com a que existia entre Ralph Kranden e Ed Norton.

Após algumas temporadas, alguns elementos se modificaram: os Flintstones tiveram Pebbles, uma menina; os Rubbles tiveram um menino, Bamm Bamm. O programa acabou se afastando do modelo de *The Honeymooners* em favor de outras possibilidades. Aos poucos, os enredos levaram os personagens para cenários diferentes e situações menos comuns. Ser produzido em animação deu aos *Flintstones* uma gama de possibilidades narrativas mais ampla (da mesma forma como aconteceria em *The Simpsons* e *South Park* algumas décadas depois).

O programa começou a explorar diálogos com o universo da cultura *pop* nas "participações especiais" de versões "pré-históricas" de celebridades da época da produção, como Stony Curtis (Tony Curtis) e Ann-Margrock (Ann-Margret). Ao fazer tal apropriações do "mundo real", o programa chamava atenção para sua condição ficcional. Tal condição era constantemente reiterada pelos animais transformados em eletrodomésticos como aspiradores de pó, toca-discos e lavadoras de roupas que insistentemente rompiam a quarta parede com comentários de autoderrisão.

¹⁴ É interessante notar que enquanto *The Flintstones* recria em animação os personagens de *The Honeymooners*, outro clássico da Hanna-Barbera usurpa de *live action sitcoms*: *Top Cat* (*Mandachuva*) é uma versão animada do personagem Sargento Bilko (*The Phil Silvers Show*).

Outros programas surgiram na década de 1960. O fenômeno da clonagem de programas pelas redes concorrentes deu origem a um grande número de *sitcoms*. No entanto, a despeito da variedade de programas, não são grandes as rupturas com as tendências aqui apontadas. A maioria dos *sitcoms* sugeria, em uma análise superficial, um passatempo descompromissado.

Como já fora mencionado neste capítulo, análises recentes fazem interpretações mais generosas de programas aparentemente alijados de qualquer contato com questões concretas da sociedade. Os "*monstercoms*" como *The Addams Family* (ABC, 1964 - 1966) e *The Munsters* (CBS, 1964 -1966) metaforizavam situações de intolerância na sociedade americana. *Julia* (NBC, 1968 - 1971), embora objeto de severas críticas por uma direção de fotografia que clareava a pele negra da atriz Diahann Carroll, dava passos em direção a uma política integracionista, mostrando uma mulher negra, viúva do Vietnã, que lutava para criar o filho sozinha. Apesar da interpretação contemporânea acerca de tais programas, não é simples apontar que estes se posicionavam explicitamente sobre as questões que movimentavam a cultura americana da época.

Embora as mudanças na cultura nem sempre respeitem o calendário civil, seria preciso aguardar a década de 1970 e seus novos *sitcoms* para observar mudanças mais expressivas no gênero.

2.6. Anos 1970

Não se pode afirmar que todos os *sitcoms* dos anos 1970 eram declaradamente politizados. Como já fora apontado por Mittell em sua crítica à interpretação histórica de Feuer, a década de 1970 viu *sitcoms* tão "escapistas" quanto os dos anos 1960 surgirem e alcançarem audiência extremamente expressiva. No entanto, também é inegável que a década de 1970 viu surgir *sitcoms* com uma abordagem temática explicitamente engajada na vida social dos EUA. E não se trata de uma ou outra exceção, mas de uma tendência que marca a década de forma clara.

O primeiro (e um dos mais celebrados) programas dessa safra é *The Mary Tyler Moore Show* (CBS, 1970 - 1977)¹⁵.

¹⁵ Há certa discordância acerca do título original do programa. Bloom & Vlastnik (2007, p.211) apontam que o título era *Mary Tyler Moore* (sem o artigo definido e sem o "show"); no entanto, a

Com o fim do programa *The Dick Van Dyke Show* em 1966, a atriz Mary Tyler Moore buscou papéis em teatro (*Breakfast at Tiffany's*, 1966) e cinema (*Thoroughly Modern Millie*, 1967). Nenhuma das tentativas deu a Mary Tyler Moore o sucesso que esta experimentara como Laura Petrie ao longo de seis temporadas em seu antigo *sitcom*. Após mais alguns filmes pouco memoráveis, Moore recebeu o convite da CBS para um novo *sitcom* e um retorno à TV.

Reticente no início, Moore temia que a confluência de talentos que ocorrera em *The Dick Van Dyke Show* não pudesse ser repetida e seu novo trabalho resultasse em um programa fraco na grade de programação. Foi por sugestão de seu marido Grant Tinker, na época importante executivo da Twenty Century Fox, que Moore estabeleceu as condições de seu retorno à CBS (WALDRON, 1987, p.129).

Tal qual Lucile Ball e Desi Arnaz fizeram vinte anos antes, Moore e Tinker fundaram, a toque de caixa, a MTM Productions, "uma produtora onde a nova série iria crescer e florescer em um ambiente criativo que era único na TV" (WALDRON, 1987, p.129). E a CBS, como rede compradora do programa, deveria dar à MTM liberdade criativa para desenvolver o novo programa.

Para a produção, Moore e Tinker (seu sócio na MTM) recrutaram dois jovens escritores. James L. Brooks e Alan Burns. Brooks, egresso do jornalismo, construiria uma carreira invejável na TV e no cinema, sendo até hoje consultor criativo de *The Simpsons*. Alan Burns já escrevera para o cartoon *Rocky and Bullwinkle*, para os *sitcoms* *The Munsters*, *Get Smart* e criara o *sitcom* *My Mother the Car*¹⁶.

Os autores, agora produtores, desenvolveram um *sitcom* que em parte recapitulava alguns traços de *sitcoms* anteriores. Nas palavras de Waldron (1987, p.129), era um amálgama de "ecos de praticamente todo grande *sitcom* já exibido". Por outro lado, o programa também inseria elementos bem pouco comuns à época, tanto do ponto de vista formal quanto de conteúdo.

maioria dos autores usados nesta pesquisa se referem ao programa como *The Mary Tyler Moore Show*.

¹⁶ Como aponta Waldron, embora tenha ajudado a criar um dos *sitcoms* mais apreciados (Mary Tyler Moore Show), Burns também criou o que pode ser o mais depreciado da história do gênero: *My Mother the Car*. A improvável premissa traz um protagonista cuja mãe morre e "reencarna" em um velho calhambeque. Trata-se de um refugio dos "magicoms". Curioso, neste sentido, é que *My Mother the Car* é o título de um dos episódios de *Arrested Development*.

Mary Richards (Moore) era uma jovem recém chegada a Mineápolis. Em sua entrevista de emprego, torna-se produtora associada de um telejornal editado por seu chefe, o mal humorado Lou Grant (Edward Asner) e apresentado pelo incompetente Ted Baxter (Ted Knight). Mary divide o trabalho com Murray Slaughter (Gavin Macleod), redator do jornal que aos poucos se torna um amigo próximo. Além de Murray, Mary mantém relações de amizade com sua vizinha do andar de baixo de seu apartamento, Rhoda Morgenstern (Valerie Harper), mulher tão forte e assertiva quanto insegura e com sua senhoria, Phyllis Landstrom (Cloris Leachman), mulher controladora e arrogante (embora carismática), envolvida em movimentos e causas políticas (especialmente o feminismo).

O grande elenco se dividia em duas dimensões da vida de Mary: a profissional, do programa de TV e do universo do jornalismo; e a da vida doméstica, íntima e cotidiana. Neste ponto, *The Mary Tyler Moore Show* recapitulava o que acontecera anteriormente em *The Dick Van Dyke Show*, ampliando as possibilidades cômicas e mostrando facetas diferentes da vida da mesma Mary Richards. Ainda do ponto de vista formal, o programa é importante por mostrar uma personagem que se desenvolve ao longo das várias temporadas.

O programa foi o primeiro sitcom a permitir que sua principal personagem crescesse exponencialmente durante o tempo em que esteve no ar. Antes dele, Maxwell Smart e a Agente 99 se casaram, Theodore Cleaver saiu da pré-escola para o colegial, e os Ricardos se mudaram para Connecticut - mas a nenhuma personagem antes de Mary Richards foi permitido se desenvolver tão profundamente. (BLOOM & VLASTIK, 2007, p.210).

A Mary Richards da primeira temporada não era a mesma Mary Richards da terceira. Mary passa de uma frágil, insegura e inexperiente produtora assistente a uma profissional competente forjada nas agruras de uma emissora de TV. Sua relação difícil com Lou Grant nos primeiros episódios se torna uma amizade intensa e cúmplice ao longo dos anos. E o público que acompanhava a vida da personagem, acompanhava também seu desenvolvimento como um ser humano real. Essa, aliás, era a tônica que ditava o desenvolvimento da série para atores, roteiristas e diretores: "quando em dúvida, faça o personagem agir como uma pessoa de verdade" (WALDRON, 1987, p.131).

Alguns personagens secundários não só se desenvolvem como ganham autonomia, saindo do programa para seu próprio *spin-off* (FEUER, 1987b, p.67). Lou Grant reaparece em um programa com seu nome e uma hora de duração - e com tom um pouco amargo. Phyllis, a senhoria, fica viúva na quinta temporada

de *The Mary Tyler Moore Show*, descobrindo que o marido a deixara sem patrimônio e com uma filha para criar na série *Phyllis*; Rhoda volta a morar em Nova York e tenta reconstruir sua vida profissional e amorosa na série *Rhoda*.

Não só os personagens se desenvolvem em relação ao que eram no início, mas também já partem de premissas bem pouco usuais. Mary Richards, aos 30 anos, é uma mulher que opta por ser solteira. Após um relacionamento que não a satisfazia afetivamente, a personagem decide que o casamento não deve fazer parte de sua vida. E a opção por ser solteira é apenas uma parte de uma nova configuração de mulher, que trabalha fora em cargos executivos e toma as rédeas da própria vida. Neste sentido, Mary Richards vai, declaradamente, na contramão de personagens femininos que abundavam nos *sitcoms* até então. Mary não é a mulher que não achou o amor; ela é a mulher que decidiu por não procurá-lo. Ela é a anti-mãe dos *WASPcoms*. E, ao responder e justificar abertamente sobre suas decisões e seu modo de vida no interior das tramas, ela verbaliza explicitamente (e em horário nobre) sobre os costumes e tensões da cultura. Ao contrário do que acontecia com alguns programas dos anos 60, em que a condição da mulher podia ser interpretada nas alegorias mágicas de *Bewitched* ou depreendidas por trás do cotidiano de *Julia*, Mary Richards falava abertamente sobre tais decisões e escolhas.

Mary Richards não é a típica mulher dos anos 1970, mas é aquela que adota novos costumes enquanto eles ainda são olhados de soslaio e com desconfiança. E embora o faça de forma assertiva e confiante, nunca é agressiva ou revanchista com o que pretende deixar para trás.

Não se deve esperar que tal posicionamento político seja de todo revolucionário. Os programas de TV ainda são inseridos em uma lógica televisual que deve caminhar na linha tênue entre a rejeição do público, a ofensa às políticas públicas de regulamentação (o FCC) e os interesses e o posicionamento público dos anunciantes (o que determina as decisões das redes). Assim, em boa parte das vezes, *The Mary Tyler Moore Show* ultrapassava os limites de forma sutil e delicada, ampliando um pouco por vez o que podia ser dito e mostrado; em outras vezes, precisava equacionar seu desenvolvimento criativo com as exigências da CBS. Enquanto o programa ainda era um piloto em desenvolvimento, a personagem Mary Richards era uma mulher recém divorciada (e não uma solteira). A CBS não acreditava que o público médio americano estivesse disposto a ver uma protagonista divorciada, quanto mais rir de sua vida. Além disso, temiam que se interpretasse

como um divórcio de Laura e Rob Petrie (WALDRON, 1987, p.131). Curiosamente, a decisão de torná-la solteira favoreceu a construção da imagem de uma mulher que toma as rédeas da própria vida e decide seu caminho sozinha.

Em outras situações, o cabo de guerra com o departamento de *Standards and Practices*¹⁷ da CBS era vencido pela MTM. No episódio "Support Your Local Mother", a personagem Rhoda recusa-se a falar com a mãe em função de antigas desavenças. Para a CBS, tal situação não só era sem graça como indigesta para o público. Quando a rede recusou-se a permitir que o episódio fosse gravado, os roteiristas recorreram a Tinker. Este aprovou o roteiro (depois agraciado com um Emmy) e o episódio acabou sendo feito (WALDRON, 1987, p.136). Apesar das constantes negociações entre a CBS e a MTM ao longo das temporadas, o saldo acabou sendo uma gama de temas pouco convencionais nas comédias de TV. Personagens *gays* retratados de forma positiva ("My Brother Keeper"), grupos de apoio para mulheres divorciadas ("Divorce Isn't Everthing"), o flerte da protagonista com um homem casado ("Just a Lunch"), um âncora (Baxter) que sofre um ataque cardíaco "no ar" ("Ted's change of heart") e um impagável episódio em que os participantes de um enterro têm uma crise de gargalhadas enquanto ouvem sobre a morte bizarra de um palhaço ("Chuckles Bites The Dust"). Nesse sentido, *The Mary Tyler Moore Show* preparou a sensibilidade da audiência para muito do que ocorreria nos programas que ainda surgiriam.

Visualmente o programa repetia o que fora instituído em *I Love Lucy*. As tramas aconteciam em poucos cenários fixos, produzidos em estúdio. A gravação que acontecia em multicâmeras, em frente a uma plateia, acentuava a dinâmica entre os atores e favorecia a narrativa construída em diálogos. Alguns poucos *inserts* de uma pequena tela de TV mostravam o apresentador Ted Baxter em seu telejornal, mas estas eram exceção em relação aos planos que predominavam: primeiros planos e diálogos com os personagens dispostos perpendicularmente em relação ao eixo da câmera. Embora bastante avançado em relação aos temas que tratava, o programa era bastante conservador na forma de produzir, repetindo as típicas composições que eram usadas *sitcoms* de estúdio há décadas.

¹⁷ Trata-se de um departamento, existente na maioria das redes, que avalia o conteúdo a ser exibido pelo canal para evitar qualquer ofensa ao "gosto médio" do público, perda de audiência e eventuais infrações aos regulamentos da FCC.

Fig. 15 - As mesmas composições transversais (de uma lateral a outra) em *The Mary Tyler Moore Show*.

M.A.S.H. (CBS, 1972 - 1983) também amplia consideravelmente os limites do que era mostrado em comédias de TV. Adaptado do filme homônimo de Robert Altman (de 1970; este, adaptado do romance homônimo de Richard Hooker), o programa mostrava o dia a dia da equipe de cirurgiões do *4077th Mobile Army Surgical Hospital*, unidade hospitalar que recebia feridos das frentes de batalha da Guerra da Coréia. Na unidade, os cirurgiões Capitão Benjamin Franklin "Hawkeye" Pierce (Alan Alda) e Capitão "Trapper" John Francis Xavier McIntyre (Wayne Rogers) passam pelo cotidiano da guerra e seus absurdos, protegendo-se com escárnio e desesperança. Hawkeye e Trapper dividem as salas de cirurgia com Major Frank Burns (Larry Linville) e a enfermeira chefe, Major Margareth "Hot Lips" Houlihan (Loretta Swift). O hospital de campanha ainda é chefiado pelo Coronel Henry Blake (McLean Stevenson), este, ajudado pelo seu imediato, Cabo "Radar" O'Reilly (Gary Burghoff).

Na tela de *M.A.S.H.*, o *sitcom*, repetem-se muitos dos elementos ousados para a época e que já estavam presentes no filme. O alojamento dos protagonistas funciona como uma destilaria de gin, consumido em demasia pelos personagens; relações sexuais casuais são extremamente comuns entre os diversos

personagens (incluindo-se, aí, adultério). Mas talvez a maior ousadia seja o retrato dos horrores da guerra, mostrada sempre como sem sentido, destruindo a vida de jovens em troca de nada. Embora o filme já tivesse tocado em tais questões, *M.A.S.H.* o fazia em pleno horário nobre, no interior da casa dos americanos. E o faria ao longo de onze temporadas. Tal discurso sobre a guerra era especialmente significativo quando observamos que, embora a guerra retratada em *M.A.S.H.* fosse a da Coréia, sua exibição se deu no auge da guerra do Vietnã.

As tramas giravam em torno de situações trazidas ao hospital, algumas médicas, outras não. Os protagonistas trapaceavam e mentiam engenhosamente para conseguir enviar um coreano para estudar na América, obter uma dispensa para um dos colegas, enviar um rapaz abaixo da idade de alistamento de volta à sua casa, negociar suprimentos médicos imprescindíveis às cirurgias no mercado negro, libertar uma garota coreana comprada como escrava por um oficial americano. Em todos os casos, a motivação de Hawkeye e Trapper era seu bom coração e sua decisão de fazer o correto, apesar de sua falta de crença na guerra. Também era sua motivação para o trabalho como cirurgiões, sempre feito com toda a seriedade e altruísmo nos plantões extenuantes.

Além das tramas que surgiam em cada episódio, os protagonistas nutriam uma relação de antagonismo com o personagem Major Frank Burns. Este era a personificação de tudo o que havia de mais negativo na instituição do exército e na guerra. Era egoísta e invejoso, bem menos talentoso como cirurgião e alienado dos custos humanos da guerra. Burns mantinha uma relação secreta com a enfermeira chefe Margareth "Lábios Quentes" Houlihan (aliás, a única relação duradoura do programa), em que extravazavam sua tensão sexual e se uniam contra os protagonistas¹⁸. Mediando os conflitos entre os dois lados, o avoador de bom coração, Coronel Blake, tentava passar pelos problemas da guerra com a Coréia e da guerra entre os personagens com o mínimo de atribulação possível. Seu assistente, apelidado de Radar em função da audição extraordinária, era aliado dos protagonistas e muitas vezes manipulava o superior aproveitando-se de sua constante distração. O campo tinha ainda muitos outros personagens regulares,

¹⁸ Observe-se que o personagem Burns era casado, falando abertamente com "Lábios Quentes" sobre sua esposa e filhos. E embora o adultério fosse mostrado sendo cometido pelos então vilões da história, este parecia ser o menor dos "defeitos" de Burns, como uma perda pequena intrínseca à Guerra.

como o antológico Cabo Max Klinger (Jamie Farr), que fazia suas tarefas diárias vestido de mulher (na esperança de ser considerado louco e voltar para casa) ou o filosófico Padre John Mulcahy (William Christopher), cuja tarefa era dar fé e conforto aos colegas, mesmo duvidando que ainda os tivesse para si mesmo.

O programa mudou muito ao longo das temporadas. Adaptado para a TV por Gene Reynolds e Larry Gelbart (mais um egresso dos programas de Syd Caesar), o programa fora pensado como uma comédia que tivesse momentos sérios e tensos. O tom do programa já era sugerido nas cenas de sua vinheta de abertura, que mostravam feridos de guerra chegando ao campo ao som da melancólica canção *Suicide is Painless* (de Johnny Mandel e Mike Altman). As cenas na sala de cirurgia e os diversos personagens que morrem já apontavam que *M.A.S.H.* não era "leve" no humor que propunha. Ao longo das temporadas, não só o personagem Hawkeye cresceu e obliterou os demais, como também o ator Alan Alda assumiu muito da produção, roteirização e, por diversas vezes, direção dos episódios. Progressivamente, os poucos momentos sérios e amargos tornaram-se predominantes. Aos poucos, o princípio que identificava *M.A.S.H.* como um *sitcom* (causar o riso) começou a desaparecer.

O crescimento de Hawkeye (e de Alda) e sua perspectiva sobre a guerra também acabou por afastar alguns atores do elenco, que pretendiam que seu personagem tivesse mais atenção e desenvolvimento. Foi assim a partida de Wayne Rogers e de seu personagem, Trapper. O mesmo aconteceu com a partida de McLean Stevenson e seu carismático Coronel Blake. Em meio às negociações de contrato do ator, os produtores optaram por fazer o personagem viajar em um episódio para, no episódio seguinte, trazer a notícia que seu helicóptero fora abatido sobre o mar do Japão.

Embora algumas declarações de Stevenson (que não soubera sobre a morte do personagem até que esta estivesse consumada) acusavam os produtores de terem matado Blake para não dar a chance de *spin-off* do personagem, Gelbart afirmou que matar um personagem tão querido era mostrar a guerra como ela é, fazendo a audiência sentir a "sensação de perder algo amado" (GELBART apud WALDRON, 1987, p.251).

Tais "sensações" e momentos tristes mostram que *M.A.S.H.*, embora assumido por muitos como um *sitcom*, era um típico exemplo dos limites acerca de classificações de gênero definicionais e interpretativas. É notória a história acerca da

luta entre produtores e a emissora para o uso de claque. Para CBS, um *sitcom* deveria ter uma *laught track*, mesmo não tendo sido feito em frente a uma plateia. Os produtores, desde o princípio, recusaram a ideia justamente em função da temática "pesada" que seria abordada e de sua intenção de mostrar o horror da guerra sem "aliviá-lo". Após muita disputa, decidiu-se por usar a claque, mas nunca nas cenas de cirurgia ou procedimentos médicos¹⁹. Ao longo das temporadas, quando o tom da comédia diminuiu consideravelmente, as chances de usar claque também acabaram rareando. Uma abordagem definicional teria de dar conta do quanto a claque colaboraria para tornar o programa um *sitcom*. Além disso, *M.A.S.H.* estava na contramão do escapismo. Falava cruamente contra a guerra em pleno período de guerra. Mostrava que a vida nestas condições só podia ser levada com muito álcool e sexo casual. Uma abordagem interpretativa teria muita dificuldade para colocar *M.A.S.H.* na mesma categoria que programas como *Father Knows Best* e *Leave To Beaver*.

A produção de *M.A.S.H.* era sofisticada para os padrões da época. Enquanto o modelo de produção em multicâmera se tornava hegemônico, o programa optara pela gravação com câmera única, usando uma ampla variedade de enquadramentos, em uma lógica muito próxima da decupagem do cinema clássico. A transparência do aparato é total (com raras exceções nos episódios em que o hospital recebe uma equipe para produzir um filme de propaganda sobre os êxitos dos EUA na guerra e no episódio em que uma equipe de documentaristas propõem mostrar o cotidiano do hospital).

¹⁹ Na sua distribuição em DVD, dá-se ao espectador a opção de usar ou não as claque.

Fig. 16 - *M.A.S.H.* experimenta, ainda que de forma discreta, as possibilidades da câmera única. Na imagem, foco seletivo no personagem Hawkeye (Alan Alda).

Além da câmera, os espaços cenográficos são muitos e bastante sofisticados para uma produção de *sitcom* dos anos 1970. Com um "campo militar" cenográfico construído no lote de um estúdio, o programa tinha liberdade total para tramas que saíssem das quatro paredes típicas dos *sitcoms* da época.

O fim de *M.A.S.H.*, prorrogado por negociações com o astro Alda, aconteceu em um telefilme com duas horas e meia de duração. "Goodbye, Farewell and Amen", dirigido por Alda, foi ao ar em 28 de fevereiro de 1983. No telefilme, os personagens recolhem os escombros de sua vida após o cessar fogo da guerra. Tão amargo quando suas últimas temporadas, o episódio mostra personagens transformados não só pela guerra, mas pelo desenvolvimento dramático. Hawkeye é um homem traumatizado pela violência que testemunhou ao longo dos anos; a ex-vilã e agora caridosa Major Houlihan discursa sobre a amizade com os outros personagens.

Fig. 17 - Produção sofisticada e composições de imagem pouco usuais para um *sitcom*.

Bloom & Vlastinik (2007, p.218) apontam que o final de *M.A.S.H.* foi o primeiro evento televisual de seu tipo (e seria repetido em outras séries depois). Foi visto, em sua transmissão original, por 106 milhões de americanos. Após seu fim, alguns *spin-offs* tentaram capitalizar em cima do sucesso da série original, todas com resultados vexatórios.

All in the Family (CBS, 1971 - 1979) é mais um *sitcom* a alcançar sucesso na TV americana com uma premissa que trazia para a tela parte das inquietações que a cultura americana vivia. Tornando um clássico na história da TV americana, *All in The Family* tinha sua origem em um programa britânico: *Till Death Us Do Part*, veiculado pela BBC na segunda metade da década de 1960. Norman Lear, experiente produtor de TV mas naquela época envolvido com cinema, observou o potencial da série britânica no mercado americano. No original, o programa retratava a vida de uma família de classe trabalhadora britânica chefiada pelo patriarca Alf Garnett. Ex-estivador aposentado, rude e preconceituoso, Alf descontava suas frustrações com o mundo que mudava a sua volta. Suas vítimas eram a esposa, a filha e o genro.

Para Lear, o olhar "sem censura" (WALDRON, 1987, p.183) da vida doméstica da classe trabalhadora poderia funcionar muito bem se transposta ao

contexto americano. Era a oportunidade de passar a limpo a imagem dos *WASPcoms* dos Cleaver, dos Andersons e Nelsons.

Após comprar os direitos da adaptação para os EUA, ainda em 1968, Lear lapidou a ideia original acrescentando elementos de sua própria história familiar, de suas discussões com o pai e seu choque de gerações.

Na versão americana, batizada inicialmente de *These Were The Days*, Alf Garnett se torna Archie Bunker (Carroll O'Connor), ranzinza, preconceituoso, machista, o personagem parece uma caricatura de um republicano radical da classe trabalhadora. Apesar da convergência de traços negativos, Archie Bunker era um sucesso. Segundo seu produtor, a construção do personagem acabou por dar ao programa "a epítome do que está em todos nós, gostemos ou não" (LEAR apud WALDRON, 1987, p.184). Archie vivia em uma típica casa de classe média do Queens com sua esposa, a resignada Edith (Jean Stapleton), sua filha jovem e feminista Gloria Bunker Stivic (Sally Struders) e seu genro, um doutorando em Ciências Sociais pela Universidade de Nova York, Michael "Meathead" Stivic (Rob Reiner).

Muito da comicidade da *All In The Family* acontecia pela incapacidade de Archie Bunker em aceitar as mudanças do mundo, a começar pela sua rua, que recebia vizinhos de diferentes etnias, religiões e orientações políticas. Se a Mary Richards de *The Mary Tyler Moore Show* era a personificação da América que se avizinhava, Archie Bunker era o choque da velha América com isso tudo. Archie testemunhava impotente o mundo como conhecera e sobre o qual construíra sua vida desaparecer diante de seus olhos com relacionamentos interracialis, mulheres "liberadas", liberdade religiosa, protestos contra a guerra etc. E a posição de Archie era contrastada com a de seu genro, acadêmico liberal que personificava muito do que Archie abominava morando em sua própria casa (e casado com sua filha). Edith e Gloria lutavam para mediar os conflitos domésticos conciliando a irrascibilidade do patriarca com seu amor incondicional pelo mesmo. E ao longo das oito temporadas, o programa reiterou a união da família, mesmo com toda a divergência entre seus membros.

A adaptação americana custou a ser comprada por uma rede. Tendo gravado um piloto ainda em 1969, Lear o ofereceu à ABC.

No curso de uma única meia-hora, Lear e seu elenco lançaram um completo assalto às delicadas sensibilidades da audiência de televisão que cresceu em uma rigorosa dieta de noviças voadoras e espiões espertinhos. Os

executivos da rede [ABC] que financiaram o piloto não quiseram ter parte nisso. (WALDRON, 1987, p.185).

Alguns meses depois, o piloto foi regravado, desta vez com Sally Struders e Rob Reiner em seus papéis. Mais uma vez, a rede ABC não ousou comprar o programa.

No início da década de 1970, a rede CBS pretendia operar uma mudança na sua grade de programação para tentar atrair um público mais jovem e urbano. Anos de *sitcoms* "rurais" haviam afastado tal público e prejudicado a relação da rede com anunciantes. Foi nesse movimento que a CBS se voltou para programas mais "ousados" como *The Mary Tyler Moore Show* e, um pouco depois, *M.A.S.H.*. Assim, após paralisar o projeto por quase um ano, Lear foi contatado pela CBS e iniciou a produção de *All In The Family*.

Embora não tenha tido um audiência expressiva no início, o programa logo seria descoberto pelo público e se tornaria um sucesso. Ainda que a figura de Archie fosse construída como um exemplo do que há de abominável na cultura do cidadão médio americano, pesquisas de recepção apontavam que muitos espectadores se mostravam simpáticos ao "sofrimento" do personagem (MITTELL, 2010, p.296). Embora os produtores se esforçassem, desde o principio, para garantir a "adequada" interpretação do programa²⁰, Lear entendeu que a interpretação do programa pelo público jamais seria única: "o público é inteligente o suficiente para tomar conta de si (...) se os racistas da América querem fazer de Archie Bunbker seu herói - eu acho que eles o merecem" (LEAR apud WALDRON, 1987, p.187).

Mesmo com a divergência de interpretações, *All In The Family* tem o mérito de levar para a tela, mais uma vez, em horário nobre, intensas discussões sobre racismo, direitos das mulheres, imigração, a condição das minorias, aborto, drogas, câncer, impotência, menopausa, Watergate e estupro. E tais temas fariam de seu criador, Norman Lear e sua Tanden Productions, um celeiro de outros programas que seguiriam pelo mesmo caminho nos anos subsequentes.

²⁰ Na abertura do programa, um locutor alertava: "O programa que vocês verão é *All In The Family*. Ele procura jogar uma luz humorística em nossas falhas, preconceitos e preocupações. Fazendo disso uma fonte de risos do programa, esperamos mostrar, de um modo maduro, quão absurdos eles são". (BLOOM & VLASTNIK, 2007, p.19). Algumas décadas depois, *South Park* vai parodiar este recurso em sua abertura.

Fig. 18 - A narratividade em *All in The Family* acontecia no choque entre Archie Bunker (dir.) e o restante da família. Tudo em um padrão visual bastante conservador.

Do ponto de vista estético, não havia muita ousadia em *All In The Family*. O racismo e a ignorância de Archie Bunker ganhava vida em suas falas e nas intensas discussões com seu genro. Assim, a produção era a típica montagem com poucos cenários, quase totalmente planimétricos, onde os personagens se digladiavam. Gravado em multicâmera, o programa explorava planos e contraplanos que mostrassem as caras e bocas dos interlocutores, em um modelo muito parecido com o que *I Love Lucy* inaugurara.

Como já fora afirmado por Mittell (2004, p.6), nem todos os *sitcoms* da década de 1970 podem ser chamados de engajados. A mesma diversão "inocente" e "escapista" que ocupou as grades de programação ao longo da década de 1960 ainda teria lugar na década seguinte (e com considerável sucesso de público). Neste sentido, é representativo o caso de *Happy Days* (ABC, 1974 - 1984). Nostalgicamente ambientado nos anos 1950, o *sitcom* girava em torno de Richie Cunningham (Ron Howard) e sua família, a irmã, Joanie (Erin Moran); seu pai, Howard (Tom Bosley) e sua mãe, Marion (Marion Ross) e seu amigos Ralph Malph (Don Most) e Warren "Potsie" Weber (Anson Willians), além do antológico motoqueiro Arthur "Fonzie" Fonzarelli (Henry Winkler).

Happy Days foi produzido por Garry Marshall. Este se tornaria, ao longo dos anos, uma figura tão importante para o *sitcom* americano quanto James L. Brooks ou Norman Lear. Em *Happy Days*, repetem-se os pequenos dramas cotidianos que já haviam atormentado a vida dos Nelsons e dos Andersons duas décadas antes. Namoros adolescentes, mesadas interrompidas e provas de matemática reciclam para o público dos 1970 os idílicos anos do pós-guerra, mantendo-se distantes da agitação social que ebulia nos programas engajados com que disputava audiência.

Especialmente pertinente para nosso estudo e para a análise do *sitcom* como gênero televisual é a transição que *Happy Days* faz do modo de produção *single camera* (temporadas de 1974 e 1975) para o multicâmera (1976 em diante) e a adoção da gravação em frente a uma plateia.

Fig. 19 - *Happy Days* ainda na fase de câmera única.

Outros *sitcoms* da década de 1970 dariam continuidade a uma tendência escapista e descompromissada. *Laverne e Shirley* (ABC, 1976 - 1983) trazia personagens apresentadas originalmente em *Happy Days* (onde participaram de um encontro com Fonzie e Ritchie). Mostrava amigas que dividiam um modesto apartamento e se desdobravam para conseguir seu sustento, seja no emprego oficial (como garçonetes), seja nos diversos "bicos" (como ficar uma semana sem

dormir em um experimento psiquiátrico). O tom de pastelão recuperaria muito do tipo de humor feito décadas antes por Lucille Ball.

Este não foi o único *spin-off* de *Happy Days*. *Mork and Mindy* (ABC, 1978 - 1982) mostrava o extraterrestre Mork, do Planeta Ork (Robbin Willians), dividindo um apartamento com uma amiga humana, Mindy (Pan Dawber). O choque cultural e o esforço para Mork se inserir em seu novo *habitat* repetiriam muito do tipo de humor consagrado em *The Beverly Hillbilles* (e que seria repetido depois em programas como *Perfect Strangers* e *Outsourced*).

Mais que uma divisão categórica, os *sitcoms* engajados e os escapistas representavam polos extremos entre os quais ficavam os outros programas. É possível observar, nos anos 1970, uma série de experimentações com temáticas e tons de comédia diferentes.

Menos político que *All in The Family* e menos inocente que *Happy Days*, *Taxi* (ABC, 1978 - 1982; NBC, 1982 -1983) acompanhava um heterogêneo grupo de motoristas de táxi que trabalhavam nas ruas de Nova York. Escrito pelo mesmo James L. Brooks que ajudara a criar *The Mary Tyler Moore Show*, o programa tentaria se afastar da função panfletária implementada por Lear, mas acabaria por repetir a comédia de observação característica de seu criador (BERCIANO, 1999, p.87). Em *Taxi*, era o encontro entre o grupo na garagem da companhia antes e depois dos turnos que dava vazão às histórias pessoais e ao choque com a contingências da vida. Ninguém *era* motorista de táxi, mas, por uma razão ou por outra, *estavam* motoristas. Havia o protagonista, Alex Reiger (Judd Hirsch), que perdera o emprego e a família para seu vício em jogo; Elaine O'Connor-Nardo (Marilu Henner), uma mulher abandonada pelo *marido* que trabalhava para sustentar os filhos enquanto não "estourava" como artista; Bobby Wheeler (Jeff Conaway), um aspirante a ator; Tony Banta (Tony Danza), mais um aspirante, desta vez, a boxeador; e alheio a tudo o que acontecia, Reverendo Jim Ignatowski (Christopher Lloyd), *ex-hippie* ainda sob os efeitos dos excessos químicos da juventude. Na garagem da companhia, ainda interagiam com o imigrante do leste europeu Latka Gravas, em uma antológica atuação de Andy Kaufman e eram gerenciados pelo tirânico, mas sempre cômico, Louie De Palma (Danny DeVito).

Taxi não levantava bandeiras, mas acabava por tocar em questões sociais na observação de como seus personagens lidavam com o mundo e com o

que havia nele. E ao retratar uma profissão tão próxima das ruas, dava ao programa uma dimensão de realismo bastante intensa.

Outros programas repetiam o contato com as ruas. *Barney Miller* (ABC, 1975 - 1982) acompanhava o protagonista, interpretado por Hal Linden, em seu trabalho como policial na *12dn Precint*, em Manhattan. Com um elenco variado, o programa colocava em análise diferentes personalidades e como estas agiam e reagiam às situações mais absurdas, do índio que queria morrer no Central Park ao cigano que depredara a livraria de um nazista, passando por prostitutas adolescentes, terrorismo e um impagável lobisomem (WALDRON, 1987, p.377).

Visualmente, a maioria repetia a fórmula multicâmera / estúdio / plateia. Esta prática se consolidara ao longo da década como uma solução rápida e barata para a produção de conteúdo para a grade horária. *Barney Miller* começara sua produção desta forma (a despeito dos protestos de seu criador, Danny Arnold, que queria o programa feito no modo de câmera única). Arnold queria evitar a todo custo a luz *high light* dos estúdios e do modo multicâmera. A solução foi produzir em estúdio e com multicâmeras, mas ajustando a luz para cada uma das cenas e suas demandas de dramaticidade. Em algum tempo, a plateia que assistia às gravações acabou se tornando inviável e foi abandonada (WALDRON, 1987, p.376).

O contato com as ruas e a descoberta de um "tom de cinza" entre engajamento e escapismo não são as únicas tendências da década. É também na década de 1970 que surgem os *sitcoms* voltados para o público negro americano.

Após as polêmicas envolvendo *Amos ã Andy*, ainda na década de 1950, personagens negros se tornaram consideravelmente escassos na TV americana. Quando apareciam, não era em número estatisticamente representativo da população. Além disso, raramente era como um personagem principal. A exceção é o já mencionado *Julia*, mas mesmo este envolve estratégias de "clareamento" da personagem.

Na década de 1970, a busca das redes por novos públicos (e anunciantes), bem como a pressão originada pelos movimentos dos direitos civis favoreceu o surgimento de *sitcoms* com todos os personagens negros.

Adaptado por Norman Lear, mais uma vez de um original britânico (*Steptoe and Son*), *Sanford and Son* (NBC, 1972 - 1976) contava a história de Fred Sanford, um sexagenário dono de um ferro-velho. Aveso ao novo e ao diferente, Fred inventa artimanhas para convencer o filho, Lamond (Demond Wilson), a seguir

seus passos na administração do negócio da família. O choque entre pai conservador e filho com desejos de liberdade e independência, os esquemas para enriquecer tentados por Fred e as situações envolvendo o ferro-velho são o motor cômico da série celebrada como um clássico do *sitcom*.

Norman Lear teve uma década especialmente prolífica nos 1970 e soube como ninguém aproveitar a oportunidade que se abriu com os *sitcoms* com personagens negros. Além de *Sanford and Son*, Lear também produziu *Good Times* e *The Jeffersons*.

Good Times (CBS, 1974 - 1979) era um *spin-off* de um *spin-off* de *All in The Family*. Florida Evans (Esther Rolle) era a empregada de Maude Findlay (prima de Edith Bunker) no *sitcom* de 1972, *Maude* (CBS, 1972 - 1978). Em 1974, Lear criou o *sitcom* que mostrava a vida da família de Florida: seu marido, James Evans Sr. (John Stamos), seu filho mais velho, o aspirante a artista J.J. (Jimmie Walker), sua filha do meio, a sensível Thelma (BarNadette Stanis) e o politizado caçula, Michael (Ralph Carter). *Good Times* repetia as situações peculiares a qualquer unidade familiar (e cuja versão hiperfiltrada já fora mostrada nos *WASPcoms*). Desta vez, no entanto, não só a família era negra (algo inédito na TV americana), mas o grau de realismo na escolha e tratamento dos temas era o característico de Lear.

The Jeffersons (CBS, 1975 - 1985) era mais um *spin-off* de *All in The Family*. Ao longo das temporadas iniciais do primeiro sucesso de Norman Lear, Mike e Gloria Bunker recebiam a visita de seu amigo e vizinho Lionel Jefferson (Mike Evans). Aos poucos, sua mãe, Louise (Isabel Sanford), começa uma amizade com Edith Bunker. Esporadicamente, o irmão de Lionel, Henry (Mel Stewart) também é mostrado.

Sabe-se que os Jeffersons tem um próspero negócio familiar de lavagem a seco e que é administrado pelo patriarca, até então nunca mostrado. Quando este aparece pela primeira vez, ainda em *All In The Family*, nos surpreendemos ao saber que o pai, George Jefferson (Sherman Hemsley) é tão intransigente, preconceituoso, desconfiado, rude e verborrágico quanto sua contraparte *WASP*, Archie Bunker.

Estes entram em ruidosas rusgas acerca de raça, economia e os "novos tempos" até que os negócios dos Jeffersons os levam a se mudar para Manhattan. A tônica dos episódios seguintes vai ser dada pela necessidade do

intransigente George se adaptar a nova vida, aos novos e liberais vizinhos (incluindo um casamento interracial) e sua nova condição econômica.

Embora uma análise do *sitcom* nos anos 1970 necessariamente passe por temáticas sérias, sua forma cômica gerava resposta de público o suficiente para tornar o *sitcom* a vaca leiteira das redes abertas (ABC, CBS e NBC). Como aponta Berciano (1999, p.92), ao final dos anos 1970, só um entre os dez programas mais vistos dos EUA não era *sitcom* (o informativo *60 minutes*, da CBS).

2.7. Anos 1980

Ao longo da década de 1970 o *sitcom* emergira como uma forma importante de conteúdo de televisão. No ambiente do *broadcast* e com apenas três redes, a pouca opção de programação e as grandes parcelas de audiência permitiam investimentos e ousadias temáticas e formais. Na década de 1980, o *sitcom* precisaria sobreviver a um ambiente midiático completamente diferente. Por um lado, o crescimento do acesso a TV por cabo cresceu a patamares expressivos, computando, no final de 1981, 30% dos lares americanos (BERCIANO, 1999, p.99). Apenas a HBO atingia, em final de 1982, 10 milhões de espectadores. Além dos efeitos do cabo que começavam a reduzir os índices de audiência, as redes abertas ainda tiveram de repartir a audiência que lhes restou com a nova rede FOX, que iniciou suas transmissões em 1986 (fato que se repetiria nos anos 1990 com a chegada da Warner Brothers e da Universal). Os anos 1980 ainda tinham nas redes abertas sua principal estrutura de difusão de conteúdo televisual. No entanto, as mudanças eram claras e prenunciavam o fim do predomínio do *broadcast* e o início da emergência do *narrowcast* (DIZARD, 2000, pp. 129 - 130).

Neste contexto, o *sitcom* vai passar pela década de 1980 se moldando às novas lógicas da indústria e da audiência, ampliando o número de programas para tentar atender às demandas de públicos menores e com interesses mais específicos. Do ponto de vista formal, foi uma década de pouca experimentação em termos estéticos, marcando a hegemonia do econômico modo multicâmera como "a" forma de se produzir *sitcoms*.

Cheers (NBC, 1982 - 1993) talvez seja um dos *sitcoms* mais emblemáticos da década. Um bar da cidade de Boston é tocado por seu dono, o ex-jogador de *baseball* e alcoólatra em recuperação, Sam Malone (Ted Danson). Sam

emprega seu ex-técnico, o avoador Ernie "Coach" Pantusso (Nicholas Colasanto) e a desbocada e vivida garçonete Carla Tortelli Lebec (Rhea Perlman). No episódio piloto, a sofisticada intelectual Diane Chambers (Shelley Long) é abandonada pelo amante e é empregada como segunda garçonete por Sam. Além dos funcionários do bar, os clientes habituais Norm Peterson (George Wendt), um contador de classe média em constante batalha matrimonial e Cliff Clavin (John Tatenberger), carteiro e repositório de qualquer informação que já tenha sido publicada no *Reader's Digest*, completam o elenco.

Cheers rompe com as temáticas explicitamente engajadas e se volta para a comicidade dos personagens

Mas seu maior resultado, o que chega até *Seinfeld* e *Frasier* é o de haver liberado a comédia da herança do social-realismo para se conectar de novo com a tradição da comédia de observação, a que sugere o universal através do acidental. (BERCIANO, 1999, p. 110).

Criados pelos irmãos Les e Glen Charles (que já haviam escrito, dentre outros, *Taxi*) e dirigido pelo também experiente James Burrows, o programa construía tensão entre cada um dos personagens e sobre isso adicionava as situações de cada episódio.

Cheers recuperava muito do que fora *The Mary Tyler Moore Show* e *Taxi*, assimilando também a condição de lugar público da delegacia de *Barney Miller*. Além das rusgas entre os personagens, desfilavam pela entrada de *Cheers* (o bar) os tipos mais variados e as situações mais engraçadas. Nesse sentido, talvez a maior mudança trazida por *Cheers* para o gênero *sitcom* seja a clara adoção de uma hibridização entre as formas episódicas e capitulares²¹. O romance entre Sam e Diane, que se inicia nos primeiros episódios do programa vai estabelecer um arco que se prolonga por temporadas inteiras (compreendendo rompimentos e reconciliações). Este arco longo acontecia simultaneamente às situações de cada episódio. A equação entre as duas formas de serialização se tornaria mais comum no anos 1990 e representa a forma mais básica do que Mittell (2006) chamaria, já em 2006, de complexidade narrativa.

²¹ É pertinente apontar que o hibridismo entre formas capitulares e episódicas foi gestada na produtora MTM, onde os criadores de *Cheers*, Glen e Les Charles trabalhavam escrevendo *The Bob Newhart Show*. No momento em que estreia *Cheers*, outros egressos da MTM, Steven Bochco e Michael Kozoll já haviam levado esse hibridismo para a TV na série dramática *Hill Street Blues* (que estreia em 1981). Ver FEUER, Jane "The MTM style" in NEWCOMB, Horace (ed.). *Television: The critical view*. 4th edition. New York, Oxford University Press, 1987b.

Visualmente o modelo de multicâmera seria mantido. No entanto, tal qual acontecera em *The Dick Van Dyke Show*, o ritmo e a sintaxe entre as câmeras elevaria a produção em multicâmera a outro nível. Com um cenário gigantesco para os padrões usuais de *sitcoms* (além de outros dois menores), uma direção de arte carregada das usuais garrafas e copos e metais polidos do bar, luzes penduradas no teto que efetivamente iluminavam os atores, a direção empreendia um *tour de force* a cada episódio, com marcações precisas e deslocamentos dos personagens pelo espaço acompanhados com longos movimentos.

Fig. 20 - *Cheers* elevou a sofisticação do multicâmera a novos patamares, mas ainda assim, um multicâmera.

E tudo, como era o cânone da época, gravado em frente a uma plateia.

Após a terceira temporada, a morte do ator Nicholas Colasanto obrigou os produtores a substituírem o avoador Couch pelo *barmen* Woody Boyd (Woody Harrelson). Na quinta temporada, Shelley Long deixa a série e Diane é substituída pela interesseira e sensual Rebecca Howe (Kirstie Alley). Outros personagens entram ao longo das onze temporadas de *Cheers*. Um dos que se tornam fixos é o personagem Dr. Frasier Crane (Kelsey Grammer). Este vai, após o final de *Cheers*, reaparecer em um *spin-off* que será um dos *sitcoms* de maior sucesso na década de 1990 (*Frasier*).

Family Ties (NBC, 1982 - 1989) atualizava o abismo entre gerações chocando o casal de ex-hippies Steven (Michael Gross) e Elyse Keaton (Meredith Baxter) com seus filhos, o mais velho, ambicioso e conservador Alex (Michael J. Fox) e a alienada e consumista Mallory (Justine Bateman). A filha mais nova do casal, Jennifer (Tina Yothers), passava pela infância tentando se colocar diante de tão diferentes referências. O programa era uma sátira ao período Reagan e ao retorno ao conservadorismo. Enquanto o pai administrava um canal público de TV, abrindo mão de audiência em favor de uma programação educativa e a mãe atuava como arquiteta de sucesso pregando alternativas verdes para sua profissão, Alex ia com uma valise preta para escola e lia o *New York Times* na mesa do café da manhã enquanto comentava sobre as mazelas dos liberais para a economia. Alheia a tudo o que acontecia, Mallory só se preocupava em comprar roupas e estar na moda.

As tensões em *Family Ties*, como nos *sitcoms* dos anos 1950, se resolviam com o diálogo e amor familiar. E ainda que de forma menos panfletária que os *sitcoms* dos anos 1970, *Family Ties* também percorreu uma gama temática variada, falando de gravidez na adolescência, alcoolismo, drogas, suicídio etc.

Outra importante família de *sitcom* das década de 1980 eram os Huxtables. A família mostrada em *The Cosby Show* (NBC, 1984 - 1992) surge como uma versão afro-americana das mesmas famílias inverossímeis dos *WASPcoms* dos anos 1950.

O pai, Dr. Heathcliff Huxtable (Bill Cosby) é um médico bem sucedido. Sua esposa, Clair (Phylicia Rashad), uma importante advogada. Os Huxtables têm cinco filhos. Sondra (Sabrina Le Beuf), Denise (Lisa Bonet), Theodore (Malcolm Jamal-Warner), Vanessa (Tempestt Bledsoe) e Rudy (Keshia Knight Pulliam). Não havia grandes crises na família, mas as usuais demandas de um filho com desempenho ruim na escola, um namorado "suspeito" de uma das filhas ou a trágica morte de um peixinho dourado da filha caçula.

Ao mesmo tempo em que era pedagógico, o tom do programa era sempre leve, respeitando o princípio da comédia. Ao longo das oito temporadas, o programa suscitou respostas divergentes da comunidade negra americana. A imagem construída de uma família bem sucedida foi a resposta de Cosby ao "pessimismo cômico das famílias negras, imersas na pobreza material e moral do gueto" (BERCIANO, 1999, p. 102), encontrado em programas como *The Jeffersons*,

Good Times e *Sanford and Son*. *Cosby* demonstrava que os "negros podiam ser saudáveis, acomodados e pacíficos" (BERCIANO, 1999, p. 102). Fortemente apoiado no sucesso do comediante Bill Cosby, bem como em sua convicção do potencial educativo da televisão²², o programa fora acusado de repetir o mesmo modelo inverossímil dos *Andersons*, *Cleavers* e *Nelsons*. Parte da comunidade negra acusava o programa de repetir os *minstrels shows* do início do século XX, mas ao inverso, mostrando uma "família branca com cara negra", a ponto do *New York Times* questionar os detratores do programa: "Significa que só os brancos tem o direito de viver juntos em um lugar onde o pai seja médico, a mãe seja advogada e se está dizendo aos filhos o tempo todo que estudem?" (BERCIANO, 1999, p. 103).

Apesar das críticas, o programa se mostrou eficiente em atravessar limites demográficos, obtendo audiência considerável fora do segmento negro da população (BLOOM & VLASTNIK, 2007, p.68).

Em *The Cosby Show*, os atores que interpretavam os filhos cresceram, saíram de casa (e mesmo voltaram depois de um tempo!), indicando uma assimilação de tempo e certa transformação dos personagens ao longo das temporadas.

Visualmente, o programa repetia a tônica da produção em estúdio, com plateia e multicâmera, cortado "ao vivo" em fita. O programa, ao contrário do usual, era produzido e gravado em Nova York.

Golden Girls (NBC, 1985 -1992) mostrava a vida de quatro simpáticas idosas que dividiam uma casa em Miami, Flórida. Primeiro *sitcom* a ter um elenco principal exclusivamente feminino e com personagens com mais de 50 anos (BLOOM & VLASTNIK, 2007, p.137). Dorothy Petrillo-Zbornak (Bea Arthur), uma professora divorciada após 38 anos de casamento, vive com sua mãe, Sophia Petrillo (Estelle Getty), octogenária que devido a um derrame perdera a capacidade de autocensura. Mãe e filha dividem a casa com Blanche Devereaux (Rue McClanahan), viúva, mulher de acentuada sexualidade e Rose Nylund (Betty White), também viúva, avoadada e inocente.

Golden Girls não só trouxera o envelhecimento para a tela e o mostrara de forma franca, mas também fizera disso o pano de fundo para as situações em

²² Bill Cosby teve sólida carreira como comediante de *stand up*, além de ter estrelado programas de TV, como *I Spy* e *The Cosby Hour*. Sua expectativa em relação à TV, no entanto, vem diretamente de seu título de Doutor em Educação pela Universidade de Massachusets.

que as personagens se envolviam. E em cada episódio surgia uma oportunidade de trabalho para atores e atrizes de idade avançada na forma de pretendentes das personagens ou amigos e parentes.

Os roteiros são tidos como clássicos dos anos 80 pelas *gags* inteligentes e pelo ritmo narrativo imposto pelo veterano diretor Jay Sandrich. O programa também foi um celeiro de roteiristas para os *sitcoms* dos anos seguintes, como Christopher Lloyd (*Modern Family*), Marc Chery (*Desperate Housewives*) e o próprio Mitchell Hurwitz, criador de *Arrested Development*.

A segunda metade da década de 1980 viu o *sitcom* experimentar o choque entre personagens peculiares e idiossincráticos e personagens mais usuais, quase sempre para estupefação dos últimos. Um olhar para a produção da década vai ver a colisão entre um típico urbanóide estressado e seu primo distante recém chegado de uma ilha grega (*Perfect Strangers*, ABC, 1986 - 1993). Um robô em forma de menininha e sua família "normal" (*Small Wonder*, FOX, 1985 - 1989). Um extraterrestre e uma família típica (*ALF*, NBC, 1986 - 1990).

Também surgiram *sitcoms* que mostravam modelos familiares pouco usuais. Em *Katie & Allie* (CBS, 1984 - 1989), duas divorciadas, com filhos, dividiam um apartamento e as despesas enquanto tentavam reconstruir a vida. Em *Full House* (ABC, 1987 - 1995), um viúvo criava as três filhas com a ajuda do cunhado e do melhor amigo. Em *Who's the boss?* (ABC, 1984 - 1992), a família se forma com um ex-jogador de *baseball* que se torna empregado doméstico de uma importante executiva de propaganda, mudando-se para a casa desta com sua filha pequena.

Punky Brewster (NBC, 1984 - 1986) é representativo de uma leva de *sitcoms* voltados para o público infantil. *Good Morning, Miss Bliss* (Disney Channel, 1988 - 1989) seria rebatizado de *Saved By The Bell* (NBC, 1989 - 1993) em seu novo canal e acompanharia a vida de um grupo de adolescentes.

Os programas surgidos ao longo da década de 1980 introduziriam caminhos temáticos que se desenvolveriam ao longo da década seguinte, atendendo às demandas de um sistema televisual *narrowcast*, com sua multiplicidade de canais e um público que aprendera a buscar conteúdo com base naquilo que *queria*, não pelo que *aceitava* (DIZARD, 2000, p.169).

Como já fora mencionado, na década de 1980 o modo de produção em multicâmera acabaria se tornando predominante, chegando a ser confundido com o próprio gênero *sitcom*. Neste período, exceções como *ALF* acontecem em função da

impossibilidade de se produzir com um ator vestido de extraterrestre em uma situação de gravação contínua, "ao vivo".

Fig. 21 - ALF e a adoção da câmera única em função de demandas do tema. Ainda assim, uma câmera única desprovida de estilo.

De todo modo, as poucas exceções não impediram que os *sitcoms* de câmera única desaparecessem da grade de programação das redes. Estes ressurgiriam em número expressivo apenas no final da década de 1990.

Também não é comum encontrar ao longo da década experimentações com metalinguagem e processos de enunciação mais sofisticados. Com exceção do riso da plateia que assiste à gravação, tornam-se escassas as quebras de quarta parede ou metadramas operados no texto. Uma clara exceção é *It's Garry Shandling Show* (Showtime, 1986 - 1990). Estrelado pelo comediante Garry Shandling, o programa recapitula o que já acontecia com *The George Burns and Gracie Allen Show* e *The Jack Benny Show*. Seu personagem, um comediante de *stand up* chamado Garry Shandling, passa seus dias com plena consciência de ser tão somente um personagem de *sitcom*. Autoderrisório ao extremo, o programa fazia graça com a transição entre os modos apresentacionais e representacionais ao colocar um personagem fazendo um monólogo de abertura. Chegava a requintes de fazer piadas com o tema de abertura (muitas vezes, interpretado "ao vivo", na lateral do palco, por diferentes cantores ou bandas e muitas vezes com diferentes letras e/ou arranjos).

Garry Shandling (e o co-criador do programa, Alan Zweibel) produziram um intensa experiência de metalinguagem que, embora confinado a um canal *premium* do serviço de cabo e atingindo uma audiência seleta, teria continuidade ao longo da próxima década em programas como *Seinfeld*, *Curb Your Enthusiasm*, *Extras*, *Episodes*, *30 Rock* e *Entourage*.

Ainda na década de 1980, também retornariam os *sitcoms* que retratavam a vida da classe trabalhadora americana. Embora a leva de *sitcoms* voltados para o público negro do final dos anos 1970 tenha retratado certas dificuldades econômicas, a pobreza em si não era vista como uma parte tão importante da premissa dramática.

Roseanne (ABC, 1988 - 1997) era um veículo para a comediantes de *stand up* Roseanne Barr e seu estilo e temas que repetiam o que já dizia Jackie Gleason sobre as agruras do lumpesinato. Desde os Krands e Nortons de *The Honeymooners*, uma família branca da classe trabalhadora não era vista de forma tão crua na tela, sempre a um passo da pobreza e sem qualquer *glamour*. Seu personagem, Roseanne Conner, era uma operária de uma fábrica de plásticos, lutando para manter a família entre os trabalhos eventuais do marido, Dan Conner (John Goodman), operário da construção civil. Simplórios, ambos obesos, o casal dividia a casa simples com três filhos: Becky (Lecy Goranson / Sarah Chalke), Darlene (Sarah Gilbert) D.J. (Michael Fishman), cada qual com suas personalidades e frustrações pessoais.

Married...with Children (FOX, 1987 - 1997) é menos realista que *Roseanne*. Também é mais ácido na imagem que constrói da figura do *white trash* urbano. O vendedor de sapatos Al Bundy (Ed O'Neil) forma com sua esposa, a preguiçosa e alienada Peggy (Kate Seagal) uma das mais disfuncionais famílias já mostradas na TV. Frutos de seu casamento, a sensual e estúpida Kelly Bundy (Christina Applegate), o *nerd* sempre excitado Bud Bundy (David Faustino) e o cachorro Buck, de quem ouvimos os "pensamentos" (na voz de Kevin Curran), completam a família. Acusado de apelar para o mau gosto em muitos de seus episódios, o programa é o típico representante do chamado "humor de banheiro": piadas com flatulência, seios e nádegas, vulgaridades de todo tipo. Nas primeiras temporadas, o programa despertou tentativas de boicotes aos patrocinadores liderados por populares (BLOOM & VLASTNIK, 2007, p.209). A polêmica, no entanto, aumentou consideravelmente a audiência e lhe garantiu a permanência na

grade de programação da FOX por dez temporadas, assim como solidificou a presença do canal dentre as redes abertas de TV.

2.8. Anos 1990

Para Berciano (1999,p.133), três fenômenos marcam os *sitcoms* dos anos 90: *Seinfeld*, *Frasier* e *Friends*. Não é raro encontrar quem repete ao primeiro a condição de "o maior dos *sitcoms*" (BLOOM & VLASTNIK, 2007, p.292). Embora tais afirmações sejam difíceis de sustentar com base em critérios objetivos, é inegável que *Seinfeld* (NBC, 1989 - 1998) tem lugar de destaque na história da TV pela influência que tem nos rumos que o gênero tomaria a partir de sua estreia.

Seinfeld conta a história de seu protagonista, o comediante de *stand up* Jerry Seinfeld (interpretado pelo comediante de *stand up* Jerry Seinfeld) e seu singular grupo de amigos. George Costanza (Jason Alexander), seu amigo fiel, "é um dos personagens de mais difícil empatia que já passou pela televisão: inseguro, covarde, mentiroso, desconfiado e rancoroso" (BERCIANO, 1999, p.134). A ex-namorada de Jerry, Elaine Benes (Julia Louis-Dreyfus) é a convergência de superficialidade e egoísmo com determinação e atitude. O vizinho de Jerry Seinfeld, Cosmo Kramer (Michael Richards) reúne os trejeitos de personagem de filme mudo com uma personalidade alienada da realidade.

O diferente em *Seinfeld* é que a premissa se resume aos personagens. Não há qualquer situação dada de antemão para o desenvolvimento das tramas. Cada um dos episódios é tão somente o vagar dos personagens pelos momentos "entre aqueles de que falam os outros programas" (ZEHME apud BERCIANO, 1999, p.135). São as minúcias da vida, os espaços e tempos pouco importantes, o interstício entre os eventos que efetivamente contam que, em *Seinfeld*, são vistos no microscópio turvo dos quatro urbanóides. Alardeado como o "*show sobre o nada*", o programa faria uso de sua liberdade em relação a objetivos e programas narrativos de seus personagens para colocá-los frente às mais absurdas situações. Em cada episódio os personagens se envolvem em situações que põem à prova sua capacidade de reagir ao mundo da forma mais esperada. Bebês extremamente feios, brigas de trânsito, boicotes à redes de *fast-food*, *sutiens* masculinos, cozinheiros que não lavam as mãos após usar o banheiro, chuveiros sem pressão e masturbação são tratados à luz da perspectiva peculiar de cada integrante do grupo.

Criado pelo próprio Jerry Seinfeld e por seu amigo, o também comediante Larry David (de quem George Constanza é um *alter ego*), na maioria dos episódios, a abertura é uma apresentação de Seinfeld em suas rotinas de palco. Estas sugerem o tema daquela noite para a dramatização.

Enquanto *Frasier* e *Friends* são consideravelmente conservadores esteticamente, *Seinfeld* "põe em questão muitas das chaves experimentadas e teorizadas sobre a comédia manufaturada, desde o tipo de humor, o *timing*, a estrutura, os personagens e a interpretação, os conteúdos temáticos" (BERCIANO, 1999, p.133).

Mittell (2006), em um artigo seminal sobre a complexidade narrativa da TV, aponta *Seinfeld* como um precursor do que aconteceria anos mais tarde em termos de novos caminhos estéticos para comédias seriadas (incluindo-se aí nosso objeto, *Arrested Development*). Para Mittell (2006, pp.33 - 34), o programa faz uso da forma mais simples de complexidade narrativa ao misturar sua forma episódica com tramas seriais (ou situações ou arcos mais longos que o episódio). Enquanto cada episódio tem um tema específico, tais situações em andamento são um pano de fundo para as ações e decisões dos personagens.

Contudo, estes arcos e tramas contínuas raramente demandam conhecimento explícito de um episódio a outro, uma vez que ações e eventos raramente passam através de episódios - logicamente por causa da infrequência de ações significantes e eventos em um programa comprometido em fazer a crônica das minúcias e insignificâncias. (MITTELL, 2006, p.34).

Neste contexto, *Seinfeld* recompensa quem é espectador assíduo, acenando para os que reconhecem as referências ao fictício Art Vanderlay, ao violento casal de homossexuais latinos que amedronta Kramer, às dúvidas de George sobre seu casamento com Susan e às mais improváveis desculpas de Jerry Seinfeld para não dar continuidade aos seus relacionamentos. No entanto, embora premie os espectadores assíduos, *Seinfeld* não pune os esporádicos, permitindo que estes se aproximem do programa sem lhes exigir domínio sobre o universo narrativo da tela.

Seinfeld também ousa não seguir os cânones da forma episódica, recusando devolver a situação ao que era no início do episódio (e também recusando-se a continuá-la no episódio seguinte). Não há, necessariamente, um fechamento da narrativa construída, mas o seu abandono após os vinte e três minutos.

Em outros episódios, a narrativa não só se encerra, mas o faz com requintes de um *design* narrativo até então raro na TV (na década de 1990).

O programa revela na mecânica de seu enredo, o entrelaçamento de histórias para cada personagem em um dado episódio através de improváveis coincidências, referências paródicas da mídia e estruturas circulares. (MITTELL, 2006, p.34).

O *sitcom*, antes de *Seinfeld*, raramente ultrapassava o modelo de trama A e trama B. O tempo escasso em um episódio e a crença de que o espectador não poderia acompanhar muitas tramas sem se perder²³ limitava que mais de um arco se desenrolasse na tela. Alguns programas ainda optavam por hierarquizar tais tramas, deixando uma segunda muito mais simples que a principal e geralmente mostrada nas cenas iniciais e nas finais do episódio (e.g. *The Andy Griffith Show*, *Get Smart*). Quando aconteciam, as tramas paralelas eram construídas de modo a oferecer perspectivas diferentes acerca do tema do episódio. No entanto, embora tematicamente próximas, raramente se chocavam.

Seinfeld tipicamente começa com suas quatro linhas narrativas separadamente, deixando para a imaginação do espectador experiente [pensar] como as histórias vão colidir com improváveis repercussões através da diegese. (MITTELL, 2006, p.34).

Tais estratégias seriam retomadas depois em *sitcoms* mais complexos, como *How I Met Your Mother*, *30 Rock*, *My Name is Earl*, *Curb Your Enthusiasm* e em nosso objeto, *Arrested Development*.

Do ponto de vista visual, *Seinfeld* é bastante simples. Feito prioritariamente em estúdio, com cenários simples, é a repetição da fórmula multicâmera e plateia que já marcara o *sitcom* ao longo dos anos 1980. Em sequências que acontecem em externa, o trabalho de câmera é discreto e simples. Embora o programa abra muitos episódios com uma rotina de palco do protagonista, esta não é tão reveladora da enunciação quanto os comentários de George Burns ou de Garry Shandling. Há, em *Seinfeld*, a explicitação do ficcional, mas esta acontece pelo improvável das estratégias narrativas que salientam sua condição de artifício.

Embora tenha surgido em finais da década de 1980, *Seinfeld* é importante para a década de 1990 justamente por ter reposicionado os limites do que é (ou do que *pode ser*) o *sitcom*. Embora *Frasier* e *Friends* sejam, nesse

²³ Obviamente as tradicionais *soap-operas* exploravam diversas tramas paralelas, mas em condições bem diferentes do *sitcom*.

sentido, muito mais conservadores esteticamente (chegando mesmo a sofrer influência de *Seinfeld*), são também bastante importantes para a consolidação do gênero na década.

Frasier (NBC, 1993 - 2004) é um *spin-off* do celebrado *Cheers*. O personagem Frasier Crane (Kelsey Grammer), sempre às turras com a esposa durante os tempos de *pub*, se divorcia e acaba voltando a Seattle, sua cidade. Frasier Crane é cômico por ser ele mesmo a manifestação de muito do que tenta curar em seus pacientes e nos ouvintes de seu programa de rádio em que recebe ligações e consultas públicas. A vida do personagem equilibra o trabalho na rádio e sua vida familiar, onde sustenta uma tensa relação com seu irmão mais novo, o também psiquiatra Niles (David Hyde Pierce). Tão incapaz de compreender a si mesmo quanto o irmão, Niles ainda se vê as voltas com um casamento frustrado com uma mulher que nunca é vista pelos espectadores. Ambos pedantes e incapazes de perceber isso, os irmãos Crane são a antítese do pai, Martin (John Malone), policial aposentado que passa os dias enfadado com a vida sem trabalho e com os filhos esnobes. O choque social entre pai e filhos é mediado por Daphne Moon (Jane Leeves), governanta britânica que aos poucos começa a despertar o interesse romântico de Niles. *Frasier* ainda conta com a pragmática Roz Doyle (Peri Gilpin) produtora do programa de rádio de Frasier, mulher determinada sobre sua vida afetiva e desprovida de qualquer afetação romântica.

Frasier recupera muito do que já fora explorado em *The Mary Tyler Moore Show* e *Taxi*. É o estudo dos personagens em suas idiossincrasias e a fricção que esta gera no trato com o mundo que dá a *Frasier* textos engraçados e extremamente sofisticados. A incapacidade de Frasier (e também de Niles) em fazer o mundo conforme suas expectativas faz graça da frustração e da impotência de indivíduos sem qualquer capacidade de lidar com as próprias derrotas. E torna ainda mais cômico observar os mesmos indivíduos tentando lidar (e ensinar a lidar) com as derrotas alheias.

A marca de *Frasier* é seu humor verbal sofisticado, exigente e multicamada. Em suas consultas radiofônicas, Dr. Crane lida com os danos na psique contemporânea de seus muitos ouvintes (a maioria, na voz de celebridades em *cameos* sonoros). Pois os temas de que Frasier trata no rádio reaparecem depois em sutis referências e situações construídas em sua vida pessoal. Tais

relações intertextuais brincam com sentidos outros que os superficiais da narrativa, oferecendo camadas de leitura recompensadoras aos espectadores mais atentos.

Embora tenha um elenco grande, *Frasier* não é um típico *ensemble* (BERCIANO, 1999, p.140). Muitos episódios se passam sem que certos personagens apareçam. Em muitos casos, apenas Frasier e Niles são mostrados por todo o episódio. Assim, tramas paralelas podem ocorrer, mas não são a regra.

De produção sofisticada no uso que faz do modo multicâmera (mais sofisticado que *Friends* e muito mais sofisticado que *Seinfeld*), *Frasier* mostra belíssimos cenários com complexa marcação de *mise-en-scène*, dentro dos limites de um espaço voltado para a comicidade verbal.

Friends (NBC, 1994 - 2004) é mais um sucesso inegável do gênero surgido ao longo da década de 1990 e, graças ao *syndication*, exibido até hoje nas grades de TV do mundo todo²⁴.

Enquanto *Frasier* se volta para a impotência dos personagens diante de um mundo que se impõe contra sua vontade e *Seinfeld* se volta para as pequenezas não observadas da vida, *Friends* alcança a universalidade das crises da entrada no mundo adulto. Seis personagens na faixa dos vinte e tantos anos são testados contra casamentos falidos, relações amorosas desfeitas, o primeiro filho, o trabalho frustrante, as relações familiares amargas e a insegurança quanto ao futuro e mesmo sobre o presente. Ao longo das temporadas, o paleontólogo Ross Geller (David Schwimmer), sua irmã mais nova, a chefe de cozinha e ex-gordinha Monica (Courtney Cox Arquette), o neurótico e ácido "analista de dados" Chandler Bing (Matthew Perry), a ex-dondoca e executiva de moda Rachel Green (Jennifer Aniston), o obtuso aspirante a ator Joey Tribbiani (Matt LeBlanc) e a exótica massagista Phoebe Buffay (Lisa Kudrow) passam pela maioria dos ritos e experiências que levam a um adulto maduro.

Tipicamente um *ensemble cast*, *Friends* desenvolve cada episódio com tramas bastante conservadoras em sua estrutura. O começo, meio e fim acontecem em cada uma das tramas paralelas que o programa desenvolve explorando diferentes combinações entre os personagens. Em combinações de dois ou três dos "amigos" e, em alguns momentos, com um deles fazendo par com um convidado,

²⁴ No momento em que este trabalho é escrito, o canal Warner Channel exhibe, no cabo brasileiro, nada menos que seis episódios por dia em sua grade.

cada episódio se desenvolve com três tramas paralelas que se entrecortam ao longo dos vinte e três minutos de narrativa. E dificilmente há hierarquização entre elas, dando a todos um tempo muito parecido de tela.

Em *Friends*, enquanto algumas tramas terminam no episódio em que começaram, outras passam para o episódio seguinte, tornando o programa um espaço em que relações e situações tem margem para se aprofundar. O namoro de Ross e Rachel (e um pouco depois, a filha que tiveram juntos), os muitos namoros de Monica, as tentativas de Phoebe em construir uma unidade familiar, a carreira como ator de Joey podem ser vistos e acompanhados explorando-se melhor os eventos dramáticos no tempo, sem que isso tire o frescor e a sensação de completude de cada episódio.

Ao contrário de outros *sitcoms* que se passam em Nova York (e.g. *Mad About You*, *Will and Grace*), as tramas tendem a se concentrar nos apartamentos dos personagens e no café onde passam horas. Raramente os personagens saem de seus cenários. Há muito pouco do ambiente de trabalho de cada personagem (aspecto que rende excelentes piadas sobre o personagem Chandler) que não sejam seus relatos aos amigos; os espaços são feitos para o diálogo e interação entre os personagens. Sofás e mesas são o centro de cada local e da vida de cada um deles.

Não há a sofisticação de *Frasier*, nem a observação mordaz e singular da realidade de *Seinfeld*. Em *Friends*, a tela é preenchida por personagens que buscam uma explicação simples para tudo, com "verdadeiro horror a problematizar qualquer aspecto da existência" (BERCIANO, 1999, p.144), um luxo reservado aos que já chegaram à estabilidade da vida adulta.

Berciano (1999, p.145) afirma que "se *Seinfeld* se afasta do *sitcom* formal e tematicamente, *Friends* aperfeiçoa o molde".

É uma atualização do modelo de produção que já era usado há décadas. Cenários bem produzidos (e inverossímeis no caso do apartamento de Monica e Rachel). Mas ainda assim, os cenários sem profundidade típicos de *sitcoms*, com margem aos deslocamentos de uma lateral a outra e a interação com outros personagens. Gravação em multicâmera, na presença de plateia. Diálogos rápidos captados simultaneamente por três câmeras de 35 mm (duas vezes cada cena). Tal qual já fazia *I Love Lucy*.

Obviamente *Seinfeld*, *Frasier* e *Friends* não foram os únicos *sitcoms* da década de 1990. Outros programas surgiram e acrescentaram temas e traços estéticos ao gênero. Outros, ainda, simplesmente reiteraram tudo o que se esperava de um *sitcom*.

Mad About You (NBC, 1992 - 1999) mostra o simpático casal Paul Buchman (Paul Reiser), um documentarista com a urbanidade de Nova York entranhada na alma, e Jamie Buchman (Helen Hunt), profissional de Relações Públicas na linha evolutiva que já teve em seu passado Mary Richards. Casados e aprendendo a conviver com isso, o programa é um amálgama de comédias de observação de personagens com situações cômicas diversas.

Will & Grace (NBC, 1998 - 2006) inova ao propor mostrar a amizade entre uma mulher e seu ex-noivo *gay*. Outros *sitcoms* já haviam mostrado homossexuais. Jody Dallas, interpretado por Billie Crystal em *Soap* (ABC, 1977 - 1981) foi o primeiro personagem abertamente *gay*. Enquanto *Soap* era um *ensemble* e dividia o tempo na tela entre muitos personagens, em *Will & Grace* um homossexual era mostrado como personagem principal. Will Truman (Eric McCormack), advogado bem sucedido, dividia o apartamento com Grace Adler (Debra Messing), *designer* de interiores. Aos poucos, os personagens secundários, Jack McFarland (Sean Hayes), aspirante a artista de variedades e temporário de qualquer tipo de trabalho, e a milionária Karen Walker (Megan Mullally), começam a crescer e a tomar mais tempo na tela. Aos poucos, o programa acaba por se distribuir entre os quatro personagens mostrando situações variadas, muitas vezes propostas de uma perspectiva *gay*. Apesar da iniciativa de mostrar homossexuais de forma positiva, o programa acumulou críticas da própria comunidade *gay* americana por uma normalização das relações homoafetivas dos personagens.

Ellen (ABC, 1994 - 1998) não foi muito mais longe. Estrelado pela comediante de *stand up* Ellen DeGeneres como a dona de livraria Ellen Morgan, esta era neurótica como um clone dos personagens de Woody Allen. Ellen está sempre às voltas com seu grupo de amigos e a insatisfação acerca da vida (algo muito próximo de Frasier Crane). Após algumas temporadas, a personagem segue o destino da comediante e se revela homossexual para sua terapeuta interpretada por Oprah Winfrey (a apresentadora de *talk show* para quem DeGeneres se revelou publicamente). Como aconteceria um pouco mais tarde com o último *Seinfeld*, o

episódio ficou marcado pela antecipação de sua transmissão, construindo uma rede de textos secundários que deu nova dimensão ao programa.

Todos os exemplos mencionados reiteram o *sitcom* de multicâmera, a gravação com plateia (ameaças de bomba esvaziaram a gravação de Ellen no episódio em esta se revelava lésbica), ênfase em diálogos e poucos cenários.

Nosso breve histórico retomou a afirmação de MILLS (2009, p.26). Não propusemos mostrar o que o *sitcom* é, mas como ele acabou sendo ao longo das décadas. Variedade temática e estética tornam perigosa qualquer tentativa de apontar que características o gênero "deve ter" ou como ele deve "ser interpretado". Também nos permite, a partir desta análise histórica, posicionar nosso objeto em relação à comédia seriada que foi feita ao longo do tempo.

Levaria alguns anos até que os *sitcoms* de câmera única voltassem a ser produzidos em volume que não os tivesse como uma exceção. Nos primeiros anos século XXI, uma leva de programas de câmera única marca o retorno do *single camera* às grades americanas²⁵. É nessa safra que surge, em 2003, *Arrested Development*. E este está na longa linha evolutiva que vem desde os primeiros *sitcoms* dos anos 1950.

No entanto, embora *Arrested Development* tenha as mesmas raízes que seus contemporâneos *Malcolm in the Middle* e *Scrubs*, sua forma é peculiar, tanto do ponto de vista temático, como na dimensão estética. Para uma correta compreensão de suas peculiaridades, precisamos retomar a noção de *single camera* (câmera única) e os desdobramentos deste na narrativa audiovisual.

²⁵ Curiosamente, enquanto escrevemos, artigos de jornal apontam um retorno ao multicâmera.

3. *SINGLE CAMERA*

3.1. *Single camera* e o seu oposto

No capítulo anterior, buscamos elucidar o que há por trás da expressão *single camera sitcom* analisando, especificamente, o *sitcom* - o gênero e seu desenvolvimento histórico. Resta-nos, agora, a outra parte da expressão - o *single camera*.

Single camera (a que nos referiremos pela tradução "câmera única") é um dentre os modos de produção normalmente utilizados em TV. Modo de produção é a forma de selecionar e organizar todo um conjunto de procedimentos e etapas, bem como a mobilização de recursos técnicos e humanos para realizar o conteúdo televisual. Mais que meras technicalidades, a variedade de modos de produção tem desdobramentos profundos na própria materialidade da linguagem televisual e nos resultados estéticos dos programas. Como abordaremos no capítulo 4 deste trabalho, o modo de produção é um importante fator do processo de enunciação audiovisual, pelo qual o sujeito do processo se constitui e opera na construção do enunciado.

Embora já tenhamos esboçado em outro trabalho uma análise da tensão entre os dois modos de produção predominantes no *sitcom* (PELEGRINI, 2012a), a pertinência de tal questão para esta pesquisa e a possibilidade de aprofundar nossa análise sugere que percorramos novamente tal caminho. E o faremos explicando, primeiramente, o oposto do modo que mais diretamente nos interessa. A alternativa ao modo de produção de câmera única, e que se tornou o modo hegemônico de se produzir *sitcoms* ao longo de décadas da história do gênero, é o modo multicâmera.

3.2. Propostas de classificação dos modos de produção

Quando observados diferentes autores, estes registram os modos de produção de formas também diferentes, alguns privilegiando a matriz tecnológica de captação/registro da imagem, outros ainda dando ênfase às relações temporais envolvidas nas diversas etapas de trabalho. Ainda cada um deles recorre a nomenclaturas diferentes para cada modo. Antes de nos dedicarmos a nossa análise, observemos a classificação feita por alguns autores.

Armes (1999, p.127) refere-se aos "sistemas de produção" equiparando-os às mídias *cinema*, *TV* e *vídeo*. Em sua análise, Armes afirma ser possível

estabelecer contrastes claros e reveladores: em primeiro lugar, o sistema de produção adotado quase universalmente para a realização de filmes de enredo e documentário; em segundo, o sistema de produção essencial para uma emissora de televisão; em terceiro, o sistema específico de vídeo que, além de sua capacidade de cópia, apresenta características que faltam aos outros dois. (ARMES, 1999, pp.127-128).

Embora tal classificação seja fortemente apoiada nas diferentes matrizes tecnológicas e isso abra caminho para toda uma gama de críticas ao anacronismo de suas categorias, tal proposta já aponta "diferenças entre vários sistemas de produção em vários níveis: no papel do estúdio bem como nos princípios de tomadas de cenas, edição e no trabalho com som" (ARMES, 1999, p.128).

Armes trata o sistema de produção do cinema como intrinsecamente constituído pela lógica de uma única câmera, diante da qual a *mise en scène* acontece e é registrada, um ângulo por vez - e como o resultado de toda uma série de etapas e escolhas estéticas ligadas a essa forma de produzir.

Já no que entende por TV, Armes afirma que esta só se tornou possível a partir da implantação de estúdios, uma vez que este é "um pré-requisito da televisão" (ARMES, 1999, p. 134). A afirmação de Armes deve ser considerada como se referindo às transmissões regulares de TV, já inseridas em uma lógica industrial desenvolvida. Armes negligencia, por exemplo, os casos de exceção ocorridos fora dos estúdios mas que marcam de forma indelével a presença da TV na sociedade²⁶. Mas de uma forma ou de outra, é inegável que o registro (e/ou transmissão) televisual de um evento (um jogo de futebol, por exemplo), demanda a transferência de uma capacidade de produção característica de estúdios para outro ambiente (as típicas "Unidades de externa", caminhões carregados de equipamentos que recriam a capacidade técnica necessária para o trabalho). Decorre daí um modelo que toma a TV como intrinsecamente constituída por dois elementos básicos

O primeiro são as tomadas simultâneas por diversas câmeras - necessárias para fornecer, em qualquer momento, duas ou mais imagens entre as quais um diretor possa escolher. (...) A segunda é a existência de uma sala de controle, onde essa escolha possa ser feita e onde se resolve se o

²⁶ A esse respeito, ver DAIAN, Daniel & KATZ, Elihu. *Media Events: the live broadcasting of events*. Cambridge, Harvard University Press, 1994.

resultado será transmitido diretamente ou gravado para transmissão futura. (ARMES, 1999, p.134).

Tal modo de considerar a TV (e suas diferenças com o exposto como "cinema") ainda carrega as marcas das origens da TV e de sua propensão para a transmissão em tempo "real" e em tempo "direto" (MACHADO, 1995, pp. 69 - 70). Voltaremos a essa discussão adiante.

O sistema de produção de vídeo retratado por Armes mostra-se ainda mais datado (a primeira edição de seu livro é de 1988). Suas observações sobre o sistema de produção de vídeo são justamente no sentido de ressaltar as possibilidades de manipulação de uma imagem eletrônica (em oposição à fotoquímica) capturada em mídia (na sua época, necessariamente uma fita magnética; posteriormente, memórias sólidas) e dispensando os estúdios. Trata-se do modelo de ENG²⁷ popularizado ao longo dos anos 1980 e 1990 e ainda em uso, com as respectivas atualizações tecnológicas (ARMES, 1999, p.140). Tem as imagens produzidas em externa, muitas vezes sem a mesma elaboração do cinema, mas também sem precisar esperar pelo processamento químico da película, podendo analisar o material registrado ainda em campo.

O modelo esboçado por Armes acerca do "vídeo" é totalmente inadequado ao contexto contemporâneo. Se há alguns anos fazia sentido separar o vídeo do cinema e da TV, como se fosse uma "terceira" coisa, hoje tal cisão não teria cabimento, uma vez que produções cinematográficas e televisuais usam a captação e registro eletrônico de imagens como uma opção estratégica ao filme (à película). Mais uma vez, Armes ainda mistura sem pudores (e com evidente prejuízo) o suporte técnico da imagem e do som, suas instituições midiáticas e seu conteúdo.

Menos condicionado pela tecnologia usada na captação e registro, Mittell opta por observar que "atributos formais dos textos estão vinculados aos desenvolvimentos históricos que transpassam práticas tecnológicas, institucionais e culturais" (MITTELL, 2010, p. 162). Tais práticas tecnológicas, institucionais e culturais resultam, na descrição de Mittell em *Produções de estúdio "ao vivo" com multicâmeras*, *Produções de telefilme com câmera única* e *Produções de telefilme*

²⁷ ENG é a sigla para *Electronic Gathering News*, ou o conjunto básico de equipamentos e recursos normalmente utilizados por equipes de externa em telejornalismo ou documentaristas (mas não exclusivamente por eles).

em estúdio com multicâmeras; cada qual com "seu conjunto de práticas tecnológicas e normas estéticas" (MITTELL, 2010, p.163).

As produções de estúdio "ao vivo" com multicâmeras constituem as raízes da televisão, ainda em suas primeiras transmissões regulares (MITTELL, 2010, p. 164). Mais um aspecto diretamente herdado do rádio, a TV "mostrava" para os receptores de casa aquilo que acontecia no mesmo instante em um estúdio. O tempo "direto" era a condição mais comum. Machado define o direto como a simultaneidade do "tempo de emissão com o tempo de recepção" (MACHADO, 1995, p. 70), obrigando a apresentar as atrações diversas, no estúdio, na hora exata em que elas deveriam ser vistas pelo público de casa. Além disso, transmitir em tempo direto significava abrir-se a toda sorte de contingências e acasos trazidos pelo tempo presente; resultando que "na transmissão direta de TV, a tentativa se confunde com o resultado, o ensaio com o produto final" (MACHADO, 1995, pp. 70 - 71).

Alguns gêneros assimilados do rádio podiam levar para a tela uma experiência muito próxima do que acontecia no estúdio de rádio, à exceção da presença de uma câmera que mostrava o apresentador aos telespectadores. Uma única câmera (e conseqüentemente, um único ângulo) era suficiente para programas jornalísticos e outros programas mediados por um apresentador. Na produção de ficção, no entanto, um único ângulo dificilmente captaria de forma adequada a performance, algo próxima de uma apresentação teatral. Assim, o esquema de três câmeras permitia registrar melhor ações e interações que aconteciam na cena.

Tal decisão de utilizar três câmeras também implicava a escolha entre as três imagens no mesmo tempo em que elas capturavam a encenação. A comutação ou chaveamento entre as câmeras era uma edição, também feita em tempo direto e com seus resultados transmitidos sem possibilidade de ajuste ou correção.

Outro traço deste modo de produção é sua efemeridade. Feito para ser consumido enquanto acontece, as tentativas de gravação do fluxo televisual, especialmente nos primeiros anos da indústria, geravam resultados bastante ruins. Nos primeiros anos das transmissões regulares, o recurso técnico para gravação do material era o *kinescope*. Tratava-se de uma câmera de película apontada para um monitor de TV que mostrava o material transmitido, gravando em filme a imagem reproduzida (MITTELL, 2010, p.166). Essa gravação da tela da TV resultava em

imagens inferiores que as próprias imagens das telas de TV da época (OPPENHEIMER, 1996, 44%). No ano 1956, a Ampex introduziu a tecnologia de gravação de vídeo em fita magnética (ARMES, 1999, p.95). Em pouco anos, o material que antes era transmitido em tempo direto passou a ser produzido "ao vivo"²⁸ e gravado em fita (ao invés de ser transmitido enquanto acontece no estúdio).

O segundo modo apontado por Mittell é a Produção de telefilme com câmera única. Trata-se de um modo de produção que também pode ser rastreado até os primeiros anos da TV, mas sua participação no todo da programação era muito mais modesta. Bem mais custoso e complexo, trata-se de uma apropriação feita pelos produtores de TV das técnicas de produção do cinema (MITTELL, 2010, p. 168). Ao contrário do modo anterior, que dependia de um estúdio e realizava as encenações para mais de uma câmera em operação simultânea, o modo de produção de telefilme privilegia a câmera única. Decorre disso toda uma elaborada decupagem da cena em planos e ângulos tomados um a um. A cada tomada da cena, luzes são reposicionadas, equipamentos são movidos, composições são reavaliadas. A ação da câmera gera material que é editado posteriormente, juntando na tela (e na narrativa) planos de conjunto e planos de detalhes que foram captados com horas de diferença.

A adoção do modo de produção de telefilme em câmera única ganhou espaço nas grades de programação. Aos poucos, os estúdios de cinema que antes viam na TV uma ameaça acabaram por investir na produção de ficção seriada (área em que atuam até hoje).

Aos poucos, uma correspondência entre os modos de produção e os gêneros televisuais começou a se delinear

²⁸ Cabe ter muito cuidado com as acepções da expressão "ao vivo", principalmente quando tomada como uma tradução precisa do qualificativo "live" usado na TV anglófona. O *live* é o que usamos, neste trabalho, como tempo direto (o evento acontece no instante exato em que vemos na tela da TV: o jogo de futebol que está acontecendo enquanto é visto na TV). A TV brasileira, em seu jargão cotidiano, habituou-se a chamar isso de "ao vivo". Em nosso trabalho, no entanto, o "ao vivo" refere-se à realização integral, não fragmentada, do capturado pelas câmeras. Programas de auditório e *talk-shows* tendem a ser realizados "ao vivo": as entrevistas e performances das atrações acontecem no estúdio de forma contínua. Mas nem sempre são transmitidos em direto. Em nosso estudo, vamos nos deparar com *sitcoms* que são gravados "ao vivo", ou seja, as cenas acontecem integralmente diante das câmeras. Destes, alguns são mesmo cortados "ao vivo" (enquanto são encenados), outros são cortados dias depois (a edição não é "ao vivo"). Nestes casos, os programas "ao vivo" as vezes são transmitidos em direto e em outras vezes são gravados para transmissão posterior (o "ao vivo" em fita). Ver o elucidativo FECHINE, Ivana. *Televisão e Presença: uma abordagem semiótica da transmissão direta*. São Paulo, Estação das Letras e Cores, 2008, pp.26 - 39.

Produção em estúdio "ao vivo" era vista como ideal para gêneros que se beneficiavam de resposta imediata da audiência, como comédias e música, e que deixavam de lado um cenário interno limitado ou teatral. Mas gêneros narrativos populares no rádio e no cinema, como programas de detetive e westerns, e produções de documentários demandavam a flexibilidade das externas e múltiplas locações que um estúdio não poderia efetivamente oferecer. Assim, esses primeiros telefilmes eram para esses gêneros, oferecendo locações e sequências de ação tipicamente indisponíveis em produções "ao vivo". (MITTELL, 2010, p. 168).

O terceiro modo de produção proposto por Mittell é uma espécie de híbrido dos dois anteriores. Trata-se da produção de telefilme em estúdio com multicâmeras. As raízes de tal modo de produção estão especialmente ligadas ao *sitcom*, uma vez que foi desenvolvido para atender às necessidades de produção do antológico (e já mencionado) *I Love Lucy* (MITTELL, 2010, p. 171).

O que *I Love Lucy* trouxera às práticas de produção foi a ideia de filmar em estúdio, com três ou quatro câmeras, ininterruptamente. Saliente-se o filmar: tratavam-se de câmeras que efetivamente registravam a cena com toda a qualidade oferecida pelas películas 35mm da época. Saliente-se, também, que a filmagem aconteceria simultaneamente, com todas as câmeras, de forma ininterrupta. Uma vez terminada a encenação, o material era revelado e posteriormente editado. Como veremos nas páginas seguintes, a elaboração deste método esta ligada à própria forma do *sitcom* e suas demandas textuais e de produção, de forma que, uma vez utilizado por *I Love Lucy*, acaba por se sedimentar como um cânone e quase se confundir com o gênero.

Ainda Butler (2002, 32%) reitera "dois modos de produção predominantes: a câmera única e a câmera múltipla". Na primeira categoria,

as produções de câmera única são filmadas com apenas uma câmera operando por vez. As tomadas não são feitas na ordem em que vão aparecer no produto final, mas ao invés disso são filmadas na sequência mais eficiente para ter a produção pronta no prazo e dentro do orçamento. (BUTLER, 2002, 32%).

E ao explicar as produções de câmera múltipla, as divide em dois subtipos que restauram o que já dissera Mittell.

Produções de câmera múltipla tem duas ou mais câmeras ensaiadas no estúdio enquanto a cena é interpretada. (...) A cena pode ser editada enquanto acontece ou pode ser editada depois, dependendo de restrições de tempo. Sequências de soap operas diárias ou game shows tendem a ser editadas enquanto são gravadas, mas sitcoms semanais geralmente são editados depois da gravação. (BUTLER, 2002, 32%).

Realizada uma apresentação preliminar dos modos, devemos reiterar que nos interessa especialmente aqui a distinção apontada por Butler e a tensão

entre a câmera única e a multicâmera. Embora a multicâmera tenha surgido em um contexto que privilegiava o tempo direto e a "atração" de estúdio, há muito que os *sitcoms* já não são mais transmitidos em direto, mas são gravados (editados "ao vivo" em fita ou editados posteriormente). Como já mencionado em outro trabalho (PELEGRINI, 2012a, p.221), o episódio de série em direto existe na TV americana contemporânea, mas é a rara exceção, geralmente transformada em "evento especial" do programa.

Como o levantamento preliminar dos modos de produção em diferentes autores evidenciou, não há uma classificação categórica universal para tais procedimentos e práticas. Mesmo quando comparados dois autores contemporâneos como Mittell e Butler, nota-se um esforço para tentar sintetizar em categorias definidas toda a miríade de procedimentos que se faz para produzir TV. Daí que certos aspectos acerca dos modos de produção e, especialmente, sobre como estes acontecem nos *sitcoms*, precisam ser melhor analisados não só diacronicamente, mas também nas diversas produções contemporâneas.

3.3. Origens do *sitcom* multicâmera

Até este ponto, nossa pesquisa já fez inúmeras referências a *I Love Lucy*. Tal frequência com que o programa é citado pode sugerir desvios de percurso, digressões em relação ao nosso objeto ou um velado comportamento de fã.

Não são essas as razões que nos levam a reiteradamente falar de *I Love Lucy*. Sua importância pode ser melhor compreendida quando se observa que o programa foi, em muitos aspectos, pioneiro. E por estar no início da história do gênero, muito do que foi feito acabou por constituir o paradigma para os programas posteriores. Para o veterano editor Dann Kahn, A.C.E., apontado como o pioneiro na edição de multicâmera sincronizada em película e editor de *I Love Lucy*, "nós escrevemos a Bíblia do *sitcom* de multicâmera" (KAHN apud JACOBSON, 2010, p.418).

Se do ponto de vista historiográfico é arriscado afirmar que as técnicas e procedimentos de *I Love Lucy* se criaram *ex nihilo*, tendo sido o "primeiro" *sitcom* a fazer isso ou aquilo, é inegável que a síntese de técnicas e procedimentos realizada em seus estúdios foram adotadas pela indústria televisual com avidez. Um dos

vetores desta influência foi um artigo de janeiro de 1952 da importante revista *American Cinematographer*:

Se há uma revolução iminente nos métodos de produção de filmes em Hollywood, ela provavelmente está acontecendo por estes dias no Estúdio 2 dos General Services Studios, onde a Desilu Productions, Inc. está transformando programas de TV de 22 minutos em 60 minutos de gravação efetiva. (ALLEN apud OPPENHEIMER, 1999, 78%).

O artigo versava sobre *I Love Lucy* e seu modo de produção. Assim, qualquer tentativa de uma arqueologia do gênero, seja nos aspectos estéticos ou na dimensão industrial, acaba por retornar a *I Love Lucy*. Para compreender o *sitcom* multicâmera, como ele se sedimentou e a lógica de sua forma textual, não é diferente.

Já fora mencionado que Lucille Ball desejava um programa que pudesse mantê-la na Califórnia, trabalhando com seu marido, Desi Arnaz. E a decisão do casal de fundar a própria produtora e serem corresponsáveis pela produção lhes permitiu decisões importantes (e, em certo aspecto, contrárias aos procedimentos de produção da época).

Para começar, Lucille Ball exigia que o programa fosse produzido na Califórnia. Manter-se na Califórnia era um modo de não se afastar de sua carreira no cinema. No entanto, na década de 1950, a produção de televisão era quase toda feita em Nova York. A razão era simples. Em função da formação histórica, a densidade demográfica era muito maior na Costa Leste e no centro dos EUA. Comparativamente, a Costa Oeste (onde fica a Califórnia), era bem menos populosa. Isso nunca foi um problema para a indústria de cinema, que distribuía seus filmes pelo país em rolos copiados. Já para a TV, isso era sim um empecilho:

naqueles dias não havia cabo coaxial que cruzasse o país. A parte da audiência que visse o programa "em direto" o veria claramente, enquanto o resto veria uma cópia kinescopada, um filme de baixa qualidade capturado diretamente de uma tela de TV quando da transmissão direta, e então reproduzida posteriormente. (OPPENHEIMER, 1999, 44%).

Assim, um dos primeiros impasses colocados diante da produção foi que a agência publicitária que mediava o patrocínio da Philip Morris ao programa, a Biow Advetising, pretendia que o programa fosse gerado em Nova York e irradiado em direto para 85% de sua audiência, sendo *kinescopado* para o restante do país. Contrariando a demanda da agência que gerenciava a conta do patrocinador, a Desilu não tinha a intenção de tirar a produção da Califórnia.

A solução encontrada pelo produtor Jess Oppenheimer foi filmar o programa, ao invés de uma transmissão direta. A opção pelas câmeras de película ao invés das câmeras de vídeo conectadas a um *kinescope* geraria um material gravado com qualidade muito superior (superior até à qualidade de transmissão). Tal material filmado poderia ser copiado e distribuído sem perda de qualidade na imagem (OPPENHEIMER, 1999, 44%).

A escolha da película demandou uma renegociação entre a Desilu e a Biow. Os custos de produção de cada episódio dobrariam em função dos tipos de câmera, técnicos e, especialmente, filme virgem. A renegociação levou Ball e Arnaz a diminuir drasticamente seu cachê, mas garantirem da CBS os direitos integrais de exploração comercial dos episódios após a veiculação original (OPPENHEIMER, 1999, 45%). Como os filmes dos episódios eram mídia não só de qualidade, mas plenamente reproduzíveis, a venda de episódios de *I Love Lucy* tornou-se a primeira grande fonte de receita da Desilu.

A decisão de produzir em filme permitiu à equipe de *I Love Lucy* permanecer em Hollywood. Transposto um problema, sua solução gerou outro. O dono da agência, Milton Biow, aceitou receber o programa em película quando os produtores de *I Love Lucy* lhe mostraram um episódio de outro programa que estava agendado para estrear na CBS no mês seguinte: *Amos ã Andy*.

A aquiescência de Biow estava condicionada ao programa ter tanta qualidade quanto o episódio de *Amos ã Andy* que acabara de ver. No entanto, o processo de produção de *Amos ã Andy* tinha peculiaridades que não faziam parte dos planos da equipe de produção de *I Love Lucy*. O produtor Jess Oppenheimer relembra

Amos ã Andy, a qualidade de filme contra a qual nosso programa seria julgado, era filmado em um estúdio blimpado²⁹ sem uma audiência, fora de ordem, exatamente como um filme [de cinema]. Então, depois do filme editado, uma plateia era trazida para o estúdio e via o filme, e sua risada e aplausos eram gravados e então mixados à trilha sonora do filme. (OPPENHEIMER, 1999, 45%).

Na gravação de *Amos ã Andy*, não havia a plateia para interagir com os atores. Embora fosse comum nas comédias de rádio, a plateia e os risos misturados ao texto ainda não haviam feito a passagem para os nascentes *sitcoms*

²⁹ Blimpado é o termo para equipamentos ou espaços com isolamento acústico. No caso em questão, trata-se de um estúdio isolado acusticamente (que traduzimos de *soundstage*).

durante a gravação. Na encenação de *Amos ã Andy*, os atores tentavam "adivinhar" o tempo que cada *gag* demandaria para o riso da audiência e a necessária pausa no andamento da cena. Raramente acertavam (OPPENHEIMER, 1999, 45%).

Os produtores de *I Love Lucy* não queriam arriscar com a falta de sincronia na comédia. Algumas soluções foram consideradas. Chegaram a planejar um período de ensaios de cada episódio e, quando estivessem prontos para uma apresentação, a realizariam diante de uma plateia, cronometrando os risos e respostas da audiência. Depois, sem a plateia, gravariam o episódio no esquema de câmera única como *Amos ã Andy* (OPPENHEIMER, 1999, 45%). No entanto, tal peripécia seria impensável em um programa semanal.

Além disso, Ball e Arnaz insistiam na importância da gravação acontecer diante de uma plateia. A experiência da turnê com o "espetáculo teste" os levou a crer que, sem a plateia, o resultado não seria o mesmo. Colocada esta demanda, a encenação contínua diante de uma plateia, rapidamente chegaram à hipótese da gravação com multicâmeras. Logo souberam que um programa de auditório, *Truth or Consequence*, já usava a técnica de três câmeras de película. O responsável técnico pelo programa *Truth or Consequence*, Al Simon, foi contratado como Gerente de Produção e começou a desenvolver o formato de *I Love Lucy*.

Como primeira tarefa de Simon, este deveria encontrar um Diretor de Fotografia que pudesse lidar com as câmeras de película e com três delas simultaneamente (Oppenheimer, 1999, 46%). Por insistência de Lucille Ball, tentaram (um tanto incrédulos) contratar o lendário Karl Freund. Este não só atendeu ao convite de Ball, mas acabou por se tornar peça chave no desenvolvimento do estilo visual do programa, equacionando as demandas técnicas e elaborando novos procedimentos, enquanto garantia a qualidade estética irrepreensível do material resultante (ALLEN apud OPPENHEIMER, 1999, 78%).

Freund começou por adotar câmeras que se moviam pelo estúdio tal qual as câmeras de eventos transmitidos em direto.

O programa acontece em frente às câmeras de cinema da mesma forma que seria transmitido em direto em um estúdio de TV. De fato, como Karl Freund assinala, a quase contínua técnica da câmera no dolly³⁰ empregada é adaptada das operações padrão para câmeras de TV em programas em direto. (ALLEN, 1999, 79%).

³⁰ O *dolly* é um carrinho em que a câmera fica montada para se movimentar pelo chão enquanto grava.

Fig. 22 - Set de gravação de *I Love Lucy*, 1952. Em destaque, os três conjuntos de câmeras.

Embora a movimentação fosse muito parecida com a que acontecia na TV, as três câmeras de 35mm Mitchell BNC gravavam simultaneamente (e de forma ininterrupta). A câmera central, com lentes de 40mm, era a responsável por planos mais abertos, que cobriam o desenrolar da cena toda. As câmeras laterais, com lentes de 3 ou 4 polegadas, capturavam primeiros planos dos interlocutores e a dinâmica das reações. Ao longo de cada cena, as câmeras se reposicionavam para pegar esse ou aquele ângulo previamente definido por Freund.

A iluminação também fora desenvolvida por Freund para aquele programa.

Iluminar um cenário para três câmeras operando simultaneamente e de diferentes posições é um problema em si mesmo. (...) Nós temos que iluminar tão uniformemente quanto possível e ainda procurar oportunidades de inserir luzes altas³¹ onde pudermos. Isso é muito importante, uma vez que é um programa de comédia, que requer iluminação com luzes altas. (FREUND apud ALLEN, 79%).

Freund também ajustou câmeras, filmes e toda a direção de arte para produzir um material com uma suave relação de contraste. Ciente que os aparelhos de TV da época acentuavam a relação entre os tons de cinza (a menor diferença no

³¹ "Luzes altas" diz respeito a luz com alta saturação.

cenário produziria uma diferença muito forte na tela de TV), Freund trabalhou em um espectro bem pequeno, evitando que a imagem ficasse muito clara ou muito escura quando transmitida pela TV.

Outro importante elemento na definição dos rumos que os *sitcoms* tomariam na época foi o fato dos produtores optarem por gravar o *sitcom* em um estúdio blimpado, e não em um teatro como as experiências anteriores de Arnaz e Ball. Enquanto buscavam um teatro disponível e que comportasse a gama de equipamentos, depararam-se com os General Services Studios, um complexo de oito estúdios blimpados, com toda a infraestrutura necessária. Com muitas dívidas, os donos dos estúdios os locaram à equipe de *I Love Lucy* por tempo indeterminado. Tal facilidade lhes deu não só liberdade de experimentar por longos períodos, mas ter um estúdio onde apenas *I Love Lucy* seria gravado significava poder trabalhar com cenários fixos, muito mais sofisticados que as usuais tapadeiras com imagens estilizadas e os poucos móveis de *The Honeymooners* (OPPENHEIMER, 1999, 46%). Aos poucos, *I Love Lucy* estava subindo os limiares de qualidade de produção para o gênero *sitcom*.

Ter um estúdio só para o programa também permitiu que os produtores derrubassem uma parede e montassem, dentro do estúdio, uma grande arquibancada. Tal configuração de estúdio atendia à demanda de Arnaz e Ball (JACOBSON, 2010, p. 417), garantindo que o programa fosse gravado em frente a uma plateia que reagisse aos atores em cena, como fora na turnê de teste do programa (e como era tradição nas comédias de rádio).

Nós sabíamos de *My Favorite Husband* que uma audiência nos daria não apenas o tipo certo de risada para aquela situação - também nos daria o tempo perfeito. A reação da audiência dizia aos atores quando parar, e então, conforme as risadas diminuía, para continuar. Essa interação entre a audiência e os atores tinha outras vantagens. Ela permitia aos atores polir as coisas que não estavam tão bem, e então realmente aproveitar quando estavam indo maravilhosamente. (OPPENHEIMER, 1999, 45%).

Assim, as gravações aconteciam em um conjunto de três cenários contíguos (a sala de estar da casa dos Ricardos, a cozinha e um terceiro espaço a ser "vestido" conforme a necessidade do episódio). As gravações eram feitas na ordem do enredo e, graças a boa movimentação das câmeras, entre uma cena e outra, seu reposicionamento levava apenas 90 segundos (ALLEN, 1999, 79%).

Encerrados os sessenta minutos em que o programa era efetivamente gravado (e revelado o filme), restava editar o material bruto produzido pelas três

câmeras. Eram 7500 pés de filme com a mesma ação (ALLEN, 1999, 80%); Para montar, Dann Kann, A.C.E., então montador de cinema, recebeu uma máquina Moviola especialmente desenvolvida para montagem de filmes sincronizados:

Quando eu assinei para o trabalho de *I Love Lucy* e cheguei na minha sala de corte, dois caras entraram empurrando essa coisa nova de editar e eu disse para o meu assistente, "O que nós vamos fazer com esse monstro? Não vai nem caber na sala de montagem". Então nós a colocamos na sala de objetos de cena e a usamos lá. Era uma Moviola com quatro cabeças - três para imagens e uma para som. Seu novo nome - o Monstro - pegou. (KANN apud JACOBSON, 2010, p.418).

A Moviola Monster permitia ao montador acessar o material bruto permanentemente sincronizado e decidir quando passar de uma câmera a outra. O montador escolheria, dentre os três (eventualmente, quatro) ângulos efetivamente gravados pelas câmeras, qual iria para o corte final do programa, carregando da melhor maneira o que fora planejado no roteiro. O uso da Moviola Monster persistiu até o final dos anos 1980, tendo sido usada ainda para editar o *sitcom Designing Women* (JACOBSON, 2010, 418).

Este retorno a *I Love Lucy* esclarece alguns elementos acerca das origens do modo de produção e de algumas características textuais do *sitcom* multicâmera. No entanto, mais que escolhas pontuais realizadas na década de 1950, tal programa instituiu certos procedimentos que persistem até a atualidade e que afetam de modo incisivo o resultado final do programa. Façamos uma breve síntese.

O espaço cênico desenvolvido tende a ser planimétrico (BORDWELL, 2005, p.143), com a ação cortando o eixo óptico do plano geral. As coisas acontecem da esquerda para a direita e vice-versa. O uso do espaço de estúdios e a necessidade de ter ângulos sempre prontos a serem captados por uma das câmeras desencoraja qualquer composição que seja longitudinal. Podemos reconhecer quando tomamos como exemplo as cenas de *Mary Tyler Moore* ou *Friends* ou os contemporâneos *The Big Bang Theory* ou *Two and a Half Men*, as ações cruzam a tela. Movimentações no sentido longitudinal são reservadas a sair de cena (ou, no caso de *Friends* ou no apartamento de *Seinfeld*, ir ao banheiro).

Fig. 23 - Planta baixa do set de *New Adventures of Old Christine*. Composições longitudinais são reservadas para entradas e saídas de cena.

Para facilitar o processo de produção (especialmente a gravação), a luz é feita por cima da cena, usando o *grid* de luz do estúdio³². Iluminam-se todos os ângulos que as câmeras possam vir a assumir durante o processo de gravação. Não há sombras. Uma luz forte e onipresente, "chapada", sem a dramaticidade do *chiaroscuro*. Além disso, as luzes no *grid* obrigam o cenário a não ter teto. Isso reduz a possibilidade de composições em *plongé* e principalmente em *contra-plongé*.

³² O *grid* de luz é uma estrutura em forma de grade que recobre a área de cena dos estúdios para colocação de refletores de luz.

Fig. 24 - Set de gravação de *Friends*. Observem a ausência de teto do cenário em função da demanda por uma luz "do alto".

A impossibilidade de *plongés* e *contra-plongés* não é a única limitação aos movimentos e enquadramentos. As câmeras no estúdio devem lidar o tempo todo com a demanda por mostrar a ação e, ao mesmo tempo, não revelar as outras câmeras. O posicionamento tende a se apoiar em lentes longas (com ângulo de visão mais restrito) e com certa distância da cena para evitar mostrar, nas laterais da composição, as outras câmeras. Movimentos de *travelling* e panorâmicas são igualmente difíceis de realizar³³ em um estúdio que divide espaço com outras câmeras que trabalham simultaneamente. Idem para planos de detalhe muito fechados. Além das dificuldades físicas do movimento, deve-se observar que a possibilidade de "repetir" uma tomada de cena não é tão simples; abre-se mão de uma câmera carregada de estilo em favor de "acertar" de primeira.

A presença de outras câmeras em funcionamento e a plateia que assiste à gravação também impossibilitam que as câmeras "entrem" no espaço de cena, mantendo rigorosamente sua posição atrás da quarta parede.

³³ Embora possamos observar longos *travellings* laterais acompanhando o movimento dos personagens em *Cheers*, dirigido por James Burrows.

Fig. 25 - O típico cenário de *sitcom* e os limites para a entrada da câmera em cena.

Fazer uso de multicâmeras em estúdio também dificulta o uso de cenários além daqueles que já são fixos do programa. Desde *I Love Lucy*, a maioria dos *sitcoms* lida com um número pequeno de espaços onde transcorre a narrativa. Usualmente dois ou três cenários fixos com espaço para um "swing set": um "coringa" que é vestido de acordo com a necessidade daquele episódio (BUTLER, 2010, 50%).

Fig. 26 - Típica montagem de cenários de *sitcom* em um estúdio. Na parte de baixo, a disposição das arquibancadas para a plateia. (reproduzido de BUTLER, 2010).

Tal restrição também força que o espaço se constitua em configurações cronotópicas de interação e convívio. São as mesas de bares ou cafés (*Friends*, *Seinfeld*, *How I Met Your Mother*), a casa (idem aos anteriores) ou o local de trabalho (a redação do jornal em *Mary Tyler Moore*, a delegacia em *Barney Miller*, a garagem em *Taxi* e o bar em *Cheers*).

As dificuldades logísticas em se produzir em cenários diferentes também levam as histórias a se concentrarem em aspectos limitados dos personagens. Não temos acesso a muito além do que ele é e faz naquele espaço/tempo de sua vida. E embora um novo cenário possa ser usado esporadicamente (quando há verba disponível), esse recurso deve ainda ser "dividido" pelos personagens em *ensembles*.

Em relação ao processo de edição, este modo de produzir reduz consideravelmente o controle do editor em relação ao material finalizado. Como já mencionamos, todas as câmeras (sejam três ou quatro) gravam ininterruptamente uma encenação que, na maioria das vezes, acontece integralmente (BUTLER, 2010, 26%). Isso dá ao material bruto uma integralidade temporal que dificilmente pode ser rompida. Um editor pode fazer alguns ajustes na passagem de uma câmera a outra ou mesmo na mistura de duas sessões de gravação do episódio, mas o tempo diegético já existe na gravação da encenação. Manipulações neste devem ser sutis ou ficarão evidentes na quebra de continuidade das ações. Saliente-se, ainda, que a

edição de *sitcoms* de multicâmera acabou por dar ênfase às técnicas de *edição narrativa* em continuidade: o registro de um mundo evidente previamente planejado. Dificilmente se encontrará uma *edição de discursiva* ou, ainda uma *edição de correspondências* (AMIEL, 2007, p.22)³⁴. Não há qualquer tipo de choque entre imagens, mas um respeito incondicional por uma ação que já aconteceu diante das câmeras.

Passadas décadas desde *I Love Lucy*, os *sitcoms* gravados em multicâmera perpetuam um fluxo de trabalho muito parecido. O veterano diretor Alan Rafkin (1998, p.62) relembra que os programas tem um agenda de trabalho de cinco dias: alguns vão de segunda à sexta, outros, ainda, de quarta à terça.

Tal modelo pode variar um pouco na distribuição interna das tarefas, mas seus limites sempre culminam no momento da gravação do programa, este com hora marcada para todos da produção (e da plateia).

Tomemos um programa cuja agenda vá de segunda à sexta. Como a maioria dos programas de ficção seriada, mais de um roteiro de episódio está em desenvolvimento simultaneamente (ROSENTHAL, 2006, p.133) e, dependendo da administração da produção, pode ser que um diretor diferente seja trazido para dirigir o episódio daquela semana (ALLEY & BROWN, 1990, p.62).

Cada um destes roteiros chega à equipe no sábado ou domingo (ALLEY & BROWN, 1990, p.145; RAFKIN, 1998, p.62). Na segunda-feira, o diretor daquela semana, os atores, os roteiristas daquele episódio, pessoal dos canais de TV, os produtores do programa e os assistentes reúnem-se, ainda pela manhã, para a primeira "leitura de mesa" (ROSENTHAL, 2006, p.58; ALLEY & BROWN, 1990, p. 145; RAFKIN, 1998, p.62). Embora muitos possam já ter lido o texto antes da reunião de segunda, é neste momento que ele será discutido por todos. O diretor vai apontar o encadeamento entre as cenas e as especificidades do episódio.

O texto é proferido pelos atores pela primeira vez. As vezes como personagens, as vezes como eles próprios, os atores, sentados em torno da mesa, produzem os diálogos buscando a melhor entonação, a mais verossímil dinâmica e observando como funcionam as falas e *gags* verbais. O diretor do episódio, que geralmente preside a leitura, lê as instruções de direção e elementos visuais. Algum

³⁴ Não quer dizer que não haja nunca: é possível encontrar experiências esporádicas nesse sentido em *Seinfeld* ou um uso bastante frequente em *How I Met Your Mother*. Tais exceções, no entanto, não eliminam a regra.

assistente cronometra as falas e ações, inicialmente sem considerar o tempo para o riso da plateia. Em leituras posteriores, mesmo este tempo será cronometrado (ALLEY & BROWN, 1990, p.149).

Da primeira leitura, a equipe envolvida extrai uma série de impressões. O diretor registra algumas notas. Idem para o produtor, que é o principal responsável por garantir que cada episódio tenha a identidade do programa (diante de roteiristas e diretores que mudam a cada semana). Os atores também se manifestam acerca de falas e ações que lhes parecem carecer de ajustes. Os canais de TV, primeiros compradores da série, também emitem pareceres acerca do que mais gostaram e do que não gostaram.

Uma segunda rodada de leitura ajusta o episódio e dá nova chance ao roteiro. Terminada a nova leitura, o roteiro começa a ser editado para assimilar as alterações solicitadas. Cenas que não demandem alteração começam a ser ensaiadas pelos atores na parte da tarde.

Usualmente, a segunda-feira termina por voltas das 17:30 para atores e equipe de produção. O grupo de roteiristas envolvido na re-escritura do episódio trabalha até que as alterações estejam feitas.

Na terça-feira, uma nova versão do roteiro (identificada com páginas azuis) é distribuída e uma nova rodada de leitura de mesa, com as alterações feitas no roteiro. Mais uma vez, cada cena é "afinada", buscando a melhor entonação, revisando as motivações e pensamentos dos personagens que ajudem os atores a dar vida às falas. Após o almoço, chega um importante momento. O primeiro *run-through* do episódio, um ensaio geral em que ele é interpretado do início ao fim pelos atores, já nos cenários do programa. A importância do ensaio geral é que ele é o verdadeiro teste do episódio diante de olhos não viciados - constituídos, em geral, pelos técnicos de produção e demais funcionários do estúdio (RAFKIN, 1998, p. 62; ALLEY & BROWN, 1998, p. 160). Em geral, tais ensaios ainda são feitos com os roteiros nas mãos dos atores (que não se preocupam em decorar falas que ainda podem mudar). É a reação da própria equipe (e de um eventual convidado) a essa apresentação que vai avaliar o episódio e explicitar elementos que ainda devam ser alterados (ROSENTHAL, 2006, p.141). Também é o momento em que a duração do episódio é ajustada para se encaixar sem dificuldades na exigência do canal que

exibe o programa. Tais alterações são discutidas pelo diretor, produtores e roteiristas em reuniões após a dispensa dos atores³⁵.

Na quarta-feira, uma nova versão do roteiro chega com as alterações discutidas na noite passada. Usualmente, a quarta é dedicada a ensaios gerais completos do episódio, nos cenários do programa. Eventualmente testando roupas e objetos de cena. As falas e os gestos já afinados são repetidos e os atores, aos poucos, começam a testar as falas sem o roteiro nas mãos. Neste ponto, o roteiro já não permite mais grandes alterações, imaginando que tudo funcionará bem durante a gravação. Voltaremos a isso adiante.

A quinta-feira é o dia em que os diretores preparam o que os anglófonos chamam de *camera blocking* (ROSENTHAL, 2006, p. 61; RAFKIN, 1998, p.63; ALLEY & BROWN, 1998, p. 163) . Trata-se da marcação do posicionamento das câmeras ao longo do episódio. Uma vez que os atores já tem sua posição marcada nos cenários, é tarefa do diretor garantir que as câmeras corretas captem a imagem de cada personagem no momento certo para a posterior edição do episódio.

Os ajustes agora tendem a se concentrar no trabalho das câmeras. A extensão de um gesto, o deslocamento do personagem pelo cenário, o tempo de reação à fala de outro personagem: tudo já está razoavelmente afinado na interpretação. Cabe agora cuidar para que isso tudo se transforme em uma "coreografia" das câmeras e lentes. Além de marcações no chão, assistentes de direção tomam notas para guiar os operadores de câmera no dia da gravação pelos *intercons*³⁶.

É importante apontar que a precedência da encenação sobre o trabalho de câmera implica um regime em que o enquadramento é feito sempre da melhor forma possível para aquelas condições (BUTLER, 2010, 68%). Há, no multicâmera, uma constante avaliação dos resultados. A imprecisão do enquadramento foi tamanha que se deve sacrificar a tomada de cena original por um detalhe no canto da composição? Ou uma imagem levemente fora da proporção planejada obriga, necessariamente, a uma regravação? Ou repetir tudo é sacrificar a espontaneidade da comédia encenada?

³⁵ No mercado de TV americano, tais agendas de produção devem cuidar para não infringir os rigorosos imperativos sindicais dos atores, sob a pena de pesadas multas às companhias de produção (ver ALLEY & BROWN, 1998, p.167).

³⁶ Sistema de comunicação usado em produções de estúdio em que os operadores recebem ordens em um fone de ouvido.

Na sexta-feira, a equipe se reúne para repetir os ensaios gerais, ainda sem a plateia, mas com todo o resto participando. Todos executam as operações atentos à sua função e coordenando-a com o restante da equipe. Após um ou dois ensaios gerais, a equipe faz uma pausa antes da apresentação final.

Rafkin (1998, p.63) aponta que o usual é que um episódio seja gravado duas vezes (no meio da tarde e no começo da noite, cada apresentação com um contingente de público diferente). Outros programas (e.g. *Murphy Brown*, *The Mary Tyler Moore Show*) gravam apenas uma apresentação, refazendo algumas cenas com ou sem a presença da plateia.

Antes da apresentação começar, as arquibancadas do estúdio são ocupadas pela plateia. Uma vez que os espectadores estejam instalados, um apresentador/comediante os prepara para a gravação. Primeiro, lista todas as proibições usuais neste tipo de apresentação (fotografias são expressamente proibidas, celulares devem ser desligados, etc). Uma vez dadas as instruções, o apresentador faz algo como um número de *stand up comedy* para deixar a plateia relaxada e propensa ao riso (CARVALHO, 2009).

Embora a apresentação aconteça diante do público, muito do que ele vê vem de monitores de vídeo instalados ao longo das arquibancadas e que recebem uma edição "ao vivo" do que as câmeras capturam³⁷ (HELFANT apud JACOBSON, 2010, p.289).

Certas gravações transcorrem sem qualquer problema, alcançando tudo o que havia sido planejado em termos de atuação do elenco e a correta resposta da plateia.

Dependendo do programa, no entanto, o processo nem sempre é tão tranquilo e transcorre tão facilmente. Embora seja comum encontrar comparações da apresentação/gravação do episódio de *sitcom* multicâmera com a apresentação teatral, alguns autores resgatam que nem sempre a gravação acontece ininterruptamente e isenta de problemas, demandando edições do roteiro e da interpretação durante a gravação. Phil Rosenthal, lembrando amargas experiências na gravação do piloto de um *sitcom* chamado *Baby Talk*, narra o que pode se tornar uma experiência especialmente frustrante:

³⁷ Embora a maioria dos *sitcoms* ainda use câmera de película, estas também fornecem um sinal de vídeo que é editado "ao vivo" para a plateia.

O programa deve levar aproximadamente três horas para gravar, mas se você estiver com problemas, pode levar cinco ou seis. Alguns programas usualmente tem uma gravação de sete horas. Por quê? O programa não funciona, e eles estão escrevendo entre as cenas. Eles estão efetivamente escrevendo novas cenas - entre as cenas enquanto a plateia no estúdio espera e começa a pensar 'Isso não é tão agradável quando eu pensei que seria'. (ROSENTHAL, 2006, p. 61).

Carvalho (2009), ao narrar a experiência de assistir a uma gravação (do *sitcom New Adventures of Old Christine*), reitera

Mas o aspecto mais interessante (e cansativo) da gravação de uma *sitcom* é a edição do roteiro no próprio estúdio. Explico: nem sempre o que está no papel agrada o público e, por isso, muita coisa é reescrita e repassada ao elenco ali mesmo. As mudanças no roteiro chegam a ser drásticas e quase sempre mudam para melhor. As alterações ocorrem desde o *timing* de algumas piadas até mesmo o corte ou modificação radical de alguns diálogos, o que faz com que cada cena seja gravada pelo menos três vezes para então as câmeras serem reposicionadas para um novo *take* em um cenário diferente. (CARVALHO, 2009).

Mesmo não sendo raras, tais gravações difíceis são a exceção a um processo que, de fato, recapitula a dinâmica de uma apresentação de comédia teatral (RAFKIN, 1998, p.61). Para Mills, "O estilo de filmagem para o *sitcom* desenvolveu-se nos primeiros períodos em resposta às raízes teatrais do gênero e voltada para capturar tal performance de um modo aceitável para a TV"(MILLS, 2009, p.39).

Tal afirmação coaduna com o fluxo de trabalho já analisado. Percorremos a agenda semanal de produção de um episódio para demonstrar que, no *sitcom* de multicâmera, há uma precedência dos diálogos e da encenação sobre o trabalho da câmera.

Uma vez ensaiados os atores em suas falas e gestos, é tarefa do diretor executar as marcações de câmeras para que estas cumpram a tarefa de registrar a encenação (e não a encenação "se fazendo para a câmera"). O veterano diretor Jay Sandrich reputa tal regra da direção de *sitcoms* ao pioneiro Sheldon Leonard: "mova as câmeras, nunca mova os atores" (SANDRICH, 2001, 22'20"). Sandrich entende que a comédia esta no texto encenado. Em primeiro lugar, o diretor deve fazer uma cena "funcionar"; depois se preocupar com o modo de captá-la.

E o que acontece é, quando você está fazendo isso há algum tempo, você começa a, mesmo sem estar consciente disso, pensar consigo mesmo, enquanto esta encenando, 'como eu vou filmar isso?'. Quer dizer, não é consciente mas está lá. De alguma forma, um alarme dispara na sua cabeça e você pensa 'eu tenho três pessoas de um lado da sala então eu preciso mover alguém para o outro lado para a câmera que sobrou poder

pegar seu rosto. Então, psicologicamente [SIC] você está sempre, no fundo da sua cabeça, 'você precisa saber como filmar'. Mas primeiro e, acima de tudo, você tem que fazer a cena funcionar. (SANDRICH, 2001, 22'30").

O planejamento da marcação de câmeras é secundário diante da direção da encenação (pode ser feito "no fundo da cabeça"). A precedência do texto encenado é corroborada por outro grande diretor de *sitcoms* (e "aluno" de Sandrich), James Burrows.

Para Burrows,

O que eu faço (na TV) é teatro. Eu faço uma peça toda semana, e as câmeras só estão gravando essa peça. Então todo meu conhecimento teatral está no meu trabalho todos os dias, combinados com o lado técnico das câmeras e edição, que você pode aprender. Não é o lado técnico que faz um programa ter sucesso; o que faz um programa ter sucesso é a história e o quanto ela é engraçada. (BURROWS apud JACOBSON, 2010, p. 285).

Apontado por autores e produtores como o maior diretor de *sitcoms* de todos os tempos (JACOBSON, 2010, 285; LITTLEFIELD, 2012, 4%), o ex-diretor teatral Burrows desenvolveu um modo de dirigir *sitcoms* que não usa visão da encenação e nem as imagens de retorno das várias câmeras, mas tão somente o som das vozes dos atores (JACOBSON, 2010, p.285). Como afirma o agente Bob Broder (apud LITTLEFIELD, 2012, 7%), "quando você assiste a James gravar um programa ele é fascinante. Ele nunca está olhando. Ele está ouvindo". Burrows explica

É sobre ouvir. Ritmo. Se alguém "ferra" no caminho para uma piada, você tenta para-lo antes que ele chegue na parte final da piada, então a plateia só ouve a parte final da piada quando ela é entregue corretamente. Surpresa é 90% do humor. (BURROWS apud JACOBSON, 2010, p. 285).

Outros diretores perpetuam o estilo de direção de *sitcoms* multicâmera em que as câmeras em si executam uma tarefa subalterna à encenação. E pode-se observar também, neste ponto, um outro traço importante do *sitcom* multicâmera: o predomínio do verbal.

Ao contrário da comédia *slapstick* e recuperando suas raízes teatrais e principalmente radiofônicas, o *sitcom* de multicâmera é um texto em que a maior parte da narratividade acontece na forma de diálogos. O ator de *sitcoms* Jack Dodson afirma que *sitcoms* "com plateia" (multicâmera) são "grosseiros - eles são pintados com um pincel muito grosseiro - muito *apresentacionais*. Eles também são muito verbais. É quase um rádio aos seus pés" (DODSON apud KELLY, 1981, p.30).

Dodson, que trabalhara no antológico *The Andy Griffith Show*, um *sitcom* de câmera única, explica o que o "pincel grosseiro" e ser "muito verbal" significa

Em filme [câmera única] você tem uma ponte musical entre as cenas, ou se você tem uma cena sentimental, você tem um fundo musical. Mas em programas com plateia não há música e isso significa que deve sempre haver risos de fundo. Para conseguir isso você tem que ter um padrão - fala, fala, fala, riso - fala, fala, riso - fala, fala, riso - fala, fala, riso de saída. (DODSON apud KELLY, 1982, p.30).

Inegavelmente a língua permite um universo de escolhas e combinações praticamente infinito. A língua se presta a criar sintagmas cômicos apoiados unicamente na interação verbal entre os personagens, construindo narratividade para cada episódio variando unicamente o que se diz. O verbal também permite uma frequência de riso mais alta, sem quedas de atenção do espectador (tal "padrão" a que Dodson se referia). Diante de uma lógica industrial que se preocupa em produzir receita minimizando ao máximo os gastos, já nos lembra Machado (2001, p. 72)

a maioria esmagadora dos programas se funda na imagem prototípica de uma talking head (cabeça falante) que serve de suporte para a fala de algum protagonista. Talvez isso se explique pelos imperativos técnicos e econômicos: o depoimento oral, a entrevista, o debate, o discurso do âncora constituem as formas mais baratas de televisão e aquelas que oferecem menos problemas para a transmissão direta ou para o ritmo veloz de produção. (MACHADO, 2001, p. 72).

Em linhas gerais, essas são as características do chamado *sitcom* multicâmera. Pudemos observar as origens de muitos aspectos formais e como este recupera o rádio e o teatro. Cada um dos aspectos observados (os poucos cenários repetidos semanalmente, a pouca participação da câmera, o predomínio do verbal, a iluminação homogênea, a presença da plateia, etc) estão intimamente imbricados entre si, tendo se constituído como a forma hegemônica de se produzir *sitcoms* ao longo de décadas. As poucas exceções ao longo da história da ficção seriada americana se destacam daquilo que se tornou, desde *I Love Lucy*, o procedimento padrão para o gênero.

Pois tais exceções nos são bastante caras uma vez que nosso objeto, *Arrested Development*, constitui-se como uma exacerbação de certos traços de estilo que vem dos *sitcoms* de câmera única. Façamos um breve percurso por esse modo de produção.

3.4. A câmera única

Se o texto do *sitcom* multicâmera recupera as raízes radiofônicas e sua produção resgata uma apresentação teatral, o modo de produção de um *sitcom* de câmera única é profundamente devedor da linguagem cinematográfica.

As produções de câmera única não só levaram para a produção de televisão recursos técnicos e humanos da já bem desenvolvida indústria do cinema, mas carregaram também um "modo de mostrar" as narrativas essencialmente diferente das produções em multicâmera. Obviamente, tal opção deixou marcas explícitas nos textos audiovisuais, do roteiro à finalização do programa.

Ao contrário do caminho que percorremos na análise do modo multicâmera, faremos inicialmente uma discussão sobre os próprios procedimentos narrativos do cinema e do *sitcom* de câmera única, para posteriormente voltarmos a sua adoção pela TV e a constituição da linguagem de *Arrested Development*.

Comparada à produção multicâmera, a câmera única *costuma* ser muito mais complexa e sofisticada. Em grande parte, tal complexidade e sofisticação é fruto de uma produção feita de forma fragmentada (gravando-se um plano por vez) e posteriormente reunindo tais pedaços em uma narrativa única (na edição). Em tais produções, a encenação permanece corporificando as ações e eventos do roteiro em "cenários, iluminação, figurinos, e no comportamento dos atores" (BORDWELL & THOMPSON, 1993, p.145). No entanto, essa encenação já não é mais registrada de forma integral, ininterruptamente.

Ao contrário da produção em multicâmera, em uma produção no modo de câmera única as cenas do roteiro podem ser produzidas fora de ordem, de modo a otimizar os recursos técnicos e humanos, o uso de locações e contingências em geral. Se um roteiro contém mais de uma cena que se passa no mesmo espaço e com um mesmo elenco, estas podem ser encenadas e gravadas de uma só vez, ainda que estejam separadas na narrativa. Tais expedientes economizam tempo e dinheiro na locação de espaços, equipamentos e no uso do elenco (MARNER, s.a., pp.70-71).

Uma vez preparada a encenação, seu registro acontece com a ação de uma câmera que, mais uma vez, fragmenta a unidade da cena em diferentes planos. Cada plano contribui para uma representação analítica da cena, enquadrando e

mostrando partes da encenação que regulam o que o espectador verá e imputando relações lógicas internas à cena.

A câmara já não tenta "abraçar" a cena (MACHADO, 2011, p. 88), posicionada como um "cavalheiro da plateia". A câmara assume diferentes posições e ângulos, transferindo tal situação espacial para o espectador.

O publico pode ser posicionado em qualquer lugar - instantaneamente, para ver qualquer coisa de qualquer ângulo - a critério do fotógrafo e do editor do filme. Tal é o poder do cinema. Tal é a importância de escolher o ângulo de câmara adequado (MASCELLI, 2010, p. 19).

Ao fragmentar a cena, há a garantia que o detalhe pequeno na composição será visto pelo espectador; que o evento que ocorre atrás do personagem não será perdido; as ações simultâneas na cena não precisarão disputar a atenção dos espectadores em um mesmo enquadramento (MACHADO, 2011, pp. 96-97). Em outras palavras, considerando o objetivo primário de narrar, a planificação ou a decupagem da cena em planos com diferentes pontos de vista e seleções do espaço fílmico garante que o espectador *veja tudo o que é importante e apenas o que é importante para a narrativa*.

Nas palavras do pioneiro Lev Kulechov

Ao procurar reduzir a duração de cada uma das componentes do filme, a duração de cada fragmento tomado separadamente e filmado a partir do mesmo lugar, os americanos encontraram o meio para resolver as cenas complicadas ao filmar apenas o instante do movimento que é indispensável à acção, sendo a câmara colocada de forma a que o espectador apreenda e perceba o sentido do movimento em questão o mais clara e simplesmente possível. Vejamos para maior clareza uma cena ao acaso. Por exemplo, um actor abre uma gaveta de uma secretária, encontra um revólver e pensa em matar-se. Se a cena é filmada de tal modo que possamos ver em simultâneo no ecrã a secretária, toda a divisão e o personagem dos pés à cabeça, mas em que o essencial da cena seja a abertura da gaveta, o revólver e o rosto do actor, os olhos do espectador não poderão focar-se e vaguearão pelo ecrã, à procura do gesto do actor no instante exacto. Se, ao contrário, planificarmos a cena segundo os momentos que a compõem: 1) a mão abre a gaveta, 2) o revólver, 3) o rosto do actor, poderemos mostrar cada instante à escala de todo o ecrã, o que será imediatamente percebido pelo espectador (uma vez que o seu olhar não será desviado a todo instante por algo inútil na imagem. (KULECHOV apud AMIEL, 2007, p.15)

Além disso, fragmentar e ordenar os planos dá ao cinema uma capacidade demonstrativa: os planos "tornavam possível também descrever a ação em termos de causa e efeito, ação e reação, anterioridade e posteridade, numa palavra, analisá-la com a lógica dissecatória da decupagem" (MACHADO, 2011, p.97).

Para além dos efeitos na tela, o trabalho da câmera única e sua ação de captura da encenação em planos também permite que cada um destes fragmentos seja pensado e preparado com toda a atenção para garantir a otimização dos resultados. Ao contrário do registro feito na base do "melhor possível" da multicâmera, cada plano da câmera única *pode* ser perfeito em relação ao planejado.

A iluminação de cada plano é pensada para a posição da câmera naquele ângulo específico. A iluminação não precisa ser feita de cima, podendo ter tantos refletores quanto necessário, nos ângulos mais inusitados para garantir uma boa imagem. É possível posicionar uma infinidade de equipamentos fora dos limites do quadro da câmera. No teatro, a encenação é feita para que ela seja vista adequadamente por cada par de olhos que a assiste da plateia; na TV em multicâmera, a encenação deve poder ser observada (e corretamente captada) por três ou quatro câmeras; no cinema, só um ângulo importa: aquele em que a câmera foi posicionada. Ajustes no cenário garantem a melhor composição para aquele ângulo. Também o áudio pode ser preparado com todo o cuidado necessário. A microfonia tem a sua disposição uma gama muito maior de recursos que o usual microfone em uma vara, acima da cabeça dos atores.

Encerradas as tomadas daquele plano, pode-se passar para o próximo plano da mesma cena, repetindo todo o cuidado dedicado ao anterior. Assim, o processo de captação em câmera única torna os fragmentos da cena mais precisos em relação ao que o diretor pretende.

Além dos ajustes nos vários dispositivos técnicos, o próprio desenrolar da encenação pode se dar ao luxo de uma estética do erro zero (MACHADO, 1988, pp.72-73). Uma vez que a captação é feita em fragmentos e sem a urgência de uma edição naquele mesmo instante, a tomada de cena pode ser repetida até que a encenação seja dada como perfeita (ou, ao menos, boa o suficiente, no entender do diretor). A fala mal pronunciada, o riso fora de hora, o avião que passa e introduz ruído, a expressão facial que não tem o tom correto para o estado subjetivo do personagem - todos estes fragmentos podem ser deixados de lado e refeitos ao gosto do diretor, garantindo que a maior parte do material que chega ao editor tenha as qualidades necessárias. Enquanto na produção de um *sitcom* multicâmera ensaia-se muito antes da gravação (e raramente se repetem as encenações), no

sitcom de câmara única a agenda de produção corrida permite menos ensaios antes da gravação, mas dá a liberdade de "afinar" a interpretação no ato da gravação.

Tal estética da precisão passa, ainda, pela etapa de edição³⁸ do material. De posse de todo o material bruto produzido na filmagem, o editor deve escolher os fragmentos e encadea-los linearmente (ou, em casos menos comuns, compor com imagens simultâneas). Na escolha e encadeamento, o editor pode seguir uma série de possibilidades sintáticas que resultarão em textos com significados também distintos. O editor pode atualizar a continuidade da ação planificada pelo diretor.

A ideia de continuidade é portanto indispensável a este princípio da planificação: continuidade cronológica entre os planos que se sucedem, mas também continuidade lógica entre os grandes planos e os planos de conjunto, entre os diferentes pedaços da ação ou do mundo que são representados separadamente. (AMIEL, 2007, p.16).

É a montagem desenvolvida pelo cinema clássico Hollywoodiano. Dentre todo o material disponível, o editor vai escolher os trechos que melhor cumprirão a tarefa de narrar. Durante o processo de seleção do fragmento, sua posição no todo e a decisão acerca de seus pontos de entrada e saída na cadeia completa, o editor acaba criando o próprio tempo da ação. Manipulando porções temporais que vão de décimos de segundo a diversos minutos, o editor reúne instantes fragmentados desde a filmagem e constrói o tempo diegético como bem entender.

Mas a narrativa não é a única lógica que pode reger a escolha e o encadeamento dos trechos de filme. O editor também pode, ao invés de construir a continuidade da ação e a integralidade da cena planificada, executar operações de colagens em que

as imagens entrechocam-se, colidem, respondem-se, sem propor o trajecto límpido de um olhar que unifica. Na sua sucessão, os planos não elaboram uma continuidade, mas antes uma série de sobressaltos que, longe de ajudar a conduzir o olhar, o deixam interrogativo.

[...]

É a estrutura do acontecimento que é mostrada, mais que o próprio acontecimento. (AMIEL, 2007, p.17).

Tais operações são muito presentes nos filmes dos realizadores russos do início do século XX, mas também aparecem na obra de Welles, Resnais e Godard.

³⁸ Ou, se preferirem, montagem. Tal querela terminológica não tem espaço neste trabalho e assumiremos ambos como sinônimos.

A edição é uma operação que transita entre os dois polos: o da planificação e da colagem. Surgem daí uma variedade de técnicas e efeitos que "contribuem assim para contar histórias (montagem narrativa), para estabelecer relações de sentido (montagem discursiva), para, esporadicamente, fazer nascer emoções (montagem de correspondências)" (AMIEL, 2007, p.21).

Além da liberdade de tempo para a preparação de cada cena, a câmera única também prescinde do uso de estúdios para a produção. Uma vez que não há uma plateia para assistir à gravação e as cenas não são gravadas todas de uma vez, a produção de câmera única pode utilizar locações diferentes. Embora isso implique uma logística muito mais complexa na distribuição de tarefas, pessoal e equipamentos em diferentes lugares, o recurso da locação também permite expandir o universo da narrativa para além de dois ou três espaços. As situações da comédia podem ir além dos cronotopos usuais (sofás, mesas e salas). A flexibilidade de espaços cênicos, especialmente os externos, amplia consideravelmente as possibilidades narrativas à disposição do enredo (MITTELL, 2010, p.168). Os personagens podem ser vistos em situações que revelem mais de si; que permitam que sua complexidade aflore.

Cabe, ainda, ponderar que atualmente o modo de produzir com câmera única (seja cinema ou TV) é bem mais dispendioso e demorado (MITTELL, 2010, p.168). Uma vez que os ajustes para cada plano consomem tempo, recursos técnicos e humanos, produzir com câmera única exige uma logística de produção muito mais complexa que a produção de um programa em multicâmera, em um ambiente controlado e com todas as facilidades para a realização. É comum que produções desta natureza façam uso de segundas e terceiras unidades de produção: equipes completas gravam cenas diferentes simultaneamente para poder cumprir as agendas de um episódio.

Obviamente o exposto aqui acerca da linguagem cinematográfica (e de sua versão televisual, a câmera única) é tão somente um esquema um tanto reducionista dos procedimentos comumente encontrados em produções desta natureza. Não caberia, nos limites deste trabalho, uma análise geral mais profunda que pudesse substituir a extensa bibliografia já produzida sobre o tema. No entanto, mesmo de forma sucinta, cabe apontar alguns aspectos que se mostrarão essenciais às análises que empreenderemos adiante.

Em primeiro lugar, tal exposição se limitou a um modelo generalista frequentemente encontrado na dita "continuidade clássica" (BORDWELL, 2006, p.120): a decupagem é norteadas por uma noção de narrativa aristotélica, tentando garantir o apagamento do dispositivo ou a "transparência" (AUMONT & MARIE, 2012, p.54) em favor da ilusão da diegese. E tal modelo não deve ser visto como o único no cinema, nem na assimilação que a TV faz dos elementos de linguagem cinematográfica.

Em segundo lugar, tais modos de produção não se tratam meramente de "contar" o número de câmeras ou de reiterar uma anacrônica distinção de mídias com base na matriz tecnológica do registro. Assim, é possível encontrar produções multicâmera que aconteçam em película (e.g. *Friends*, *Seinfeld*) e em vídeo (e.g. *Everybody Loves Raymond*, *New Adventures of Old Christine*, *All in The Family*). Da mesma forma, tanto em cinema quanto em TV, é possível encontrar produções que sigam os procedimentos de câmera única para mais de uma câmera simultaneamente. É o caso, por exemplo, de *30 Rock* que usa sempre duas câmeras: uma aberta, outra fechada no personagem (SILBERG, 2008, p.67); ou ainda filmes como *American Graffiti* (duas câmeras) ou certas cenas de *Dog Day Afternoon* (três câmeras)³⁹ (BORDWELL, 2006, p.154). De toda forma, ainda que preparando mais de um ângulo simultaneamente, cada um deles é preparado com cuidado e precisão.

3.5. A câmera única no gênero *sitcom*

Butler aponta que o modo de produção de câmera única está ligado ao *sitcom* desde os primórdios do gênero.

The Life of Riley da NBC - o piloto que foi transmitido em 13 de abril de 1948 - era uma produção de telefilme com câmera única. De fato, já no segundo ano que a Academia de Artes & Ciências Televisuais concedeu os Emmys, The Life of Riley ganhou na categoria com o "desajeitado" título de "Melhor Filme Feito para & Visto na Televisão em 1949-1950) (BUTLER, 2010, 68%).

De fato, o modo de produção de câmera única não enfrentava então a concorrência do modo que seria instaurado por *I Love Lucy* em 1952. Assim, não só

³⁹ Ou a hipérbole de tal técnica em *Superman*, em que o monólogo de Jor El (Marlon Brando) mobilizou nada menos que onze câmeras simultaneamente (ver BORDWELL, David. *The Way Hollywood Tells It*, 2006).

The Life of Riley, mas muitos outros já mencionados no primeiro capítulo deste trabalho tinham como opção as formas já mencionadas: a produção "ao vivo" com transmissão em direto (ou com as péssimas cópias em *kinescope*) ou o modo de câmera única em filme.

Neste contexto, a assimilação dos dispositivos e da lógica narrativa do cinema pela nascente indústria da TV aconteceu já nos primeiros anos, para produções de diversos gêneros (e.g. *Dragnet*, *Gunsmoke*, *Twilight Zone* e outros). O uso da lógica cinematográfica, no entanto, era ainda condicionado pelos imperativos industriais da TV. O modelo de negócio praticado na época (em que uma marca financiava a produção de um programa inteiro) restringia o orçamento dos programas, obrigando que os custos fossem minimizados. Diante disso, a câmera única dos primeiros anos da TV era modesta, quase "lacônica" na forma de mostrar as cenas. Enquanto a decupagem cinematográfica buscava variedade de planos e enquadramentos, a televisão tentava resolver cada cena gastando o mínimo de tempo e filme virgem, em um regime do "mínimo necessário". Cinema e TV usavam os mesmos princípios, mas cada um com seu orçamento. Representativo dessa lógica é o relato do produtor Buck Houghton, de *Twilight Zone*. Quando o diretor de cinema Robert Parrish foi convidado a dirigir um episódio de *Twilight Zone* (o episódio *One for the Angels*), este mostrou-se inseguro acerca da agenda de trabalho praticada na TV. Transcrevemos de Ziccre (1982, p.35)

Ele [Parrish] era amigo de Rod [Serling] e Rod o sugeriu. E Bob [Parrish] disse 'Meu Deus, eu não entendo nada de TV. Eu tenho um roteiro de trinta páginas. Eu só consigo filmar cinco páginas por dia. Isso dá quinze páginas e eu tenho trinta. Como eu posso conseguir isso em três dias?' Eu disse para ele 'Bob, esqueça que é televisão. Apenas pegue o roteiro e me traga uma lista de todos os planos que você quer, como se tivesse seis dias de filmagem, cinco páginas por dia, trinta páginas' No dia seguinte ele me trouxe um papel com todos os seus planos. Eu disse, 'Agora, elimine todos os planos que representam duas maneiras de filmar algo. Legal. Agora elimine tudo o que é redundante, tudo o que te dá opções entre primeiros planos e planos sobre os ombros' Daí eu disse, 'Quantos sobraram?' Ele disse, 'Eu posso fazer isso em três dias'. (HOUGHTON apud ZICCRE, 1982, p.35).

Tal economia nas tomadas de cena pode ser observada nos programas dessa época (inclusive no próprio *Twilight Zone*⁴⁰). Normalmente as cenas são contínuas, com poucos *inserts* de detalhes; muitos diálogos são

⁴⁰ Não quer dizer que não havia então experimentação e preciosismo (especialmente em *Twilight Zone*), mas estes eram exceções diante das práticas industriais correntes. Ver adiante a noção de *televisualidade*.

construídos de modo a prescindir do elaborado plano e contraplano. Neste sentido, a câmera única dos primeiros anos da TV comercial ainda é, com notáveis exceções, bastante simples (quando não, simplória) na ação de registrar as encenações. Dessa forma, um programa como o piloto de *The Life of Riley* guarda traços de semelhança com os *sitcoms* de multicâmera: a composição transversal, o espaço cênico planimétrico (transversal às câmeras e pouco profundo) e a narratividade construída na dimensão verbal.

Com o passar dos anos, no entanto, a produção de *sitcoms* em câmera única se sofisticou. Não somente os programas começaram a fazer uso de recursos até então reservados ao cinema (como cenários mais complexos, produções em externa e as trucagens dos *magicoms* dos anos 1960), mas também começaram um processo de aproximação dos recursos de linguagem típicos da narrativa cinematográfica. Neste ponto, a câmera única e a multicâmera começam a se afastar cada vez mais, gerando uma clara divisão já na década de 1960. Mais uma vez, o ator Jack Dodson, de *The Andy Griffith Show* explana sobre a diferença entre os modos de narrar na época em que seu programa era gravado

No Griffith Show uma cena abria na barbearia. George Lindsay e eu estaríamos jogando damas, e alguém, digamos, Emmett o faz tudo, estaria assistindo. Você vê um plano geral de nós sentados diante do tabuleiro e Emmett assistindo. Daí você se aproxima em um close up do tabuleiro e vê minha mão se esticar e eu pulo seis peças de Goober e as como - e então você vê um close up de Goober - raiva, desapontamento, inveja, amargura - tudo atravessando sua face. Emmett ri - a porta se abre, Andy entra, e a ação começa. Você não pode fazer uma cena dessas em programas de multicâmera. Nestes programas a cena seria assim: nós três estaríamos sentados aqui, e Emmet diria, "Oh, vocês caras estão jogando damas de novo. Vocês estão sempre jogando damas." "Sim, eu acho que estamos." Então eu esticaria meu braço e pularia cinco das peças de Gobber e ele diria "Você acaba de pular cinco das minhas peças" - tudo tem que ser explicado e feito com uma marreta. (DODSON apud KELLY, 1981, p.31).

O exposto por Dodson indica que, em uma cena de *The Andy Griffith Show*, a câmera assumiria um importante papel no modo de mostrar a cena, aproximando-se do ideal já exposto por Mascelli (2010, p.19) de posicionar o espectador "*em qualquer lugar - instantaneamente, para ver qualquer coisa de qualquer ângulo*". A câmera entra na cena e mostra seus muitos fragmentos ao invés de deixar a narração a cargo de uma improvável série de falas dos personagens que carreguem o que acontece dentro do quadro.

Embora os recursos de linguagem já se aproximem da lógica cinematográfica na forma de narrar, esta, a linguagem, ainda é bastante pragmática

em relação às funções narrativas. A linguagem é um instrumento sem "embelezamento" (BUTLER, 2010, 12%), discreta na manifestação das escolhas de sons e imagens que chamem a atenção para si.

Caldwell (1995) nomeia tal regime de "grau zero de estilo", emprestando a expressão do ensaio de Barthes (2004), no qual o autor francês discute a linguagem literária como "uma escrita cuja função já não é apenas comunicar ou exprimir, mas impor um 'para além da linguagem'" (BARTHES, 2004, p. 3). O oposto da linguagem literária, o "grau zero" da escrita é, para Barthes, não ir além no uso da linguagem; ser transparente ao dizer, instrumental para o objetivo que cumpre. É a ausência de estilo.

O estilo é definido por Bordwell e Thompson como um "uso particular unificado, desenvolvido e significativo de escolhas técnicas" (1993, p.144) feitas no processo de realização. É a "textura tangível do filme" (e da TV).

O estilo do filme interessa, porque o que é considerado conteúdo só nos afeta pelo uso de técnicas cinematográficas consagradas. Sem interpretação e enquadramento, iluminação e comprimento de lentes, composição e corte, diálogo e trilha sonora, não poderíamos apreender o mundo da história. É a textura tangível do filme, a superfície perceptual com a qual nos deparamos ao escutar e olhar: é a porta de entrada para penetrarmos e nos movermos na trama, no tema, no sentimento - e tudo mais que é importante para nós. (BORDWELL, 2008, pp. 57-58).

Diante da variedade de possibilidades técnicas, a escolha adquire mais sentido, mais valor. Os traços de estilo (os estilemas) criam padrão no nível dos significantes, uma "adição semântica" (NÖTH, 1996, p.86) que expande a linguagem em outro eixo - enquanto a fala guarda uma dimensão horizontal, "o estilo, ao contrário, só tem uma dimensão vertical" (BARTHES, 2004, p. 11).

Bordwell aponta que o estilo pode cumprir quatro funções principais. O estilo denota a narrativa; concretiza materialmente cenários, personagens, motivações, relações de causa e efeito. Além disso, o estilo também cumpre uma função expressiva, comunicando estados emocionais como angústia, altivez, esperança. Por meio do estilo, também se simbolizam aspectos mais gerais e abstratos. Finalmente, Bordwell reserva ainda ao estilo a função de "operar por si mesmo" (BORDWELL, 2008, p.60), servindo tão somente ao embelezamento do filme.

Voltando ao "grau zero de estilo", na apropriação que Caldwell faz da expressão, este é o modo um tanto esquemático de narrar, sendo quase "cartilhesco" nos aspectos envolvidos na produção: direção de câmera, edição,

iluminação, sonoplastia, direção de arte, atuação etc (CALDWELL, 1995, 16%). Mais uma vez, esta TV de câmera única ainda emula um cinema dos mais simples e recatados.

No entanto, devemos lembrar que o uso de uma câmera única significa um aumento exponencial de possibilidades e escolhas técnicas. Para cada uma das técnicas significantes do cinema - encenação, cinematografia, edição e sonoplastia - o leque de opções e as possibilidades de combinação são muito mais variadas. Assim, conferem a câmera única um potencial de estilo infinitamente maior que nas produções em multicâmera. Se alguns programas de câmera única dessa época ainda não tem estilo, eles já podem ter⁴¹.

Se *The Andy Griffith Show* ainda era discreto e contido, alguns *sitcoms* de câmera única que surgiram na segunda metade dos anos 1960 começaram a experimentar um pouco mais. Os enredos de *Get Smart* demandavam diferentes tipos de cinegrafia e montagem para mostrar cenas de ação e de diálogo, planos em externa envolvendo carros e planos de detalhe que mostravam os *gadgets* miniaturizados que o agente secreto usava. Idem para a sonoplastia de *foleys* de raios laser e personagens escondidos em caixas de correio. Como já mencionamos no primeiro capítulo, *Get Smart* levava para a tela pequena a paródia dos filmes de espião em seus aspectos temáticos e formais. E as paródias formais demandavam um "léxico" bem mais variado. Para Jones

A escrita das *gags* em *Get Smart* ofuscou de longe qualquer *sitcom* do final dos anos 60, e *Batman* nunca o igualou em sua plena exploração do meio televisão, sua síntese de cor, *design*, música, atuação caricata, e diálogo barroco em uma autorreferência multicamadas. (JONES, 1992, p.185).

Get Smart marcava uma tomada de consciência da câmera única em relação ao seu potencial (coisa que o cinema já fazia há décadas). Outros programas da época, ainda que de forma discreta, também flertavam com usos mais sofisticados de estilo. Caldwell aponta um episódio de *Julia (Mama's Man)*, que embora fosse um *sitcom* multicâmera, produziu um trecho de abertura que lançava mão de linguagem de câmera única extremamente ousada para a época.

⁴¹ O que nos sugere uma digressão acerca do estilo no multicâmera (a ser melhor desenvolvido em outro trabalho). Caldwell (1995, 15%) usa *sitcoms* de multicâmera como típicos representantes do "grau zero de estilo" na TV. Tal afirmação justifica-se apenas quando considerado o multicâmera à luz do potencial de estilo do câmera única. Como já afirmamos, quando comparados os dois sistemas de estilo, os programas multicâmera parecem ser todos iguais em face ao potencial de variedade da câmera única. No entanto, quando observamos apenas o modo de produção multicâmera, podemos encontrar distinções com base em escolhas recorrentes (ou seja, *estilo*) entre programas diferentes.

A série *Julia*, outro programa de relevância notável por sua luz neutra⁴² e estilo de direção, também podia invocar a marca do experimental, da estética de escola de cinema quando era necessário. Um episódio incluía uma montagem bastante 'fílmica', cortes agressivos ao som do tema musical. Essa montagem rítmica e percussiva funcionou para sugerir tanto os tons étnicos do programa como para expor o trabalho dinâmico da câmera. (CALDWELL, 1995, 15%).

O que em *Julia* eram esporádicas experiências, em *The Monkees* (NBC, 1966 - 1968) era um traço recorrente. Longas sequências em câmera única ousavam em fotografia elaborada, recursos técnicos como movimento acelerado ou lento e trucagens variadas. Recuperavam muito do humor "pastelão" das primeiras décadas do cinema ao mesmo tempo em que brincavam com *nonsense* e surrealismo (MITZ, 1980, p.237).

Na década de 1970, poucos *sitcoms* trabalham neste modo de produção. Como já fora mencionado, *Happy Days* começou como câmera única, mas passou a multicâmera na sua terceira temporada. *M.A.S.H.* foi o mais proeminente *sitcom* de câmera única em uma década onde o multicâmera foi maioria absoluta no gênero.

M.A.S.H., o *sitcom*, herdou os cenários e boa parte dos materiais cênicos de *M.A.S.H.*, o filme. Tais facilidades "deram à série uma singular, decididamente diferente 'cara' para um programa de TV de meia hora - uma cara que tinha padrões de longa metragem de cinema (iluminação, dimensão dos cenários, e detalhes)" (GELBART, 1998, p.34). O programa também mostrou que o modo de produção de câmera única permitia caminhos ainda não tomados pelo gênero, trazendo "espaço para estrutura, tom e técnica. E usualmente abandonava os nítidos padrões e ritmos dos *sitcoms* em favor de um mais picotado, de cenas curtas, com andamento de cinema" (JONES, 1992, p. 240). Em outras palavras, *M.A.S.H.* começava a exibir *estilo*.

Em *M.A.S.H.*, o uso de câmera única permitia histórias que fossem além de um problema resolvido com diálogos cômicos e "caras e bocas" dos personagens. As histórias podiam contar a tensão (e comicidade) de uma bomba lançada no meio do campo e que não explodiu (e toda a operação para desarmá-la);

⁴² O "neutra", neste caso, refere-se à luz uniforme dos *sitcoms* multicâmera, sem elaborações fotográficas mais sofisticadas. Observe-se, no entanto, que a iluminação de *Julia* não era "neutra" uma vez que atuava para clarear a pele negra da atriz Diahann Carroll. Ver SHABAZZ, Demetria Rougeaux. "Negotiated Boundaries: Production Practices and the making of representation in *Julia*" in DALTON & LINDER.

podia mostrar as aventuras dos vários personagens errando dentre as diversas tendas do campo em busca de encontros (sexuais) casuais, podiam acompanhar jogos de futebol entre campos rivais ou a crise de uma bota furada que leva a um escambo de pertences entre uma dezena de personagens (cada qual em sua tenda ou espaço de trabalho).

Vistas hoje, as inovações de estilo de *M.A.S.H.* pareceriam um tanto anóquinas e o vinculariam mais com *The Andy Griffith Show* que com *sitcoms* de câmara única contemporâneos como *30 Rock* ou *Modern Family* (ou *Arrested Development*). A razão é o fenômeno estético que afeta a TV como um todo ao longo da década de 1980 e que tem desdobramentos nos *sitcoms* de câmara única nos anos 1990.

3.6. Televisualidade e continuidade intensificada

Embora a década de 1980 tenha visto poucos *sitcoms* de câmara única, um fenômeno que tem seu ápice nesta década vai afetar os *sitcoms* de câmara única das décadas seguintes. O fenômeno é o que Caldwell chama de *televisualidade* (1995, 1999). Por tal termo, Caldwell se refere a um "valor crescente do estilo excessivo no horário nobre das redes e cabos durante os anos 1980" (CALDWELL, 1999, p.652). Os anos 1980 observaram uma intensa mudança no papel atribuído ao estilo na televisão. Programas de vários gêneros diferentes começaram a explorar de forma até então inédita os recursos visuais e sonoros na produção de conteúdo em uma espécie de exibicionismo estético que assumia configurações as mais variadas. É o abandono do "grau zero do estilo".

Televisão começou a ostentar e exibir estilo. Programas brigam por marcas de estilo identificáveis e aparências distintas para ganhar parcelas de audiência no competitivo fluxo do broadcast.

[...]

Em suma, estilo, há muito visto como um mero significante e um recipiente para conteúdo, questões e ideias, tornou-se agora ele mesmo um dos mais privilegiados e alardeados significados. (CALDWELL, 1995, 3%).

A análise de Caldwell não se refere apenas aos programas de ficção, mas quando tomamos apenas a ficção de horário nobre, não é difícil observar o quanto certos programas se distanciavam de seus congêneres do passado em cinematografia, direção de arte, fotografia, sonoplastia, montagem, efeitos especiais etc. *Moonlighting*, *Miami Vice*, *Hill Street Blues*, *St. Elsewhere*, *thirdsomething*,

Wonder Years e outros construíam uma identidade estilística que os tornavam facilmente reconhecíveis e, ao mesmo tempo, os diferenciava claramente dos demais programas das grades.

Em muitas e importantes áreas institucionais e de programação, a televisão se moveu de um sistema de trabalho que abordava o broadcasting primariamente como uma forma de retórica e transmissão baseada na palavra, com todas as questões que tais termos sugerem, para uma mitologia e sistema de trabalho baseados na visualidade, e uma estética baseada em uma extrema auto-consciência de estilo (CALDWELL, 1995, 3%).

Tal intensificação do papel do estilo parece não ter chegado aos *sitcoms* dos anos 1980, que predominantemente multicâmera, reiteraram muito do que era feito em *I Love Lucy*, *The Dick Van Dyke Show* e *The Mary Tyler Moore Show*. No entanto, para compreender como os efeitos da televisualidade seriam percebidos nas configurações de estilo dos *sitcoms* dos anos 1990 e 2000, devemos considerar alguns princípios da mudança estética conforme postulados pelo próprio Caldwell. Para começar, cabe observar que o "novo" paradigma estético não pode ser assumido como um mero desdobramento das tecnologias de produção que surgem no final dos anos 1970 e ao longo de toda a década de 1980. Creditar a televisualidade ao determinismo tecnológico peca

ao supor que desenvolvimentos na tecnologia causam mudanças formais e que a sofisticação na imagem e no som são meros efeitos da evolução técnica. Ao contrário, de muitas formas, a televisão, por volta de 1990, havia reteorizado suas atribuições estéticas e apresentacionais. (CALDWELL, 1995, 3%).

Pode-se apontar uma gama de desenvolvimentos em equipamentos de produção, indo do *steadycam* aos sistemas de edição não-linear, passando por formatos de vídeo, miniaturização de câmeras (de vídeo e de película) e microfones, recursos de iluminação, cenários virtuais etc. No entanto, Caldwell sustenta que a emergência da televisualidade tem raízes em fenômenos mais amplos.

Primeiramente, a televisualidade deve ser pensada não como *um* novo padrão estético, mas como uma abertura para a experimentação de *tantos* padrões quanto se consiga conceber. Caldwell afirma que a televisualidade não é um estilo, "mas o *processo de estilização* (...) - um processo ao invés de uma aparência estática" (CALDWELL, 1999, p. 652). Embora não caiba neste trabalho um aprofundamento nas causas dessa consciência de estilo, cabe resgatar o paralelo que Caldwell faz entre o fenômeno e a mudança na "política de autor" pela qual

passa a TV na década de 80 -além das eventuais experiências televisuais de cineastas renomados⁴³ (CALDWELL, 1995, 5%).

A televisualidade também deve ser observada como uma "*inversão estrutural* entre narrativa e discurso, forma e conteúdo, tema e estilo" (CALDWELL, 1995, 3%), em que o "apresentar" ganha destaque sobre o que é apresentado, ratificando a TV como uma atividade em si mesma.

Também se observa, neste período, o quanto a televisualidade se torna um *produto* em si, agregando valor a cada programa de TV. As experiências com estilo objetivam dar a cada programa um "algo a mais" e torná-lo, aos olhos do espectador, mais interessante e atrativo. Obviamente, tais experimentações de estilo também tem um preço, elevando os orçamentos médios de episódios de ficção seriada a ponto de coloca-los em risco⁴⁴.

A televisualidade também se constitui como uma importante estratégia de *programação*. Ser diferente (ou parecer diferente) se torna imperativo para que canais possam se destacar dos concorrentes em um mercado cujo número de canais aumentou consideravelmente a partir dos anos 1970. Cada tela de TV passou a acessar um número muito maior de "vitrines" de conteúdo que precisavam se diferenciar umas das outras.

Deve se observar a televisualidade como o desdobramento de uma nova *concepção de audiência*. Não só as teorias acerca da audiência passaram por reformulações desde o final dos anos 1970, mas a aparente demanda do público também se modificou⁴⁵ em favor de conteúdos mais complexos.

Por fim, a televisualidade deve ser observada, especialmente no mercado televisual americano, como uma resposta da indústria à crise das redes, à emergência do *narrowcasting* e instabilidades econômicas do país. Além disso, a crise que se estabeleceu pela entrada de novos *players* no universo da televisão se acirrou na década de 1990 com os meios digitais.

O próprio Caldwell aponta que ao longo dos anos 1980 o *sitcom* parece ter passado incólume pelo fenômeno da televisualidade (CALDWELL, 1995, 6%). No

⁴³ Para citar apenas alguns nomes, Steven Spielberg (*Amazing Stories*), George Lucas (*The Young Indiana Jones*), Oliver Stone (*Wild Palms*), David Lynch (*Twin Peaks*), Francis Ford Coppola (*The Outsiders*, *The Conversation*), Barry Levinson (*Homicide: life on the Streets*), Jim McBride (*The Wonder Years*), John Landis (*Dream On*).

⁴⁴ Caldwell usa como exemplo *The Wonder Years*, cujos episódios chegaram ao custo de US\$ 1,2 milhões.

⁴⁵ Ver, por exemplo, JOHNSON, Steven. *Everything Bad is Good for You: How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter*. New York: Riverhead Books, 2005

entender do autor americano, a função ideológica do *sitcom*, "atualização da configuração familiar" demanda pouco exibicionismo de estilo.

Embora não concordemos com a ideia de que o *sitcom* tem funções tão restritas, é difícil negar que a década corrobora com a afirmação de Caldwell ao não registrar muitas mudanças no gênero. Tal qual já abordamos no capítulo 2 deste trabalho, os anos 1980 viram o reinado do *sitcom* de multicâmera mostrando, com raras exceções, núcleos familiares que ratificavam os valores da era Reagan.

É certo que mudanças estéticas raramente acontecem da noite para o dia. E alguém que pretenda mapear a penetração da televisualidade no universo dos *sitcoms* pode encontrar traços do fenômeno ocorrendo esporadicamente nos programas mais conservadores - não teria Caldwell encontrado prenúncios da televisualidade em uma curta sequência de *Julia*, em 1968? É possível, ainda, observar os mesmos traços em programas de outros gêneros⁴⁶ (e.g. *Moonlightning*, *The A-Team*, *Buffalo Bill*).

Se buscarmos, no entanto, *sitcoms* que fizessem dessa tendência como o seu padrão de linguagem, estes se tornariam mais comuns com a aproximação do final da década de 1990. Battaglio (2001) aponta que nos anos 1980 apenas dois programas desse tipo alcançaram sucesso: *The Wonder Years*, veiculado pela rede ABC, de 1988 a 1993; e *Doggie Houser M.D.*, veiculado também pela rede ABC, de 1989 a 1993. Estes ainda digladiando-se com tentativas de classificação genérica definicional, sendo chamados as vezes de *dramedies* (híbridos de drama e comédia).

O *sitcom* de câmera única se estabelece na década de 1990 ainda com alguns poucos títulos (mas já numericamente expressivos). Para Butler, "o primeiro *sitcom* televisual⁴⁷ plenamente formado é *Parker Lewis Can't Lose* (1990 - 1993), que faz "uso delirante do modo de produção de câmera única" (2010, 75%). Neste, as desventuras do personagem título são narradas pela câmera única em toda a sua gama de possibilidades articuladas com uma narração homodiegética em *voice-over*. Imagens aceleradas ou lentas articuladas com efeitos sonoros, câmeras em *tilt* (inclinadas), movimentos e ângulos inusitados. No Piloto, durante a abertura fria do episódio, a apresentação da família de Parker é feita com a câmera posicionada

⁴⁶ Ou, para respeitar a argumentação de Mittell acerca do gênero, "programas menos presentes nos discursos sobre *sitcom*".

⁴⁷ O "televisual" nesta afirmação refere-se, obviamente, a televisualidade de Caldwell.

dentro da geladeira, observando a porta que se abre e o que cada familiar "escolhe" para comer; nos episódios seguintes, outras "portas" da mobília e da casa se abrem e reiteram a personalidade de cada integrante da família (o armário do banheiro, o guarda-roupa etc).

Fig. 27 - Running gags com portas que abrem para "revelar" os personagens e sobre os personagens em cada episódio de *Parker Lewis Can't Lose*.

Dream On (HBO, 1990 - 1996) é outro exemplo que experimenta com fluxos discursivos carregados de estilo. Além de uma linguagem mais próxima do cinema (o piloto foi dirigido pelo "cinematográfico" John Landis, que também era produtor executivo da série), o fluxo narrativo era constantemente entrecortado por clipes que pontuavam os estados subjetivos do protagonista. Nos clipes, trechos de programas de TV antigos que o protagonista vira durante a infância e a adolescência ilustravam sua forma de ver o mundo.

Larry Sanders (HBO, 1992 - 1998) mostrava os bastidores de um *talk-show*, apresentado pelo personagem título. Construído em *mise en abyme*, o programa dentro do programa (o *talk show*) era feito em multicâmera; já a narrativa do antes e depois da apresentação do *talk show* era toda em câmera única. A alternância entre os modos brincava com a própria consciência de linguagem típica da televisualidade e oferecia tal brincadeira ao público.

Em 1997, estreia na Fox *Ally Mcbeal* (1997 - 2002). Com uma hora de duração (pouco comum para uma série de comédia), o programa também esbanjava os traços da televisualidade em cinematografia, edição e sonoplastia, além de levar para a tela os fluxos de consciência da neurótica advogada, explorando não só as situações objetivas que se colocavam aos personagens, mas também os medos, frustrações, desejos e esperanças da personagem título.

Tais programas também iniciaram, em comédias seriadas, um processo de aproximação da tendência estética cinematográfica a que Bordwell (2006, p. 120) chama *continuidade intensificada*.

Longe de rejeitar a continuidade tradicional em nome da fragmentação e da incoerência, o novo estilo equivale a uma intensificação de técnicas estabelecidas. Continuidade intensificada é a continuidade tradicional amplificada, elevada a um novo tom de ênfase. É o estilo dominante dos filmes Americanos de audiência de massa atualmente. (BORDWELL, 2006, p.120).

Trata-se de estilo (ou um conjunto de estilos) caracterizado por quatro traços básicos (BORDWELL, 2006, p. 121): edição muito rápida, mistura de lentes com comprimentos muito diferentes na mesma cena, uso frequente de *closes* e grande variedade de movimentos de câmera. A continuidade intensificada também acabou por contaminar a estética dos *sitcoms* de câmera única na década de 1990. Uma análise dos títulos já mencionados vai observar os quatro traços característicos sendo usados com frequência cada vez maior.

É, no entanto, na primeira década do século XXI que os *sitcoms* de câmera única apareceriam em numero representativo, formando uma geração de programas com traços bem específicos.

Em 2001, um artigo do *The New York Times* (BATAGGLIO, 2001) alardeava a redescoberta do *sitcom* de câmera única pelas redes.

Este outono, 8 das 46 comédias de situação no horário nobre das seis redes de broadcast serão produzidas como filmes, com uma câmera única, em película e sem a plateia. Mais três destes programas estão agendados para o meio da temporada. (BATAGGLIO, 2001).

O início do século XXI viu programas de câmera única que eram a exacerbação dos fenômenos apontados por Caldwell (televisualidade) e por Bordwell (continuidade intensificada) em um contexto de comédias de situação. Conforme ressalta Savorelli, a década "revelou uma nova tendência que, mesmo para um olhar desinformado, se choca com as bem conhecidas tradições do gênero

de comédia de situação" (2010, p.3). É uma "onda" de programas que ganha proeminência e representatividade ao longo de toda a década. Embora a sobrevivência de programas de TV para além da primeira temporada seja uma prova um tanto difícil para produtores e escritores, muitos programas desta "onda" não só sobreviveram para um bom número de temporadas, mas experimentaram em diversos níveis do texto narrativo audiovisual (história, enredo e discurso), bem como articulando níveis crescentes de autoconsciência genérica (SAVORELLI, 2010, p.12).

Para tomar apenas poucos exemplos deste conjunto de programas, consideremos aspectos apresentados em *Malcolm in the Middle* (FOX, 2000 - 2006), *Scrubs* (NBC - ABC, 2001 - 2010) e *The Office* (BBC, 2001).

Em *Malcolm in the Middle* (FOX, 2000 - 2006), a moeda corrente eram montagens que abusavam da manipulação do ritmo, conectando planos gravados com diferentes lentes e ângulos bastante inventivos. Uma briga entre duas donas de casa, no estacionamento de um *shopping center*, leva a uma disputa do tipo "corrida de demolição". Para acompanhar a cena um tanto ampla, uma câmera aérea registra a cena exatamente de cima, em um plano aéreo um tanto inusitado.

Fig.28 - Enquadramentos inusitados para acompanhar os atos de uma família disfuncional em *Malcolm in the Middle*.

Para mostrar como um carrinho cheio de latas de tinta desce o declive do telhado para pousar sobre o Porsche novo em folha em que o pai faz um *test-drive*, "cameras lentas", *plongés* e *contra-plongés* intercalados com primeiros planos dos envolvidos e suas reações ao desenrolar da cena. Além dos recursos de estilo,

o programa era narrado pelo personagem título, as vezes em *voice-over*, as vezes olhando para a câmera em clara alusão ao espectador e em reconhecimento da natureza ficcional do programa. Em geral, dois ou três *plots* se desenvolviam em paralelo, explorando espaços cênicos diferentes e colocando os personagens em situações em tanto inusitadas.

Em *Scrubs* (NBC - ABC, 2001 - 2010), além da narração em *voice-over* de um jovem médico residente, víamos o seu trabalho em um hospital intercalado com fantasias de todo tipo. Embora transcorresse predominantemente em um hospital⁴⁸, as situações demandavam que o repertório de enquadramentos e ângulos fosse amplamente explorado para registrar o vagar dos personagens pelo hospital, suas interações e cada uma das bizarrices imaginadas pelo personagem.

Montagens rápidas articuladas com a narração em *voice-over* construíam uma trama entre verbal e audiovisual que permitia contrapontos, ironias, sarcasmo, ênfases e uma série de efeitos de cunho poético ao texto na amarração que o personagem fazia dos *plots* paralelos. O personagem ganha *status* de narrador autodiegético com focalização onisciente (REIS & LOPES, 2007, pp.259-261). O personagem J.D. relata sempre suas experiências de vida⁴⁹ à luz dos eventos que acontecem aos demais personagens do programa. Tal construção do fluxo narrativo com o *voice-over* do personagem e os três *plots* paralelos se apoia na edição, sendo inviável de ser gravado em frente a uma plateia. A dependência da edição nos *sitcoms* de câmera única após o ano 2000 se evidencia na máxima de que eles "são feitos na sala de edição" (WEINMAN, 2009). Ao contrário do que ocorria nos multicâmeras, em que a integralidade da cena era absoluta, aqui é a articulação destas e da narração.

Ainda em 2001, do outro lado do Atlântico, uma experiência em *sitcoms* de câmera única ampliaria o léxico do gênero. *The Office* (BBC, 2001) parodiava a febre dos *reality shows* e dos documentários do tipo cinema direto ao retratar o cotidiano de um enfadonho escritório comercial. Toda a mitologia do mundo corporativo cai por terra quando são mostradas na tela em certos momentos a personalidade porosa às idiossincrasias mais vexatórias, em outros momentos, a

⁴⁸ Mas não exclusivamente. Retomando a tradição de mostrar o trabalho, mas também o ambiente doméstico, algumas cenas aconteciam na casa dos personagens.

⁴⁹ Os títulos dos episódios começam sempre com o pronome possessivo *My...* (e.g. o episódio piloto se chama *My First Day*). Com raras exceções (quando alguns dos outros personagens "narram" os eventos daquele episódio do seu ponto de vista), a maioria dos episódios é Meu "alguma coisa".

mais falsa naturalidade milimetricamente planejada de alguns personagens que se esforçam para parecer interessantes ao olho da câmera.

Câmeras na mão, lutando para acompanhar a ação que transcorre alheia a ela, na melhor tradição do cinema direto, intercalado com "depoimentos" dos personagens olhando para a câmera e tentando racionalizar e explicar sua própria vida. Voltaremos ao *The Office* britânico no capítulo 4. Em 2005, uma versão americana de *The Office* estreia na rede americana NBC repetindo os mesmos traços de estilo que a versão britânica. Enquanto o programa da BBC teve apenas 16 episódios (mais um "Especial de Natal"), a versão americana se encerrou em 2013, depois de 8 temporadas completas (201 episódios).

É neste contexto do "renascimento" dos *sitcoms* de câmera única (WEIMANN, 2012) que surge, em 2003, *Arrested Development*.

Vimos neste capítulo como o modo de produção de um *sitcom* multicâmera se consolida em *I Love Lucy* e de que forma ele afeta as características do texto audiovisual. Também vimos o oposto da multicâmera, as produções de câmera única. Observamos como os procedimentos de produção abrem ao texto todo um leque de opções narrativas e de estilo. Também observamos como a TV e suas produções de câmera única se transformaram com a emergência do paradigma estético da televisualidade e da assimilação de um novo ritmo para o discurso audiovisual (a continuidade intensificada). Por fim, abordamos a onda de *sitcoms* de câmera única que surge ao longo da primeira década do século XXI, tornando-os mais frequentes nas grades de TV. Chegamos a *Arrested Development*.

Antes de analisa-lo, no entanto, cabe ainda propor uma discussão acerca do *sitcom* de câmera única como um processo de enunciação audiovisual com características próprias e como o processo de enunciação engendra a comicidade. É o momento de falar sobre este sujeito engraçado. No próximo capítulo, percorreremos este caminho e explicitaremos este sujeito da enunciação e como ele faz graça.

4. A ENUNCIACÃO E O CÔMICO

4.1. O sujeito da enunciação

Para continuar nossa reflexão sobre de que modo a câmera única permite ao sujeito da enunciação ser engraçado, precisamos observar mais de perto que sujeito é esse, como ele se constitui e age em um programa de ficção seriada.

Forjado no interior das ciências da linguagem, o conceito de enunciação carrega a dinâmica dos atores e ações implicados na interação cotidiana pela linguagem. Émile Benveniste, dentre tantas elocubrações sobre o fenômeno, sintetiza

A enunciação é este colocar em funcionamento a língua por um ato individual de utilização.

(...)

É preciso ter cuidado com a condição específica da enunciação: é o ato mesmo de produzir um enunciado, e não o texto do enunciado, que é nosso objeto. (BENVENISTE, 1989, p. 82).

Sendo a enunciação, no contexto para o qual se volta Benveniste, o ato individual de apropriação da língua, este ato agrega ao circuito de interação um indivíduo que age linguisticamente. E este indivíduo "desde que se declara locutor e assume a língua, ele implanta o outro diante de si, qualquer que seja o grau de presença que ele atribua a este outro" (BENVENISTE, 1989, p.84). Em outras palavras, no processo de enunciação, há sempre um indivíduo que enuncia e um outro (ainda que nem sempre presente), para quem se enuncia. A tais indivíduos, chamaremos respectivamente enunciador e enunciatário. Ao texto, produto do processo de enunciação, chamaremos enunciado.

O enunciador, ao construir e proferir seu enunciado, se faz um sujeito em oposição àquele para quem fala. É no momento em que assume o *eu* do enunciado, que está no *aqui* e o faz *agora*, que o indivíduo se corporifica como um *sujeito* do processo de interação (BENVENISTE, 2005, p.286).

Convém observar que, ainda no âmbito da linguística, o modelo de enunciação composto por enunciador - enunciado - enunciatário vai além de uma divisão estrutural do fenômeno. Há toda uma tradição de estudos linguísticos que se voltam especificamente para os modos como o sujeito enunciador se relaciona com o processo de enunciação. Em algumas vezes, apagando-se no texto; em outras, projetando-se nele. São as marcas do enunciador (ou mesmo a ausência delas) que carregam no texto a subjetividade do indivíduo que o proferiu, da situação em que isso se deu e das intenções que nutre em relação ao ato.

Embora seja este sujeito, o enunciador, que nos interessa nesta pesquisa, não é sua ação na interação verbal cotidiana o objeto de nossa análise. Precisamos encontra-lo na senda da narrativa de ficção e, mais especificamente, na narrativa audiovisual.

Para uma aproximação da ficção, observar a literatura pode ser bastante útil em uma primeira abordagem. Machado (2007, p.10) lembra que o texto literário, como manifestação da língua (uma *parole* saussuriana), é sempre realizado por alguém.

Sendo assim, é quase inevitável que dessa questão elementar ("isso é uma fala ou um discurso") se passe naturalmente a uma outra questão dela derivada: mas quem fala e quando e de onde? Uma vez identificada a voz que doa o texto, pode-se perfeitamente questionar a natureza do seu saber e relativizar o seu poder na dimensão da história. Com a literatura moderna, já não temos propriamente "histórias", mas pontos de vista sobre elas. (MACHADO, 2007, p.12).

Há grande tradição na busca dos modos de agir deste alguém que narra de um certo ponto de vista nos textos literários (FRIEDMAN, 2002, pp. 168 - 169). Embora seja difícil abandonar as metáforas geométricas e antropomórficas, sabe-se que ponto de vista não é exatamente o caso, uma vez que se trata, em literatura, de um alcance da ciência deste ser que narra (não se limitando aos ditames da perspectiva geométrica ou da informação puramente visual). Mas qualquer que seja o alcance deste ciente que nos transmite o que sabe (e, algumas vezes, também divide conosco sua ignorância), é esse o sujeito que profere o enunciado narrativo. Assim, no caso do texto literário, o narrador é o sujeito que tanto procuramos.

Ao observar os modos como o sujeito aparece no texto literário, Reis & Lopes (2007), resgatam as categorias de enunciação histórica e enunciação discursiva já formuladas em Benveniste, mas identificando⁵⁰ a enunciação à narração.

A enunciação histórica representa o grau zero da enunciação: nela, apenas se utiliza a terceira pessoa, de modo a eliminar ou a dissimular a presença do sujeito da enunciação. (...) É um tipo de enunciação característico da narrativa de acontecimentos passados, onde o narrador se apaga, se dilui na não-pessoa, conferindo assim ao enunciado um grau máximo de transparência. (REIS & LOPES, 2007, p.123).

⁵⁰ De fato, Reis e Lopes remetem a equivalência entre enunciação e narração à Gerard Genette.

Tal apagamento não elimina o sujeito, condição *sine qua non* para a enunciação, mas o esconde linguisticamente, como se o enunciado se desse sozinho ao enunciatário.

Por outro lado

O discurso ou enunciação discursiva manifesta a relação de pessoa eu-tu (...) Este é o modo de enunciação característico da interação verbal, que supõe sempre um eu e um tu, e uma referência organizada a partir do aqui e do agora da enunciação. (REIS & LOPES, 2007, p.123).

Marcando-se claramente no enunciado, o sujeito faz pesar sua singularidade na enunciação. Embora não se possa confundir tal tipologia de Benveniste com as noções narratológicas de "história" e "discurso", é muito útil à nossa reflexão observar uma distinção entre enunciados em que o sujeito se apaga e enunciados em que o sujeito se projeta (deixa marcas explícitas ou mesmo intervém de forma ativa). Ainda Reis & Lopes (2007, p.123) prontamente ressaltam que tais categorias nem sempre estão em estado puro, mas hibridizam-se em enunciados com maior ou menor grau de equilíbrio. Para os objetivos desta pesquisa interessa mais a enunciação marcada pela situação e principalmente pelo sujeito. Voltaremos a essa questão adiante.

Embora a identificação do sujeito da enunciação com o narrador funcione plenamente no âmbito da literatura, a transposição dos modelos de análise para o audiovisual não é tão funcional.

Em uma primeira aproximação, pode-se localizar as figuras narradoras em filmes (e, por extensão, em outras formas de audiovisual). É o caso, por exemplo, dos tão analisados *Citizen Kane* e *Rashomon*.

Seja o antigo amigo de Charles Foster Kane, o jornalista Leland, ou o anônimo lenhador de *Rashomon*, ambos são típicos narradores mostrados na tela. E tal qual os narradores literários, estes contam, não só aos seus interlocutores, mas também ao espectador, sua visão dos fatos que viveram e/ou presenciaram. Estes personagens narradores operam o verbal para construir seu relato sobre o ascensão, apogeu e queda de um magnata da mídia ou sobre interpretações particulares de um caso de homicídio em uma estrada deserta.

E assim como o narrador literário, estes relatam os fatos ocorridos em um tempo anterior ao ato de narrar. A condição para que possam dizer os fatos é que estes tenham, efetivamente, acontecido. Os fatos narrados por tais personagens

pertencem ao passado. Nestes casos, Leland e o lenhador japonês cumprem uma situação equivalente a de Sherazade, que narra, ela mesma, as mil e uma histórias que lhe valem a própria vida. No entanto, no caso de *As Mil e Uma Noites*, há que se ponderar que Sherazade é uma personagem. Ela mesma é narrada. Sua narração é, nos termos de Gaudreault & Jost (2009, p.68) uma *subnarrativa* (ou, segundo Genette, uma *metanarrativa* - ou, ainda, conforme Bal, uma *hiponarrativa*).

Ora, Sherazade narra, mas também é narrada por alguém. Assim, antes dessa narrativa de Sherazade, há uma instância superior que a narra. No caso da literatura, tal passagem de um narrador primeiro (o que nos conta sobre Sherazade) à narradora segunda (a própria Sherazade) acontece de modo muito simples, as vezes até sem que o narratário o perceba. Tanto o narrador primeiro quanto os subnarradores operam um mesmo veículo semiótico (JOST & GAUDREULT, 2009, p.68): a língua. Nestes termos, a passagem de uma instância narrativa à sua instância inferior, uma metalepse, não deixa marcas tão explícitas no enunciado.

Quando retornamos aos exemplos de *Citizen Kane* e *Rashomon*, fica evidente que tanto Leland quanto o lenhador que descobre o crime são somente subnarradores. Há, também neste caso, uma instância superior que "narra" (a expressão é provisória) tais personagens e que, tão logo estes iniciem suas subnarrativas, lhes toma a palavra e a substitui por imagens e sons. Gaudreault e Jost (2009, p.72) se referem a este fenômeno como colusão: uma instância assume a fala de outra, bem como sua perspectiva dos fatos. Voltaremos a este termo logo, mas cabe aqui pontuar que no audiovisual, geralmente, quando tal fenômeno ocorre, troca-se uma materialidade significativa por outra (do verbal operado pelo personagem ao audiovisual ou o contrário).

O personagem que age na tela como um narrador literário não é o único a repetir tais procedimentos no audiovisual. Vozes de identidade indefinida (ou que atendem pela genérica identidade de "narrador"), claramente diferentes dos personagens, podem assumir a narração em *voice over* em diferentes escopos de ciência (ou, na terminologia de Genette, focalizações). É o caso de filmes que optam por uma estratégia de linguagem muito específica como *Jules et Jim* ou no caso recorrente dos documentários e suas várias gradações de participação deste narrador (NICHOLS, 2005, pp.48-49).

No entanto, os autores são enfáticos ao alertar sobre os riscos de uma apropriação dos princípios de análise literária para o audiovisual (MACHADO, 2007, p.15; GAUDREAULT & JOST, 2009, p.14). Ainda que o narrador literário nos sirva de caminho heurístico para o sujeito enunciador do audiovisual, não podemos assumir sua correspondência absoluta.

Embora todas essas formas de narrador remetam ao que ocorre na literatura (onde se aceita que sua função corresponda a de sujeito da enunciação), identifica-lo com o sujeito da enunciação do audiovisual não é uma escolha das mais confiáveis. Quando transposto ao audiovisual, a função de narrador (no sentido literário) não resolve a questão de quem dá ao espectador o enunciado audiovisual. Basta observar que nos exemplos citados (*Citizen Kane* e *Rashomon*), tão logo os personagens iniciam seu relato verbal de algo ocorrido no passado, dá-se a colusão: o audiovisual assume a mediação dos fatos. Deixamos de ouvir dizer para ver a coisa mesma. É a troca da narração pela *mostração* do fato (GAUDREAULT & JOST, 2009, p.40). O abandono do verbal obriga, também, a coincidência temporal entre o ato da enunciação e os fatos enunciados. No audiovisual, o fato não é visto como algo passado, mas como um "eterno presente"

Ora, a narração cinematográfica é sempre vivida pelo espectador como um presente virtual. Num certo sentido, não há passado no cinema: quando as luzes se apagam e o filme começa a ser projetado, a história começa "de fato" a suceder diante de nossos olhos, nós entramos dentro dela e nela nos empenhamos num processo de participação onírica. Os eventos aparecem diretamente aos nossos olhos e ouvidos (efeito de realidade), nós estamos "lá" como testemunhas e isso é *imediato*. (MACHADO, 2007, p.19).

E quando o fluxo narrativo ganha autonomia em relação a tal narrador homodiegético (MACHADO, 2007, p.12), quem é este que está lá e que sempre estará no presente da ação? Voltamos, assim, ao nosso problema inicial.

Machado (2007, p.125) aponta que a "teoria da subjetividade no cinema, mais conhecida como teoria da enunciação cinematográfica" foi construída ao longo das décadas de 1970 e 1980, principalmente na França e Inglaterra. Mas é o mesmo Machado que relata a crise pela qual tais construtos teóricos passaram (e ainda passam), tendo de lidar com uma amplitude de fenômenos que vai além do cinema clássico e que se multiplicaram exponencialmente no contexto de convergência das mídias. Dentre tantas quedas de grandes teorias em nossa época, até as grandes teorias que explicam o cinema se veem seriamente ameaçadas de

anacronismo. Ainda assim, é de tais formulações que tiramos nossa noção do sujeito enunciador da ficção audiovisual.

4.2. Em busca do sujeito no audiovisual

Machado (2007, p.9), no primoroso *O Sujeito na Tela*, inicia sua discussão com uma reflexão tão elucidativa sobre o sujeito da enunciação audiovisual que cabe aqui repeti-la. Pauline Kael, em um livro sobre o clássico *Citizen Kane*, aponta que Charles Foster Kane, ao morrer e deixar cair seu "globo nevado" de vidro, está sozinho do quarto. Assim, ninguém poderia ter ouvido sua última e enigmática palavra que catalisa todo o desenvolvimento do enredo. Ninguém ouvira o "Rosebud": a enfermeira entra no quarto bem depois da efêmera fala. Como pode um jornalista tentar decifrar o enigma ao longo do filme, se a própria esfinge calou-se solitária?

Embora o argumento de Kael seja lúcido e demande do espectador mais atento certa condescendência com a verossimilhança, Machado objeta que alguém efetivamente estava com Kane em seu último suspiro. O espectador do filme estava lá, no último plano em que o personagem estava vivo.

E, se considerarmos que o olhar que o espectador deposita no filme é subsidiário de um outro olhar, aquele que determina o ângulo, a distância e a duração segundo os quais o motivo é dado à visão, não é difícil imaginar a presença de uma outra testemunha no leito de morte, aquela justamente que o espectador assume quando vê o filme.(MACHADO, 2007, p.10).

Esse "olhar" de que fala Machado é a manifestação do sujeito da enunciação. Metz, ao propor uma fenomenologia da narração no âmbito do cinema, retoma algumas proposições de Albert Laffay e sua designação de um "mestre de cerimônia" do filme:

o espectador percebe imagens que foram visivelmente escolhidas (poderiam ter sido outras), que foram visivelmente ordenadas (sua ordem poderia ter sido outra): ele folheia de certo modo um álbum de imagens impostas, e não é ele quem vira as páginas, mas forçosamente algum 'mestre de cerimônia', algum 'grão mestre das imagens' que (antes de ser identificado como autor, caso se tratar de filme de autor, e nos outros casos na ausência de qualquer autor) é sempre em primeiro lugar o próprio filme enquanto objeto linguístico (já que o espectador sabe sempre que é um filme que ele está vendo), ou melhor, uma espécie de 'foco linguístico virtual' situado em algum lugar atrás do filme e que representa o que torna o filme possível. Esta é a forma cinematográfica da instância narradora, necessariamente presente e necessariamente percebida, em qualquer narração. (METZ, 2010, pp. 34 - 35).

Embora o próprio Metz, em um texto do final dos anos 1980, afirme que "O enunciador do filme é o próprio filme, o filme como foco, agindo como tal, orientando como tal, o filme como atividade" (METZ apud GAUDREULT & JOST, 2009, p.77), seguimos com o modelo de Laffay, que trata tal "mestre de cerimônia" pela alcunha de "grande imagista" (GAUDREULT & JOST, 2009, p.26). Aliás, ao se referir a tal sujeito da enunciação do texto ficcional audiovisual, autores cunham os mais variados nomes⁵¹. O que não muda é o fato de ser este, o grande imagista, a "instância que 'vê' e 'ouve', que, portanto, dá a ver e ouvir" (MACHADO, 2007, p.11) o audiovisual, o nosso sujeito da enunciação.

Ainda retomando o excerto de Metz, cabe reiterar o quanto é inadequado identificar tal sujeito com o "autor" do filme (assumindo ou não os dogmas *bazinianos* acerca da "política de autor"). A tentação em atribuir ao diretor a função de sujeito obrigaria a uma redução grosseira entre a interferência de um indivíduo em um processo de extrema complexidade e o resultado atualizado na tela. Tampouco é seguro estender essa identificação aos demais profissionais envolvidos na produção de um audiovisual. Para Jacques Aumont et al

é possível falar, em cinema, de um narrador, quando o filme é sempre a obra de uma equipe e exige várias series de opções assumidas por muitos técnicos (produtor, roteirista, fotógrafo, iluminador, montador)? Parece-nos preferível falar em instância narrativa, a propósito de um filme, para designar o lugar abstrato em que se elaboram as escolhas para a conduta da narrativa e da história, de onde se trabalham ou são trabalhados os códigos e de onde se definem os parâmetros de produção da narrativa fílmica. (AUMONT et al, 1995, p.111)

Mais uma vez, abandonamos a corporificação humana do sujeito para identificar esse "lugar abstrato" de "escolhas" onde se "trabalham os códigos". Já Machado, retomando Edward Branigan, aponta que a insistência, por mera comodidade, na expressão "narrador" para o sujeito cinematográfico deve vir acompanhada da ciência que

se trata de uma metáfora e, sobretudo, uma metáfora de fundo antropomórfico, uma vez que sempre tendemos, por força das determinações históricas, a imaginar o sujeito como *alguém*, no sentido de *uma pessoa*, em vez de uma atividade ou uma função simbólica no "texto" cinematográfico. (MACHADO, 2007, p.19).

Ainda na ponderação de Aumont, cabe observar que, embora este estranhamente identifique a função do sujeito como um *lugar* (metáfora ainda mais

⁵¹ Para uma lista destes nomes, ainda que curta, ver Gaudreault & Jost, 2009, p.41.

estranha que as antropomórficas!), acerta muito ao apontar a ação do sujeito nas escolhas e no trabalho com os códigos.

Mais uma vez recuperando o conceito em sua acepção original (na linguística), o enunciador é aquele que opera a língua e executa sua *parole* (seu ato de fala). E quando analisamos o sujeito na enunciação da narrativa literária, é o sujeito quem opera sua materialidade significativa para construir o enunciado narrativo.

Como já afirmamos, no caso da literatura, o enunciado é feito num ato de fala essencialmente verbal⁵². O sujeito/narrador fala a *língua*, qualquer que seja ela. No caso do audiovisual, a *parole* que o sujeito da enunciação executa não utiliza uma língua no sentido estrito; o sujeito "'fala' cinema por intermédio de sons e imagens" (GAUDREAULT & JOST, 2009, p. 67).

Nos aproximamos ainda mais de nosso sujeito ao perceber que este é o resultado de operações dessa linguagem constituída pela *mise en scène* (a encenação), pelo *mise en cadre* (o enquadramento) e a *mise en chaîne* (o encadeamento ou montagem). O sujeito, nosso "grande imagista", primeira instância da enunciação da ficção audiovisual, se constitui como um compósito de operações sobre a materialidade significativa do audiovisual e atualizadas na tela.

Nessa perspectiva, pudemos propor um modelo segundo o qual o narrador fundamental, responsável pela comunicação de uma narrativa fílmica, poderia ser assimilado a uma instância que, manipulando as diversas matérias de expressão fílmica, as agenciaria, organizaria suas elocuções e regeria seu jogo para entregar ao espectador as diversas informações narrativas. (GAUDREAULT & JOST, 2009, p.74).

Por um lado, é interessante observar que retornamos ao nosso ponto inicial. O sujeito, mesmo no audiovisual, se constrói como um sujeito em relação ao texto que profere (BENVENISTE, 2005, p. 286). É o enunciado audiovisual que insufla o sujeito, no mesmo instante em que é mediado por ele. Na melhor tradição dialética, um é função do outro.

Cabe observar, neste caso, que o sujeito de uma enunciação verbal concreta tem existência fora do circuito de interação verbal. Ainda que não assuma a função de um sujeito enunciador "de carne e osso", continua existindo como indivíduo humano. No caso do nosso sujeito, sua existência não ocorre independentemente do texto. O sujeito, ou essa instância narradora primária, é

⁵² Com óbvias, mas ainda assim raras exceções. Considere, por exemplo, a poesia concreta.

"também, um fato da ficção e, como tal, circunscrita ao universo da diegese" (MACHADO, 2007, p.11).

4.3. Como age o sujeito da enunciação no audiovisual

Localizado o sujeito, cabe revisar as formas pelas quais este age na doação do texto audiovisual aos espectadores. Embora afirmar que este manipula a materialidade fílmica seja uma síntese honesta de sua ação, convém observar que este processo pode assumir formas as mais variadas, em que o sujeito se projeta mais ou menos no texto, deixando marcas mais ou menos visíveis no enunciado que mostrou. Se o filme é uma "sucessão de pedaços de tempo e pedaços de espaço" (BURCH, 1992, p.24), o é porque o sujeito se move pela diegese e seleciona espaços e tempos a serem mostrados no enunciado.

Quando considerado o audiovisual contemporâneo, o modo de ação mais evidente do sujeito é justamente no controle que este exerce sobre o que o espectador vê. Não caberia no escopo deste trabalho uma recapitulação da história do desenvolvimento da linguagem cinematográfica (e, por extensão, televisual). Mas basta recobramos que nos filmes de Meliés e Blitzer (para usar exemplos bem conhecidos), a perspectiva visual doada ao espectador era equivalente a de um espetáculo teatral, cabendo a quem assistia guiar sua atenção pela cena integral e encadear os elementos em uma ordem lógica (Machado, 2011, p. 88). Tal modelo de enunciação foi substituído ao longo das primeiras décadas do cinema por outro em que o sujeito assumia "a visão de um observador imaterial e privilegiado, capaz de assumir posições e deslocamentos impossíveis a um ser humano comum" (MACHADO, 2007, p.26). A cena já não é mais mostrada integralmente de um único ponto de vista, mas em uma sucessão de fragmentos que melhor analisem o sentido do que acontece.

Ao realizar tais escolhas pelo interior da cena, cuidando para que a recebamos de uma maneira específica, o sujeito se transmuta em formas as mais variadas. A "visão transcendente, essa visão de um deus que se desloca no meio dos eventos como um corpo imaterial, onividente e destituído de limites" (MACHADO, 2007, p.27) pode flutuar pelo ar, imune a tudo o que ocorre (e.g. as cenas aéreas de *Blade Runner*); pode, ao invés disso, acompanhar o evento ao longo do espaço (e.g. a corrida matinal de *Rocky* ou a sequência do labirinto em *The*

Shinning) ou mesmo assumir a visão de um ou mais personagens (e.g. o mergulho de Benjamin na piscina em *The Graduate* ou o disfuncional computador Hal 9000 em *2001, A Space Odissey*).

A esse poder que tem o olho enunciador de penetrar nas coisas como um observador invisível e totalizador costuma-se dar o nome de ubiquidade, pois, tal como o sujeito onisciente da literatura, a câmera cinematográfica é um olho que tudo preenche e povoa todos os lugares, arrancando dos eventos, mesmo dos mais íntimos, mesmo dos mais clandestinos, a sua visualização ideal. (MACHADO, 2007, p.28).

Claro que ao vagar pela cena, a análise que o sujeito executa vai além da mera exposição. Tais processos de escolha dos ângulos, enquadramentos e a ordem em que o material é mostrado executam uma construção de sentido. Há, na ação do sujeito, uma retórica sobre o que é mostrado. Tal aspecto pode ser facilmente exemplificado pela tensão entre a câmera na altura dos olhos e suas oposições extremas, o *plongé* e o *contraplongé*⁵³. O mesmo personagem, quando mostrado em cada uma destas variantes, vai carregar sentidos diferentes.

O enquadramento pode determinar o modo como vamos perceber os elementos e sua relação com os demais. Um grande plano geral pode deixar um personagem humano impotente diante do espaço (e.g. a garota de vestido vermelho em *Schindler's List* ou o errante Lawrence, perdido no imenso deserto em *Lawrence of Arabia*). Visto em isolamento, tal expediente é ainda uma mero arremedo de discurso. Mas é na sua articulação em sintagmas mais complexos que o sujeito fala mais e de modo mais incisivo. Basta ver a antológica sequência da escadaria de Odessa em *Bronenosets Po'tyomkin*, na qual as relações entre soldados e civis é tão inequivocamente carregada de contexto ideológico. Ou, ainda, a análise que Browne (2005) empreende da cena da estalagem em *Stagecoach*, na qual o sujeito faz emergir a ordem social na disposição de diferentes personagens à mesa, e como estes são vistos tanto pelos próprios personagens entre si, como pelo espectador.

Da mesma forma que comenta os fatos da diegese pelo modo como os mostra, é também nas escolhas que o sujeito atualiza entre os vários pontos de vista que se constroem efeitos de comicidade e suspense, regulando o quanto e o quando se mostram ou ocultam informações narrativas.

A instância onividente escolhe, em cada etapa da intriga, o que deve mostrar e o que deve esconder, para induzir mistério na história e gerar tensão na plateia, deixando para revelar os pontos-chave da intriga apenas

⁵³ Respectivamente, a câmera alta (de cima para baixo) e a câmera baixa (de baixo para cima).

no final ou nos momentos que julgar convenientes. (MACHADO, 2007, p.64).

É a liberdade em assumir ora o olhar externo, que objetiva o personagem, ora o olhar subjetivo deste, que constrói nossa incerteza sobre o que há em porvir ou nossa impotência em interferir sobre a cena e a ignorância do personagem.

Devemos observar, ainda, que por força de uma tradição (ou os *macluhanianos* talvez preferissem *condicionamento*), as expressões para a atuação deste sujeito normalmente remetem ao sentido da visão, como se o sujeito nos doasse exclusivamente imagens visuais. Fala-se demais em ponto de vista, foco, ângulo, enquadramentos e tantas outras expressões de um campo lexical essencialmente visual. No entanto, o texto audiovisual é tanto som quanto é imagem que "veiculam duas narrativas fortemente imbricadas" (GAUDREULT & JOST, 2009, p. 43). Assim, seja em uma relação fortemente redundante ou em uma sintaxe de som e imagem complementar (BURCH, 1992, pp.88 - 89), o fato é que o som é uma importante materialidade significativa também controlada pelo sujeito.

Se um personagem atende ao telefone, podemos ouvir o seu interlocutor e obter todos os dados do diálogo ou apenas inferir o que se diz do outro lado da linha. Podemos ouvir diálogos ocorridos em outro tempo ou em outro espaço em relação às imagens que são mostradas na tela. É o grande imagista também o "grande sonorizador" que nos faz ouvir de forma mais forte ou mais fraca a mera respiração de um personagem, seu batimento cardíaco ou mesmo um som diegético que não é audível para os próprios personagens.

Também é a ação do sujeito que controla a incidência de trilhas musicais ou outros sons não diegéticos que compõem o fluxo audiovisual e participam de forma tão intensa do texto.

Além da mediação sobre o material pró-filmico, o sujeito também regula outras materialidades significantes. Era assim no tempo das cartelas do cinema mudo (GAUDREULT & JOST, 2009, p.92). Hoje, é o caso, por exemplo, do uso de composições e interferências das mais variadas naturezas sobre a imagem fílmica. São casos como o uso de cor em um elemento específico da imagem (e.g. o vestido vermelho da menininha em *Schindler's List* ou a fumaça vermelha em *Tengoku To Jigoku*). Não só o uso de cor para efeitos de sentido específicos são possíveis, mas

toda uma gama de recursos gráficos sintéticos podem emular camadas de linguagem que aumentam a "espessura" da imagem (DUBOIS, 2004, p.87), compondo em profundidade, simultaneamente à ação (e.g. *Stranger than Fiction* e *The Pillow Book*).

Também é um caso de ação do sujeito quando a montagem assimila diferentes materiais para a constituição do filme. O uso de fotografias, páginas de jornal, sites da *web* ou mesmo o uso de material fílmico de outra natureza (e.g. câmeras de segurança) são também resultado da seleção do sujeito.

Em suma, as possibilidades de ação do sujeito do audiovisual são um tanto amplas. No entanto, o sujeito (e sua possibilidade de ação) é delimitado pelas condições de produção do texto audiovisual; o sujeito, como compósito das operações sobre a materialidade significativa, é determinado pelos procedimentos da produção. Mais uma vez, retornamos ao modo de produção dos *sitcoms*.

4.4. O sujeito da enunciação nos *sitcoms*

Ainda que tenhamos localizado e definido o sujeito da enunciação no texto audiovisual, cabe observar que nem todo sujeito é igual. Se na seção anterior o tratamos em uma abordagem genérica que resgata todo o seu potencial de ação, devemos agora ponderar que o potencial se realiza com perfis bem distintos em cada texto. Em outras palavras, o modo de agir do sujeito da enunciação nos *sitcoms* é delimitado pelos procedimentos que engendram o sistema enunciador/enunciado.

Neste ponto, cabe articular as análises que fizemos acerca dos modos de produção, especialmente na oposição entre o modo multicâmera e o modo de produção de nosso objeto (o câmera única) e a revisão acerca do sujeito da enunciação no audiovisual.

Podemos afirmar, como decorrência lógica das premissas já afirmadas, que o sujeito da enunciação de um *sitcom* multicâmera é bem diferente de um sujeito da enunciação de um *sitcom* de câmera única.

Embora a questão traga elementos bastante comuns aos estudos de estética do audiovisual, esta pesquisa não encontrou tanto material que abordasse a questão nos termos que agora propomos. O que mais se aproximou desta discussão é um artigo de David Baker, publicado em 1985 no *Critical Studies in Mass*

Communication (re-editado em 1987 no *Television: the critical view* 4th ed., de Horace Newcomb). O artigo, intitulado "Television Production Techniques as Communication", propõe uma análise dos *sitcoms* *All In The Family* e *M.A.S.H.*, comparando o efeito de seus respectivos modos de produção sobre o texto.

A finalidade deste estudo é examinar esse processo de codificação ou, mais especificamente, as relações entre estrutura narrativa e técnicas de produção, como são manifestadas pela indústria da televisão. (BAKER, 1987, p. 179).

Embora a análise de Baker nos dê alguns caminhos, sua análise apresenta peculiaridades que dificilmente podem ser extrapoladas para as categorias. Ao tomar *All in the Family*, por exemplo, Baker salienta que as câmeras dispõem-se de modo a semi-circundar um "personagem-eixo" (no caso, Archie Bunker). Este é o centro da trama; é o catalisador dos eventos do enredo.

Archie era axial tanto quanto os enredos eram usualmente construídos diretamente sobre seu personagem, e a maioria dos outros personagens do programa eram definidos não tanto pelas suas idiossincrasias quanto pelo seu relacionamento com ele [Archie]. (BAKER, 1987, p.180).

Baker desenvolve o raciocínio lembrando que os traços mais marcantes do personagem eram sua grosseria e seu preconceito. Daí que ao dispor as câmeras na usual formação que segue a "quarta parede" do cenário, os "espectadores eram autorizados a olhar para Archie, nunca olhar *com ele*" (BAKER, 1987, p.182). Os espectadores mantinham-se distantes de Archie, vendo-o como a um animal no zoológico.

Ao analisar *M.A.S.H.*, Baker aponta que o papel da câmera é outro. Citando o próprio Larry Gelbart, Baker recorda que o estilo impresso por Robert Altman na direção do filme que originou o *sitcom* ditava muito do que a série deveria repetir.

Altman não estava lidando com a onipresente influência de um único personagem-eixo, mas com as nuances de um elenco *ensemble*, e a aparente falta de direção dos movimentos de câmera, o vagar errático dos planos, realmente ajudou a definir os personagens e seus relacionamentos. (BAKER, 1987, p.182) .

Enquanto a análise de Baker mostra pertinência nos programas citados, dificilmente os mesmos argumentos que este usa para *All in the Family* podem ser extrapolados, por exemplo, para *Friends* ou *The Big Bang Theory*. Da mesma forma, ainda que aponte um interessante efeito do estilo na construção de *M.A.S.H.* e na manifestação dos personagens, isso não se aplica facilmente para

sitcoms de câmera única em que há muito mais variedade de estilo. Por fim, a discussão de Baker se limita aos procedimentos técnicos, não tocando em momento algum na questão da enunciação do audiovisual.

Retomamos então a articulação do sujeito da enunciação com os diferentes modos de produção afirmando que o sujeito, no *sitcom* de multicâmera, tem sua ação muito mais limitada no que pode mostrar. Em função dos procedimentos, este sujeito que emerge do próprio texto é constrangido nas possibilidades de mediar o acesso ao mundo ficcional.

Ora, já sabemos que no *sitcom* multicâmera a encenação se limita ao estúdio, em dois ou três cenários diferentes (ou ainda um quarto *swing set*). Em função disso, as possibilidades dramáticas ficam limitadas a coisas que podem acontecer e ser mostradas nos ambientes regulares do programa. Se, no nível da *fabula*, algo ocorre aos personagens longe dos espaços usualmente ocupados e mostrados, este fato só pode ser trazido ao nível do enredo por uma discursivização verbal do personagem (uma sub-narrativa). Ouvimos o que houve, mas dificilmente vemos, uma vez que o sujeito não pode estar lá para mostrar. O sujeito, no *sitcom* multicâmera, é enjaulado nos cenários de estúdio; enjaulando também os fatos que mostra.

Quando comparamos com o *sitcom* de câmera única, este sujeito não se limita àqueles cenários do estúdio, mas pode mostrar o que se passa com os personagens quando estes saem de casa, do trabalho ou de qualquer espaço que seja construído em um estúdio. Isso amplia muito as possibilidades dramáticas do *sitcom* para outras situações (aumentando, também, as possibilidades de produção de conteúdo cômico). Tal qual já afirmamos, os personagens de *sitcoms* multicâmera são aquilo que podem ser nos espaços que mais frequentemente ocupam (os cronotopos são mais rígidos). É muito provável que Chandler ou Joey (de *Friends*) sejam tão engraçados fazendo compras em um supermercado ou passando por uma consulta no dentista quanto o são em suas casas; no entanto, o sujeito não está lá para nos mostrar. No *sitcom* de câmera única, o sujeito da enunciação nos mostra os personagens quando estes estão em lugares diferentes, lidando com situações mais variadas. Toda a gama de eventos do nível da *fabula* pode constituir o enredo e ganhar forma material no discurso.

A gravação com multicâmeras, seja registrando ininterruptamente para posterior edição, ou na modalidade em que o registro é editado "ao vivo em fita" é

mais uma limitadora da ação do sujeito. Este sujeito que se constitui nos textos engendrados a partir deste modo não tem o mesmo grau de ubiquidade do sujeito que surge em textos feitos com câmera única. A perspectiva do sujeito da enunciação (e, por extensão, a nossa própria) é sempre definida por uma linha imaginária, transversal a cena, que não pode ser ultrapassada (a quarta parede). Embora o uso de mais câmeras possa sugerir que o sujeito tem mais pontos de vista, lembremos que estes são, no caso da multicâmera, um tanto restritos nos ângulos que podem assumir. Dificilmente vemos o espaço cênico integralmente. No *sitcom* de multicâmera, não há "sutura" (BROWNE, 2005, p.230) dos vários fragmentos espaciais. Nada de *plongés* e *contra-plongés* (logo, nada dos efeitos normalmente associados a tais ângulos). Também não é possível acompanhar os eventos que ocorrem em porções pequenas do espaço e em períodos muito curtos de tempo, uma vez que nem sempre um plano pode registra-los. O nosso sujeito não pode nos dar detalhes da cena.

No caso da câmera única, toda sorte de ângulos são virtualmente possíveis, com toda a possibilidade de sentido que se abre para a escolha de cada um destes. Mais que um olhar que está em certo lugar, o sujeito da enunciação pode mostrar a cena da perspectiva de um personagem ou de vários. Pode, ainda, assumir papéis que definam todo o estilo da enunciação, como é o caso do subgênero que parodia documentários diretos (e.g. *The Office*, *Parks And Recreation*, *Modern Family* e *Arrested Development*), chamados de *comedy verité* (MILLS, 2006; THOMPSON, 2007).

Há ainda uma tendência para que o sujeito enunciador no multicâmera atue de forma a mostrar as cenas inteiras, em continuidade narrativa. Há menos montagem paralela (de ações que transcorrem simultaneamente), e mais linearidade no desenvolvimento do drama. O tempo é mais linear e menos manipulado. O predomínio da montagem narrativa é em prejuízo da discursiva ou de outras possibilidades de linguagem.

Na câmera única, o grau de liberdade para tais manipulações é muito maior. O sujeito pula de um tempo a outro; de um espaço a outro. Ele vaga pelas diversas tramas paralelas, comparando-as com toda a sorte de resultados. O sujeito que emerge da produção de câmera única não tem a obrigação com a integralidade da cena, mas a ordena da forma como bem entende, podendo interferir de forma incisiva no fluxo de audiovisual que recebemos.

É esta capacidade de interferir, usualmente ausente nos *sitcoms* de multicâmera, que nos interessa em relação a *Arrested Development*. O sujeito da enunciação efetivamente produz comicidade ao manipular as materialidades significantes do audiovisual.

Para melhor observarmos os mecanismos de ação do sujeito na produção de comicidade, cabe uma discussão acerca da comicidade em si e das formas de sua produção. Este é o teor da última seção desta pesquisa antes da análise do nosso objeto.

4.5. Do riso à comédia

Existem dois lugares comuns aos estudos sobre o riso. O primeiro, fruto de um oxímoro dos mais previsíveis, promete "levar o riso à sério". Com variações em torno deste sintagma - algumas mais, outras menos criativas - autores variados (KING, 2002; MORREAL, 1983; PUTTERMAN, 1995; ECO, 1989) se propuseram a abordar o fenômeno do riso buscando entender o que é, suas consequências e efeitos e, especialmente, que mecanismos nos levam a ele. Tais experiências com uma abordagem mais sistemática do fenômeno resultaram em tentativas de construir modelos e explicações que fossem aplicáveis a toda uma gama de ocorrências do riso, compreendendo seus mecanismos mais fundamentais.

Em geral, os que se voltam para tal empreitada, antecipadamente se desculpam atualizando um segundo lugar comum, creditado originalmente ao escritor E.B. White (MANKOFF apud MORREAL, 2009, p.ix): "Analisar humor é como dissecar um sapo. Poucos têm interesse nisso e o sapo acaba morrendo". A macabra alegoria documenta que poucos foram os estudos sistematizados acerca da questão ao longo da história do conhecimento humano.

Reitere-se aqui a ausência de estudos sobre o riso e o humor que fossem *sistematizados*. Embora o primeiro estudo dedicado exclusivamente ao tema e que faça uso do conceito de "humor" na acepção contemporânea tenha surgido no início do século XVIII, no "The Freedom of Wit and Humour", de Lord Shaftesbury (MORREAL, 2009, p.16), a presença do riso como uma função inextrincável da vida humana garantiu menções indiretas desde há muito tempo na história do pensamento - basta ver, por exemplo, a compilação que faz Mikhail Bakhtin das fontes sobre o riso conhecidas na época de François Rabelais (BAKHTIN, 1987, pp.

55 - 62). É possível encontrar reflexões indiretas sobre o riso em Platão, quando este dialoga acerca dos males que o riso pode trazer à ordem social da República (*República*) e do próprio indivíduo (*Philebus*). É possível encontrar menções em Aristóteles, quando este aponta que, na comédia, rimos da imitação de pessoas piores que nós (*Poética*), ou nos perigos que o riso pode trazer a uma vida de temperança (*Ética à Nicômaco*) ou, ainda, nos mecanismos que um bom orador deve ter para obter o riso de sua audiência (*Retórica*). Podemos avançar alguns séculos e nos depararmos com Cícero, que recupera algumas estratégias de Aristóteles para provocar o riso nos que ouvem o orador. Podemos avançar mais alguns séculos e encontrar em Hobbes a afirmação que o riso é a satisfação de nossa natureza mais íntima e sua propensão à competitividade regozijando-se da falha e da derrota alheia (MORREAL, 1987). Poderíamos continuar a lista com René Descartes, Immanuel Kant, Arthur Schopenhauer, Søren Kierkegaard, Herbert Spencer, Sigmund Freud, Henri Bergson etc. No entanto, com raríssimas exceções, os estudos sistemáticos e institucionalizados sobre o riso e seus fenômenos correlatos (a piada, a comicidade, o humor etc) só começaram a ser produzidos já no século XX.

Tantas reflexões feitas a partir de perspectivas e objetos tão distintos acabaram resultando em explicações bastante lúcidas e adequadas para cada caso particular ou para um grupo restrito de eventos, mas que dificilmente explicariam todas as ocorrências do riso.

As tentativas de encontrar uma "Teoria Unificada para o Riso" permanecem ainda hoje como *Santo Graal* para os que se voltam ao tema (PROVINE, 2000, p.9). O que a variedade de explicações e reflexões resultou foram três grandes "modelos" teóricos, batizados retrospectivamente e desconsiderando peculiaridades de cada teoria em favor das semelhanças. Contemporaneamente, tais "modelos" são conhecidos por Teoria da Superioridade, Teoria da Incongruência e Teoria do Alívio.

O cerne da Teoria da Superioridade afirma que "o riso é uma expressão do sentimento de superioridade de uma pessoa sobre outras pessoas" (MORREAL, 1983, p.4). Tal teoria está fortemente calcada na diferença de poder ou atributos. Minois (2003), em um estudo profundo sobre a história do riso, ao trata-lo no contexto grego, resgata que

Desde a época arcaica, há dois tipos de riso que o vocabulário distingue: *gelân*, o riso simples e subentendido, e *katagelân*, "rir de", o riso agressivo e zombeteiro, que Eurípides condena em um fragmento da *Melanipéia*: "Muitos homens, para fazer rir, recorrem ao prazer da zombaria. Pessoalmente, detesto esses ridículos cuja boca, por não ter sábios pensamentos para expressar, não conhece freio" (MINOIS, 2003, p.50).

De Eurípides, tal perspectiva acerca do riso mudou pouco até chegar a Platão, muitas décadas à frente. Berger, ao parafrasear o *Philebo*, de Platão, explica que

a plateia usufrui, na tragédia e na comédia, de suas lágrimas e risos. Mas o prazer derivado da comédia é de um tipo particular: é baseado na malícia, no desfrute da desgraça dos outros. Comédia ridiculariza aqueles que acreditam que são mais ricos, mais fortes, mais belos, ou mais inteligentes do que de fato são, e a plateia aproveita essas discrepâncias (BERGER, 1997, p.17).

Na explicação oferecida ao jovem *Philebo*, não são as falhas em si o motivo do nosso riso; é a ignorância das pessoas sobre suas próprias falhas, defeitos e ineptudes que nos proporciona o prazer. Nos sentimos superiores por lhes conhecer melhor que eles mesmos.

Uma variação da explicação (mas próxima o suficiente para colocá-las juntas) é oferecida por Aristóteles, na *Poética*:

A comédia, como dissemos, é imitação de gentes inferiores; mas não em relação a todo tipo de vício e sim quanto à parte em que o cômico é grotesco. O grotesco é um defeito, embora ingênuo e sem dor; isso o prova a máscara cômica, horrenda e desconforme, mas sem expressão de dor. (ARISTÓTELES, 1999, p.42).

Rimos da mazela alheia, contanto que esta não cause dor. Rimos por ser o outro o afetado pela deformidade (que pode ir bem além da aparência física). Rimos dos defeitos que não temos.

Para Aristóteles, o riso demasiado é negativo e deve ser evitado. Algum riso não faz mal, mas o excesso é sinal de fraqueza de espírito, especialmente quando é às custas do outro.

Os que levam a jocosidade ao excesso são considerados farsantes vulgares que procuram ser espirituosos a qualquer custo e, na sua ânsia de fazer rir, não se preocupam com a propriedade do que dizem nem em poupar as suscetibilidades daqueles que tomam para objeto de seus chistes; enquanto os que não sabem gracejar, nem suportam os que o fazem, são rústicos e impolidos. Mas os que gracejam com bom gosto chamam-se espirituosos, o que implica um espírito vivo em se voltar para um lado e outro; com efeito, tais agudezas são consideradas movimentos do caráter, e aos caracteres, assim como aos corpos, costumamos distinguir pelos seus movimentos. Não é, porém, difícil descobrir o lado ridículo das coisas, e a maioria das pessoas deleitam-se mais do que devem com gracejos e caçoadas; daí

serem os próprios chocarreiros chamados espirituosos, pelo agrado que causam; mas o que dissemos acima torna evidente que eles diferem em não pequeno grau dos espirituosos. (ARISTÓTELES, 1991, pp.93-94).

Os escritos de Platão e de Aristóteles influenciaram muito do que se escreveu sobre o riso nos séculos seguintes. Tal perspectiva do riso como um instrumento de agressão vai marcar o pensamento cristão e agravar a imagem do riso como uma manifestação diabólica (ou, ao menos, contrária à doutrina cristã). O fundamento do ataque ao riso, para os pais da igreja, é que "em lugar de chorar sobre nossa decadência, o que seria marca de arrependimento, rimos de nossas fraquezas, e essa é nossa perda. Vemos nosso nada e rimos dele: um riso diabólico" (MINOIS, 2003, p.113). Escarnecemos da falha humana, fruto do pecado, manifestados nos defeitos físicos e morais.

É em Hobbes que a Teoria da Superioridade vai ganhar novo fôlego (BERGER, 1997, p.22). Para Hobbes, é parte inerente do ser humano o instinto pela competição e luta por poder. Sem um governo, indivíduos estariam em constante batalha por se sobressair aos demais. Neste contexto, o riso é o resultado da percepção de ser superior ao outro (MORREAL, 2009, p.6).

O entusiasmo súbito é a paixão que provoca aqueles trejeitos a que se chama riso. Este é provocado ou por algum ato repentino de nós mesmos que nos diverte, ou pela visão de alguma coisa deformada em outra pessoa, que devido à comparação com a qual subitamente nos aplaudimos a nós mesmos. Isto acontece mais com aqueles que têm consciência de menor capacidade em si mesmos, e são obrigados a reparar nas imperfeições dos outros para poderem continuar sendo a favor de si próprios. Portanto um excesso de riso perante os defeitos dos outros é sinal de pusilanimidade. Porque o que é próprio dos grandes espíritos é ajudar os outros a evitar o escárnio, e comparar-se apenas com os mais capazes. (HOBBS, 1999, pp. 61-62).

Para Hobbes, rimos pelo deleite de sermos melhores que o outro. Mas também nos excedemos no riso para diminuir ainda mais o outro e nos convenceremos de nossa superioridade.

Henry Bergson, no conjunto de ensaios publicados posteriormente como *O Riso: Ensaio sobre a significação da Comichade*, aborda o fenômeno de uma perspectiva que se coaduna com seu sistema filosófico e suas considerações sobre o *ellan* vital e a percepção do tempo (*duré*) (MORREAL, 2009, p.8). Para Bergson, "a vida em sociedade exige de nós uma atenção às necessidades no momento" (MINOIS, 2003, p.523), não permitindo que nos guiemos como autômatos

rigidamente programados, com comportamentos que sejam o desdobramento de abstrações e generalizações alheias ao *aqui* e ao *agora* do indivíduo.

Toda rigidez do caráter, do espírito e mesmo do corpo será então suspeita para a sociedade, por ser o possível sinal de uma atividade adormecida e também de uma atividade que se isola, que tende a afastar-se do centro comum em torno do qual a sociedade gravita, de uma excentricidade enfim. E no entanto a sociedade não pode intervir nisso por meio de alguma repressão material, pois ela não está sendo materialmente afetada. Ela está em presença de algo que a preocupa, mas somente como sintoma - apenas uma ameaça, no máximo um gesto. Será, portanto, com um simples gesto que ela responderá. O riso deve ser alguma coisa desse tipo, uma espécie de *gesto social*. Pelo medo que inspira, o riso reprime as excentricidades, mantém constantemente vigilantes e em contato recíproco certas atividades de ordem acessória que correriam o risco de isolar-se e adormecer; flexibiliza enfim tudo o que pode restar de rigidez mecânica na superfície do corpo social. O riso, portanto, não é da alçada da estética pura, pois persegue (de modo inconsciente e até imoral em muitos casos particulares) um objetivo útil de aperfeiçoamento geral. (BERGSON, 2001, pp.14-15).

Mais à frente em seus escritos, Bergson sintetiza sua formulação na máxima "as atitudes, os gestos e os movimentos do corpo humano são risíveis na exata medida em que esse corpo nos faz pensar em uma simples mecânica" (BERGSON, 2001, p.22).

Muitas outras manifestações da Teoria da Superioridade podem ser localizadas na história do pensamento. Esta foi por muito tempo a teoria principal para explicar o riso (STOTT, 2005, p.127). Como modelo fundamentado sobre o olhar para o outro, este é frequentemente chamado a contribuir nas discussões acerca da dimensão social do riso.

Podemos usar a Teoria da Superioridade para explicar porque rimos nos *sitcoms*. Podemos afirmar que rimos de Joey (*Friends*) por sua limitação intelectual; rimos de Leonard (*The Big Bang Theory*) por sua fraqueza física que o impede de sequer abrir um vidro de azeitonas; rimos de Alan Harper (*Two and a Half Men*) por ser sovina e mal sucedido na vida. Tais explicações, quando feitas nestes termos, são suficientes para explicitar certos mecanismos em funcionamento em um episódio de *sitcom* (como também em um filme ou mesmo uma peça ou texto literário).

No entanto, embora possamos formular boas explicações para tais casos usados como exemplo, a Teoria da Superioridade não nos responde sobre casos em que o elemento chave não seja uma relação de diferença de poder ou atributos. Também não podemos explicar, nos termos expostos, certos fenômenos ligados ao processo mesmo de enunciação do texto gerador do riso. E embora o

primeiro caso seja explicável pelos outros modelos teóricos ainda a discutir, o segundo mostra-se como um empecilho ao uso indiscriminado de tal teoria na análise do *sitcom* em geral (mas não em certos casos, como veremos na análise de *Arrested Development*).

O segundo grande "modelo" de teoria sobre o riso é a chamada Teoria da Incongruência. Na base da teoria está a ideia que rimos de incongruências ou rupturas de nossas expectativas acerca do mundo (MORREAL, 2009, p.10). Essa teoria tem lugar seguro nos estudos acerca do riso que vêm da filosofia e da psicologia e suas manifestações podem ser localizadas, dentre tantos outros, em escritos de Beattie, Kant, Kierkegaard e Schopenhauer.

A ideia básica por trás da Teoria da Incongruência é bastante geral e muito simples. Nós vivemos em um mundo ordenado, onde nós devemos esperar certos padrões entre as coisas, suas propriedades, eventos, etc. Nós rimos quando experimentamos algo que não se encaixa nestes padrões. Como colocou Pascal, "Nada produz o riso mais que desproporção surpresa entre o que se espera e o que vê". (MORREAL, 1983, p.15).

Embora a menção a Pascal nos coloque no período histórico em que a Teoria da Incongruência virá a florescer, suas raízes podem ser observadas ainda na antiguidade. O mesmo Aristóteles que tanto mencionou o riso como um instrumento de agressão, também o mencionara como um efeito da quebra de expectativas. Na *Retórica*, o pensador macedônio indicava que "um modo para o orador obter uma risada era preparar uma certa expectativa em seus ouvintes e então os acertar com algo que eles não esperavam" (MORREAL, 1983, p.16). Esse postulado de Aristóteles será retomando alguns séculos adiante por Cícero, em suas lições de oratória.

Como já apontamos, a partir de Cícero, a moral cristã vai catalisar o olhar para o riso como algo mais ligado aos defeitos (sejam físicos ou morais) e a inferioridade que a uma questão lógica acerca do mundo (BERGER, 1997, 19). A Teoria da Superioridade vai imperar nos esparsos escritos acerca do riso.

É no mundo do século XVIII, quando os efeitos do Iluminismo permeavam o pensamento, que serão forjadas as mais sólidas formulações acerca da incongruência.

Para Kant, em seu *Crítica da Faculdade do Juízo*,

Em tudo o que pode suscitar um riso vivo e abalador tem que haver algo absurdo (em que, portanto, o entendimento não pode em si encontrar nenhuma complacência). O riso é um afeto resultante da súbita transformação de uma tensa expectativa em nada. Precisamente esta

transformação, que certamente não alegra o entendimento, alegra contudo indiretamente por um momento de modo muito vivo. (KANT, 2012, p.177).

Kant segue exemplificando sua formulação acerca do porque rimos insistindo em uma "decepção" pela ausência de continuidade da nossa expectativa.

Schopenhauer aborda a questão de forma um pouco diferente. Para o pensador, o riso não é o efeito de deparar-se com um "nada" postulado por Kant. Ao contrário, nos deparamos com algo que é bem o contrário do que fora construído pela linha de pensamento (MORREAL, 1987, p.51). Na primeira parte de *O Mundo como Vontade e Ideia*, Schopenhauer faz uma análise de diversas manifestações que levam ao riso (do estudo do pedantismo aos trocadilhos, do ridículo a sagacidade). Na base de todas as análises,

a causa do riso em todos esses casos é simplesmente a súbita percepção da incongruência entre o conceito e os objetos reais que foram pensados durante ele em alguma relação, e o riso é em si mesmo a expressão dessa incongruência. (SCHOPENHAUER apud MORREAL, 1983, p. 17).

Umberto Eco esboça uma explicação para o riso também algo próxima da ruptura de expectativas. Para Eco (1984, p.344), claramente remetendo a Aristóteles, é na violação de uma regra que se dá o cômico. Ele ainda acrescentaria, tal violação é cômica quando quem a comete é um ser inferior a nós. É no ato que vai contra o esperado, o previsto, que reside a comicidade. Eco, no entanto, aponta um elemento importante: a ruptura é de uma regra local, circunscrita ao contexto do evento. Conhecer a regra rompida é condição para usufruir o cômico que esta produz (ECO, 1984, p.346).

Como a Teoria da Superioridade, devemos observar que a Teoria da Incongruência é, de fato, uma série de postulados e tentativas de explicação do fenômeno do riso feitas em épocas diferentes, por autores diferentes e, para um olhar mais metódico, com diferenças entre si. Permanece, no entanto, o princípio de que o riso se explica pelo fato de nossa experiência funcionar com padrões aprendidos ao longo da vida e, hora ou outra, ver-se driblada pelos eventos (MORREAL, 2009, p. 10).

Inegavelmente o modelo oferecido pela Teoria da Incongruência permite observar o mecanismo do riso sendo operado nos *sitcoms*. A comicidade verbal de Gracie (*The Gracie Allen and George Burns Show*) ou de Phoebe (*Friends*) se constrói naquilo que usualmente tomaríamos como caminho normal da formulação de um sintagma ou a resposta mais lógica a um comentário. No entanto,

estas, como muitas outras personagens de *sitcoms*, veem o mundo por uma lógica própria, incongruente com as expectativas dos demais. Rimos de sua forma mais que particular de ver o mundo, manifestada em falas e atos.

O terceiro grande modelo de explicação do riso é o que fica conhecido por Teoria do Alívio. Sua fórmula já aparece com contornos bem definidos na já mencionada obra *The Freedom of Wit and Laughter*, de Lorde Shaftesbury.

Para Shaftesbury, os "humores" que regulavam os organismos precisavam, em certas condições, de uma válvula de escape que diminuísse sua concentração no organismo. É justamente daí que vem a aceção contemporânea de "humor":

Os espíritos naturais dos homens (*ingenious*), se aprisionados ou controlados, vão encontrar outros caminhos de movimentação para aliviarem a si mesmos de sua prisão, e seja em um burlesco, mímica, ou em uma fanfarronice, eles ficarão felizes de ventilar em qualquer medida, e serem vingados de seu aprisionamento. (SHAFTESBURY apud MORREAL, 2009, p.16).

A base aqui é de natureza biológica, recorrendo a um modelo "hidráulico" de organismo que se regula internamente na ocorrência do riso.

Mais de um século depois de Shaftesbury, Herbert Spencer, em seu *The Physiology of Laughter*, postula que o riso é, também, um processo de regulação do organismo. No entanto, ao invés de falar em humores ou espíritos naturais, Spencer se volta para a energia nervosa. Tal qual "gastamos" energia em reações físicas e psíquicas nas ações mais prosaicas, em certas situações tal energia encontra-se em excesso. "O excesso de energia nervosa que é aliviada pelo riso, de acordo com Spencer, é a energia das emoções que se encontram inapropriadas" (MORREAL, 2009, p.17).

É na incongruência que Spencer vai buscar as razões da impropriedade da energia nervosa. As piadas ou eventos cômicos nos levam a criar uma certa expectativa que é rompida pela ocorrência da incongruência. Assim, toda a energia que acumulamos vê-se inadequada ao final da piada ou do fato cômico. É essa energia que é liberada pelo riso.

É óbvio que as manifestações da Teoria do Alívio conforme acontecem em Shaftesbury e em Spencer são frutos de sua época. Nestes termos, o riso é um processo tão fisiológico quanto um arroto ou a defecação. Tais versões da Teoria do Alívio seriam obliteradas a partir do início do século XX por uma reformulação muito

mais complexa e influente. Trata-se da versão que lhes dá Sigmund Freud, especialmente na obra *O Chiste e sua relação com o Inconsciente*.

Para Freud, existem três fenômenos ligados ao riso: a piada (ou chiste), o cômico e o humor. "Cada um destes envolve um diferente mecanismo através dos quais a energia psíquica é preservada ou economizada e é consequentemente dissipada na forma do riso" (MARTIN, 2007, p.33)

Nas piadas e nos chistes, o mecanismo é impulsionado pela repressão aos impulsos sexuais ou agressivos. Notadamente comportamentos reprimidos,

Piadas (ou chistes) fazem uso de um número de perspicazes técnicas de "brincadeiras", como o deslocamento, a condensação, unificação, e representação indireta, que servem como um tipo de distração para o superego, permitindo impulsos agressivos e sexuais inconscientes emergindo do id (os quais seriam normalmente reprimidos) serem brevemente expressados e usufruídos. A energia inibitória que seria normalmente requerida para represar tais impulsos libidinais se torna brevemente redundante como o resultado da piada, e é essa energia que é liberada na forma do riso. (MARTIN, 2007, p. 33).

Em Freud, o que liberamos no riso provocado por uma *piada* não são os impulsos, mas toda a energia que usamos normalmente para reprimi-los. Experimentamos na piada o sexo sobre o qual evitamos falar; isso torna inútil e dispensável todo o pudor que nos constrange. Isso provoca o riso. O mesmo vale para piadas que não falam em sexo, mas nos permitem canalizar impulsos de agressão para com o outro (mais um impulso que em condições normais deve ser mantido sob controle).

Além da piada, Freud distingue e analisa o *humor* como a capacidade de "ver o lado bom das coisas" onde as coisas usualmente não são boas. O humor é um mecanismo de defesa que, em uma dada situação aversiva, observa elementos incongruentes ou interessantes e nos leva a uma nova perspectiva da situação, nos protegendo dos afetos negativos (MARTIN, 2007, p. 35). Mais uma vez, a energia acumulada para sofrimento é desprendida em riso.

Por fim, Freud aponta o cômico como ocorrências não verbais em que

o observador mobiliza uma certa quantidade de energia mental em antecipação ao que é esperado acontecer. Quando o esperado não ocorre, essa energia mental se torna redundante e é liberada no riso.

(...)

Situações cômicas podem também conter alguns elementos tendenciosos, permitindo a prazerosa liberação de energia libidinal. A pessoa escorregando na casca de banana é um bom exemplo. O fato dele ser pomposo e ostentador torna a cena toda mais divertida porque permite a expressão de alguns impulsos agressivos. Não seria nem de perto

engraçada se o acidente ocorresse com uma criança pequena ou com uma pessoa por quem sentimos simpatia. Logo, como o chiste, o cômico geralmente contém alguma coloração de agressão. (MARTIN 2007,p. 36).

Por fim, ainda como uma manifestação da Teoria do Alívio, cabe apontar a importante contribuição do pensador russo Mikhail Bakhtin e seu estudo acerca do riso na Idade Média e no Renascimento e do fenômeno da carnavalização. Escrevendo no exílio imposto pelo terror Stalinista, Bakhtin perscruta a obra do escritor François Rabelais. Tomando-o como um autor dos menos compreendidos na história da literatura europeia (STAM, 1992, p.43), Bakhtin ressalta a presença e a força do carnaval em sua obra e da ligação deste com a cultura popular. Para Bakhtin, é nos gêneros usualmente atrelados ao carnaval (a paródia e o realismo grotesco) que se pode observar a pervasividade do riso e sua função na cultura popular (BAKHTIN, 1987, p.73).

Em Bakhtin e em sua análise do carnaval,

Todos esses ritos e espetáculos organizados à maneira cômica apresentavam uma diferença notável, uma diferença de princípio, poderíamos dizer, em relação às cerimônias oficiais sérias da Igreja ou do Estado feudal. Ofereciam uma visão do mundo, do homem e das relações humanas totalmente diferente, deliberadamente não-oficial, exterior à Igreja e ao estado: pareciam ter construído, ao lado do mundo oficial, um segundo mundo e uma segunda vida aos quais os homens da Idade Média pertenciam em maior ou menor proporção, e nos quais viviam em ocasiões determinadas. (BAKHTIN, 1987, pp.4 - 5).

Escrito já na maturidade intelectual de Bakhtin e, por consequência, em franca articulação com suas obras anteriores e seu sistema de pensamento, *A cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais* aprofunda afirmações já esboçadas no *Problemas da Poética de Dostoiévsky* (HOLQUIST, 61%). O carnaval é uma forma de tornar o familiar estranho (HOLQUIST, 43%) e, com isso, revelar as amarras que nos constroem a liberdade. Na análise que Bakhtin faz do carnaval

as pessoas penetravam brevemente na esfera da liberdade utópica. O carnaval representava muito mais, naquela época, do que a mera cessação do trabalho produtivo; representava uma cosmovisão alternativa caracterizada pelo questionamento lúdico de todas as normas. O princípio carnavalesco abole todas as hierarquias, nivela as classes sociais e cria outra vida, livre das regras e restrições convencionais. Durante o carnaval, tudo o que o que é marginalizado e excluído, o insano, o escandaloso, o aleatório se apropria do centro, numa explosão libertadora. O princípio corpóreo material - fome, sede, defecação, copulação - tornam-se uma força positivamente corrosiva, e o riso festivo celebra uma vitória simbólica sobre a morte, sobre tudo o que é considerado sagrado, sobre tudo aquilo que oprime e restringe. (STAM, 1992, 43).

O carnaval, espaço e tempo do riso, é o universo do contrário, da inversão das regras e ordens que nos regulam a vida. Também é o espaço e o tempo da reintegração de tudo o que fora excluído. É o momento do corpo fisiológico ao invés dos altos espíritos; do grotesco e vulgar no lugar do elegante e polido. O riso, neste sentido, é a manifestação do alívio, do gozo da liberdade que irrompe de tempos em tempos na vida prosaica e refresca a existência. O riso é a celebração do fim da dor e da morte, das pequenas injustiças e privações, das obrigações nocivas e da desigualdade: é a renovação e a mudança para algo melhor (BAKHTIN, 1987, p. 70).

As ocorrências da Teoria do Alívio ganharam projeção e influência na análise do riso ao longo do século XX (em grande parte, devido à influência do próprio Freud). E não é preciso muito esforço para aplicar algumas ideias de Freud ou de Bakhtin aos *sitcoms*.

Se tomarmos o modelo de explicação da piada conforme formulado por Freud, podemos nos deparar com todo um subgênero de humor (o *bathroom humor* ou "humor de banheiro") muito frequente nas telas de TV. Alguém que assista à *Married...With Children* vai ver e ouvir desfilarem decotes exagerados e *shorts* um tanto curtos, adolescentes com fixação por masturbação, palavrões, piadas sobre flatulência, fezes, vômito, urina e outras funções corporais. Também não são exemplos de família bem sucedidas. Sucumbem ao parco salário, ao aluguel atrasado e ao fracasso em relação aos valores ideais socialmente construídos. Também são poços de má índole e moral duvidosa, pelos olhos da teoria conforme postulado por Freud, objetos dignos de nosso desprezo e agressão.

Também podemos encontrar a Teoria do Alívio na formulação que lhe dá Mikhail Bakhtin observando o grotesco de muitos outros programas. De *Two and a Half Men* a *Two Broke Girls*, de *Mike and Molly* à *The Middle*. É a vingança dos perdedores e marginalizados; é o corpo em estado cru no seu instante de prazer e liberdade das agruras da existência.

Mais uma vez, cabe apontar que o que expomos aqui como três teorias são, de fato, três agrupamentos de ideias e modelos de explicação que se reúnem apenas em função de certos traços de semelhança. Tais teorias devem ser pensadas mais como feixes discursivos espalhados no tempo e no espaço, dos quais deliberadamente ignoramos as distinções em favor das semelhanças apontadas.

E cabe, ainda, observar que em muitos momentos tais discursos se comportam muito mais como uma área de intersecção entre as teorias. Como já expusemos, em Spencer, o alívio acontece disparado por uma incongruência; idem para o cômico em Freud. Não seria a formulação do comportamento maquínico em Bergson, *a priori* um objeto de nosso olhar superior, justamente uma inadequação ao contexto e ao que se deveria esperar da situação? Não teria Aristóteles explicado o riso tanto por uma sensação de superioridade em relação a de quem se ri para, em outro texto, afirmar ser este o efeito de uma inversão de expectativas?

O fato é que ao longo dos séculos, cada uma das teorias que se propunha a explicar a ocorrência do riso acabara por explicar tão somente a ocorrência daquele caso estudado. Já afirma Umberto Eco em um ensaio acerca da empreitada de Pirandello no estudo do riso

Última característica de quem teorizou sobre o humorismo. Ou dele deu uma definição que não abrange todas as possíveis manifestações do cômico (vide Bergson ou Freud) ou deu-lhe uma definição que inclui muitas coisas, mas [SIC] do que as que o senso comum chama de "cômicas". (ECO, 1989, p.251).

Aqui reside a principal limitação dos estudos acerca do riso. Podemos analisar certos casos cômicos pelas ideias de Bergson. E em parte delas, o autor será plenamente funcional na explicação do fenômeno. No entanto, dificilmente Bergson será aplicável a todos os casos de riso. Tal situação se repete com autores e ideias expostos neste trabalho (e mesmo naqueles que não figuraram aqui). Não há uma teoria acerca do riso que seja aplicável a todos os casos de riso.

É frutífero aplicar a teoria da superioridade de Hobbes em piadas agressivas, a Teoria da mecanização de Bergson para farsas, a teoria sexual de Freud para piadas sujas, e a teoria antropológica de Northrop Frye para a Velha Comédia Aristofânica...Mas humor é muito complicado para ser compreendido por estas teorias de fator único, não importa quão bem elas explicam cada um destes aspectos. (DAVIS apud KING, 2002, p.5).

É aqui que se encontra a lacuna já mencionada no início desta discussão sobre o riso. Não há, de fato, uma "Teoria Unificada" do riso que seja extensiva e universal, explicando absolutamente todas as ocorrências do riso. O que o acúmulo de teorizações parece indicar é que, de fato, o mecanismo responsável pelo riso não é um só; o homem ri por diferentes razões. Daí a necessidade de mantermos em nosso horizonte toda uma miríade de teorizações acerca do fenômeno. Morreal, após anos estudando o fenômeno, chega a ensaiar uma

tentativa de síntese, postulando que o riso emerge de uma súbita e prazerosa mudança psicológica (MORREAL, 1983, p.39). Tal esboço de uma síntese, abstrato e vago, dificilmente pode ser articulado com a variedade de situações em que o riso ocorre (assim como nem sempre gera o riso).

Continuamos, então, com a "miríade" de teorias e explicações. Tal variedade não facilita nossa empreitada. Ao contrário, como nossos exemplos preliminares começaram a delinear, podemos encontrar nos *sitcoms* (e, por extensão, em *Arrested Development*) risos causados por diferentes motivos. E, em certos casos, podendo ser explicados por mais de uma teoria. Para nos mantermos nos já citados, ao ouvir uma bobagem de Joey (*Friends*), rimos por nos sentirmos intelectualmente superiores a ele ou pelo fato de sua limitação intelectual fazer uso de uma interpretação do mundo que contradiz nossa lógica? Rimos de Alan Harper por nos sentirmos superiores a sua sovinice? Ou seríamos pelas soluções inusitadas para poupar? Nos sentimos aliviados pelas menções a sexo de Charlie Harper ou pela forma como sua fixação desafia as convenções?

O problema se mantém e resiste às tentativas de uma resposta única e definitiva. Assim, aceitamos que o riso ocorre por razões diferentes e, na aceitação dos três modelos teóricos, seguimos nossa análise reconhecendo que podemos rir por nos sentirmos superiores aos personagens, por observarmos algum fato que contradiga nossa expectativa ou por nos sentirmos aliviados de algum constrangimento.

Mills (2009, p. 80) nos lembra que os modelos teóricos acerca do riso são bem anteriores ao surgimento do *broadcasting*. As formas textuais eram, então, a piada entre indivíduos co-presentes ou o teatro. Neste contexto, as posições acerca de quem se julga superior, aquele que é julgado inferior e os terceiros que acompanham e riem em apoio ao "superior" são bem claras. Não é o caso do *sitcom*. A situação do texto audiovisual não é tão explícita assim. Rimos ao assistir e também nos sentimos superiores aos personagens. Mas rimos diretamente deles ou rimos em apoio a alguém que se afirma superior? Quando um personagem faz um comentário jocoso acerca de outro, rimos deste ou do objeto de seu comentário? Neste caso, quem é o ente superior que direciona ao outro seu escárnio?

A Teoria do Alívio não escapa às críticas. Morreal (2009, p.21) aponta uma série de fenômenos que contradizem o que fora postulado por Freud (e por outros). Se o riso é a energia normalmente usada para coibir nossos impulsos

socialmente censuráveis, como explicar o riso daqueles indivíduos que normalmente não os coíbem? Que energia liberam aqueles que não se deixam constranger pelas regras sociais? Como pode uma piada provocar riso em alguns e uma reação aversiva em outros?

A Teoria da Incongruência também não passa incólume diante das exceções e casos "omissos". Bebês, ainda nas etapas mais incipientes da aquisição de linguagem, usualmente riem em resposta à estímulos. Isso demonstra que a ruptura de uma cadeia lógica e esperada não é o único caminho para o riso. Também é comum encontrar casos em que uma ruptura lógica não leve ao riso.

Há ainda um aspecto de suma importância no que diz respeito ao riso nos *sitcoms* que é a presença (e os efeitos) da *laught track*, ou claque. Embora o uso da claque nos moldes em que ocorre no *sitcom* seja uma herança do rádio (PROVINE, 2000, p.140), o fenômeno em si era conhecido e praticado desde há muito tempo; do Imperador Nero aos teatros parisienses do século XIX, o efeito que ouvir um riso alheio nos provoca era usado para "reforçar" os efeitos de textos sobre a plateia. Provine (2000, pp. 150 - 151), carregado de um olhar etológico para o riso, afirma que a claque, no *sitcom* contemporâneo ou na Roma de Nero, dispara uma reação com funções socializantes. Rimos com a claque para entrar no grupo, não necessariamente por ter achado graça na piada ou na *gag*. Isso coloca a Teoria da Superioridade em cheque (e, por extensão, as outras teorias também).

4.6. Sintagmas cômicos

Postuladas as razões pelas quais rimos, cabe fazer agora uma revisão acerca de como tais mecanismos se manifestam nos textos em geral, e no audiovisual em particular. Estamos falando da materialização de tais mecanismos produtores do riso. Devemos, aqui, buscar esclarecer de que formas os mecanismos geradores de riso ganham existência na *parole* audiovisual. Nossa proposta é definir as fronteiras entre alguns termos correntes em comédia (ou, eventualmente, reconhecer a ausência de limites) de forma a nos instrumentalizarmos para a análise do *sitcom*.

Quaisquer fenômenos que tenhamos apontado ser o gerador do riso devem, necessariamente, materializarem-se de alguma forma. É o caso, por exemplo, da piada, em que uma micro narrativa é construída para materializar uma

inversão de expectativas, uma relação de superioridade ou um momento de alívio. No caso do audiovisual, nos interessam especialmente os sintagmas cômicos, ou seja, as ocorrências do cômico em narrativas ficcionais, manifestações simbólicas "cuja principal função é serem engraçadas e ocasionar riso" (NEALE & KRUTNIK, 1995, p. 43). Obviamente tratamos aqui da comédia (em oposição às apresentações de programas, constantemente buscando o riso da plateia e do espectador, ou mesmo outras ocorrências do cômico no universo audiovisual). Neste termos, seguimos o caminho proposto por Neale e Krutnik (1990) e falaremos em evento cômico, mordacidade e *gag*.

Neale e Krutnik (1990, p.44) chamam de *evento cômico* ou *momento cômico* um fato que somente se dá em função de participar de uma dada narrativa; só ocorre por que existem personagens e enredo.

Ao analisar o filme *Monkey Business*, de 1952, Neale e Krutnik apontam como o riso é inextrincavelmente ligado ao enredo. Cabe aqui sumarizar sua análise. No filme, a personagem Edwina (Ginger Rogers) dorme placidamente em seu apartamento. Uma criança pequena invade sua casa e, no quarto, se deita em sua cama. Ao acordar, Edwina se espreguiça e acaba tocando (sem olhar diretamente) o bebê ao seu lado. Assustada, o olha e exclama em choque: "Barnaby!". Tal evento, em si, não é engraçado. Não haveria nada de engraçado nos atos do bebê, nos gestos de Edwina ou mesmo em sua fala. No entanto, para o público que acompanha o filme desde seu início, o exibido na tela tem outra relação de valor. O espectador sabe que em cenas anteriores, o marido de Edwina, Barnaby (Cary Grant), tentava criar um elixir da juventude que causasse a reversão da idade. Tal elixir fora, de fato, produzido acidentalmente por um macaco de laboratório (daí o nome do filme). Tal elixir, guardado inadvertidamente em um recipiente de água, foi consumido em grande quantidade pelo casal, que teve seu comportamento tornado infantil. Neale e Krutnik reiteram que, apenas neste contexto narrativo,

nós estamos em posição de reconhecer o nome que Edwina profere, a confusão que ele marca, e a razão dela cometer o equívoco. Nós sabemos que ela está errada, que o bebê não é seu marido, porque nós tivemos informação em uma sequência prévia. E ainda nós também sabemos que o equívoco é tanto possível quanto lógico, dados os eventos anteriores no filme e o sistema de causa e consequência que subjaz a ele. (NEALE & KRUTNIK, 1995, p.44).

Tal situação é extremamente integrada ao enredo do filme e tem desdobramentos bastante claros para o desenrolar da narrativa. É a tensão entre os

atos narrativos, ainda no nível da *fabula*, que constituem o cômico. Neale e Krutnik ressaltam ainda que existem eventos cômicos que não são tão integrados ao enredo quanto o exemplo utilizado. Nestes casos, a preparação para o evento cômico não é tão integrada a história, mesmo que o evento em si o seja; ou, ainda, ocorre o contrário: a preparação para o evento cômico é bastante integrada ao enredo, mas não o evento cômico em si.

Da mesma forma como uma ação pode se constituir em um evento cômico, a plasticidade do verbal oral também se presta muito bem a essa função. Embora seja comum observar a comicidade nos trocadilhos e respostas perspicazes, uma fala pode suscitar o riso por estabelecer uma teia de relações com os fatos narrativos, desde que revelados aos espectadores.

Se os eventos cômicos são integrados à narrativa em algum grau e, por consequência, dependentes deste contexto para gerar o efeito cômico, outras manifestações discursivas são menos integradas (logo, mais autônomas na geração de riso). É o que Neale & Krutnik chamam de *wisecrack*, palavra de difícil tradução para a língua portuguesa, mas cujo significado podemos aproximar de "comentário engraçado" ou, ainda, da perspicácia, do sarcasmo e da "esperteza" verbal. É a "agudeza de espírito" a que Aristóteles se refere em *Ética à Nicômaco*. Para efeitos deste trabalho, o trataremos como mordacidade⁵⁴. Trata-se de forma cômica muito corrente, especialmente nos gêneros audiovisuais tão fortemente apoiados no verbal oral (como é o caso do *sitcom*, por exemplo).

Em se tratando de mordacidade, cabe apontar, seguindo ainda Neale & Krutnik (1995, p.47) duas importantes distinções destas em relação aos eventos cômicos. A primeira, aponta que nos casos em que há a mordacidade, esta forma um sintagma integro, auto-contido, autônomo. A falta de conexão com a narrativa pode ser explicada pela necessidade que a perspicácia tem de um encerramento do sintagma, um "fechamento formal" (NEALE & KRUTNIK, 1995, p.47) na forma de uma *punchline*, uma "fala de efeito". A fala de efeito acontece em função da produção do cômico do diálogo, sem se voltar para a função dramática do diálogo (logo, à função narrativa). Tais ocorrências de perspicácia se colocam ao longo do fluxo narrativo, mas não fazem parte dele no sentido de mover a história adiante.

⁵⁴ Ou, ainda, perspicácia e jocosidade.

O outro ponto apontado por Neale & Krutnik é que os casos de mordacidade também se manifestam ao contrário. Se é possível encontrar personagens cuja capacidade verbal aguçada os torne um vertedouro de comicidade, a ausência de um mínimo de perspicácia também leva outros personagens a se tornarem geradores de riso. A ignorância, a obtusidade ou a perspectiva mais que particular das coisas também pode levar um personagem a proferir comentários engraçados. Para uma comparação um tanto simples, podemos tomar *Friends* como um exemplo. Chandler tem uma personalidade perspicaz, que verte sarcasmo quase compulsivamente; Joey, por outro lado, profere bobagens a cada diálogo por sua ignorância e limitação intelectual.

O conceito de *gag* demanda uma certa dose de arbitrariedade na tentativa de delimitá-lo. Quando revisada a literatura acerca do riso e mais ainda ao considerarmos os escritos não acadêmicos (bem menos rigorosos), podemos nos deparar com o uso da expressão em acepções muito variadas. Aumont & Marie (2012, p. 141) remetem o termo a "uma parte do diálogo improvisada pelo ator" antes de ganhar o seu sentido cinematográfico. No contexto do cinema, a *gag* é uma

forma breve, relativamente autônoma, que em si não é própria ao filme (existem gags teatrais ou até mesmo musicais ou pictóricas). Em sua forma mais geral, ela se caracteriza pela resolução incongruente e surpreendente de uma situação que não pode ser realizada em suas premissas. (...) porém, todas essas tentativas esbarram no fato de que a *gag*, na maioria dos casos, mobiliza a linguagem corporal. (AUMONT & MARIE, 2012, p.141)

Neale & Krutnik (1995, p.51) propõem restringir a expressão a "ação cômica não linguística" [SIC]. Ainda tentando resgatar a origem do termo, apontam que enquanto a *gag* era, na sua origem, um ato de improviso, posteriormente o seu sentido passou a ser "uma ação pré-preparada" [SIC]. É a comicidade construída etapa por etapa, aos olhos do espectador. Tal definição não é aceita pacificamente. Alguns objetam que a *gag* não precisa ser uma construção complexa, mas tão somente um ato cômico visto (simples como um escorregar ou tropeçar). A posição dos autores, neste sentido, é conciliadora. Aceitam chamar de *gag* tanto uma quanto outra situação, desviando a atenção para o fato de que de que ambos os casos constituem um desvio do fluxo narrativo; uma digressão em relação a história.

O mais importante, em se tratando da *gag*, é justamente o fato desta constituir uma "interpolação" em relação ao desenvolvimento da trama e a ocorrência de um resultado surpresa (seja o sintagma cômico elaborado ou não).

A questão da *gag* no audiovisual tem uma longa história. Para Karnick e Jenkins (1995a, p. 63), a comédia baseada em *gag* tem raízes na dinâmica do *vaudeville*. Isso se coadunava com a exibição cinematográfica como espetáculo, o "cinema de atrações". Com a mudança para um cinema de narrativa, no entanto, o cinema precisou lidar com a *gag* e articulá-la com o aumento de metragem dos filmes. Isso deu origem, ainda nos primeiros anos da comédia no cinema, a algo que Jenkins chama de "estrutura de acordeão": um começo e um final narrativo, preenchidos por *gags*, raramente conectadas ao desenvolvimento da história.

Observamos, até este ponto, os fundamentos do riso e como estes ganham vida materializando-se nas *gags*, eventos cômicos e mordacidade. Antes, resgatamos o sujeito da enunciação e como este se constitui em um *sitcom* de câmera única. Mais que uma exercício conceitual, nossa intenção era estabelecer as bases para nossa análise do *sitcom Arrested Development*. É este o teor do próximo capítulo.

5. ANÁLISE DO PROGRAMA

5.1 Isso é Arrested Development

Até este ponto a pesquisa trilhou um caminho que buscou fundamentar nossa hipótese principal: em *Arrested Development*, o sujeito da enunciação atua na produção da comicidade. Vimos, no segundo capítulo, o que está por trás da expressão *sitcom*. Em seguida, buscamos compreender como o qualificativo *single camera* afeta o texto e, por consequência, o sujeito da enunciação que surge dele. Ainda, no quarto capítulo, resgatamos algumas bases conceituais por trás do fenômeno da comicidade.

Todo o percurso tem como objetivo a análise que agora iniciamos. Vamos abordar as ocorrências de comicidade em *Arrested Development* e explicitar os mecanismos pelos quais o sujeito da enunciação cria a comicidade.

Para iniciar nossa análise, cabe fazer uma incursão na série e conhecer melhor sua premissa dramática básica e seus personagens. Em seguida, faremos alguns primeiros apontamentos acerca da linguagem empregada no programa. Neste ponto, iniciamos a análise dos sintagmas cômicos e como estes se articulam na ação do sujeito.

Compreender a premissa dramática básica da série é o primeiro passo de nossa análise. Neste sentido, um método bastante funcional é analisar a vinheta de abertura. No universo televisual, a vinheta de um programa serve como um "cartão de visitas" para o programa, resumizando e informando, em seus poucos segundos de audiovisual, muito do que o espectador encontrará pela frente. Já aponta Karpovich (2010, p.27) que a vinheta de abertura "define o clima do programa, comunica informação essencial sobre o gênero, cenário, e personagens, e "engancha" os espectadores ao produzir antecipação do que virá a seguir".

Não é diferente com a vinheta que abre *Arrested Development*.

Fig. 29 - Os Bluths são apresentados em registros fotográficos, com setas que os relacionam entre si.

A vinheta começa com um quadro branco sobre o qual está posicionada uma típica fotografia de família. Uma instrutiva seta vermelha, em traço manuscrito, aponta a foto e identifica seu conteúdo: trata-se da família Bluth. Após poucos segundos de uma descontraída trilha tocada em um ukelele, uma voz *over*, também um tanto pedagógica, assume a função de explicar: "E agora a história de uma família rica que perdeu tudo. E de um dos filhos, que não teve outra escolha a não ser manter todos juntos. Isso é *Arrested Development*". No exato instante em que o narrador fala sobre perder tudo, outro quadro entra na tela, desta vez, sem uma foto de família, mas com um recorte de jornal, noticiando a prisão do patriarca da família Bluth, George Bluth. Uma sucessão de quadros, cada qual com imagens dos personagens da família (tanto em foto quanto com trechos dos episódios), apresenta o elenco e indica a relação destes com Michael Bluth, o filho responsável pela estabilidade da família.

Nos quadros que apresentam os personagens, além da indicação de sua relação de parentesco com Michael e o óbvio nome do ator ou atriz que o interpreta, as mesmas setas reiteram a conexão entre os personagens. No último quadro, além do crédito do criador da série, Mitchell Hurwitz, a mesma foto do primeiro quadro "tomba" para o lado, claramente antecipando que não se trata de uma situação ideal (muito menos de uma família idealizada).

A família Bluth era a rica proprietária de uma construtora, a Bluth Company. A empresa fazia casas de luxo ("mini-mansões") destinadas aos

abastados. Os Bluths frequentavam as altas rodas e possuíam um sofisticado padrão de vida. No entanto, no episódio piloto (*Arrested Development*, 1.1.), o pai é preso, acusado de cometer crimes financeiros e todo tipo de falcatura envolvendo a empresa. Os bens da família são congelados e os negócios da empresa ficam sob intervenção. Ao longo das três temporadas, Michael Bluth vai digladiar com as circunstâncias adversas mas, principalmente, com as idiossincrasias dos familiares.

Michael Bluth (interpretado pelo ator Jason Bateman) é o filho do meio de George e Lucille Bluth. Viúvo há dois anos no episódio piloto, Michael parece ser o mais centrado e correto dos integrantes da família. Equilibra sua vida entre os esforços raramente recompensados de administrar a empresa, já quase uma massa falida, e administrar a própria família (um grupo também não muito saudável). Michael ainda se desdobra para criar o filho adolescente, George Michael, inculcando no rapaz os seus valores, mas ainda assim mantendo-o junto do restante da família.

George (Jeffrey Tambor), o pai, é um executivo sem qualquer princípio ético nos negócios (e, em certos momentos, também em família). George se adapta bem à vida na prisão (na primeira temporada), tornando-se um figura de projeção dentre os detentos. Fora da prisão, não mede esforços e golpes para atenuar as queixas feitas contra ele, usando os mais mirabolantes subterfúgios para ocultar provas ou mesmo fugir da justiça ao longo da segunda e da terceira temporadas. George tem uma relação ambivalente com sua família, especialmente com os filhos. Embora em certos momentos os trate com amor, em outros os coloca em risco como parte de suas tentativas de manipular as situações.

O ator Jeffrey Tambor também interpreta Oscar Bluth, irmão gêmeo idêntico de George. *Hippie*, frequentemente sob o efeito de drogas, Oscar é o oposto do irmão. Ao longo das temporadas, Oscar reacende uma antiga paixão por Lucille Bluth anterior ao casamento desta com George. Na segunda temporada, descobrimos que Oscar é o verdadeiro pai de Buster Bluth.

George é casado com Lucille Bluth (Jessica Walter), uma (ex-) *socialite* alcoólatra e com os mesmos princípios morais do marido. Incapaz de aceitar uma vida mais modesta que a que estava acostumada, Lucille usa de todo tipo de artimanha para manter o padrão de vida e sua atitude esnobe em relação aos outros. Embora também tenha momentos de ternura com os filhos, nutre sentimentos bem diferentes pelos diferentes filhos, indo do desprezo para com o

mais velho, passando pelas acusações e críticas à filha do meio e mantendo uma relação de dominação e dependência psicológica com o filho mais novo.

O filho mais velho dos Bluths é GOB (acrônimo para George Oscar Bluth II). GOB (interpretado por Will Arnett) é uma síntese dos defeitos do pai e da mãe. Moralmente torpe, intelectualmente limitado, hedonista e egoísta, GOB é um *ex-stripper* e mágico fracassado, impedido de exercer a "profissão" por ter sido expulso da Associação dos Mágicos que ele mesmo criara (por revelar como os truques são feitos). Aos defeitos morais de Gob soma-se sua incompetência para realizar qualquer tarefa, seja nas falcatruas do pai ou nas tentativas de trabalhar na empresa da família.

A filha do meio, Lindsay Bluth Fünke (Portia de Rossi) é irmã gêmea de Michael. Fruto de uma criação mimada pela fortuna da família, Lindsay é superficial e alienada, incapaz de se vincular a qualquer coisa que não sejam suas vontades. Tão avessa à vida modesta quanto sua mãe (com quem tem uma relação bastante ambivalente), Lindsay também se recusa a trabalhar e se tornar produtiva. No episódio piloto, a personagem (junto do marido e da filha) volta a morar com o restante da família após passar alguns anos morando em outra cidade.

Lindsay é casada com Tobias Fünke (David Cross). Um dos personagens mais obtusos do programa, Tobias teve uma medíocre carreira como psiquiatra⁵⁵, efetivamente vivendo às custas da fortuna da família Bluth. No episódio piloto, Tobias tem uma epifania e decide abandonar a carreira como psiquiatra para tornar-se ator de teatro, TV e cinema. Tobias e Lindsay têm um casamento conturbado e frio, cheio de separações e retornos. Embora seja o único a não perceber, Tobias é claramente homossexual, racionalizando qualquer indício de sua opção sexual para se desviar do fato. Uma das *running gags*⁵⁶ do programa é que Tobias é um *never nude* ("nunca nu"), uma pessoa afetada por uma inexplicável fobia de ficar nu, o que o obriga a usar uma calça *jeans* cortada nas pernas em qualquer situação onde deveria estar completamente sem roupas.

⁵⁵ Um dos muitos sintagmas cômicos do programa é o cartão de visitas de Dr. Fünke, onde lê-se que ele tem duas especialidades: é tanto Analista (*Analist*) quanto Terapeuta (*Therapist*). No cartão, lê-se que sua especialidade é *analrapist*, que em tradução livre é algo como "estuprador anal".

⁵⁶ Uma *running gag* é um sintagma cômico repetido ao longo dos episódios de uma série, como a dificuldade de Murphy Brown em encontrar uma secretária em *Murphy Brown* ou a discórdia acerca do "estar dando um tempo" de Ross e Rachel em *Friends*.

O irmão mais novo da família Bluth é Byron "Buster" Bluth (Tony Hale). Buster esbanjou o dinheiro da família em uma carreira acadêmica encarada como um *hobby* de luxo, viajando o mundo para estudar áreas menos conhecidas como Cartografia Naval ou Cerimônias Nativas Americanas. Ao contrário de uma boa condição intelectual, Buster é obtuso e mantém uma doentia relação de dependência psicológica com Lucille Bluth. Na primeira temporada, Buster vai se envolver romanticamente com Lucille 2 (Lisa Minelli), vizinha (e rival) de Lucille Bluth. Na segunda temporada, Buster perde a mão, devorada por uma foca, ao se rebelar contra o controle de Lucille e ousar entrar no mar pela primeira vez na vida.

Lindsay e Tobias são pais de Maeby Bluth Fünke (Alisha Shawkat). A adolescente compensa o fracasso escolar e certa inépcia intelectual com esperteza de rua e malandragem. Dissimulada e despreocupada, Maeby tenta insistentemente agredir os pais e obter alguma atenção, quase sempre sem sucesso. Na segunda temporada, fingindo ser mais velha do que é, Maeby se torna produtora em um estúdio de cinema. Na terceira temporada, Maeby tem um envolvimento romântico com seu primo, George Michael.

George Michael Bluth (Michael Cera) é filho de Michael e, como o pai, tem princípios éticos mais rígidos que o padrão da família. Uma caricatura do "bom garoto", George Michael é a hipérbole de honestidade e correção. E inocência. George Michael é um garoto despreparado para o mundo, vagando pela turbulência dos negócios da família e dos parentes disfuncionais com nada além de insegurança e desespero para achar o lado bom das coisas. George Michael reencontra sua prima, há muito afastada, no episódio piloto. Desde então, é tomado por uma paixão platônica que esbarra em seu próprio senso de ética familiar e seu medo de ofender convenções sociais.

Além dos personagens principais, ao longo das três temporadas aqui analisadas, a série contou com mais de uma dezena de personagens recorrentes. Foram, por exemplo, o caso de Oscar Bluth e Lucille 2, mas também do inepto advogado Barry Zuckerkorn, dos integrantes do Blue Man Group, do caçador de recompensas Ice, da pretendente de George Michael, a católica devota Ann, da amante/parceira de falcatuas/secretária Kitty Sanches, do objeto de desejo de Maeby (e filho desconhecido de GOB), Steve Holt, do refugiado coreano/ adotado por engano Annyong, e muitos outros.

Boa parte da comicidade da série emerge da própria construção dos personagens. Embora seja comum encontrar personagens de *sitcoms* idiossincráticos e, as vezes, com claros defeitos morais, a família Bluth é disfuncional em grau e extensão sem precedentes nos *sitcoms*.

Como afirmou o ator Jason Bateman (EAD, 2013, 29'38"), o trabalho dos roteiristas "é escrever os personagens o mais desprezíveis possível". Cada um dos personagens é um vertedouro de defeitos. E tais defeitos geram comicidade. Os defeitos morais, a inépcia e incompetência são funções absolutas de cada personagem. Se voltarmos ao que foi discutido sobre a obra de Bergson no capítulo anterior deste trabalho e à sua afirmação de que a comicidade é produzida a partir do comportamento maquinal, mecânico, em absoluta alienação ao momento e a singularidade das situações (desvinculado do *élan* vital), encontramos tal fenômeno em cada um dos personagens.

O "mecânico", neste contexto, diz menos respeito a máquinas *per se*, mas às engrenagens da personalidade que controlam o comportamento de cada um. Os defeitos dos personagens são absolutos na regulação de seu comportamento, como se a "fiação" que constitui o caráter não pudesse ser alterada e os impedisse que manifestar outro comportamento que não aquele.

GOB não consegue deixar de ser inconsequente, qualquer que seja a situação em questão. Lindsay é superficial e egoísta em cada passo que dá na vida. George não pode deixar de agir sem qualquer senso de compromisso ético. Cada personagem é um escravo/prisioneiro de seu defeito, que o controla como a uma marionete.

Neste aspecto, pode-se observar em Michael alguns traços de liberdade em relação ao comportamento mecânico. É possível encontrar momentos em que este se mostra com razoável flexibilidade moral, especialmente ao lidar com os negócios da família, ou nos momentos em que deliberadamente manipula seus familiares para alcançar objetivos pontuais. Tal exceção é facilmente justificável por Michael ser o personagem não disfuncional, o herói da história. No entanto, Michael ainda é um bom moço. Seus valores ainda o controlam como regra, levando a momentos cômicos. É o caso, por exemplo, do episódio *Charity Drive* (1.5.), em que ele recorre a uma bicicleta para ir ao trabalho por ter sido proibido de usar o carro da família (ainda na adolescência). No calor da Califórnia (a história se passa em Orange County), pedalar a caminho de uma importante reunião com acionistas da

empresa, apenas para não burlar uma regra definida pelo pai, denota seu nível de alienação em relação a situação. Idem para seu dilema moral ao se apaixonar pela então namorada do irmão, GOB (em *Key Decisions*, 1.4.) ou para o dilema de ler ou não as provas que a promotoria tem contra seu pai e que caíram em suas mãos por engano (*Altar Egos*, 1.16.).

A formulação do cômico na obra de Bergson não é a única forma de explicar como os Bluth são cômicos. Além de seu comportamento rigidamente controlado pelos defeitos morais, os Bluths também vivem na ignorância destes mesmos defeitos. Neste aspecto, os Bluths são atualizações do exposto no Philebo de Platão, de que a comédia ridiculariza os que acreditam serem mais belos ou fortes ou sábios que de fato são.

Mesmo sendo vertedouros de defeitos de todos os tipos, cada um dos Bluth ignora completamente os defeitos que tem. Mais que isso, cada um dos personagens acredita ser exatamente o oposto de seus defeitos. Segundo a atriz Portia de Rossi

O que eu adoro interpretando personagens que são um pouco, aparentemente, frios ou de espírito cruel é que eles não pensam que são assim. Eles pensam que são pessoas boas. E esta é a chave para eu interpretar Lindsay. Ela realmente acha que é uma pessoa genuinamente boa, e uma boa mãe e uma boa esposa. (EAD, 2013, 29').

E assim é com todos os personagens de *Arrested Development*. Todos são totalmente ignorantes de seus defeitos, e convictos de serem bons. O materialismo e egoísmo de Lindsay subjaz às suas festas beneficentes (*Arrested Development*, 1.1.; *Charity Drive*, 1.6.) e um superficial altruísmo com causas que estejam na moda (*Key Decisions*, 1.4). Tanto George quanto Lucille se recusam a aceitar que a espiral de problemas que os aflige é resultado de suas próprias ações desonestas por anos. Ao contrário, sua atitude é de vitimização e negação. GOB não percebe sua falta de talento para mágica (ou para qualquer outra coisa), ainda que cada truque que ele execute dê errado de algum modo; idem para suas tentativas de assumir o comando da empresa da família. Buster racionaliza e justifica qualquer demonstração da dominação de sua mãe e de sua incapacidade de assumir riscos e responsabilidades. Suas capacidades acadêmicas, quando convocadas, só lhe causam ataques de pânico e ansiedade. Maeby exhibe com orgulho seu fracasso escolar acreditando ser este o ideal a atingir. George Michael, em sua tentativa desesperada por se encaixar no grupo e nas expectativas, é

volúvel e inseguro com cada fala que profere, embora tente justificar cada uma delas.

Mais uma vez, mesmo Michael, o personagem mais centrado, é míope no que diz respeito à relação que tem com o filho. Embora Michael ativamente busque cumprir com todos os protocolos do que acredita que seja a paternidade, sua conduta quase burocrática o impede de enxergar as aflições pelas quais passa George Michael (da paixão incestuosa pela prima às demais inseguranças típicas da idade).

Em todos estes casos, os personagens vagam pelo universo narrativo com uma visão alterada da (sua) realidade. Rimos da discrepância entre o que ele, o personagem, vê e o mundo efetivo a sua volta. Há, neste caso, a comicidade de ver o personagem reagir ao mundo que não existe; o hiato entre o que cada um pensa ou percebe de si e o mundo efetivo que os circunda produz incongruências a cada manifestação dos personagens. Além disso, a percepção que o espectador tem de tal disparidade lhe dá uma perspectiva de superioridade. Ele, o espectador, sabe mais do personagem que o próprio personagem. Rimos dos defeitos de cada um; e rimos da ignorância de todos acerca de tais defeitos.

O potencial cômico que cada personagem carrega se atualiza em uma multiplicidade de arcos dramáticos ou linhas narrativas individuais que são apenas um dos aspectos que conferem a *Arrested Development* uma carga de complexidade pouco comum aos *sitcoms* do início da década de 2000⁵⁷. Tal complexidade é uma parte essencial da dimensão estética do programa e se articulará com a ação do sujeito da enunciação na produção da comicidade. Observemos, então, de que forma *Arrested Development* é uma narrativa complexa.

5.2. *Arrested Development* e a narrativa complexa

O termo "complexidade", em seu uso aqui, parte das discussões empreendidas ao longo dos últimos anos sobre as mudanças na estética televisual. Mais precisamente, recuperamos o uso feito por Mittell (2006), em que complexidade tem uma acepção ampla e multifacetada. A complexidade é toda uma série de estratégias usadas na narrativa (e na narração) que demandam mais

⁵⁷ E raro mesmo hoje, em 2014.

esforço cognitivo por parte do espectador. De hibridizações entre as formas episódicas e capitulares, passando por uma constelação de referências intertextuais, autorreferência e uma forte ênfase em estéticas operatórias, todas as manifestações da complexidade narrativa se caracterizam por demandar um esforço cognitivo maior por parte de quem assiste aos programas.

A multiplicidade de linhas narrativas é um dos traços de complexidade que encontramos em *Arrested Development*. Longe de ser novidade na televisão do início dos anos 2000, suas raízes são bem conhecidas: pode-se encontrá-la plenamente formada nos programas da produtora MTM do começo dos anos 1980 - especialmente na série *Hill Street Blues* (MACHADO, 2000, p.95) e, pouco depois, em *St. Elsewhere* (FEUER, 1987b, p.67).

Conforme vimos no capítulo 2, mesmo os *sitcoms* já apresentam tais estratégias há bastante tempo. Em *Friends*, usualmente os seis personagens se juntam em duplas para desenvolver, em cada episódio, três tramas paralelas. *Seinfeld* ousou ainda mais com episódios que construíam um arco individual para cada um dos quatro personagens. No entanto, a forma como *Arrested Development* executou tal estratégia foi muito além do que era usual.

É claro, desde o princípio, que Michael Bluth é o protagonista do programa. É a partir da relação de parentesco com ele que os personagens são apresentados na vinheta de abertura. Ele é o filho "que não teve outra escolha a não ser manter todos juntos". No entanto, embora haja uma centralidade de Michael em relação à trama, *Arrested Development* ainda é *ensemble casting*: grupo de personagens é grande e com relativo equilíbrio de importância (MITTELL, 2010, p.214).

Em *Arrested Development* não há personagem coadjuvante (dentre os fixos). E cada um tem o seu arco dramático a realizar no mesmo episódio. Isso cria uma malha de linhas narrativas densamente entrelaçada. Quando comparado a *Seinfeld*, epítome do gênero na década de 1990, *Arrested Development* transformou em regra do programa uma exacerbação do que em *Seinfeld* já eram experiências um tanto ousadas. Não são os três arcos de *Friends* ou os quatro arcos de *Seinfeld*, mas sete ou oito arcos dramáticos diferentes.

Isso significa afirmar que o tempo do discurso (o tempo de "tela") será dividido entre todas as linhas narrativas que se desenvolvem no episódio. Mais uma vez, em *sitcoms* convencionais isso já é uma tarefa difícil de realizar. Em *Arrested*

Development, existem complicadores. Usualmente, a duração padrão de um *sitcom* americano é de 23 minutos de discurso ininterrupto (23 minutos de "tempo de tela", somados aos intervalos comerciais, completam os 30 minutos do programa). No entanto, a política da Fox, no período de exibição de *Arrested Development*, era diferente: os intervalos comerciais eram maiores que os da concorrência.

Arrested era um pouco maior que vinte e um minutos⁵⁸, o que é um obstáculo gigante. Isso tornou o fato de tentar fazer oito histórias que se amarravam juntas daquele jeito uma bobagem de masoquista. A diferença de tempo pode não parecer muita - o que é isso, menos de dois minutos? Mas nós estamos falando de algo próximo a dez por cento do programa. Se tornou insano. Eu ficava literalmente editando cada frame entre palavras individuais. Eu ficava editando o segundo toque do telefone. Eu deletava o terceiro passo em direção à porta. Eu encurtei aquele programa literalmente frame a frame. (HURWITZ apud SACKS, 2009, 44%).

O número de linhas narrativas ou arcos dramáticos (e a respectiva divisão do tempo entre eles) torna o programa muito mais complexo do ponto de vista do imbricamento entre as diferentes histórias de cada personagem.

Podemos encontrar arcos paralelos nesta quantidade em novelas ou *soap operas*, mas nestes a duração e a frequência dos capítulos permitem doses generosas de redundância narrativa. Não é o caso aqui. Os 21 minutos são exíguos. Cada arco tem menos tempo para ser "mostrado", exigindo que o espectador reconstrua a unidade narrativa de cada arco com fragmentos muito mais curtos. A edição tão rigorosa relatada por Hurwitz não dá pausas, tempo para reflexão do que acabou de ser mostrado. As cenas são rápidas e o diálogo idem.

Além das porções de informação entregues ao espectador serem menores, estas muitas vezes vêm misturadas. Steven Johnson (2005, p.69), ao analisar a exigência cognitiva do telespectador contemporâneo, aponta que nas narrativas com tramas paralelas da década de 1980 (e.g. *Hill Street Blues* e *St. Elsewhere*), as tramas mantinham-se separadas umas das outras, em geral desenvolvendo versões diferentes de um mesmo tema. Cada cena era dedicada a apenas um arco. Na estética televisual que emerge na década de 2000, as tramas se misturam o tempo todo; convergem e novamente divergem, conectando os personagens e suas ações narrativas umas às outras. Neste sentido, uma mesma cena não é mais um fragmento de um único arco, mas o espaço e o tempo em que três histórias diferentes se cruzam. Para o espectador, acompanhar tais momentos

⁵⁸ Os episódios de *Arrested Development* tem duração média de 21'30". Considerando-se a obrigatoriedade legal das vinhetas de abertura e créditos, cada episódio tem em torno de 21 minutos.

sem se deixar confundir é uma tarefa um tanto exigente. Há, a cada instante, muito conteúdo condensado na tela. Neste aspecto, parte da ação do sujeito da enunciação é garantir unidade dramática às muitas cenas. Isso se dá, em grande parte, pela narração, manifestação verbal do sujeito. Este faz, nas palavras de Howard (2006, 16'), "malabarismos" com as diversas linhas narrativas.

Outro aspecto importante no que diz respeito à complexidade narrativa é a dinâmica que o programa impõe aos modos de serialização. Novamente recuperando Mittell

Então o que exatamente é complexidade narrativa? Em seu nível mais básico, complexidade narrativa é uma redefinição das formas episódicas sob influência da narração capitular - não necessariamente uma mistura das formas episódica e capitular, mas uma mudança de equilíbrio. Rejeitando a necessidade de fechamento do *plot* em cada episódio [que caracteriza a forma episódica], complexidade narrativa põe em evidência a histórias contínuas em uma variedade grande de gêneros. (MITTELL, 2006, p.32).

Na sua forma mais simples, a complexidade narrativa altera a forma como funciona a serialização do programa. Mais que misturar a forma capitular e a episódica, a complexidade faz com que em certos momentos cada uma se sobressaia a outra. Algumas cenas desenvolvem mais *plots* que devem terminar naquele episódio. Em outros momentos, as cenas desenvolvem *plots* que vieram de episódios passados e continuarão em episódios seguintes. Do ponto de vista narrativo, isso aumenta as chances de dar profundidade ao personagem, uma vez que se torna mais fácil representar diferentes dimensões de sua vida (e.g. a vida profissional e a vida particular de um médico ou um policial). Também permite trabalhar com temporalidades diferentes - fatos narrativos que acontecem mais rápido e fatos mais demorados (CARLOS, 2006, p.42).

Mais uma vez, tal complexidade não surgiu em *Arrested Development*. Já era encontrada plenamente formada nos programas já citados da MTM Productions, no início dos anos 1980. No entanto, mais que uma possibilidade de serializações narrativas diferentes, tal manifestação da complexidade também tem grande potencial cômico.

Mas complexidade narrativa não pode simplesmente ser definida como serialização episódica em horário nobre; com a ampliação do modo de complexidade, muitos programas ativamente funcionaram contra as normas de serialização, mas também adotaram estratégias narrativas que se rebelaram contra as convenções episódicas. Por exemplo, *Seinfeld* teve uma mistura entre tramas capitulares - algumas temporadas mostraram uma situação contínua, como o piloto de *sitcom* de Jerry na NBC, o casamento iminente de George, ou o novo trabalho de Elaine. Estes arcos funcionaram principalmente para oferecer um pano de fundo para piadas internas e

referências autoconscientes - George sugere uma história potencial para um episódio do *sitcom* "sobre o nada" baseado na noite em que eles esperaram por uma mesa em um restaurante chinês, um história efetivamente mostrada em um episódio anterior. (MITTELL, 2006, pp.33-34).

Tais usos de complexidade narrativa também acontecem em *Arrested Development*. E exigem que o espectador tenha conhecimento e lembrança do fato para poder compreender o que se passa. Tais momentos não são raros. É o caso do vídeo caseiro em que George Michael "brinca" de *Star Wars* com um cabo de vassoura, que é mencionado pela primeira vez no episódio *The Immaculate Election* (2.14.), e depois volta como *inserts* curtos no meio de cenas aparentemente desconectadas do assunto (*Sword Of Destiny*, 2.15.; *The Ocean Walker*, 3.6.; *Prision Break In*, 3.7.); é o caso de Kitty Sanches e sua insistência em mostrar os seios; é o caso do Corn Baller, fritadeira proibida por questões de segurança e da série de vídeos *Boyfights*, ambos produtos criados por George Bluth nos anos 1970. Os exemplos são muitos e sua ocorrência é bastante frequente.

No caso de *Arrested Development*, tal uso da complexidade narrativa alcança um nível de sofisticação ainda maior quando se observa que as referências não são apenas a fatos passados, mas também a elementos futuros. Em outro trabalho (PELEGRINI, 2012b) já mostramos como a série constrói relações anagramáticas entre os fatos narrativos, antecipando-os de forma velada ou bastante discreta episódios antes que aconteçam. Dada a importância deste fato para nossa argumentação, cabe sintetizar tal fenômeno.

Em *Arrested Development*, certos fatos que ainda ocorrerão em episódios futuros são referidos por dicas visuais ou verbais. É o caso, por exemplo, da perda da mão de Buster. No episódio *Out on a Limb* (2.11.), o personagem desobedece as regras severas da mãe e entra, pela primeira vez na vida, em uma praia. Uma foca com um suspeito gosto por carne de mamíferos ataca Buster e devora sua mão. O fato seria apenas tragicômico, não fosse também uma manobra narrativa que fora indicada em diversos episódios antes que acontecesse. Antes que Buster perdesse sua mão, cenas diversas já antecipavam o que estava por vir. No episódio *Afternoon Delight* (2.6.), Buster passa horas se entretendo com uma máquina de pegar bichos de pelúcia em um parque de diversões. Dentro da máquina, uma singela foca branca, usando uma camiseta com os dizeres "Good Luck", é o alvo principal de Buster.

Fig. 30 (acima) e Fig. 31 (abaixo): O sujeito regula o fluxo de informação audiovisual que antecipa os eventos narrativos. Nas imagens, cenas diferentes em que a foca aparece.

Buster pega a foca e a leva para casa. Há uma série de diálogos de Buster em relação a sua poltrona em formato de mão, diálogos de seu pai acerca da reencenação de obras clássicas em que Buster sempre desempenhou o Adão em *A criação de Adão*, com a óbvia mão estendida para ser tocada por Deus. Todas as "dicas" acontecem bem antes da perda da mão, como que "pressagiando" o que ainda vai acontecer.

Isso se repete no golpe que Maeby aplica em sua escola. No episódio *Shock and Aww* (1.14.), durante um diálogo com George Michael no corredor da escola, a composição apresenta, discretamente, um cartaz de apoio à estudante deficiente Surely Fünke.

Fig. 32: No canto superior direito, um cartaz com uma "pista" sobre Surely Fünke.

Esse elemento só virá a tona três episódios depois, em *Justice is Blind* (1.17.), quando somos apresentados a Surely Fünke (algo como "certamente" Fünke, em oposição a Maeby - talvez). Surely é uma personagem criada por Maeby para aplicar um golpe nos alunos do colégio. Surely sofreria de uma rara doença, B.S. (em clara referência a *Bull Shit*). Uma campanha dos alunos angaria fundos - em dinheiro - para o tratamento de Surely. Como no caso da perda da mão de Buster, tais elementos são inseridos de forma discreta na narrativa, dando pistas do que vem nos episódios seguintes.

Essa é mais uma forma de como a complexidade narrativa, na sua manifestação como tensão entre as formas de serialização, ocorre em *Arrested Development*.

Resumir complexidade narrativa à tensão entre formas seriais ou mesmo ao imbricamento de diversos arcos paralelos não esgota o termo. Reiteradas vezes, os produtores de *Arrested Development* se referem ao programa como sendo "denso".

É denso. Ele é denso.

(...)

Foi a marca do programa por alguma razão. Eu acho que é porque eu e os outros roteiristas viemos todos de comédias de situação. E em *sitcom*, você trabalha em frente a uma plateia, você consegue risadas, mas você só consegue três risadas por página. Nós todos fizemos isso por um tempo e essa foi uma oportunidade de empacotar o máximo de comédia que pudéssemos, por que não teríamos que ficar esperando pelas risadas. (HURWITZ, 2006, 5'10").

Ron Howard, idealizador do conceito do programa, ratifica

Eu senti que havia um modo de fazer um *sitcom* que fosse bastante espontâneo, e pudesse ser "denso", comicamente denso, porque você pode fazer mais visualmente no humor, você pode ser mais cinemático, você pode ter um narrador, você pode fazer um *flashback*, você poderia deixar um pessoa dizer uma coisa e você pode expô-lo pelo hipócrita que ele é. (HOWARD, 2006, 7'50").

No relato de Howard é possível observar uma clara contaminação entre o que era o planejado para o programa e as lembranças do que ele efetivamente foi. No entanto, nas duas falas (de Hurwitz e de Howard), a reiteração do termo "denso" não é gratuita.

A quantidade de informação presente em cada cena é um desafio ao espectador por exigir extrema atenção não somente ao desenvolvimento das múltiplas tramas paralelas ou pelas referências aos episódios passados da série. Cada cena condensa diálogos com diversas camadas de sentido em um ritmo que não é nada condescendente com quem assiste ao programa. Neste sentido, muitos diálogos cumprem sua função narrativa, movendo a história em frente, mas carregando sentidos nem sempre evidentes aos mais desatentos. Como já vimos, a edição é um tanto rápida para acomodar todas as linhas narrativas, levando a uma ausência de pausas ou períodos ociosos em meio às cenas que permitissem reflexão sobre o que acabou de ser dito.

No episódio *Top Banana* (1.2.), em vias de serem flagrados por Lucille e Lindsay em um restaurante durante o expediente, George Michael as aponta para Maeby:

Maeby: O que elas estão fazendo aqui?

George Michael: Elas são adultas. Elas podem se divertir quando querem. Nós somos crianças. deveríamos estar trabalhando!

Tais falas existem às centenas, sempre servindo para mover a narrativa adiante e, ao mesmo tempo, canalizar o já mencionado hiato entre a autoimagem do personagem e como nos, espectadores, os vemos.

Além das falas, o programa também se "adensa" com informação visual (em geral, cômica) escondida pelas composições dos planos e formando camadas de sentido ou diferentes isotopias em relação ao que é abordado em primeiro plano. No episódio *Motherboy XXX* (2.13.), George Michael usa uma fantasia combinando com a de Lucille para participar de um tradicional concurso de

mães e filhos fantasiados⁵⁹. Como um detalhe pequeno, perdido no quadro, a roupa de marinheiro de George Michael traz o nome do porta aviões U.S.S. Enterprise. No entanto, o "p" está apagado, formando a sugestiva expressão "enter rise" (entre e levante). O tema náutico também comparece de forma muito discreta no episódio *Key decisions* (1.4.), quando vemos pela primeira vez o apartamento de Lucille 2. Toda a decoração do apartamento é com peças ligadas à navegação, incluindo um grande timão pendurado na parede da sala. Embora não haja destaque para tais elementos, eles estabelecem relações de sentido com o fato de Lucille 2 sofrer de labirintite (e estar, o tempo todo, "mareada").

Fig. 33 - A decoração do apartamento de Lucille 2, em tema náutico. Mais um elemento a ser "descoberto" pelo espectador.

Tais elementos também se colocam como um desafio para o espectador. Uma vez que os cortes são rápidos e a velocidade dos diálogos exige que se dê atenção ao que se desenrola em primeiro plano na cena, muitos destes elementos acabam ficando despercebidos. No entanto, aos que conseguem escanear todo o quadro, cena a cena, reservam-se sintagmas cômicos que premiam a atenção.

O programa também se complexifica pela quantidade de referências intertextuais que realiza. O tempo todo o programa remete para elementos externos ao texto, seja na forma de paródias, seja na forma da menção que faz às carreiras dos atores que interpretam os personagens.

⁵⁹ Mesmo George Michael sendo neto de Lucille, esta o preferiu a ter que exibir o filho Buster, mutilado pela foca. E o evitou não por pena de Buster, mas por vergonha dele.

No episódio *Missing Kitty* (2.16.), uma produtora realiza a série de vídeos "Girls With Low Self Esteem" (Garotas com baixa auto-estima), frequentando praias onde jovens festejam e convencendo as garotas a exibirem os seios para a câmera em troca de um boné. Trata-se de uma paródia da série de vídeos veiculada na internet *Girls Gone Wild*, onde uma equipe de filmagem efetivamente faz isso, dando uma camiseta às garotas que se sujeitam à câmera.

No episódio *The Ocean Walker* (3.6.), Buster prende sua mão no painel do carro ao tentar fazer a coreografia da música "Domo Arigato, Mr. Roboto", da banda Styx. A referência aqui está no fato do ator que interpreta Buster, Tony Hale, ter sido o protagonista de um conhecido comercial de TV da Volkswagen em que fazia esta coreografia dentro de um carro da marca. No mesmo episódio, há mais um fragmento da história envolvendo a personagem Rita (interpretada pela atriz Charlize Theron) e seu romance com Michael. O tio de Rita, que é contra o casamento dela com Michael, esbraveja que "isso [Michael se apaixonar por ela] nunca teria acontecido se ele a conhecesse antes da plástica". Neste momento, entra o *insert* de uma fotografia da atriz Charlize Theron caracterizada para o papel no filme *Monster*.

Fig. 34 - Diálogo entre a personagem Rita Leeds e a carreira da atriz Charlize Theron.

Momentos como estes, em que a narrativa dialoga explicitamente com as carreiras dos atores fora da série, são bastante comuns.

Chega a extremos quando faz menção ao próprio narrador do programa e ao seu histórico profissional. No episódio *Public Relations* (1.11.), uma

personagem que desiste de se tornar Relações Públicas dos Bluth (e namorada de Michael), interpela George Michael de forma rude:

George Michael: Eu quero que meu pai seja feliz.

Jessie: Agora é tarde. Já cuidei disso. Ele perdeu a chance de ser feliz e a culpa é toda sua, Opie.

Narrador: Jessie havia ido longe demais e deveria tomar cuidado com a sua boca.

A brincadeira está em chamar George Micheal de Opie. Como veremos adiante, o narrador do programa é o próprio produtor Ron Howard. Trabalhando em televisão desde os 3 anos de idade, Howard foi um prolífico ator mirim. Um dos seus papéis mais importantes foi como Opie Taylor, filho do xerife Andy Taylor em *The Andy Griffith Show* (já mencionado no capítulo 2 deste trabalho). Na série, Opie era um exemplo da criança inocente e bem comportada, uma imagem que o personagem George Michael caricaturiza em *Arrested Development*. Pois a menção a Opie Taylor claramente tira o narrador do sério, mesmo sendo este um narrador "anônimo".

Assim, "densidade" é só uma forma de se referir à complexidade da narrativa e do texto audiovisual em *Arrested Development*. Frequentemente os próprios produtores comparam o programa a *The Simpsons* (HURWITZ apud SACKS, 44%; HOWARD, 2006, 11') em relação à sua complexidade.

Para os produtores, esta talvez tenha sido uma das razões que levaram a série a nunca ter conseguido uma audiência expressiva.

Bem, eu acho que você precisa se acostumar a ver um programa como esse. Por que a preparação [da piada] e a recompensa [da piada] não estão acontecendo no tipo de ritmo a que você está acostumado. Então, se você está um pouco distraído, e você está assistindo ao programa com o canto do olho, ou está um pouco cansado, ou só quer "escapar", sabe? Ele exige um pouco mais de concentração para realmente pegar as piadas e eu acho que uma das razões para nunca ter tido grande audiência é porque não é necessariamente um programa relaxante.

(...)

Mas, sabe, para aqueles que gostam dessa densidade, eles amaram. E, de fato, um dos programas em que a gente se pega dizendo que nos inspirou foi *Os Simpsons*. Por que eles pulam no tempo, fazem piadas com referências culturais, eles seguem os personagens, fazem diferentes linhas narrativas, são visualmente atribulados, cortam para um cena apenas para fazer piada, depois voltam para outra cena, e nós estávamos tentando fazer uma espécie de *Os Simpsons* filmado [ao invés de em animação]. (HOWARD, 2006, 11'25")

Para Mitchell Hurwitz,

eu sempre quis que *Arrested* fosse complexo. Eu gosto de complexidade em programas de TV. Eu gosto de programas que me desafiam como espectador - onde se eu puser um pouco mais de raciocínio, então eu tiro mais dele. Esse é o jeito que eu gosto de pensar, mesmo que eu não sinta que isso é necessariamente a coisa mais agradável para a audiência. A pressuposição para *Arrested Development* era que deveria haver uma audiência que estava interessada nestes detalhes. Em retrospecto, eu estava tentando fazer muitas coisas novas que podem ter sobrecarregado o espectador.

(...)

De um modo geral, *Arrested* recompensou aquela porção da audiência que prestou mais atenção. (HURWITZ apud SACKS, 2009, 43%).

Além da complexidade narrativa que implementou, *Arrested Development* também é fortemente caracterizado por certos aspectos de linguagem que se apropriam de outros gêneros e estratégias de enunciação nem sempre comuns aos *sitcoms*. Estamos falando aqui de sua semelhança com a estética dos documentários diretos e o uso peculiar de um narrador onisciente.

5.3. *Comedy verité*

Parte da peculiaridade de *Arrested Development* está na linguagem utilizada - pouco comum para *sitcoms*.

Por volta do final dos anos 1990, o produtor Ron Howard fazia experiências para desenvolver formatos de comédia para internet em sua produtora, a Imagine Entertainment (HOWARD, 2006, 5'20"). Embora as experiências não tenham gerado resultados mais sólidos, Howard ficou com a ideia de desenvolver conteúdo de baixo custo para TV que "utilizaria um novo vocabulário [SIC] visual que estava saindo da *reality TV* e da *doc TV*, meio como *Cops*" (HOWARD, 2006, 6'20"). Câmeras que seguissem as pessoas pelas ruas e entrassem em suas vidas, acompanhando o que acontecia no calor dos fatos.

Neste ponto, cabe retomar o que já discutimos no capítulo 3. Em um *sitcom* multicâmera, há uma agenda de ensaios e ajustes no texto até que este alcance sua forma ótima. No *sitcom* de câmera única, não há ensaio, mas há mais liberdade para repetir as tomadas até que estas sejam ótimas. Para Howard, mesmo a possibilidade de repetir as tomadas não era suficiente para comédia. Nas palavras do produtor e experiente diretor,

Comédia de câmera única sempre tem que lidar com o fardo de agendas de produção limitadas. Então, eles [os atores] nunca têm a experiência do ensaio do jeito que *sitcoms* de multicâmera fazem em frente a uma plateia. Então, as piadas não são refinadas, os atores não são tão bem explorados.

Não há esse tipo de refinamento. Então eu pensei que se nós usássemos esse tipo de jeito de documentário, com luz bem naturalista, e umas câmeras na mão bem soltas, nós criaríamos um ambiente em que roteiristas poderiam estar no *set* de filmagem, as pessoas poderiam estar ajustando e experimentando. Não é como se tivéssemos que fazer o desenvolvimento da cena, mas teríamos horas para desenvolver uma cena. E focar nela e tentar todo o tipo de coisa nela. (HOWARD, 2006, 10').

Embora os planos iniciais fossem de usar improvisos dos atores, estes logo foram abandonados justamente em função dos roteiros densamente imbricados. No entanto, embora a dimensão narrativa tenha permanecido atrelada ao roteiro, *Arrested Development* se viu recorrendo a um tipo de linguagem comumente encontrado em outros gêneros televisuais que não o *sitcom*. Isso acarretou dois desdobramentos importantes. Primeiro, permitiu que *Arrested Development* fosse produzido com certas liberdades reservadas aos *sitcoms* de câmera única, mas também pudesse contar com algumas virtudes do multicâmera (ensaios, experiências, refinamentos do texto, etc). Além disso, a adoção de uma linguagem próxima da linguagem documental abre um leque de possibilidades de modos de ação do sujeito da enunciação.

A opção pela "luz naturalista" e pelas "câmeras na mão, bem soltas" não foi um movimento isolado de *Arrested Development*. Ao contrário, Mills (2004) aponta para o surgimento, nos primeiros anos deste século, de um fenômeno que ele propõe chamar *comedy vérité*. O termo vem de uma referência ao *cinéma vérité*. O termo designa o que, em português, costumamos chamar cinema direto⁶⁰.

O cinema direto (ou *cinéma vérité*) é uma forma de abordagem documental que se destaca da tradição do discurso direto, da forma como acontecia nas obras de Grierson ou Flaherty. Ao invés de uma perspectiva didática e, sobretudo, autorizada acerca dos temas retratados, o cinema direto "prometia um aumento do 'efeito verdade' graças à objetividade, ao imediatismo e à impressão de capturar fielmente acontecimentos ocorridos na vida cotidiana de determinadas pessoas" (NICHOLS, 2005, p.48). É o documentário que "entra" na cena e registra o calor do momento, permitindo que o espectador esteja junto dos fatos e formule sua interpretação destes sem uma mediação condutora. Não cabe aqui uma discussão

⁶⁰ É importante observar uma confusão terminológica entre francófonos e anglófonos no que diz respeito a essa questão. Os anglófonos mantêm a expressão em francês, mas a usam para designar certos procedimentos. Os francófonos também a usam, mas para designar procedimentos diferentes. Ver a nota de Fernão Pessoa Ramos no texto de Bill Nichols em "A voz do Documentário" in RAMOS, Fernão Pessoa. *Teoria Contemporânea do Cinema (volume II): documentário e narrativa ficcional*, página 48.

acerca da possibilidade (ou, de fato acreditamos, impossibilidade) de um registro imediato dos fatos. Para tal, recomendamos a vasta bibliografia sobre o tema. No entanto, o fato é que nesta modalidade, o efeito de verdade vem não do apagamento do dispositivo, mas de sua explicitação: o que está diante da câmera é tão real quanto a presença dela e da equipe de filmagem.

No exemplo analisado por Mills, *The Office* (BBC2, 2001 - 2003), há um dispositivo narrativo que emula a gravação de um documentário sobre a vida corporativa. Neste sentido, o que nós espectadores vemos é o resultado, o documentário em si. Na contramão dos documentários de discurso direto e da pretensa distância entre documentarista e documentado ("teria Nanook olhado para a câmera?"), os personagens reconhecem que estão sendo filmados, sabem que as câmeras (e seus operadores) estão lá. E reagem a ela. Em *The Office*, parte do humor vem justamente da relação que os personagens estabelecem com as câmeras, em como alteram seu comportamento sabendo que estão sendo filmados. Há um claro contraste entre suas personalidades quando estão sendo filmados e estão cientes disso e quando a câmera os filma "escondida", sem que eles percebam. Também há uma série de relações de sentido construídas pelos frequentes depoimentos, dados diretamente para a câmera, tomados fora das cenas de ação, na tradição do cinema verdade⁶¹.

Em *The Office*, não há a figura do narrador que conduz e explica, contraditória com o princípio do cinema direto. No entanto, o que é interessante observar na análise feita por Mills é que ela aponta uma tendência que se sedimentou nas últimas duas décadas em um grande número de *sitcoms*⁶². A assimilação de elementos de linguagem documental do cinema direto fez com que muitos programas assumissem uma outra relação com o dispositivo de enunciação. O apagamento do dispositivo (ou transparência) deixou de ser um dogma para *sitcoms*. Ao contrário, ao emular linguagens de outros gêneros para fins ficcionais, assumiu-se a explicitação de uma voz.

Nesse sentido, "voz" não se restringe a um código ou característica, como o diálogo ou comentário narrado. Voz talvez seja algo semelhante àquele padrão intangível, formado pela interação de todos os códigos de um filme, e se aplica a todos os tipos de documentário. (NICHOLS, 2005, p.50).

⁶¹ Há uma distinção entre cinema direto e cinema verdade, embora as fronteiras nem sempre sejam tão claras.

⁶² E que, relembramos, já fora experimentado em episódios de programas como *M.A.S.H.* (ver Capítulo 1).

Se no documentário há "voz", há alguém que fala. Esse alguém é o nosso sujeito da enunciação. E quando programas emulam essa linguagem documental, permitem também marcar de forma mais incisiva a ação do sujeito da enunciação sobre o enunciado.

Cabe reiterar, novamente, que a "voz" não é apenas a manifestação verbal, o narrador, mas toda a operação sobre as materialidades significantes. Para não incorrer em confusões, optamos nos referir ao sujeito da enunciação quando da manipulação desta amplitude de recursos de linguagem e do narrador quando da manifestação verbal oral deste.

Voltemos então ao nosso objeto. *Arrested Development* não tem os mesmos traços de linguagem documental que *The Office*. Talvez uma tentativa de decidir se é ou não um *comedy verité* esbarre nas mesmas dificuldades já estudadas no capítulo 2 sobre as abordagens definicionais do *sitcom*.

Ao contrário de *The Office*, não há em *Arrested Development* o reconhecimento das câmeras por parte dos personagens. O tempo todo estes agem como se a câmera não estivesse lá. Há apenas uma cena ao longo das três temporadas estudadas em que a câmera é reconhecida. No episódio *Beef Consomé* (1.13.), ao entrarem no tribunal para o julgamento de George Bluth, o juiz reitera que não são permitidas câmeras no recinto. Ao dizer isso, olha diretamente para a câmera. Esta recua de costas e sai pela porta, fechando-a diante de si. O momento é uma curta exceção ao modo de atuar da câmera. E observe-se que esta foi reconhecida pelo juiz, não por um dos personagens de mais destaque. No restante da série, os personagens permanecem alheios à câmera.

Nem todos os planos são dessa câmera de documentário. Em algumas cenas, a câmera realiza mudanças de ângulo que atualizam a ubiquidade típica da estética do cinema clássico. No entanto, a câmera constantemente se "marca", comportando-se como a típica câmera de cinema direto ou dos *reality shows* que inundaram a TV mundial nos últimos vinte anos. Estão bem próximas dos atores, obrigando a, em certas cenas, realizar chicotes⁶³ violentos para pegar a resposta de um diálogo (ao invés do tradicional plano e contraplano), movimentos e recomposições deixam a imagem fora de foco por alguns segundos, os planos tremem e o enquadramento é corrigido no meio do plano, etc. Embora *Arrested*

⁶³ O chicote é uma panorâmica de grande amplitude e muito rápida.

Development não tenha um dispositivo narrativo que declare um documentário para os personagens, como *The Office*, este faz uso de estilo para criar esse tipo de relação com o espectador. E na criação desta relação, novamente ganha destaque a ação do sujeito da enunciação.

Além da câmera na mão, um outro aspecto da linguagem de *Arrested Development* que emula a linguagem documental é o uso de materiais não fílmicos. No fluxo do discurso misturam-se os mais variados suportes para ajudar a contar a história dos Bluths.

Constantemente vemos as menções à família Bluth através de notícias de telejornal ou sabemos da situação da Bluth Company pelos programas de economia. Antigos vídeos mostram as tentativas de George Bluth de vender a sua "fritadeira" em um programa infomercial etc. Também é comum que certas cenas surjam captadas por câmeras de segurança, aumentando a sensação de real ao assumir o dispositivo. Também participam da composição do fluxo discursivo fotografias dos personagens nas mais variadas situações, além de Web sites e vídeos caseiros. Os diferentes suportes ainda se articulam com *letterings* (textos escritos com GC) e gráficos de todo tipo.

O que talvez seja maior traço de uma linguagem documental e um dos mais importantes canais de ação do sujeito da enunciação em *Arrested Development* é o narrador. Se Jost & Gaudreault afirmavam que o sujeito "fala cinema", este também fala inglês.

O narrador, interpretado pelo próprio Ron Howard⁶⁴, está presente de forma constante nos episódios. É dele a primeira voz que ouvimos no piloto (*Arrested Development*, 1.1.). E é de Ron Howard (não mais como narrador, mas como ele mesmo), a última fala que ouvimos no último episódio, *Development Arrested* (3.13.).

As falas do narrador são quase tantas quanto as dos outros personagens. Isso acontece porque o narrador está em quase todas as cenas, interferindo no fluxo discursivo com frases curtas, inseridas com precisão milimétrica nas pausas das falas dos personagens. Além de estar dentro das cenas, o narrador também está entre elas, conectando as muitas linhas narrativas das quais já comentamos.

⁶⁴ Papel não creditado.

A presença do narrador deveria acentuar a sensação de documentário.

Como afirma Howard

No começo, a ideia do programa era quase um estudo de caso dos Bluths. Então o narrador, do ponto de vista do tom, estava quase fazendo um estudo sociológico, quase como se, na próxima semana, o mesmo narrador estivesse trabalhando em um documentário da National Geographic sobre os indígenas da Amazônia. Era esse tipo de estudo sociológico. (HOWARD, 2006, 26'38").

O narrador é o mesmo da vinheta de abertura. Em princípio, sua função se resume a explicar. Tem uma "personalidade" neutra e extremamente objetiva como deveria se esperar de um narrador deste tipo - nas palavras de Howard, o narrador é "clínico". Com o passar dos episódios, o narrador começa a não só explicar, mas passa a comentar as ações e a vida dos Bluths. Ao longo das temporadas, o narrador ganha um *ego*. Se torna um tanto crítico acerca dos Bluths, exercendo seus poderes de narrar (não só verbalmente, mas interferindo no fluxo audiovisual) de forma a revelar a sua perspectiva sobre o que narra.

Já apresentado o nosso objeto e algumas de suas características, resta ainda o objetivo último deste trabalho. Uma vez que já falamos sobre a especificidade de produzir um *sitcom* em câmera única, sobre o sujeito da enunciação que emerge de um texto produzido nestas condições e dos mecanismos de comicidade, cabe ainda articular tais elementos para demonstrar, no nosso objeto, como o sujeito age para produzir comicidade.

5.4. O sujeito engraçado em *Arrested Development*

A forma mais simples como o sujeito produz comicidade é regulando o fluxo discursivo (as imagens e sons que nos são "mostrados") para produzir sintagmas cômicos. Aqui o ângulo, enquadramento e o ponto de escuta atuam na elaboração de sintagmas que provocam o riso. Longe de ser uma técnica desconhecida do cinema (ao contrário, é bastante usada), esta é estranha à linguagem dos *sitcoms* de multicâmera (e mesmo de *sitcoms* de câmera única até os anos 1990).

O exemplo claro de tal técnica acontece no episódio *Bringing Up Buster* (1.3.). Tentando se livrar do fardo do filho mais novo, Lucille convence Michael a se envolver mais com o irmão, levando-o para passear (e para o trabalho e nas visitas ao pai preso). No diálogo, Lucille e Michael trocam argumentos sobre o porquê

Michael deve ficar com Buster. Lucille chega a mencionar que "ele pode não ser a faca mais afiada da gaveta, mas é seu irmão". O diálogo um tanto constrangedor é planejado inicialmente como plano e contraplano e depois com um plano de ambos em perfil. No final da discussão, o plano abre para mostrar que Buster estivera lá o tempo todo, ouvindo a discussão.

Fig. 35 - Frames de diferentes planos em cena. O sujeito revela a presença de Buster após o diálogo constrangedor para o mais novo dos Bluths.

Isso se repete em uma reunião de diretoria, em que Michael discursa para os presentes. Ouvimos sons de batidas metálicas *off screen* até que Michael se

zanga e briga com Buster. A câmera faz uma panorâmica para mostrar Buster montando uma bicicleta no canto da sala.

Fig. 36 - Mais uma vez, o jogo com o que o sujeito revela e o que esconde.

Se repete quando Michael vai visitar seu pai. Preocupado com o comportamento de seu filho, Michael pega conselhos com seu pai. "Deixe quieto" diz George, "Não cometa o mesmo erro que sua mãe cometeu com Buster". Michael concorda: "É verdade. O que houve ali?". Assim segue o diálogo, pouco generoso com Buster. Tomado inicialmente em plano e contraplano, após os menções mais desabonadoras a Buster, a câmera abre para mostrar que não só ele esteve ali o tempo todo, como não deu qualquer atenção ao que se falava (dele).

Fig. 37 - Um recurso de enunciação recorrente no episódio *Bringing Up Buster*.

Para encerrar o episódio, Lucile entra na sala onde Michael e Buster conversam. Os três discutem e expõem as mazelas emocionais da família. Buster decide deixar Michael e voltar com Lucille. Mais uma vez, toda a constrangedora

discussão é feita com planos e contraplanos. Quando Lucille deixa a sala, a câmera abre e revela que toda a briga aconteceu em frente à diretoria da empresa.

Fig. 38 - Encerramento do episódio. A surpresa vem da presença inicialmente ignorada dos participantes da reunião (e não de Buster).

A técnica mencionada foi recorrente no episódio *Bringing Up Buster*, fazendo de sua repetição mais um elemento cômico. Mas essa técnica não fora

utilizada apenas neste episódio. Ao contrário, trata-se de técnica bem usual na série⁶⁵.

Além de produzir comicidade com o controle de informação do plano, também há momentos em que é o controle sobre o ponto de escuta que produz a comicidade. Em *Altar Egos* (1.16.), a família relembra uma peça infantil da qual Michael participara na infância. "O Julgamento do Capitão Gancho" era um musical em que Michael atuara como um "advogado marítimo". A menção a um "advogado marítimo" retorna quando Michael está em um bar e flerta com uma advogada. Esta percebe que ele está lendo um acordo judicial e lhe pergunta: "Que tipo de lei você pratica?". Michael faz uma pausa. Ouvimos a canção do musical, que fala do Capitão Gancho. Michael responde "Lei Marítima".

Outra forma de produzir comicidade na enunciação é no processo de montagem. A justaposição de planos pode gerar efeitos cômicos na medida em que ofereçam algum dos mecanismos estudados no capítulo 4 deste trabalho. Especialmente no caso das formas de incongruência. É o caso de *Staff Infection* (1.15.). No começo do episódio, mencionam o medo que Buster tem de ovelhas por causa de uma experiência ruim no campo. Vemos imagens de Buster em pânico diante de uma ovelha. Cenas mais tarde, quando Michael e Lindsay discutem sobre os funcionários da empresa, Michael menciona que "esses funcionários são como ovelhas". Neste exato instante, um *insert* da foto da mesma ovelha, com seu respectivo som, aparece na tela por menos de um segundo.

No mesmo episódio, Buster e GOB disputam uma partida do "Jogo da Galinha". Trata-se de uma disputa em que dois veículos andam um em direção do outro. O motorista que se desviar antes, perde a disputa. Pois Buster e GOB fazem sua disputa em dois tratores de uma obra da Bluth Company. No entanto, para surpresa dos dois, os tratores são lerdos demais. A montagem, neste caso, atua transformando aquilo que seria um momento de emoção e adrenalina em uma experiência demorada e tediosa. A disputa começa e é mostrada por alguns instantes na tela. Então corta para outra cena, que se desenrola inteira. Desta para outra e uma terceira. Muita narrativa é mostrada. Mas, ao retornar à disputa do "Jogo da Galinha", os tratores ainda estão longe um do outro.

⁶⁵ Ver, por exemplo, a apresentação da personagem Maggie Lizer e de sua deficiência visual em *Altar Egos* (1.16.).

A produção de comicidade pelo processo de enunciação alcança níveis de sofisticação bem maiores que a simples regulação do fluxo de informação audiovisual. Processos mais elaborados estão ligados aos aspectos mais peculiares da série. É o caso da ocorrência de eventos cômicos nas diversas linhas narrativas.

Como já vimos no capítulo 4 deste trabalho, os eventos cômicos são sintagmas geradores de riso estritamente conectados com o plano narrativo. São os próprios elementos narrativos, a sequência de eventos e as ações dos personagens, que geram riso, além de moverem a história adiante. Pois tal forma de sintagma cômico, embora pouco comum nos *sitcoms* em geral, é facilmente encontrada em nosso objeto.

Assim como o exemplo do cinema examinado no capítulo 4 (*Monkey Business*), também em *Arrested Development* encontraremos situações em que em que o cômico vêm da narrativa e dos personagens. No episódio *Arrested Development* (1.1.), durante a festa no barco, Maeby decide beijar o primo George Michael para agredir seus pais. George Michael, preso entre o desejo pela prima e o pavor de ferir regras e leis, é pego de surpresa pelo movimento de Maeby, sendo beijado quase "à força". No exato instante em que se beijam, barcos da Patrulha Costeira tocam suas sirenes e, com um megafone, alertam "Preparem-se para serem abordados. Preparem-se para serem abordados." George Michael, em pânico, afasta a prima e desabafa: "Eu sabia que era contra a lei." George Michael não sabia, então, que os barcos da polícia iam em busca de seu avô, acusado de fraude.

É o caso, também, do episódio *Storming The Castle* (1.9.), em que uma série de ações dos personagens acabam por vestir George Michael e Maeby com roupas de couro. Tobias, querendo se aproximar da filha, decide comprar roupas de couro também. Inadvertidamente, acaba comprando uma roupa de couro usada normalmente em práticas sadomasoquistas. Na cena seguinte, o personagem, usando o traje e tentando chegar a um teatro onde acontecerá a apresentação de mágica de GOB, pede a um motorista de taxi que o leve ao "Gothic Castle" (o nome do teatro). O motorista, com forte sotaque britânico, afere o destino: "Gothic Asshole?". E Tobias acaba em uma boate gay sadomasoquista.

Eventos cômicos como estes são bastante frequentes ao longo das três temporadas. No caso destes eventos cômicos, estes recuperam muito da dinâmica analisada de *Monkey Business* e comum a tantos outros filmes. Mais uma

vez, são elementos cômicos constituídos como consequência dos personagens e dos arcos dramáticos. O sintagma cômico forma-se na coincidência espacial e temporal de elementos narrativos que de alguma forma se enquadram nos três processos geradores de riso já estudados (a superioridade, a incongruência ou o alívio). Esta coincidência espaço-temporal é a *cena*. O pavor de George Michael é gerado pelo fato do barco da polícia estar na mesma hora e local em que este recebeu o beijo da prima. A proximidade dos elementos que compõem o sintagma cômico é inerente aos fatos em si.

Também é possível que ocorram sintagmas cômicos em que os elementos não compartilhem o mesmo espaço e tempo (de fato, a mesma cena). Há eventos cômicos em que parte dos elementos não está naquela mesma cena em que se dá o fechamento do sintagma (e seu efeito, o riso). No próprio exemplo oferecido por Neale & Krutnik, *Monkey Business*, o bebê e Edwina Fulton compartilham a cena. No entanto, o efeito do evento cômico depende da informação que Edwina e seu marido, Barnaby, estiveram bebendo uma "poção rejuvenescedora" e que Barnaby saiu de casa. Estes elementos narrativos não estão naquela cena, ou mesmo imediatamente adjacentes. Nestes casos, a dispersão no espaço e no tempo exige que o espectador realize a conexão entre os elementos. É a memória do espectador que vai agrupar os fragmentos. Tal tarefa é relativamente simples de ser feita, uma vez que os elementos narrativos que compõem o sintagma fazem parte do arco de Edwina. E este só divide o discurso com o arco de Barnaby. Juntar os pedaços e entender o que está acontecendo (e, principalmente, entender a "graça") é um processo relativamente simples.

Isso não funciona assim em *Arrested Development*. Como já mencionamos, a série se caracteriza pela quantidade de linhas narrativas. Em geral, cada personagem tem um arco próprio. Nessa multiplicidade de linhas narrativas, os elementos com potencial para gerar eventos cômicos estão dispersos. Em certos momentos, a produção de um evento cômico não ocorre em uma cena ou ainda pela articulação de eventos de um mesmo arco, mas justamente no choque entre diferentes arcos narrativos. É na enunciação que eles nos são mostrados justapostos.

O sujeito da enunciação compõe eventos cômicos mostrando elementos que estão em arcos dramáticos diferentes. Aqui observamos um potencial que apenas o sujeito da enunciação audiovisual engendrado em um regime de

câmera única tem. Sua relativa liberdade de deslocamento no espaço e no tempo não depende que os eventos aconteçam na mesma cena; sua capacidade de ordenar fragmentos narrativos pode mesmo coligar fragmentos de arcos dramáticos diferentes e, com isso, produzir comicidade. Tal proposta de conectar os eventos e personagens já está antecipada na vinheta de abertura, na forma das muitas setas que conectam os familiares e destacam elementos. As setas são uma alegoria gráfica do que o sujeito faz ao longo das temporadas usando enquadramento, montagem e narração⁶⁶.

É o que acontece, por exemplo, no episódio *Top Banana* (1.2.). Buscando seu primeiro trabalho como ator, Tobias responde a um anúncio para um comercial de varejo, uma liquidação. Tobias vai muito mal no teste. Por uma reviravolta do enredo, Lindsay, que acompanhava Tobias, acaba escolhida para desempenhar o papel (ficando Tobias como seu "suplente"). Feliz com o primeiro emprego, Lindsay resolve sair para comemorar e gastar antecipadamente o seu cachê. No dia seguinte, de ressaca pelos excessos do dia anterior, Lindsay perde a hora e o trabalho. O próximo da lista é Tobias. Ligam para seu celular, mas este não o ouve por estar no box, debaixo do chuveiro, chorando copiosamente por ter sido preterido na escolha do dia anterior. Há aqui uma ironia dramática no choque entre o arco de Lindsay (mostrar-se produtiva) e Tobias (tornar-se um ator). Tal choque é construído pelo sujeito que salta de uma cena a outra, selecionando os fragmentos da cena que formem um fluxo de preparação e surpresa, mas intimamente ligados à narrativa.

O mesmo acontece em *Key Decisions* (1.4.). GOB cria um ato de mágica em que se "prende" voluntariamente no mesmo presídio em que está seu pai. Seu plano é fugir usando uma chave que engolira antes de entrar na prisão (e que, de acordo com seus planos, vai ser "expelida" quando estiver preso). Em meio às confusões da prisão, GOB arruma problemas com um presidiário perigoso chamado White Power Bill. Este esfaqueia GOB nas costas. Em outro arco, Michael acaba se envolvendo com a namorada de Gob, Martha. Ao decidir revelar seus sentimentos para Martha, vai até sua casa. No exato instante em que Michael tenta dizer suas intenções, Martha recebe um telefonema que a avisa que GOB foi

⁶⁶ Usamos os termos enquadramento e montagem aqui em um sentido amplo, denotando toda a gama de operações de linguagem audiovisual.

esfaqueado nas costas. Isso interrompe a declaração de Michael. Mais uma vez, a conexão entre as linhas narrativas, possibilitadas pela ubiquidade da câmera única (que está na prisão e está na porta da casa de Martha) e pelo domínio que o sujeito tem dos pontos de entrada e saída de cada plano, acentua o cômico ao mostrar Martha dizendo a Michael que GOB foi "esfaqueado nas costas" no exato instante em que este iria tentar roubar a namorada do irmão. O valor semântico da "faca nas costas" como ato de traição conecta os dois arcos (e suas isotopias), salientando a diferença de contexto (logo, uma incongruência).

Também é bastante comum em *Arrested Development* observar que o *sujeito assume uma atitude bastante incisiva de revelar as falhas dos personagens ou, ainda, em certos casos, acentuar o hiato que existe entre a autoimagem que o personagem faz de si e sua imagem compartilhada pelos espectadores.*

É comum a colisão entre as falas dos personagens que declaram o que eles pensam de si e *inserts*, no meio de própria cena ou em sequência à cena com a fala, que negam a primeira afirmação. Neste sentido, é mais uma vez o controle sobre o fluxo audiovisual que permite colocar de forma tão próxima representações tão contrastantes (a fala do personagem e uma cena que o contradiga). Tais expedientes acontecem com a montagem de material fílmico ou mesmo com o encadeamento de materiais documentais de outras naturezas.

É o caso, por exemplo, da discussão entre Lucille e Michael ainda no episódio *Arrested Development* (1.1.). Ao afirmar, no meio da discussão, "Eu amo os meus filhos por igual", a cena é interrompida por um rápido *insert* de uma cena ocorrida mais cedo, no mesmo dia, em que Lucille, bêbada durante o almoço, afirma categoricamente "Eu não ligo para o GOB". A mesma Lucille, no episódio *Out On A Limb* (2.11.), ao discutir com Buster, afirma "Eu posso não ter sido uma mãe perfeita. Mas sabe, crianças não vem com um manual". A cena corta para uma imagem do *site* da Amazon, com um menu contendo dezenas de livros sobre criação de filhos. O narrador comenta: " De fato, há milhares de livros escritos sobre criação de filhos. Mas Lucille estava em negação". O narrador salienta o quanto Lucille recusara informação para uma criação saudável de Buster (como também dos outros). A ação do sujeito, na *narração* e na *mostração*, busca elementos que contradigam os personagens e exponham o quanto são hipócritas fazendo uso de material variado. No episódio *Storming The Castle* (1.9.), ao montar em sequência três fotos antigas, revela-se o quanto Lindsay é volúvel em sua adoção de causas. Na primeira foto de

uma elegante recepção, identificada por um texto de GC como "Campanha anti-criação de gado - 1993", a faixa pregada no alto da sala clama "Chega de carne"; na segunda foto, identificada por um GC como "Comissão anti-fazendas de peixe - 1995", a mesma situação se completa com uma faixa dizendo "Chega de Peixe". Na terceira, identificada pelo GC como "Comitê para a melhoria dos lanches escolares - 1998", a cena se repete, mas desta vez com uma faixa dizendo "Mais carne e peixe". Embora o narrador apenas relate o histórico de Lindsay como "celebrada por suas festas de queijos e vinhos para angariar fundos para causas", a justaposição das imagens evidencia a inconsistência dos atos da personagem.

A ocorrência de sintagmas cômicos verbais, a mordacidade, também é bastante frequente em *Arrested Development*. Embora seja o tecido vivo do *sitcom* multicâmera, isso não significa que *sitcoms* de câmera única não recorram ao verbal para a produção de riso. Ao contrário, em função da plasticidade e da agilidade do verbal para a construção de sintagmas cômicos, estes são um importante recurso para garantir uma alta frequência de risos para o espectador, evitando que sua atenção se disperse.

No caso das ocorrências de sintagmas cômicos verbais em *Arrested Development*, estes tendem a ocorrer em grande parte (mas não todo) nas falas dos personagens. Dentre as falas dos personagens, podemos observar duas categorias bastante frequentes (e que são desdobramento da premissa da série e dos personagens). Quando é Michael a proferi-los, a mordacidade tende a ocorrer como um instrumento de derrisão da própria família. Michael enxerga o egoísmo, a preguiça e a falta de ética de seus familiares. Assim, suas falas abusam de sarcasmo e agressão. No piloto, *Arrested Development* (1.1.), ao ser pressionado para assumir os negócios da família, Michael tenta se esquivar da incumbência: "Eu vou para Phoenix. E já arrumei um trabalho". Os familiares o olham com expressão de confusão. Ele tenta explicar: "É uma coisa a que você se candidata e eles te pagam para.....ah, deixa pra lá. Eu não quero estragar a surpresa." A fala de Michael é carregada de agressão sutil aos familiares. Em *My Mother The Car* (1.8.), ao ouvir de sua mãe que quer o iate da família emprestado para sua "maravilhosa festa de aniversário", responde "Você sabe que eu adoro bicentenários mais do que ninguém, mas eu vou vender o iate". No mesmo episódio, enquanto tentam decidir se darão uma festa surpresa para sua mãe, Michael, GOB e Lindsay ouvem de George Michael e Maeby que Lucille já os convidara para a festa. Os netos pedem

permissão para não comparecer à festa. Michael consente: "Ora, é uma celebração da família Bluth. Não é lugar para crianças."

Quando sintagmas cômicos verbais são proferidos por outros personagens que não Michael, estes funcionam como reveladores de seus defeitos. Em *Altar Egos* (1.16.), tendo Michael iniciado um romance com a promotora cega que acusa George Bluth, Maggie Lizer, GOB lhe pede: "Faça a coisa certa. Enrole essa cega para que o papai não precise pagar sua dívida com a sociedade".

Em geral, tais ocorrências não envolvem especificamente o desempenho verbal sofisticado do sarcasmo de Michael. Antes, as ocorrências se dão em função do hiato entre a autoimagem e a imagem compartilhada pelos espectadores ou então pela limitação intelectual do personagem.

Em *In God We Trust* (1.8.), Maeby finge estar fugindo de casa para atrair a atenção dos pais. Ela imprime uma passagem aérea falsa para que fosse "encontrada" por Tobias e Lindsay. Na cozinha, explica seu plano para o primo.

Maeby: Ok. Então eu imprimir uma passagem falsa com meu computador. Se meus pais não perceberem isso, então eu deveria mesmo ir para a América do Sul.

George Michael, vendo a passagem, objeta:

George Michael: Mas aqui diz Portugal...
Maeby: Isso mesmo.

Maeby e George Michael saem da cozinha. Gob entra e encontra a passagem.

GOB: Portugal? Então você quer se mudar para a América do Sul, heim, Michael?

Na segunda temporada, no episódio *The One Where They Build a House* (2.2.), GOB está ao telefone, falando com o pai fugitivo (que está no México). Ao ser questionado por Michael onde o pai está, GOB tenta despistar: "Portugal. América do Sul".

Nestas situações, tais ocorrências de comicidade verbal são tão somente canalizadas pelo sujeito da enunciação. A forma como este atua de modo mais proeminente é em sua manifestação verbal, o narrador.

O narrador de *Arrested Development*, como já mencionamos, participa do processo narrativo conferindo um "tom" documental, algo próximo a um estudo

sociológico acerca dos personagens. E nos primeiros episódios, mantém certa objetividade científica, fazendo uma narração "neutra". No entanto, as falas do narrador são carregadas de mordacidade. Já mencionamos que o fluxo audiovisual o tempo todo atenta contra os personagens, revelando sua hipocrisia. Nestes momentos, o narrador atua explicitando e conduzindo as imagens e sons, ancorando a interpretação dos personagens.

No entanto, para além de cumprir a função de ancorar as imagens e sons, *o narrador mostra uma escolha peculiar de palavras, brincando o tempo todo com as palavras e situações. Em outras palavras, o narrador produz sintagmas verbais com frequência, conectando as linhas narrativas com construções poéticas um tanto sofisticadas.*

Em *Storming The Castle* (1.9.), quando Tobias vai à loja de roupas de couro buscando uma roupa que agrade sua filha, pede ao vendedor uma "roupa que diga 'papai gosta de couro'". O vendedor, tentando interpretar o pedido de Tobias, sugere algo que diga "papaizão de couro". É esse o momento em que Tobias compra a roupa de sadomasoquismo. A próxima cena acontece mais tarde; é aquela em que Tobias entra no taxi. A conexão entre as cenas é feita pelo narrador, que tão somente introduz a elipse temporal. A mordacidade vem no trocadilho entre a última fala da cena (o vendedor diz "*leather daddy?*") e a fala do narrador ("*Later that day...*").

Uma vez que o narrador não participa dos diálogos como um interlocutor, suas falas são muito mais livres. Em *The One Where Michael Leaves* (2.1.), Tobias decide que quer entrar para o Blue Men Group. Passa a andar o tempo todo caracterizado (pintado de azul). Quando sai de casa, durante a noite, para fazer uma audição para o grupo, estar pintado de azul diminui sua visibilidade. Tobias acaba atropelado (em mais um evento cômico, pelo inepto advogado Barry Zuckerkorn). A ligação entre as cenas, mais uma vez, brinca com as palavras: "Tobias correu para o teatro, *esperando ser visto*. Infelizmente, era o crepúsculo, e *ele não podia ser visto*".

A ação do sujeito também gera riso pela forma como faz a mediação das obscenidades da diegese. Em uma clara manifestação da Teoria do Alívio na formulação freudiana, o programa contém fartas menções aos temas tidos como tabu. Seja nas expressões de duplo sentido que Tobias (involuntariamente?) profere o tempo todo, nas bravatas de GOB ou nos diálogos cheios de subtextos erótico de

Lucille e George, o programa tem uma alta carga de elementos normalmente vistos como censuráveis.

Em boa parte de suas ocorrências, ficam implícitos, escondidos em diálogos e composições. No final do episódio ¡Amigos! (2.3.), nas "cenas do próximo episódio", Buster recupera sua poltrona em formato de mão (que havia sido doada à empregada da família). Depois de recolocá-la em seu quarto, Buster flagra a mãe e o tio, Oscar, beijando-se sentados na poltrona. Buster dispara: "Faça amor em sua própria mão, mamãe!". A frase é uma clara menção a masturbação, mas fica escondida em uma interpretação mais imediata da cena. Tais ocorrências censuráveis, no entanto, não são ações diretas do sujeito, mas dos personagens.

Fig. 39 - "Faça amor na sua própria mão, mamãe".

No entanto, o programa recorre com muita frequência aos palavrões e expressões de baixo calão de forma explícita. Nestes casos, é a intervenção do sujeito que torna possível tais ocorrências. Nos diálogos em que há palavrões, estes acontecem "cobertos" por um *bip*, característico de censura. Não ouvimos o palavrão em si, mas o som do *bip* produz efeito equivalente. Tal expediente chega a extremos no episódio *Bringing Up Buster* (1.3.), em que o personagem, desvencilhando-se do domínio psicológico da mãe, tem um acesso de verborragia carregado de tabuísmos ao tentar imitá-la. O que ouvimos é uma sucessão de longos *bips*, entrecortados com a cara de constrangimento dos irmãos. Não sabemos ao certo o que Buster disse, mas temos certeza do teor.

Em *Family Ties* (3.11.), Michael encontra uma mulher, pensando que ela é sua irmã desaparecida. A mulher, uma prostituta chamada Nelly, pensa que

está sendo contratada para serviços sexuais. Sem saber que Nelly (a mulher) é, de fato, uma prostituta, Michael a leva até a Bluth Company e diz que quer que ela trabalhe lá, com "todos do escritório". Quando Michael sai, Nelly reúne os funcionários e se põe a explicar as "regras" para que ela execute o serviço com o grupo. O que se ouve, com uma câmera que se recusa a enquadrá-la mostrando seus lábios, é uma série de *bips* que substitui uma longa lista de extravagâncias sexuais.

O controle sobre o som não é o único recurso empregado pelo sujeito nos momentos censuráveis. Há as cenas em que Oscar, as vezes por opção de vida naturista, as vezes por estar em meio a um intercuro com Lucille, aparece nu ou sexualmente excitado. Nestas situações, uma composição "tampa" a virilha de Oscar. Ainda que com o pretexto de censurar, a mancha azul mais destaca seu pênis e acentua o efeito cômico.

Fig. 40 - Em diferentes episódios, o sujeito mediando obscenidades.

Algo parecido ocorre nas cenas em que Buster está sem o gancho que passou a substituir sua mão devorada. A imagem, que tanto causa repugnância nos personagens aparece ao espectador "borrada".

Nem toda a comicidade de *Arrested Development* está no processo de enunciação. Muito do que provoca riso já está inscrito no próprio enunciado. As ações dos personagens, os eventos que ocorrem ao longo da narrativa, os elementos que compõem a cenografia e figurino são pensados para fazer rir. E o fazem, quaisquer que sejam os ângulos de câmera, pontos de escuta ou pontos de entrada e saída do plano (desde que, efetivamente, permitam que acompanhemos a cena).

Fig. 41 - O sujeito "assume" a repugnância de Lucille e George Bluth sobre a mão decepada de Buster.

No entanto, como a análise indicou, muito do que provoca riso na série não está pronto no universo ficcional, não é um fato da diegese. Rimos também de como tais fatos nos foram contados. Rimos do modo como se deu a mediação entre nós e as desventuras da família Bluth. Tal mediação é a ação deste sujeito enunciador do texto audiovisual.

Mais que um espectro diáfano, que se esforça para não ser percebido em favor da ilusão do universo ficcional, o nosso sujeito se marca no texto de forma incisiva. Para além das câmeras agitadas que denunciam sua posição e da precariedade da fotografia que grita em perdas de foco e luzes superexpostas, o nosso sujeito aparece por não dizer de forma neutra, assumindo uma atitude que as vezes é de ceticismo, as vezes é de acusação (e, as vezes, de escárnio). O sujeito da enunciação de *Arrested Development* tem voz própria (que fala "cinema" e fala inglês).

Tais atitudes (e tal voz) são engendradas na manipulação do material significativo de forma muito específica. A amplitude de escolhas técnicas oferecidas no regime de produção em câmera única e a recorrência de certas escolhas cria um sujeito com personalidade (de fato, com *estilo*). Neste sentido, observar os modos como o sujeito da enunciação cria comicidade em um *sitcom* de câmera única permite que compreendamos a dinâmica do gênero *sitcom*, mas também a própria estética audiovisual em sua manifestação na TV do século XXI.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora corramos o risco da redundância, cabe apontar o percurso trilhado por esta pesquisa e exposto ao longo dos quatro capítulos que antecederam este momento.

Observamos que tentar discutir o gênero *sitcom* em termos do que ele é ou deve ser é um exercício difícil e antecipadamente fadado a resultados questionáveis. Ao invés disso, adotamos uma perspectiva que tenta mostrar o que o *sitcom* foi ao longo de suas décadas de existência nas grades televisuais. Inicialmente conservador na escolha de temas e abordagens; aos poucos o *sitcom* começou a expandir seus horizontes para além das idealizadas famílias WASP e casas de cerca branca. O gênero mostrou famílias pouco glamorosas, mulheres submissas e mulheres que submetem, saiu das situações mais corriqueiras para acompanhar espiões atrapalhados, naufragos e caipiras que lutavam com seu entorno, militares malandros e guerras que matam (mesmo em programas de comédia).

O *sitcom* foi assim por décadas, expandindo aos poucos o que se via no gênero e experimentando com os limites do que podia ser dito e mostrado.

O que houve de mais regular no gênero foram os procedimentos de produção. Embora tenham havido certas experiências do ponto de vista formal, o gênero consolidou-se bastante conservador. Ainda nos primeiros anos do gênero na TV, soluções técnicas foram desenvolvidas (em parte, como síntese de outras técnicas) e acabaram por gerar uma "cartilha" de produção que atendia aos ditames da economia da indústria televisual. É neste contexto que se sedimenta o modo de produção formulado para *I Love Lucy*. Em bem pouco tempo, tal modo de produção começa a ser confundido com o próprio gênero. Falar em *sitcom* foi, por muito tempo, falar em multicâmera. Tal modelo foi hegemônico na história do gênero.

Neste sentido, o que pudemos observar no capítulo 3 é que o modo de produção em multicâmera, plenamente adaptado ao gênero e sua dinâmica, tem características de linguagem que exercem uma forte coerção material sobre o texto audiovisual. A capacidade que o multicâmera tem de "mostrar" a narrativa é de um tipo muito específico, reforçando a confusão entre os procedimentos de produção e o gênero. Por outro lado, o caso de exceção ao *sitcom* multicâmera, a produção em câmera única, permitia um "mostrar" muito mais livre na articulação de recursos de linguagem. Lentamente, os *sitcoms* de câmera única começam a articular os recursos de linguagem em experiências que dão ao programa uma identidade não

só aos personagens e eventos, mas ao modo como estes nos são mostrados. Aos poucos, começamos a observar o próprio processo de contar a história.

O capítulo 3 voltou-se a esse modo como as histórias nos são dadas. Colocamos em foco o sujeito da enunciação do audiovisual. Este sujeito, que não é o narrador literário, tampouco o diretor ou mesmo a equipe de produção, é um ente ficcional, as vezes corporificado em um personagem, as vezes totalmente incorpóreo e ubíquo. Este ser, com diferentes níveis de ciência e capacidade de se deslocar no tempo e espaço, nos mostra os fatos da narrativa manipulando as materialidades significantes do audiovisual (a encenação, o enquadramento e a montagem). Este ser, o sujeito da enunciação audiovisual, atua em *Arrested Development* indo além de sua função narrativa. Ele atua nos mostrando os fatos de forma engraçada, como alguém que conta uma piada. Ser engraçado, neste caso, significa mediar a relação do espectador com a diegese mostrando os sintagmas cômicos que já existem na própria história (o nível da *fabula*), como a canalizar uma "graça" já existente; mas também significa atuar de modo mais incisivo produzindo sintagmas cômicos que atualizem relações de superioridade, incongruência ou alívio.

Essa forma mais incisiva como o sujeito da enunciação atua em *Arrested Development* não é nada comum na história dos *sitcoms*. O sujeito que emerge do *sitcom* multicâmera é quase invisível, deixando que o texto audiovisual se "dê" ao enunciatário, neste caso, o espectador. Neste sentido, nosso objeto de estudo representa uma experiência estética que lida com possibilidades de linguagem e estilo. Compreender o processo como a comicidade é construída pelo sujeito da enunciação em *Arrested Development* significa ampliar o que se sabe sobre a TV e sobre a comédia. E também significa observar um processo de mudança naquela dimensão do gênero *sitcom* que era, até então, justamente o seu aspecto mais regular (e que alguns diriam, com certo desdém, estagnado).

É claro que a pesquisa que aqui se encerra não pretende encerrar a própria discussão. Ao contrário, é da natureza da pesquisa científica essa transitividade a novas questões e problemas. No decorrer deste trabalho, uma série de novas perguntas emergiram da própria análise do material. Tais ramificações, caminhos não tomados neste momento, colocam-se como desdobramentos desta pesquisa para um futuro próximo.

Cabe investigar em que medida a ação deste sujeito da enunciação muda a escritura do roteiro, os processos de produção, a direção, a montagem e a

pós-produção. De que forma este sujeito é arquitetado pelos profissionais nas diversas etapas do trabalho de realização.

Também cabe uma análise, nos mesmos moldes do realizado aqui, dos modos de ação do sujeito da enunciação em outros *sitcoms* de câmera única que vieram junto de *Arrested Development*. De que forma a ação deste sujeito acontece em programas como *Malcolm in the Middle*, *30 Rock*, *My Name Is Earl*, *Everybody Hates Chris*, *Community*, *Modern Family* etc.

Um outro caminho a ser investigado surge em programas que não se encaixam plenamente em cada uma das duas categorias aqui apontadas. Programas híbridos como o próprio *Seinfeld* ou como o ainda em exibição *How I Met Your Mother* misturam linguagens e modos de narrar. Neste sentido, toda a gama de estudos acerca da estética que emerge de tal hibridismo ainda está por se fazer.

Também cabe investigar em que medida os programas que não constem nas discussões acerca do *sitcom* fazem uso de recursos de linguagem para a produção de momentos cômicos. E como é o resultado destes usos em textos que não são pensados como tendo o "ímpeto cômico" de que falávamos no início deste trabalho (e.g. *Six Feet Under*, *Nip & Tuck*, *House M.D.*).

Um outro aspecto a ser investigado diz respeito ao retorno da série, já sob auspícios do serviço Netflix. Com episódios mais longos e com uma estrutura narrativa bastante diversa da que se construiu nas três primeiras temporadas, a quarta temporada usou o mesmo sujeito da enunciação. Cabe analisar de que forma a ação do sujeito da enunciação se articulou com a nova forma do programa e qual foi o resultado cômico desta dinâmica.

Tais desdobramentos deste trabalho são esparsos quando considerados em relação aos que podem emergir a partir da articulação desta pesquisa com outras. Neste sentido, este trabalho insere-se em um esforço para compreender a televisão como um todo, não somente em seu aspecto diacrônico, mas também sincrônico.

Frustrando qualquer tentativa de vaticinar o seu fim, a TV permanece reinventando-se e produzindo conteúdo que assegura seu espaço na história da cultura. Os últimos anos viram surgir uma série de fenômenos ligados ao televisual que alteraram sensivelmente sua inserção na ecologia das mídias. Desde o questionável rótulo da *quality TV* (e as marcas que costumam gravitar em torno deste nome, HBO e Showtime) às novas capilaridades do conteúdo televisual

(websódios e o próprio Netflix), a TV permanece produzindo conteúdo em grande quantidade. Como acontece em qualquer mídia, boa parte deste conteúdo é um mero arremedo das mais simples convenções e modelos copiados *ad infinitum*.

No entanto, para alguém que opte por olhar a TV e buscar o que ela já produziu de diferente, de sofisticado e esteticamente rico, *Arrested Development* será sempre um programa a considerar e a assistir em meio a uma massa de programas efêmeros como sua própria transmissão. Como já apontava Machado (2001, p24), se "nem todo seriado de televisão é *Hill Street Blues* (...) nem toda arte do *Cinquecento* é a Capela Sistina". *Arrested Development*, pela qualidade de seu texto e a sofisticação formal, vincula-se mais com os melhores expoentes de seu gênero que com a massa esquecida, com o "resto". Isso se dá, em grande parte, pela ação deste sujeito engraçado, que não só canaliza a história, mas põe-se a contar os fatos com o intuito de nos fazer rir.

REFERÊNCIAS

Referências bibliográficas

- AKASS, Kim e MCCABE, Janet (org.). *Quality TV: Contemporary American television and beyond*. London-New York: I.B. Tauris, 2007.
- ALBERTI, Verena. *O riso e o risível: na história do pensamento*. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2002.
- ALLEN, Leigh. "Filming the I Love Lucy Show: weekly CBS-TV comedy show filmed in Hollywood sets pace for top-quality television" , Reprinted from *American Cinematography*, January 1952 in OPPENHEIMER, Jess (with OPPENHEIMER, Gregg). *Laughs, Lucky and... Lucy: How I came to create the most popular sitcom of all time*. s.l. Syracuse University Press, 1996.
- ALLEY, Robert. S. & BROWN, Irby B. *Murphy Brown: anatomy of a sitcom*. New York, Dell Publishing, 1990.
- ALMEIDA, Rogério de & PELEGRINI, Christian H. "Rose: uma ilha de estereótipos em Lost" in *Significação: Revista de Cultura Audiovisual*, São Paulo, n°39, 2013.
- AMES, Melissa (ed.). *Time in Television Narrative: Exploring Temporality in Twenty-First Century Programming (Kindle Edition)*. Jackson. University Press of Mississippi, 2012.
- AMIEL, Vincent. *Estética da Montagem*. Lisboa, Ed. Texto & Grafia, 2007.
- ARISTÓTELES, "Ética à Nicômaco" in ARISTÓTELES, *Os Pensadores: Aristóteles*. São Paulo, Nova Cultural, 1991 (volume 2).
- _____. "Poética" in ARISTÓTELES, *Os pensadores: Aristóteles*. São Paulo, Ed. Abril, 1999.
- ARMES, Roy. *On Video: o significado do vídeo nos meios de comunicação*. São Paulo: Ed. Summus, 1999.
- AUMONT, Jacques. *O cinema e a encenação*. Lisboa, Edições Texto e Grafia, 2006.
- AUMONT, Jacques & MARIE, Michel. *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. Campinas, Ed. Papirus, 2012.
- AUMONT, Jacques et all. *A estética do filme*. Campinas, Ed. Papirus, 1995.
- BAKER, David. "Television Production Techniques as Communication" in NEWCOMB, Horace. *Television: the critical view*. 4° edition. New York, Oxford University Press, 1987.
- BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na Idade Média e no renascimento> o contexto de François Rabelais*. São Paulo, Hucitec, 1987.

- BALOGH, Anna Maria. *O discurso ficcional na TV*. São Paulo: Edusp, 2002.
- BARBERO, Jesus Martín & REY, Germán. *Os Exercícios do Ver: Hegemonia Audiovisual e Ficção Televisiva*. São Paulo, Ed. SENAC, 2004.
- BARTHES, Roland. *O grau zero da escrita*. São Paulo, Ed. Martinz Fontes, 2004.
- BATAGGLIO, Stephen. " Networks rediscover the single-camera sitcom". New York Times, 8 de julho de 2001. Disponível em <http://www.nytimes.com/2001/07/08/arts/television-radio-networks-rediscover-the-single-camera-sitcom.html?pagewanted=all&src=pm>, acessado em 14 de março de 2012.
- BENVENISTE, Emile. *Problemas de Linguística Geral II*. Campinas, Pontes Editores, 1989.
- _____. *Problemas de Linguística Geral I*. Campinas, Pontes Editores, 2005.
- BERCIANO, Rosa A. *La Comédia Enlatada: De Lucille Ball a Los Simpsons*. Barcelona, Editorial Gedisa, 1999.
- BERGER, Peter L. *Redeeming Laughter: The Comic Dimension of Human Experience*. New York, de Gruyter, 1997.
- BERGSON, Henry. *O Riso: ensaio sobre o significado do cômico*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1983.
- BFI (BRITISH FILM INSTITUTE), *Dossier 17: Television Sitcom*. London, BFI Publishing, 1982.
- BIANCULLI, David. *Teleliteracy: taking television seriously*. Syracuse: Syracuse University Press, 2000.
- BLOOM, Ken & VLASTNIK, Frank. *Sitcoms: the 101 greatest Tv Comedies of all time*. New York, Black Dog & Leventhal Publishers, 2007.
- BLUEN, Willian & MANVELL, Roger (ed.) *Progress in television*. New York, Focal Press, 1967.
- BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin. *Film Art: an introduction (4th edition)*. s.l. Macgraw-Hill, 1993.
- BORDWELL, David. *The way Hollywood tells it: story and style in modern movies*. Berkeley, University of California Press, 2006.
- _____. *Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema*. Campinas, Ed. Papyrus, 2008.

- BRIGGS, Asa & BURKE, Peter. *Uma Historia Social da Mídia: de Gutenberg à Internet*. Rio de Janeiro, Ed. Jorge Zahar, 2004.
- BROWNE, Nick. "O espectador-no-texto: a retórica de No Tempo das Diligências" in RAMOS, Fernão Pessoa (org.) *Teoria Contemporânea do Cinema, volume II: Documentário e narrativa ficcional*. São Paulo, Ed. Senac, 2005.
- BURCH, Noel. *Práxis do cinema*. São Paulo, Editora Perspectiva, s.a.
- BUTLER, Jeremy G. *Television: Critical Methods and Applications (Kindle Edition)*. London, Taylor & Francis, 2002.
- _____. *Television Style (Kindle Edition)*. New York: Routledge, 2010.
- CALDWELL, John Thornton. *Televisuality: style, crisis, and authority in American Television (Kindle Edition)*. New Brunswick, Rutgers University Press, 1995.
- _____. "Excessive Style: the crisis of Network Television" in NEWCOMB, Horace. *Television: the critical view (6th edition)*. New York, Oxford University Press, 2000.
- _____. *Production Culture: Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television (Kindle Edition)*. Durham, Duke University Press, 2008.
- CARLOS, Cássio Starling. *Em tempo real: Lost, 24 Horas, Sex and the City e o impacto das novas séries de TV*. São Paulo: Alameda, 2006.
- CARVALHO, Bruno. "Como é a gravação de uma sitcom?" in *Ligado em Série, com Bruno Carvalho*. 01 de outubro de 2009, Disponível em <http://colunistas.ig.com.br/ligadoemserie/2009/10/01/como-e-a-gravacao-de-uma-sitcom/>, acessado em 10/05/2012.
- CASSETTI, Francesco & CHIO, Federico di. *Análisis de La televisión: instrumentos, Prácticas Y Métodos de Investigación*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1999.
- COMPARATO, Doc. *Da Criação ao Roteiro*. Rio de Janeiro: Ed. Rocco, 1995.
- COOK, Jim. *Television Sitcom*. London: BFI, 1982.
- CREEBER, Glen. *Serial television: big drama on the small screen*. London: BFI, 2004.
- CROZIER, Susan. "Making it after all: a reparative reading of The Mary Tyler Moore Show" in *International Journal of Cultural Studies* vol. 11 nº 51, 2008, Disponível em <http://ics.sagepub.com/content/11/1/51>, Acessado em 25/12/12.
- DALTON, Mary M. & LINDER, Laura R. *The Sitcom reader: America Viewed and Skewed*. New York, State University of New York Press, 2005.

- DESBURG, Peter & DAVIS, Jeffrey. *Show me the funny: at the writer's table with Hollywood's top comedy writers*. New York, Sterling Publishing, 2010.
- DIMAGGIO, Madeline. *How to Write for Television*. New York: Fireside, 1990.
- DIZARD Jr., Wilson. *A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2000.
- DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV drama series (Kindle Edition)*. Studio City. Michael Wiese Productions. 2011.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, Vídeo, Godard*. São Paulo, Ed. Casac Naify, 2004.
- EAD (ELENCO DE ARRESTED DEVELOPMENT). *Inside the Actors Studio* (vídeo on demand). Bravo TV, nov. de 2013. Entrevistador: James Lipton.
- EATON, Mick. "Television Situation Comedy" in *Screen* vol. 19 n ° 4, 1978. Disponível em <http://screen.oxfordjournals.org/content/19/4/61.full.pdf+html?sid=9349e1d9-c476-4efa-9357-14cfb19c0964>, acessado em 25/12/12.
- ECO, Umberto. *Viagem à Irrealidade Cotidiana*. Rio de Janeiro, Ed. Nova Fronteira, 1984.
- _____. *Sobre os Espelhos e Outros Ensaios*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1989.
- FECHINE, Yvana. *Televisão e presença: uma abordagem semiótica da transmissão direta*. São Paulo, Estação das Letras e Cores, 2008.
- FEUER, Jane. "Genre Study and Television" in ALLEN, Robert C. (ed.) *Channels of Discourse: Television and Contemporary Criticism*. Chappel Hill, The University of North Carolina Press, 1987a.
- FEUER, Jane "The MTM Style" in NEWCOMB, Horace (ed.) *Television: The Critical View*, 4th edition. New York, Oxford University Press, 1987b.
- FISKE, John. *Television Culture*. Routledge. New York, Routledge, 2011.
- FISKE, John & HARTLEY, John. *Reading Television*. New York, Routledge, 2003.
- FREIRE FILHO, João (org.). *A TV em Transição: tendência da programação no Brasil e no Mundo*. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- FRIEDMAN, Norman. "O ponto de vista na ficção: o desenvolvimento de um conceito crítico" in REVISTA USP, n°53, março/maio de 2002.
- FURQUIM, Fernanda. *Sitcom: definição e história*. Porto Alegre: FCF Editora, 1999.
- GAUDREAU, André & JOST, François. *A Narrativa Cinematográfica*. Brasília: UNB, 2010.

- GELBART, Larry. *Laughing Matters: on writing M.A.S.H., Tootsie, Oh, God!, and a few other funny things*. New York, Randon House, 1998.
- GOLDBERG, Lee & RABKIN, Willian. *Successful Television Writing (Kindle Edition)*. New York, John Wiley & Sons, 2003.
- GRAY, Jonathan. "New audiences, new textualities" in *International Journal of Cultural Studies*, vol. 6, no.1, 2003. Disponível em <http://ics.sagepub.com/content/6/1/64>, Acessado em 25/12/12.
- _____. *Watching with The Simpsons: Television, parody, and intertextuality*. New York, Routledge, 2006.
- GUNNING, Tom "Crazy Machines in The Garden of Forking Paths: Mischief Gags and the Origins of American Film Comedy" in KARNICK, Kristine B. & JENKINS, Henry (Ed.) *Classical Hollywood Comedy*. New York, Routledge, 1995a.
- HAMBURGER, Esther. *O Brasil antenado*. Rio de Janeiro, Ed. Jorge Zahar, 2005.
- HILL, Doug. & WEINGRAD, Jeff. *Saturday Night: A backstage History of Saturday Night Live (Kindle Edition)*. s.l. Untreed Reeds, 2011.
- HOBBS de Malmesbury, Thomas."Leviatã" in HOBBS, Thomas. *Os pensadores: Hobbes*. São Paulo, Ed. Abril, 1999.
- HOLQUIST, Michael. *Dialogism*. London, Routledge, 1990.
- HURWITZ, Mitchell. *Fresh Air* (podcast). Fevereiro de 2006. Entrevistador:David Bianculi. Disponível em: <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=4987832>
- JACOBSON, Mitch. *Mastering Multicamera Techniques: from preproduction to editing and deliverables*. Oxford: Focal Press, 2010.
- JOHNSON, Steven. *Everthing Bad is Good for You: How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter*. New York: Riverhead Books, 2005.
- JONES, Gerard. *Honey, I'm home! Sitcoms: selling the american dream*. New York, Grove Weindenfeld, 1992.
- JOST, François. *Seis lições sobre a televisão*. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2004.
- _____. *De que as séries americanas são sintoma?*. Porto Alegre, Ed. Sulina, 2012.
- JURGENSON, Albert & BRUNET, Sophie. *La práctica del montaje*. Barcelona, Editorial Gedisa, 1999.

- KANT, Immanuel. *Crítica da Faculdade do Juízo*. São Paulo, Ed. Forense Universitária, 2012.
- KARNICK, Kristine B. & JENKINS, Henry (Ed.) *Classical Hollywood Comedy*. New York, Routledge, 1995a.
- KARNICK, Kristine B. & JENKINS, Henry "Introduction: funny stories" in KARNICK, Kristine B. & JENKINS, Henry (Ed.) *Classical Hollywood Comedy*. New York, Routledge, 1995b.
- KARPOVICH, A. I. "Dissecting the Opening Sequence" in HOWARD, Douglas. L. *Dexter: Investigating Cutting Edge Television*. New York, Routledge, 2010.
- KELLISON, Cathrine. *Produção e Direção para TV e vídeo: uma abordagem prática*. Rio de Janeiro, Ed. Elsevier, 2007.
- KELLY, Richard. *The Andy Griffith Show*. Winston - Salem, John F. Blair, Publisher, 1981.
- KERR, Paul. "Situation comedys ...and television situations" in *Screen* vol. 24, nº1, 1983. Disponível em <http://screen.oxfordjournals.org/content/24/1/71.full.pdf+html?sid=9349e1d9-c476-4efa-9357-14cfb19c0964>, Acessado em 25/12/12.
- KING, Geoff. *Film Comedy*. New York, Columbia University Press, 2002.
- KRUTNIK, Frank. "The Clown-Prints of Comedy" in *Screen* vol. 25 nº 4-5, 1984. Disponível em <http://screen.oxfordjournals.org/content/25/4-5/50.full.pdf+html?sid=ee12ba1c-0634-403e-abcf-55ce8e575ce7>, Acessado em 25/12/12.
- _____. "A Spanner in the Works? Genre, Narrative and the Hollywood Comedian" in KARNICK, Kristine B. & JENKINS, Henry (Ed.) *Classical Hollywood Comedy*. New York, Routledge, 1995a.
- KUBEY, Robert. *Creating Television: conversations with the people behind 50 years of American TV*. Mahwah, Lawrence Erlbaun Associates, 2004.
- LACEY, Nick. *Narrative and Genre: Key concepts in media studies*. New York, Palgrave, 2000.
- LILTFIELD, Warren. *Top of the Rock: inside the rise and fall of must see TV (Kindle Edition)*. New York, Doubleday, 2012.
- LOPES, Maria I. V. & GÓMEZ, Guilherme O. (coord.). *Convergência e transmidiação da ficção televisiva: Obitel 2010*. São Paulo: Ed. Globo, 2010
- MASCELLI, Joseph. V. *Os cinco Cs da cinematografia*. São Paulo, Ed. Summus, 2010.

- MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. 3ª edição. São Paulo, Editora Brasiliense, 1995.
- _____. *A televisão levada a sério*. São Paulo. Ed. SENAC, 2000.
- _____. *O Sujeito na Tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.
- _____. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas, Ed. Papirus, 2011.
- MARC, David. *Demographic Vistas: Television in American Culture*. Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1984.
- _____. *Comic Visions: Television Comedy and American Culture*. New York/London, Routledge, 1989.
- _____. "Origins of the genre: in search of the radio sitcom" in DALTON, Mary M. & LINDEN, Laura R. *The sitcom reader: america viewed and skewed*. New York, State University of New York Press, 2005.
- MARNER, Terence St. John. *A direção cinematográfica*. São Paulo, Ed. Martins Fontes, s.d.
- MARSHALL, Gary (com MARSHALL, Lori). *My Happy Days in Hollywood: a memoir (Kindle Edition)*. New York, Crown Archetype, 2012.
- MARTIN, Rod. A. *Psychology of Humor: an integrative approach*. Burlington, Elsevier Academic Press, 2007.
- METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo, Ed. Perspectiva, 2010.
- MIKOS, Lothar & PERROTA, Martha. "Traveling Style: Aesthetic differences and similarities in national adaptations of Yo soy Betty, la fea" in *International Journal of Cultural Studies*. vol.15, January 2012. Disponível em <http://ics.sagepub.com/content/15/1/81>, Acessado em 4/01/2013.
- MILLS, Brett. *The Sitcom*. Edinburgh: Edinburgh University Press Inc, 2009.
- MINOIS, Georges. *História do riso e do escárnio*. São Paulo, Ed. Unesp, 2003.
- MINTZ, Lawrence E. "Situation Comedy" in ROSE, Brian G. (ed.) *TV Genres: a handbook and reference guide*. Westport, Greenwood Press, 1985.
- MINTZ, Lawrence (ed.) *Humour in America: a research guide to genres and topics*. Connecticut, Greenwood Press, 1988.
- MITTELL, Jason. *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*. New York, Routledge, 2004.

- _____. "Narrative Complexity in Contemporary American Television" in *The Velvet Light Trap*, n° 58, fall of 2006. University of Texas Press, Austin, 2006.
- _____. *Television and American Culture*. Oxford University Press, New York, 2010.
- _____. "Notes on Rewatching" in *JustTV*. Janeiro de 2011. Disponível em <http://justtv.wordpress.com/2011/01/27/notes-on-rewatching/>. Acessado em 31.03.2012.
- _____. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, pre-publication edition, MediaCommons Press, 2012. Disponível em <http://mediacommons.futureofthebook.org/mcpress/complextelevision/>. Acessado em 06.07.2012.
- MITZ, Rick. *The Great TV Sitcom Book*. New York, Richard Marek Publishers, 1980.
- MORREAL, John. *Taking Laughter Seriously*. Albany, State University of New York Press, 1983.
- _____. *Comic Relief: a comprehensive philosophy of humor*. West Sussex, Wiley-Blackwell, 2009.
- MORREAL, John (ed.). *The Philosophy of Laughter and Humor*. Albany, State University of New York Press, 1987.
- MORREALE, Joanne. *Critiquing the sitcom: A Reader*. New York: Syracuse University Press, 2003.
- MURCH, Walter. *Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 2004.
- NEALE, Steven & KRUTNIK, Frank. *Popular Film and Television Comedy*. New York, Routledge, 2005.
- NEWCOMB, Horace. *TV: the most popular art*. New York, Anchor Press/ Doubleday Books, 1974.
- NEWCOMB, Horace (org.). *Television - The critical view* (4ª ed.). Oxford: Oxford University Press, 1987.
- _____. *Television - The critical view* (6ª ed.). Oxford: Oxford University Press, 2000.
- _____. *Television - The critical view* (7ª ed.). Oxford: Oxford University Press, 2007.
- NEUWIRTH, Allan. *They'll Never Put That on The Air: An oral history of taboo-breaking TV Comedy*. New York, Allworth Press, 2006.
- NICHOLS, Bill. "A voz do documentário" in RAMOS, Fernão Pessoa (org.) *Teoria Contemporânea do Cinema, volume II: Documentário e narrativa ficcional*. São Paulo, Ed. Senac, 2005.

- NÖTH, W. *Semiótica do Século XX*. São Paulo, Ed. Annablume, 1996.
- OPPENHEIMER, Jess (with OPPENHEIMER, Gregg). *Laughs, Lucky and... Lucy: How I came to create the most popular sitcom of all time*. s.l. Syracuse University Press, 1996.
- PALMER, Jerry. "Enunciation and comedy: kind hearts and coronets" in *Screen* vol. 30, 1989. Disponível em <http://screen.oxfordjournals.org/content/30/1-2/144.full.pdf+html?sid=9349e1d9-c476-4efa-9357-14cfb19c0964>, Acessado em 25/12/12.
- PELEGRINI, Christian H. "Tour de Force: 30 Rock Live Show e a metalinguagem do tempo direto" in *Contracampo*, n° 24, Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2012a.
- _____. "A poética do cômico em *Arrested Development* e a reassistibilidade" in *Palavra Chave* 15 (3), Diciembre de 2012, Universidad de La Sabana. 2012b.
- PRESS SYNDICATE OF THE UNIVERSITY OF CAMBRIDGE. *Cambridge International Dictionary of English*. New York, Cambridge University Press, 1995.
- PRIGGÉ, Steven. *Created By...: inside the minds of TV's top show creators*. Los Angeles, Silman-James Press, 2005.
- PROPP, Vladimir. *Comicidade e Riso*. São Paulo: Ed. Ática, 1992.
- PROVINE, Robert. *Laughter: a scientific investigation*. New York, Penguin Books, 2000.
- PUTTERMAN, Barry. *On television and comedy: essays on style, theme, performer and writer*. Jefferson: McFarland & Co., 1995.
- RABKIN, Willian. *Writing The Pilot (Kindle Edition)*. s.l. Moon & Sun & Whiskey Inc. 2011.
- RAFKIN, Alan. *Cue the Bunny on the Rainbow: tales from the most prolific Sitcom director*. New York, Syracuse University Press, 1998.
- REIS, Carlos & LOPES, Ana C. M. *Dicionário de Narratologia*. Coimbra, Ed. Almedina, 2007.
- ROSENTHAL, Phil. *You're Lucky You're funny: how life becomes a sitcom*. New York, Penguin Griup, 2006.
- SACKS, Mike. *And here's the kicker: conversations with 25 top humor writers on their craft*. Writer's Digest Books, Cincinnati, 2009.
- SANDRICH, Jay. Jay Sandrich: entrevista (parte 2) [Dez. 2001]. Entrevistadora: Karen Herman. Los Angeles: The Television Academy Foundation, 2001.

Disponível em: <http://www.emmytvlegends.org/interviews/people/jay-sandrich#>, acessado em 22/02/13.

SAVORELLI, Antonio. *Beyond Sitcom: New Direction in American Television Comedy*. Jeferson, MacFarland & Co., 2010.

SCHEIN, Harry. "What is Film Humor?" in *The Quarterly of Film Radio and Television*, Vol. 11, No. 1, Autumn, 1956. Disponível em <http://www.jstor.org/stable/1209807>, acessado em 1/01/2013.

SEPINWALL, Alan. *The Revolution Was Televised: The Cops, Crooks, Slingers and Slayers Who Changed TV Drama Forever (Kindle Edition)*. s.l. Alan Sepinwall, 2012.

SILBERG, Jon. "Laugh Factory" in *American Cinematography* 89, nº 07 Julho de 2008.

SMITH, Evan S. *Writing Television Sitcoms*. New York, Penguin Putnan, 1999.

SNOAD, Harold. *Directing Situation Comedy*. Borehamwood: BBC Television Training, 1988.

SOUZA, José Carlos Aronchi de. *Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira*. São Paulo: ED. Summus, 2004.

STAM, Robert. *Bakhtin: da teoria literária à cultura de massa*. São Paulo, Ed. Ática, 1987.

STOTT, Andrew. *Comedy: the New Critical Idiom*. New York, Routledge, 2005.

THOMPSON, Robert J. *Television's second golden age: from Hill Street Blues to ER*. Syracuse: Syracuse University Press, 1997.

THOMPSON, Kristin. *Storytelling in Film and Television*. Cambridge, Harvard University Press, 2003.

THOMPSON, Ethan. "Comedy *verité*? The observational documentary meets the televisual sitcom" in *The Velvet Light Trap*, nº 60, fall of 2007. University of Texas Press, Austin, 2007.

TUETH, Michael. *Laughter in the living room: Television Comedy and the American Home Audience*. New York, Peter Lang Publishing, 2005.

WALDRON, Vince. *Classic Sitcoms: a celebration of the best in prime-time comedy*. New York, 1987.

WEINMAN, Jaime J. "The Decline of B Plot" *Maclean's* 10 Mar. 2009. Disponível em <http://www2.macleans.ca/2009/03/10/the-decline-of-the-b-story/>, Acessado em 16 de abril de 2013.

_____. "Off the laugh track: single-camera sitcoms, shot without an audience, are all the rage--just not in Canada." *Maclean's* 2 Apr. 2012: 60+. *Academic OneFile*. Disponível em <http://go.galegroup.com.ez67.periodicos.capes.gov.br/ps/i.do?id=GALE%7CA285885811&v=2.1&u=capes58&it=r&p=AONE&sw=w>. Acessado em 5 Mar. 2013.

WOLFF, Jurgen & COX, K. *The Successful Scriptwriting*. Cincinnati: Writer's Digest Books, 1988.

XAVIER, Ismail et alii. *Literatura, cinema, televisão*. São Paulo; Senac, 2003.

ZETTL, Herbert. *Manual de Produção de Televisão*. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

ZICCRE, Mark S. *The Twilight Zone Companion*. New York, Bantan Books, 1982.

Iconografia

Fig. 01 *Frame* extraído do comercial dos cigarros Winston, exibido em cada episódio, antes da vinheta do programa (1961).

Fig. 02 *Frame* de *I Love Lucy*, extraído do episódio *The Quiz Show* (1951)

Fig.03 *Frame* extraído de episódio não identificado de *The Honneymooners*(1951)

Fig.04 *Frame* extraído da abertura de *The George Burns and Gracie Allen Show*

Fig.05 *Frame* de *Father Knows Best* , extraído do episódio Bud The Snob (1954)

Fig. 06 *Frame* de *The Phil Silvers Show*, extraído do episódio *Martial Court*

Fig. 07 *Frame* de *The Dick Van Dyke Show*, extraído do episódio *The Sick Boy and the Sitter*

Fig. 08 *Frame* de *The Dick Van Dyke Show*, extraído do episódio *The Sick Boy and the Sitter*

Fig. 09 *Frame* de *The Andy Griffith Show*, extraído do episódio *Rivals*

Fig. 10 *Frame* de *The Andy Griffith Show*, extraído do episódio *Rivals*

- Fig. 11 *Frame de The Andy Griffith Show, extraído do episódio Rivals*
- Fig. 12 *Frame de Bewitched, extraído do episódio Just One Happy Family (1964)*
- Fig. 13 *Frame de Get Smart, extraído do episódio The Dead Spy Scrawls*
- Fig. 14 *Frame de Get Smart, extraído do episódio The Dead Spy Scrawls*
- Fig. 15 *Frame de The Mary Tyler Moore Show, extraído do episódio My Brother's Keeper*
- Fig. 16 *Frame de M.A.S.H, extraído do episódio Sometimes You Hear the Bullet (1973)*
- Fig. 17 *Frame de M.A.S.H, extraído do episódio Sometimes You Hear the (1973)*
- Fig. 18 *Frame de All in the Family, extraído do episódio Pilot*
- Fig. 19 *Frame de Happy Days, extraído do episódio Guess Who's Coming To (1974).*
- Fig. 20 *Frame de Cheers, extraído do episódio Sam's Women (1982).*
- Fig. 21 *Frame de ALF, extraído do episódio The Lowdown (1988)*
- Fig. 22 *Set de gravação de I Love Lucy, extraído de OPPENHEIMER, Jess (with OPPENHEIMER, Gregg). Laughs, Lucky and... Lucy: How I came to create the most popular sitcom of all time. s.l. Syracuse University Press, 1996.*
- Fig. 23 *Planta baixa do set de gravação de New Adventures of Old Christine, extraído de BUTLER, Jeremy. Television Style (Kindle Edition). New York: Routledge, 2010.*
- Fig. 24 *Foto da última gravação de Friends. Fonte: <http://www.eonline.com/news/362492/jennifer-aniston-s-sweet-as-can-be-friends-costar-talks-about-cast-and-legacy-of-the-hit-sitcom>*
- Fig. 25 *Diagrama do esquema de gravação com multicâmeras. Extraído de BUTLER, Jeremy. Television Style (Kindle Edition). New York: Routledge, 2010*

- Fig. 26 Diagrama da disposição dos vários cenários em *sitcom* multicâmera. Extraído de BUTLER, Jeremy. *Television Style (Kindle Edition)*. New York: Routledge, 2010
- Fig. 27 Quatro *frames* de aberturas frias de *Parker Lewis Can't Lose*. Extraídos dos episódios *Pilot*, *Operation Kibiak*, *Power Play*, *Parker Lewis Must Lose* (1990).
- Fig. 28 *Frame* de *Malcolm in the Middle*, extraído do episódio *Hal's Christmas Gift* (2004)
- Fig. 29 *Frame* da vinheta de abertura de *Arrested Development*
- Fig. 30 *Frame* de *Arrested Development*, extraído do episódio *Afternoon Delight*
- Fig. 31 *Frame* de *Arrested Development*, extraído do episódio *Afternoon Delight*
- Fig. 32 *Frame* de *Arrested Development*, extraído do episódio *Shock and Aww*
- Fig. 33 *Frame* de *Arrested Development*, extraído do episódio *Key Decisions*
- Fig. 34 *Frame* de *Arrested Development*, extraído do episódio *Ocean Walker*
- Fig. 35 Sequência de *Frame* de *Arrested Development*, extraído do episódio *Bringing Up Buster*
- Fig. 36 Sequência de *Frame* de *Arrested Development*, extraído do episódio *Bringing Up Buster*
- Fig. 37 Sequência de *Frame* de *Arrested Development*, extraído do episódio *Bringing Up Buster*
- Fig. 38 Sequência de *Frame* de *Arrested Development*, extraído do episódio *Bringing Up Buster*
- Fig. 39 *Frame* de *Arrested Development*, extraído do episódio *¡Amigos!*
- Fig. 40 Dois *frames* de diferentes episódios em *Arrested Development*, extraídos de *The One Where They Build A House* e *Out On a Limb*
- Fig. 41 *Frame* de *Arrested Development*, extraído do episódio *Ocean Walker*

Referências Audiovisuais

Arrested Development, episódio "Pilot (Arrested Development)", de Mitchell Hurwitz (Fox Network), EUA, 2003

Arrested Development, episódio "Top Banana", de Mitchell Hurwitz & John Levenstein (Fox Network), EUA, 2003

Arrested Development, episódio "Bringing Up Buster", de Mitchell Hurwitz & Richard Rosenstock (Fox Network), EUA, 2003

Arrested Development, episódio "Key Decisions", de Brad Copeland (Fox Network), EUA, 2003

Arrested Development, episódio "Visiting Ours", de John Levenstein & Richard Rosenstock (Fox Network), EUA, 2003

Arrested Development, episódio "Charity Drive", de Barbie Feldman Adler (Fox Network), EUA, 2003

Arrested Development, episódio "My Mother, the Car", de Chuck Martin (Fox Network), EUA, 2003

Arrested Development, episódio "In God We Trust", de Abraham Higginbotham (Fox Network), EUA, 2003

Arrested Development, episódio "Storming the castle", de Brad Copeland (Fox Network), EUA, 2004

Arrested Development, episódio "Pier Pressure", de Mitchell Hurwitz & Jim Vallely (Fox Network), EUA, 2004

Arrested Development, episódio "Public Relations", de Courtney Lilly (Fox Network), EUA, 2004

Arrested Development, episódio "Marta Complex", de John Levenstein & Jim Vallely (Fox Network), EUA, 2004

Arrested Development, episódio "Beef Consommé", Chuck Martin & Jim Vallely (Fox Network), EUA, 2004

Arrested Development, episódio "Shock and Aww", de Chuck Martin & Jim Vallely (Fox Network), EUA, 2004

Arrested Development, episódio "Staff Infection", Brad Copeland (Fox Network), EUA, 2004

Arrested Development, episódio "Missing Kitty", de Mitchell Hurwitz & John Levenstein (Fox Network), EUA, 2004

Arrested Development, episódio "Altar Egos", de Barbie Feldman Adler (Fox Network), EUA, 2004

Arrested Development, episódio "Justice is Blind", Abraham Higginbotham (Fox Network), EUA, 2004

Arrested Development, episódio "The One where Michael Leaves", de Mitchell Hurwitz & Richard Rosenstock (Fox Network), EUA, 2004

Arrested Development, episódio "The One Where they built a house", de Mitchell Hurwitz & Jim Vallely (Fox Network), EUA, 2004

Arrested Development, episódio "¡Amigos!", de Brad Copeland (Fox Network), EUA, 2004

Arrested Development, episódio "Afternoon Delight", de Abraham Higginbotham & Chuck Martin (Fox Network), EUA, 2004

Arrested Development, episódio "Out on a Limb", de Chuck Martin & Jim Vallely (Fox Network), EUA, 2005

Arrested Development, episódio "Motherboy XXX", de Mitchell Hurwitz & Jim Vallely (Fox Network), EUA, 2005

Arrested Development, episódio "The Immaculate Ellection", de Barbie Adler & Abraham Higginbotham (Fox Network), EUA, 2005

Arrested Development, episódio "Sword of Destiny", de Brad Copeland (Fox Network), EUA, 2005

Arrested Development, episódio "The Ocean Walker", de Jake Farrow & Sam Laybourne (Fox Network), EUA, 2005

Arrested Development, episódio "Prison Break-In", de Karey Dornetto (Fox Network), EUA, 2005

Arrested Development, episódio "Family Ties", de Ron Weiner (Fox Network), EUA, 2005

Arrested Development, episódio "Development Arrested", argumento de Mitchell Hurwitz & Richard Day, roteiro de Chuck Tatham & Jim Vallely (Fox Network), EUA, 2005