

**Mais complexo ou menos cômico?
A complexidade narrativa aplicada à criação de personagens nas novas *sitcoms***

*More complex or less comic?
Narrative complexity applied to characters' creation in new sitcoms*

Jéssica NERI¹

Resumo

O presente artigo se propõe-se a fazer uma revisão do conceito de complexidade narrativa desenvolvido pelo autor Jason Mittell (2006), analisando-o a partir das particularidades de sua aplicação às *sitcoms*. Nossa proposta é contextualizar o conceito ao atual cenário de discussões que opõe um modelo tradicional de *sitcom* ao chamado modelo de nova *sitcom*. Pretendemos aqui pensar as diferenças entre ambos os modelos a partir do modo como são construídos seus personagens e trajetórias, uma vez que acreditamos que uma aplicação mais apurada do conceito de complexidade narrativa ao universo das *sitcoms* encontra-se aí.

Palavras-chave: Complexidade Narrativa. Nova *Sitcom*. Serialização. Humor.

Abstract

The present article proposes a review of the narrative complexity concept developed by author Jason Mittell (2006), analyzing it from its particular application to sitcoms. Our proposal is to contextualize the concept in the current scenario of discussion which opposes a traditional sitcom model to a so called new sitcom. We aim to think the differences between both models from the way their characters and trajectories are built, since we believe that a more accurate application of the narrative complexity concept to the sitcom world relies in this aspect.

Key words: Narrative Complexity. New Sitcom. Serialization. Humor.

Introdução

Em 2006, Jason Mittell publicou no artigo *Narrative Complexity in Contemporary American Television* as linhas gerais do conceito de complexidade

¹ Doutoranda em Comunicação na Universidade Federal Fluminense. E-mail: jessa.nene@gmail.com

narrativa. Segundo Mittell, o fenômeno tem suas raízes na década de oitenta (com algumas exemplares ainda no final da década de setenta), mas se consolidou mesmo na década de noventa e início do século XXI. Ele representa mudanças no modo de produzir e consumir séries permitido, dentre outras coisas, por inovações tecnológicas e uma maior sofisticação deste mercado. Resumindo: o maior engajamento do público com as séries - fruto de uma experiência de consumo mais intensa permitida por novas tecnologias como o videotape, DVDs e internet -, propiciou mais investimento na estrutura narrativa destas obras. Como consequência disso, as séries passaram a extrapolar os limites da linguagem mais tradicional caracterizada por duas grandes tendências, que, para Mittell, seriam a narrativa serial episódica e a serialização marcada pela caricaturização de personagens e longos arcos, como nas *soap operas*, ou seja: os *series* e *serials*, como são mais classicamente conhecidos no mercado de língua inglesa.

O resultado prático deste processo em termos estruturais foi o surgimento de narrativas que integram a unidade episódica aos prazeres da sucessão serial, porém com um investimento mais denso na caracterização emocional de seus personagens que aquele característico das *soap operas*. A complexidade narrativa se propõe a promover uma espécie de equivalência no tratamento da unidade da trama episódica e da evolução da narrativa central da série, num jogo de tensão entre os dois polos exercitado a cada episódio, que, por sua vez, oferece a experiência de uma trama completa e o prazer serial dos acontecimentos do porvir. Diferenciando-se da esquematização característica aos melodramas televisivos, estas séries dotadas de complexidade narrativa investem mais na densidade dramática das ações e personagens, num esforço de fugir dos estereótipos consagrados pelo formato. Um exemplo privilegiado de narrativa complexa (oferecido pelo próprio Mittell) é *Arquivo X* (Fox, 1993-2002), série na qual a tensão entre a estrutura episódica e a serial vai ao extremo.

Ao explicar, no entanto, como a complexidade narrativa se apresenta no universo das séries cômicas, Mittell enfatiza que uma outra face do fenômeno se dá através da quebra de convenções seriais e episódicas, não se limitando a questões de indefinição das fronteiras entre os *series* e os *serials* e os aspectos aqui já descritos. Citando séries cômicas realizadas nos últimos 25 anos, como *Seinfeld* (NBC, 1989-1999), *Arrested Development* (Fox, 2003-2006), *Os Simpsons* (Fox, 1989-), *Malcom in*

the Middle (Fox, 200-2006) e *Curb Your Enthusiasm* (HBO, 2000-), Mittell afirma que estas possuem em comum o fato de utilizarem o formato episódico para subverter as convenções narrativas tradicionais do mesmo, brincando com a continuidade situacional ao criarem ganchos para tramas que não serão continuadas (MITTELL, 2006, p.34).

Estas variáveis acrescentadas por Mittell ao conceito de complexidade narrativa para abarcar o universo das comédias de situação televisivas - que abrangem ainda aspectos como ganchos narrativos falsos, digressões temporais, quebra de continuidade, tramas costuradas em paralelo que "colidem" entre si, e outros - a nosso ver, são reflexões que necessitam de maiores esclarecimentos. No próprio universo das séries citadas pelo autor, temos exemplos que caracterizam esta quebra de convenções estruturais por ele citadas (caso de *Seinfeld*), assim como temos exemplos de séries nas quais essa quebra se apresenta junto a um maior investimento na chamada narrativa serializada (pouco explorada no âmbito das *sitcoms*), com tramas que não se esgotam episodicamente - sendo *Arrested Development* o exemplo mais bem acabado neste sentido. Porém, ao contrário do que o autor afirma sobre narrativamente complexas séries de outros gêneros, na maior parte destes exemplos citados de séries cômicas temos um maior investimento na densidade psicológica dos personagens (questão que procuraremos problematizar mais adiante). Diante destas aparentes contradições, colocamos a pergunta: como definir, para fins de análise, o conceito de complexidade narrativa no universo das *sitcoms*, uma vez que este abarca casos de natureza aparentemente distintas neste nicho?

Não estamos com isso tentando invalidar ou contrariar o que Jason Mittell postula através do conceito de complexidade narrativa. Os exemplos apontados pelo autor para delinear os contornos do fenômeno que busca explicar são coerentes e dão conta dos argumentos que expõem, porém, acreditamos que o conceito de complexidade narrativa do modo como Mittell o apresenta em relação às *sitcoms* é: 1) de difícil categorização analítica; 2) pouco claro quanto a sua aplicação no nível narrativo. São estas as questões que tentaremos esclarecer neste artigo e que guiarão nossa análise.

Entre modelos

O primeiro problema que apontamos aqui - a difícil categorização analítica - se dá pelo fato de o conceito de complexidade narrativa ser construído e sustentado a partir de exemplos e não de categorias abstratas de análise. Mittell parece o tempo todo trabalhar apenas com as categorias estruturais episódio, arco e série para dar conta de um fenômeno que se propõe muito amplo, e joga com estas categorias para descrever variações que afastam ou aproximam as séries do modelo de *serie* ou *serial*, mas sem explorar abstratamente como essa diferenciação funciona em seus pormenores, assim seus exemplos acabam sendo os próprios modelos. A questão estrutural que se coloca é que Mittell não propõe modelos abstratos que tendam à universalidade, ele tende ao específico, descrevendo as tramas de arcos e episódios de séries distintas para explicitar o modo como a relação entre estas estruturas pode variar, para assim reforçar sua tese sobre as bases da complexidade narrativa. O problema se complica ainda mais quando ele tenta transpor o conceito para o âmbito da *sitcom*, que como veremos mais adiante, é dotado de particularidades que merecem atenção.

A nosso ver, o que Mittell explicita é que há muitas possibilidades de relação entre as estruturas de uma narrativa serial - e aqui expandimos esse pressuposto para séries de outros meios, como os quadrinhos - para além da oposição entre *series* (o modelo episódico) e *serials* (o modelo de episódios consequencialmente encadeados). Em 1992, em sua tese de doutorado, Daniele Barbieri parece apresentar um modelo que permite caracterizar melhor (ao menos estruturalmente) as possíveis relações entre macro estruturais seriais que ajudam a entender, entre outras coisas, o que seria a complexidade narrativa de Mittell estruturalmente. Partindo dos quadrinhos, o modelo de Barbieri mostra que as questões aqui em jogo transcendem as particularidades dos meios e se refere a pressupostos mais abrangentes da narrativa serial.

Ao analisar modelos de serialização, Barbieri distingue duas grandes tendências: a serialização iterativa, na qual cada novo episódio, apesar de conservar um repertório constante de personagens e/ou temas, prescinde dos episódios que o antecederam e que o sucederão, colocando-se numa espécie de momento temporal absoluto; e a serialização em saga, em que os episódios são alinhados segundo uma progressão

narrativo-temporal que lhes confere uma temporalidade única, segundo a qual as consequências de um episódio interferem nos demais. Os modelos iterativo e saga representam polaridades extremas de um continuum composto por outros modelos nos quais a dependência entre episódios varia. No interior do continuum a maior ou menor interação entre episódios será também determinada pela formação ou ausência de arcos de personagem em maior ou menor extensão. Neste sentido, as estruturas internas mobilizadas nas séries em geral são a série, os episódios e os arcos, ou seja, aquelas também contempladas por Mittell. Se a partir do modelo iterativo nos aproximamos da saga, tem-se a série em espiral, na qual uma mecânica iterativa se justapõe a uma progressão temporal entre os episódios, que são narrativamente independentes (ou quase), mas temporalmente conectados. Fazendo o percurso oposto – da saga em direção ao modelo iterativo – teremos a *quase saga*. Neste modelo os episódios são interdependentes narrativamente e temporalmente, mas não são inconclusivos, possuindo identidade e autonomia episódica (BARBIERI, 1992, p.01-02). A mescla que Mittell denomina de complexidade narrativa seria idealmente tendências que se aproximam da quase saga.

O modelo de Barbieri nos leva acreditar que a complexidade narrativa não é um fenômeno datado, ao menos não no que tange a suas potencialidades estruturais. Mittell atrela a deflagração dessas mudanças estruturais a uma conjunção de fatores do circuito de circulação e consumo das narrativas televisivas, porém o que o autor acaba por não contemplar de modo mais claro é que estas mudanças só foram possíveis porque exploraram potencialidades intrínsecas à narrativa serial, ou seja: mudanças no circuito de circulação e consumo ocasionaram uma diversificação na produção de séries com a exploração de potencialidades antes pouco trabalhadas pelo mercado (e que de fato parecem ter se tornado tendência mais recentemente devido à conjuntura descrita por Mittell). O próprio autor reconhece isso de certo modo em desdobramentos sobre o conceito de complexidade narrativa, ao afirmar que, apesar das duas tendências dominantes de serialização conhecidas - os *series* e os *serials* - programas fortemente episódicos são serializados em certos aspectos (MITTELL, 2012). Isso significa que a potencial de hibridização das estruturas sempre foi uma possibilidade presente e às vezes inclusive manifesta, porém de forma mais sutil que no momento atual.

Chegamos finalmente ao nosso segundo questionamento em relação aos contornos do conceito de complexidade narrativa, que é sua difícil aplicação à compreensão estrutural de séries cômicas no nível narrativo. A discussão sobre este tópico guiará as demais partes deste trabalho, no qual procuraremos entender de que modo os aspectos apontados por Mittell como traços de complexidade narrativa no universo das séries cômicas dialogam com as particularidades da serialização cômica, para, a partir disso, delinear categorias de análise que nos ajudem a entender melhor esse fenômeno.

Serializando a trajetória do herói cômico

Se pensarmos nos principais mecanismos de manutenção da longevidade narrativa e engajamento com o público das ficções seriadas de outros gêneros, teremos o jogo entre novidade e redundância operado em unidades que fazem a narrativa evoluir ao passo que reiteram aquilo que é importante à sua evolução. Neste processo, deixa-se a audiência em suspensão à espera da resolução de blocos narrativos que, gradativamente, vão solucionando os conflitos deixados em aberto. Estrategicamente, esse mecanismo é impulsionado por ganchos que criam expectativas ao deixarem situações em aberto num capítulo ou episódio a serem resolvidas no seguinte e, num panorama maior, ao final da série. Porém, em séries cômicas parece ocorrer uma inversão na polaridade do jogo entre novidade e redundância: se na serialização de narrativas de outros gêneros a redundância trabalha para gerar expectativa em relação à novidade, daí o prolongamento do suspense; já no caso da serialização cômica o que temos é a novidade que conduz à redundância.

A serialização cômica explora a redundância como estratégia de engajamento devido às peculiaridades dos personagens cômicos, que, em seu estado ideal, são denominadas tipos cômicos, como afirma Henri Bergson em seu ensaio sobre o riso (1983). Sobre o caráter cômico, Bergson postula que este representa na verdade um tipo cuja personalidade é caracterizada por um desvio ou mais desvios a normas sociais, o que faz do caráter cômico risível para os demais. Estes tipos cômicos (personagens cômicos em geral), são inconscientes em relação a seus desvios, o que os torna menos sociáveis e incapazes de eliminar seu traço de caráter que é alvo do riso. Em função

disso, não são capazes de ajustar-se às exigências sociais e vivem a repetir-se, num eterno mecanismo (BERGSON, 1983, p.70). As características destas personagens, ou seja, sua condição de “tipo cômico”, interferem diretamente na lógica da comédia de situação. Como afirma o próprio Bergson, na comédia de situação as personagens representam forças aplicadas numa determinada direção constante que acabam inevitavelmente por se arranjar entre si sempre do mesmo modo, produzindo sempre as mesmas situações. “A comédia de situação, assim entendida, reduz-se, pois, à comédia de tipos”, conclui Bergson (1983, p.46).

Em função das peculiaridades do herói cômico - ou seja, o sujeito da ação caracterizado comicamente - temos a tensão entre a trajetória de personagem considerada canônica e a trajetória do tipo cômico, incapaz de mudar-se e superar os desvios que lhe impedem de alcançar seus objetivos. Segundo o percurso gerativo de sentido de Greimas, o sujeito narrativo, movido por uma busca, parte em direção ao alcance de seu objetivo, ou seja, para a execução de uma performance (algo deve ser conquistado, evitado ou resolvido; um desafio deve ser superado). Assim sendo, um ciclo narrativo (referente à extensão do episódio, arco ou série) é concluído quando o sujeito chega ao fim de sua trajetória e é avaliado se ele alcançou ou não seu objetivo. Quando o sujeito não realiza sua performance de forma bem sucedida, pressupõe-se que a ele faltou algum tipo de competência necessária ao alcance deste feito (VOLLI, 2008, p.115-122).

No caso do herói cômico, quanto mais acentuado seu desvio, maior sua inconsciência sobre ele e maior também é o obstáculo que este desvio representa em sua trajetória. Nestes casos, o herói cômico representa em muitas de suas buscas seu principal oponente, denominado por Greimas de antissujeito. Assim sendo, quanto mais tipificado - segundo definição de Bergson - mais antissujeito de si é o herói cômico, o que implica no caso da narrativa serial em trajetórias breves e circulares (traços da comédia de situação delineados também por Bergson). Porém, um aspecto não contemplado por Bergson e que convém ressaltar é que os tipos cômicos não são todos iguais de acordo à intensidade de seus desvios, podendo assim ser menos ou mais tipificados, o que determinará a tendência à formação de arcos mais ou menos longos. Ao que nos parece, quanto menos tipificado o herói cômico, mais propenso à formação de arcos de trajetória longos ele será, porque apresentará maior capacidade de superação

de seus desvios, ou seja, de aprendizado ao longo do desempenho da performance. Já os heróis cômicos mais tipificados são aqueles incapazes de evoluir, realizando sempre performances incompletas que esbarram em sua falta de competência - daí a sensação de andarem sempre em círculos e sua caracterização mais forte a partir da repetição de seus desvios.

Para aprofundar este raciocínio enunciado aqui, procuraremos unir o modelo de Barbieri à classificação de tipos de herói cômico apresentada por Jauss, segundo a qual o herói cômico pode ser classificado em duas grandes tendências a partir do tipo de empatia que provoca: os mais tipificados, por causarem maior afastamento emocional, levam a audiência a rirem dele; já os heróis cômicos mais humanizados (aqueles emocionalmente mais complexos) e são capazes de evoluir, nos levam a rir com eles (JAUSS, 2008, p.195), o que nos permite inferir um certo tipo de compaixão que não faz parte da programação de efeitos típica à comédia. Através destas duas classificações, procuraremos demonstrar brevemente o fenômeno da relação entre a capacidade de evolução do herói cômico e a extensão de uma trajetória evolutiva sua que conduz à formação de arcos, projetando este aspecto na organização das séries e inovações no formato *sitcom* a partir de uma noção de complexidade narrativa pensada estruturalmente.

A nosso ver, o principal fator de complexidade narrativa da nova *sitcom* - de acordo às linhas gerais do conceito traçadas pelo próprio Mittell - baseia-se no fato de as séries cômicas atuais explorarem mais a extremidade do modelo estrutural continuum que tende à formação de arcos, apresentando tipos com desvios menos acentuados e capazes de evoluir - possibilidade estruturalmente prevista, porém pouco explorada pelo mercado anteriormente. Mittell, em seu artigo, foca no entanto em outros aspectos de inovação das chamadas novas *sitcoms*, porém a maioria deles refere-se muito mais ao nível discursivo da narrativa (ritmo acelerado, metalinguagem, subversão de convenções estilísticas para fins cômicos, etc.) que ao nível narrativo, caso da construção de personagens e condução de suas tramas.

Sitcom tradicional versus nova sitcom

Ao falar sobre o que define a *sitcom*, Brett Mills esclarece que estes contornos não são exatamente claros, sendo a busca pela produção do efeito cômico o traço comum que realmente afere sentido à classificação destas obras (MILLS, 2005, p.31). Outros aspectos como os cenários fixos, as risadas de fundo e a caracterização bem demarcada das personagens são pontos que ajudam na definição, além de uma estrutura que privilegia mais a autonomia episódica que a formação de arcos. Estes aspectos, no entanto, podem variar (e bastante), dificultando a análise das peculiaridades de determinadas séries e dos chamados casos de exceção, além de não conseguirem abarcar as mudanças que o formato sofreu ao longo dos anos (MILLS, 2005, p.33). Caracteristicamente, a partir do próprio relato de Mills e de outros autores que explanam sobre o tema, personagens caricatos, que parecem nunca mudar, e uma estrutura marcadamente episódica, são traços bastante comuns à estrutura das *sitcoms*, e iremos tomá-los aqui como referência por acreditarmos que estejam intimamente ligados.

Entre as séries citadas por Mittell para analisar a complexidade narrativa no universo das *sitcoms*, aquelas sobre as quais o autor mais se debruça em sua análise são *Seinfeld* e *Arrested Development*. *Seinfeld* é tomada pelo autor como uma *sitcom* que melhor apresenta as subversões estruturais que ele menciona (à época da escrita do artigo) e *Arrested Development*, é o único exemplar de *sitcom* fortemente serializada, dotada de três temporadas que constituem um grande arco narrativo. À primeira vista, no entanto, a caracterização de Mittell sobre a complexidade narrativa no universo das *sitcoms* a partir destes dois espécimes pode parecer contraditória, visto que o autor caracteriza o mesmo fenômeno neste âmbito tomando como principais exemplares uma série marcada pela quebra da continuidade situacional e outra por instituir uma continuidade situacional bem enganchada, algo pouco característico ao universo das *sitcoms*. Mas se descemos ao nível da construção de personagens, ao nível mesmo narrativo de ambas as séries, veremos que, de fato, elas são espécimes extremos dentro do contínuo de Barbieri, embora não sejam narrativamente complexas se pensarmos a partir da construção de seus personagens.

No caso de *Seinfeld*, estamos diante de uma *sitcom* cujos quatro protagonistas - Jerry, George, Elaine e Kramer - são tipos cômicos ideias, inconscientes em relação aos próprios desvios, , insociáveis, insensíveis em relação aos anseios dos demais e incapazes de dar-se conta do que são, logo, incapazes de mudar. Não por acaso, no último episódio da série estes personagens são judicialmente punidos por todos os danos que causaram a terceiros em função de seu comportamento social exibido ao longo da série. Com protagonistas assim, sem ambições e que vivem a repetir-se em seus desvios, temos uma série quase que sem arcos - os personagens não possuem buscas nem competência para realizarem uma performance em todas as suas etapas - e as estratégias de engajamento ficam na seara do puro retorno do mesmo, com a repetição dos desvios destes personagens em novas situações. Já no caso de *Arrested Development*, os ganchos que constroem o grande arco de três temporadas e outros subarcos são possíveis através de uma intrincada estrutura conduzida por um protagonista que não é um tipo cômico aos moldes de Bergson, mas que está cercado destes.

Arrested Development narra a trajetória da família Bluth a partir da prisão de seu patriarca, George Bluth, um corrupto dono de empreiteira. Com a saída de George, Michael assume a diretoria da empresa por ser o único filho envolvido nos negócios da família - e também a única pessoa honesta do clã - e passa as três temporadas que compõem a série tentando reerguer a empresa e libertar seu pai. Para isso, ele tem que desvendar vários segredos e falcatruas que seus pais tentam esconder e superar todas as dificuldades que os desmandos financeiros cometidos por seus familiares lhe impõem. Ou seja: Michel é um sujeito que possui um objetivo claro, mas todos os seus familiares - à exceção de seu filho - são antissujeitos em sua trajetória e nunca mudam por serem tipos cômicos ideias. Isso permite que os arcos da série se baseiem nos conflitos familiares suscitados por este embate de interesses e a série termina exatamente com a conclusão da performance de Michael.

Se pensarmos os personagens de *Seinfeld* e *Arrested Development* à luz da tipologia de Jauss sobre o herói cômico, ainda estaremos no âmbito dos heróis dos quais rimos, tipos cômicos mais próximos à caracterização de Bergson e pouco humanizados. A exceção seria Michael Bluth, um sujeito pouco tipificado, mas que é tão focado em conseguir o que deseja que muitas vezes se torna mecânico, sendo esta obsessão seu desvio. Por isso, é mais rentável classificar Michael a partir da tipologia de Jauss sobre

o herói cômico. Segundo este autor, pode-se classificar o herói cômico em quatro tipos distintos, a partir do caráter da empatia que suscitam. Enquanto os dois primeiros tipos são aqueles dos quais "ri-se de", os dois últimos são os quais "ri-se com", visto que são capazes de provocar identificação por parte da recepção.

O primeiro tipo é o não-herói ou o anti-herói, que se caracteriza pelo lado negativo da comicidade de contraimagem. Segundo Jauss, o humor da contraimagem é aquele no qual o herói tem seu comportamento comparado a um ideal. No caso negativo deste tipo de humor, o herói cômico torna-se o típico alvo do riso, dada sua caracterização pelo viés da degradação. Apesar de não ser o comum, pode oscilar entre a graça e a seriedade, chegando a permitir a reflexão sobre ideais literários e normas sociais em determinados casos. O segundo tipo é o herói cômico, que, semelhante ao não-herói ou antiherói, também é caracterizado pelo lado negativo da contraimagem, porém possui mais consciência humana de si que o primeiro. Ou seja: apesar de seus defeitos, num plano mais amplo representa a variedade da natureza humana, porém contradiz o ideal da mesma através de sua forçada ou peculiar unilateraridade. O terceiro tipo, o herói grotesco, representaria o lado positivo da contraimagem, uma vez que, triunfando sobre o medo e preconceitos, faz com que a verdade não oficial do riso prevaleça, tendendo a uma positividade universalizante. Por fim, o herói humorístico representa o quarto tipo. Este tipo de herói é "humanizado", possui dignidade, mas não consegue livrar-se daquele traço de caráter específico que o desvia da norma. Ou seja: em relação ao tipo cômico ideal - que pode ser entendido como o não-herói - o herói humorístico possui consciência em relação aos próprios desvios e tenta evoluir, sendo capaz de adquirir a competência necessária para realizar sua performance em determinado momento.

No caso de *Seinfeld*, todos os protagonistas podem ser classificados como não-heróis, já no caso de *Arrested Development*, esta classificação se aplica também a todos do clã dos Bluth, à exceção de Michael. Neste caso, o personagem está mais identificado com o herói humorístico, visto que, apesar de muitas vezes agir cegamente, Michael padece e reflete sobre sua trajetória. Como afirma Jauss, esta classificação, no entanto, não se mantém estática ao longo da trajetória de um mesmo personagem, podendo ele suscitar diferentes formas de empatia a depender da consciência de si e de sua capacidade evolutiva (JAUSS, 2008, p.195). Michael Bluth, por exemplo, em

alguns momentos se encaixa melhor à classificação de herói cômico, quando age irrefletidamente, tipificando mais suas ações. De todo modo, os personagens costumam estar mais identificados com uma das classificações, geralmente aquela que apresentam ao início de sua trajetória e que tende a se manter até que alguma mudança relevante se apresente.

Unindo as metodologias de Jauss e Barbieri, podemos inferir que heróis mais identificados com o não-herói formam arcos mais curtos e geram trajetórias mais próximas dos modelos serialização iterativa e em espiral (o modelo episódio ou *series*), enquanto heróis humorísticos geram trajetórias mais longas e complexas, dotadas de mudanças no perfil do personagem, e mais identificados com os modelos de quase saga e saga (modelos serializado propriamente dito ou *serials*). Neste caso, porém, não estamos pensando os modelos de série a partir de uma estrutura geral, mas sim, uma noção de complexidade narrativa no universo das *sitcoms* que está ligada a tendências de serialização determinadas pela trajetória dos personagens da série. Isso significa dizer que identificar o modelo de serialização da série passa pela análise da estrutura de seus arcos a partir das particularidades dos tipos cômicos que apresenta, se mais ou menos ideais (a partir de Bergson). E seguindo a lógica de um continuum que vai do mais simples ao mais complexo, o próprio Jauss afirma que dentro de sua tipologia de heróis cômicos, no terreno das empatias o caminho natural é que os personagens evoluam em suas tendências gerais dos modelos do "rir de" (inconscientes, insensíveis e incapazes de mudar) para os modelos do "rir com" (mais humanizados e conscientes de si, capazes de superar seus desvios e alcançar objetivos). Isso também implica dizer que, quanto mais complexa a trajetória do herói cômico, mais atenuado são seus desvios, logo, menos tipicamente cômico ele é - ainda que não consiga superar seus desvios por completo.

É preciso ressaltar que séries que estrearam após a publicação do artigo de Mittell parecem dar conta de forma mais precisa desta noção de complexidade narrativa sugerida aqui para o universo das *sitcoms* e inspirada no conceito do autor. Não por acaso, nestas *sitcoms* vê-se claramente a consolidação do padrão de herói cômico do tipo "rir de" que evolui para o "rir com". Um destes exemplos é *30Rock* (NBC, 2006-2013), na qual os protagonistas Jack e Liz humanizam-se no contato um com outro, chegando ao final da série mais consolidados com o padrão do herói cômico. Ambos

possuem ideais claros ao início da série: Liz, uma roteirista bem sucedida, deseja realizar-se em sua vida pessoal, abrindo-se para um relacionamento e planejando ter filhos - ela oscila entre heroína cômica e humorística; Jack, seu novo chefe, a princípio é um não-herói cujo principal desvio são sua vaidade e ambição, que o tornam bastante caricato. Coerentemente, seu principal objetivo é tornar-se ainda mais poderoso profissionalmente. Porém, à medida em que os dois tornam-se amigos, Liz deixa de ser atrapalhada e sem foco, tornando-se mais capaz de alcançar seus objetivos, e Jack humaniza-se, descobrindo que há outras coisas em sua vida além de suas ambições profissionais, chegando ao fim de sua trajetória como um herói humorístico após ter passados por várias etapas e crises existenciais.

Outro exemplo de *sitcom* mais recente que centraliza suas tramas em tipos cômicos de desvios mais acentuados, ou que se acentuam à medida em que os personagens promovem reflexões e mudanças em suas vidas é *Modern Family* (ABC, 2009-). A série trabalha conflitos de forma cômica a partir da diversidade de caracteres numa grande família, usando o amor que os une para compeli-los a mudar e evoluir, ainda que seus principais desvios permaneçam em suas personalidades. Logo, trate-se de uma *sitcom* na qual todos os personagens principais, em maior ou menor medida, assumem a caracterização de heróis humorísticos, apresentando trajetórias marcadas por conflitos, reflexões e autodescobertas que os conduzem a seus objetivos de algum modo.

Conclusão

Estruturalmente, falar de trajetórias mais longas e mais complexas de personagens cômicos (tipos que padecem, adquirem competências e vivenciam longos percursos até realizarem suas performances) significa dizer que o personagem tenderá a ter seus principais desvios atenuados para que alcance seus objetivos. Isso, no entanto, embora seja mais explorado em séries mais recentes pelas razões contextuais colocadas por Mittell, está na essência da lógica do cômico, visto que manter-se na condição de tipo "eternamente" pode ser considerado anti-humano.

O que as *sitcoms* tradicionais fazem é exatamente conservar ao máximo este estado de tipo dos personagens, fazendo-os passar pelas mais diversas experiências sem

que evoluam, enquanto as novas *sitcoms* mantêm os desvios que tornam os personagens cômicos, porém, de forma atenuada, permitindo que estes consigam evoluir em certos aspectos, ou seja: o desvio ainda está lá, mas não domina toda a personalidade do personagem, afastando-o da condição de tipo cômico ideal. Ao final, o que se tem são várias faces de um mesmo fenômeno.

Referências

BARBIERI, Daniele. *Tempo, Immagine, Ritmo e Racconto: Per una Semiotica della Temporalità nel Testo a Fumetti*. Tese de Doutorado de Pesquisa em Semiótica. Bolonha: Università degli Studi di Bologna, 1992.

BERGSON, Henri. *O riso: ensaio sobre a significação do cômico*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983.

JAUSS, Hans Robert. On why the comic hero amuses. In: *Aesthetic experience and literary hermeneutics*. Mineapolis: University of Minnesota Press, 2008. pp.189-220.

MILLS, Brett. *The Sitcom*. Califórnia: BFI, 2005.

MITTEL, Jason. Narrative complexity in contemporary american television. In: *The Velvet Light Trap*, n. 58, 2006. pp. 29-40.

_____. *Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling*, pre-publication edition. Media Commons Press, 2012. Disponível em <http://mcpres.media-commons.org/complextelevision/>. Acesso em 17.08.14.

VOLLI, Ugo. *Manual de semiótica*. São Paulo: Loyola, 2008.