

**Visualidade de *How I Met Your Mother*:
técnicas formais no sitcom norte-americano**

***How I Met Your Mother's* visuality:
formal techniques in the north-american sitcom**

Tiago Lima de Oliveira¹

Resumo

Nos últimos anos tem sido recorrente a utilização de técnicas formais entre as mais diversas obras audiovisuais. De acordo com Bordwell (2010), estas técnicas atuam em todos os momentos da trama moldando a experiência do espectador com a estória. Diante da popularização das séries de TV, torna-se interessante perceber de que modo estes elementos atuam e contribuem do ponto de vista destes produtos. A proposta deste trabalho é discutir alguns destes elementos visuais que estão presentes no seriado de comédia norte-americano *How I Met Your Mother* (2005-2014). A partir de dois episódios desta série, discutimos de que maneira estes aspectos influenciaram para a composição da estrutura e do humor do sitcom.

Palavras-chave: Comédia. Série de TV. Televisão. Audiovisual.

Abstract

The use of formal techniques has been growing considerably in the last few years. In Bordwell's (2010) point of view, those techniques act in all plot moments shaping the viewer's experience with the story. Considering the popularization of TV series it is interesting to analyze how those formal elements act in that kind of products. Our goal is to discuss some of those techniques that compose the north-american TV serie *How I Met Your Mother's* (2005-2014) visuality. From two episodes we discuss how those aspects influenced the structure and humor of this sitcom.

Keywords: Comedy. TV serie. Television. Audiovisual.

¹ Aluno Especial do Programa de Pós-Graduação e Comunicação - PPGC/UFPB. Graduado em Comunicação e Mídias Digitais pela UFPB. E-mail: limaatiago@gmail.com

Introdução

A televisão passou por diversas mudanças ao longo do tempo. Seja do ponto de vista técnico com a TV digital, a HDTV², ou recentemente a TV interativa etc., no modo de fazer televisão, ou, sobretudo, pelo comportamento do espectador diante desta mídia. É destacando esta presença do telespectador que Felipe Muanis (2013) se refere a três momentos da televisão: paleotelevisão, neotelevisão e hipertelevisão. De acordo com o autor, mesmo que estas fases tenham surgido diante de determinados fatores históricos, elas não devem ser analisadas a partir de cronologias. Isto porque o surgimento de uma nova fase não anulou a antecedente, ou seja, elas coexistem até os dias de hoje. As diferenças entre as fases estão, portanto, nas mudanças relacionadas à atenção do telespectador e ao tipo de programação exibidos pelos canais televisivos.

A paleotelevisão se inicia junto com a mídia televisão e se caracteriza pelo apresentador no topo da hierarquia. Diante da limitada variedade de programas e de canais no surgimento da televisão, o telespectador mantinha certa devoção aos canais existentes, que por sua vez, apresentavam uma grade de programação voltada para públicos gerais e com horários menos flexíveis. De acordo com Muanis (2013), o ritmo da televisão era bastante linear e desde já apresentava programações ao vivo.

A popularização da mídia televisiva fez com que o consumo da televisão se estendesse da sala do espectador para o quarto. Estimulando assim, a produção de programas voltados a públicos cada vez mais específicos. Muanis (2013) denomina esta fase iniciada por volta das décadas de 1980 e 1990 como neotelevisão. Novidades como o *zapping*³ impulsionam os canais a trabalharem com ritmo mais acelerado do que na paleotelevisão, e com uma estética mais próxima do cinema (MUANIS, 2013).

Com a grande quantidade de canais privados que começam a surgir, os canais televisivos passam a prezar cada vez mais pela estadia do espectador (MUANIS, 2013). Ou seja, além de começar a trabalhar com temas mais específicos, devido ao plano de negócio da televisão, os canais procuraram estratégias que mantivessem a atenção e a fidelização do seu público-alvo (atenção paleo).

² Televisão de alta-definição

³ Capacidade do telespectador atravessar toda a grade de programação de modo rápido e prático através do controle remoto

De acordo com Muanis (2013) é neste período que as seriados de TV começam a se popularizar com a mesma estratégia dos filmes em série. No entender de Bruno Costa (2013), a serialização audiovisual foi uma das estratégias para contornar o caráter descartável que os produtos de entretenimento vinham adquirindo diante da grande quantidade de opções que estavam surgindo. Nesta perspectiva, a serialização serve como alternativa para estender a relação com o consumidor, mantendo-o cada vez mais imerso no mundo ficcional (COSTA, 2013). Esta característica de imersão tem sido cada vez mais notada a partir da transmídiação que a internet possibilita entre os meios.

Com o surgimento da internet, a televisão passou a ser vista sob ameaça de extinção por alguns autores. Para Muanis (2013) este fator não representa o fim da televisão, trata-se do surgimento de uma nova fase denominada de hipertelevisão. Os canais que antes já disputavam entre si pela atenção do espectador, agora passam a competir com o ciberespaço. Esta habilidade do espectador de lidar com o conteúdo televisivo ao mesmo passo que está conectado ao mundo virtual, é denominado de *zapping* midiático (MUANIS, 2013).

Acompanhar o jogo de futebol, o capítulo de novela ou o episódio do *reality show* pela televisão e em simultâneo nas redes sociais, como o Twitter, o Facebook e outras específicas para a televisão, como o Get Glue, constitui uma maneira distinta de visualidade. Se antes o *zapping* era feito entre canais, agora ele se amplia: o espectador vê não apenas a televisão, mas se abre a um ecossistema midiático que tematiza os programas continuamente, absorvendo seus textos terciários simultaneamente à sua exibição em outras mídias (MUANIS, 2013, p.181).

Com a capacidade de conexão virtual através das mídias móveis e da TV digital, o telespectador passa a discutir no ciberespaço o conteúdo que está sendo exibido na TV (MUANIS, 2013), o que, paradoxalmente gera um fluxo maior de divulgação para possíveis novos fãs.

Muanis (2013) afirma que o termo hipertelevisão foi empregado justamente devido à “experiência hipertextual” (SCOLARI apud MUANIS, 2003, p.180) que a internet possibilitou à televisão. Esta denominação parte do pressuposto de que “qualquer análise das mídias, nos dias de hoje, não deve ser feita em separado, mas levando em consideração sua relação, diálogos, influências e hibridismos com outros espaços midiáticos” (2013, p.180).

O autor ainda cita a importância do cinema para abordagens em estudos sobre a televisão. É justamente sobre esta influência que trataremos no tópico a seguir.

Televisão e cinema

Para Peter Berger e Thomas Luckmann (1985), para se compreender de modo pleno determinado fator, é importante analisar o contexto histórico ao qual ele está inserido. Diante da importância da visualidade cinematográfica para a televisão (MUANIS, 2013), sobretudo após o surgimento da fase neo, é importante compreender quais fatores da história do cinema foram mais importantes para conceber o modelo ao qual é conhecido atualmente.

A inserção de narrativas ao cinema foi provavelmente o capítulo mais importante da sua cronologia. Foi a partir da percepção da sua habilidade em contar histórias que este aparato foi considerado um meio artístico e dificilmente ele teria durado se não fosse este fato. Como afirma Vernet (1995), anterior a esta percepção o cinema só era visto como “mera tecnologia capaz de registrar movimentos” (1995, p.89) e não deveria ser levado a sério.

Com o passar do tempo, outras características foram sendo incorporadas e continuam sendo até hoje, conforme o desenvolvimento das tecnologias midiáticas. Dentre estas características, a chegada do som, ainda no início do século passado, impulsionou algumas divisões ideológicas entre os especialistas (AUMONT, 1995). De um lado, existiam aqueles que preferiam o cinema mudo e defendiam que esta mídia já havia atingido seu ápice artístico com características próprias que o diferenciava das outras artes. James Dudley Andrew (1998) denomina esta corrente por “tendência formativa”. Já a “teoria realista”, segundo o mesmo autor, se refere aos estudiosos que viam a qualidade artística do cinema a partir da sua possibilidade de retratar o “real” com maior fidelidade quando comparado aos outros meios artísticos, sendo assim, o som era algo positivo por possibilitar uma maior verossimilhança.

A partir desta preocupação com o verossímil, os filmes começaram a retratar narrativas mais próximas da realidade dos espectadores e menos utópicas como na gênese do cinema clássico. O resultado, dentre outras coisas, foi o surgimento de personagens cada vez mais “reais” e interpretações menos teatrais. No intuito de tornar

o cinema cada vez mais realista, os especialistas prezavam pela supressão das técnicas formais de acordo com a visão humana, ou seja, a montagem, por exemplo, deveria ser menos perceptível possível (ISMAIL XAVIER, 2005).

Foi em meados do século XX que começaram a surgir, na França, alguns estudos que procuraram valorizar as características formais do filme. Os estudos dos jovens críticos da *Cahiers du Cinéma* por volta da década de 1960 tiveram grande importância para o cinema atual. Estes estudos tinham como objetivo destacar a função de direção a partir do reconhecimento dos elementos visuais que os cineastas imprimiam em suas respectivas obras (VERNET, 1995). Desta forma, os aspectos formais deveriam receber um lugar fundamental para os filmes. Para David Bordwell (2010) estas características formais agem em todos os momentos do filme moldando a experiência do espectador com a estória.

Mesmo que estas mudanças sejam mais voltadas para a valorização artística do cinema, como afirma Paula Sibilia (2013), os produtos de entretenimento estão constantemente se apropriando das artes aplicando-as no contexto do consumo. Aplicando estes conceitos numa perspectiva contemporânea, é possível perceber a importância dos processos formais, sobretudo, diante do surgimento das tecnologias digitais possibilitadas pelo computador.

Através dos efeitos visuais e da computação gráfica, as possibilidades cinematográficas se expandem. Por isso, analisar a verossimilhança exatamente a partir do ponto de vista do compromisso audiovisual com o “real” não é mais interessante. Sobre séries de TV, Paula Rodrigues (2014) fala sobre a verossimilhança a partir da capacidade de fazer com que o espectador acredite naquilo que está vendo. Neste sentido, Vernet (1998) fala sobre a “verossimilhança de gênero”: trata-se das ações comuns em filmes de determinado gênero que quando aplicadas em filmes de outras categorias pode causar estranheza no público.

No entender de Costa (2013), assim como a serialização audiovisual, os gêneros surgem como uma estratégia de consumo. De acordo com Luís Nogueira (2010), os gêneros permitem ao espectador estabelecer parâmetros do tipo de filme que mais se identifica, ajudando-o a escolher o que se pretende ver com um risco mínimo de engano.

Dentre os diversos gêneros, a comédia é a que procura necessariamente suscitar o riso (NOGUEIRA, 2010), por este motivo, acaba sendo uma das mais populares entre o

público. De acordo com Nogueira (2010), algumas estratégias humorísticas são comuns em obras deste gênero: o exagero, o equívoco, o absurdo, o insólito, o agravamento, a descontextualização, o imprevisto etc. É possível perceber que em momentos de exagero ou agravamento, muitas vezes as tecnologias digitais são recorridas para atingir no público aquilo que se espera: o riso.

How I Met Your Mother

A série de comédia mostra como o personagem Ted Mosby (Josh Radnor) conheceu a mãe dos seus filhos. Os episódios são desenvolvidos a partir de uma moldura narrativa a qual o protagonista, no ano de 2030, retrospectivamente, conta para seus filhos partes da sua trajetória para conhecer a esposa, a mãe dos meninos. Do início ao fim do seriado, cada episódio, com cerca de vinte e dois minutos, mostra um trecho dessa estória, de modo a exibir na tela do espectador o Ted jovem e seus amigos na cidade de Nova Iorque. Ou seja, no enredo principal, o tempo dos acontecimentos está de acordo com o ano de lançamento de cada temporada.

O enredo principal se inicia quando Ted, após o noivado dos seus amigos Marshall Eriksen (Jason Segel) e Lily Aldren (Alyson Hannigan), decide ir em busca de sua alma-gêmea. É neste momento que o personagem conhece Robin Scherbatsky (Cobie Smulders), a qual, à primeira vista, ele acredita ser a pessoa ideal. Todavia, já no primeiro episódio, o Ted de 2030 adverte que não se trata da mãe dos seus filhos. A personagem continua ao longo dos episódios como amiga e parte da turma. É também no primeiro episódio que o espectador conhece outro personagem fundamental: Barney Stinson (Neil Patrick Harris), que auto-afirma ser o melhor amigo de Ted.

Figura 1: Atores da série *How I Met Your Mother*. Na ordem: Alyson Hannigan (Lily), Jason Segel (Marshal), Josh Radnor (Ted), Cobie Smulders (Robin) e Neil Patrick Harris (Barney)



Fonte: <<http://img2.tvtoome.com/i/u/vL/6a6c47f6dfd44dc3cd8e803affdd713c.jpg>>

A série de TV norte-americana foi exibida originalmente no canal CBS no período de setembro de 2005 a março de 2014. Tendo suas temporadas lançadas uma vez por ano, com a média de vinte a vinte quatro episódios cada uma, contabilizou um total de nove temporadas e duzentos e oito episódios. O seriado foi produzido no formato sitcom e faz parte do gênero comédia⁴.

Análise

Se tratando de uma série com duzentos e oito episódios, foi importante que estabelecêssemos alguns parâmetros para selecionar os principais episódios que viabilizassem o caminho para as questões centrais do nosso estudo.

Começamos pelo primeiro episódio, por apresentar características do formato do programa que são seguidas em todos os episódios posteriores. Em seguida, discutimos o centésimo episódio que, além de ser um episódio comemorativo, utilizou bastantes efeitos especiais e visuais para gerar comédia. Se no primeiro nosso foco está voltado aos aspectos formais na estrutura dos episódios, no segundo, nosso propósito é discutir como estes efeitos influenciam para suscitar o riso.

⁴ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/How_I_Met_Your_Mother>. Acesso em 25 out. 2015.

- **Temporada 1: Episódio 1 – Pilot**

Como já mencionado, os episódios da série *How I Met Your Mother* tratam-se de *flashbacks* do protagonista Ted Mosby ao narrar trechos da sua vida para os seus filhos no ano de 2030. No primeiro episódio já percebemos a importância dos elementos formais para que a dinâmica entre as temporalidades do presente, passado e futuro sejam compreendidas adequadamente pelo espectador.

Na figura 2 temos as primeiras cenas do piloto da série: o primeiro quadro se refere à borda narrativa que se passa no ano de 2030, quando Ted começa a contar para seus filhos como conheceu a mãe deles; enquanto a voz do Ted de 2030 ainda pode ser ouvida em *off*, na tela são exibidas algumas fotografias do personagem vinte cinco anos antes em relação ao da borda narrativa, ou seja, 2005, ano em que a série foi lançada; em seguida, o momento em que o espectador finalmente adentra no universo diegético do enredo principal do programa. Quase todos os episódios são iniciados com a voz *off* do Ted de 2030 para lembrar ao espectador que se trata de um *flashback*; seus filhos aparecem com menos frequência, mas também são fundamentais ao longo do seriado.

Figura 2: Primeiras cenas do piloto de *How I Met Your Mother*



Fonte: *Print-screens* do episódio no aplicativo Netflix

Já neste episódio, identificamos alguns elementos visuais que são recorridos diversas vezes ao longo da série para destacar a temporalidade simultânea ou alternada entre cenas. Na figura 3, temos dois exemplos de momentos em que a tela é dividida para exibir ações paralelas de personagens em ambientes distintos. Na figura 4, o programa utiliza efeito de transição para representar a passagem de tempo entre cenas independentes.

Figura 3: Ações paralelas no piloto de *How I Met Your Mother*



Fonte: *Print-screens* do episódio no aplicativo Netflix

Figura 4: Efeito de transição no piloto de *How I Met Your Mother*



Fonte: *Print-screens* do episódio no aplicativo Netflix

- **Temporada 5: Episódio 12 – Girls vs. Suits**

Neste episódio, Ted visita pela primeira vez, mesmo que sem saber, a casa da sua futura esposa. Barney conhece a nova funcionária do bar que a turma sempre frequenta. Diante do desdém da moça, Barney decide fazer de tudo para conquistá-la.

No momento em que a turma vê a funcionária pela primeira vez, a série utiliza alguns recursos para sobressaltar a beleza e a sensualidade da moça (Figura 5): efeitos especiais nos cabelos, aproximação da câmera com foco no seu rosto e a trilha sonora envolvente reforçam a intenção do programa.

Figura 5: Técnicas formais no momento em que a turma conhece a nova funcionária do bar



Fonte: *Print-screens* do episódio no aplicativo Netflix

A cena em si já é cômica por apresentar alguns aspectos que fogem da nossa realidade diária. Todavia, a capacidade de criar comédia através destes efeitos se sobressai quando Robin tenta imitar a funcionária no intuito de provar para Lily e Marshal que a moça não é tão sensual assim. Para provar o ponto de vista de Robin ao telespectador, as mesmas técnicas formais da primeira vez são utilizadas (Figura 6), no intuito de mostrar para o público que “sob tais circunstâncias” qualquer moça se tornaria sensual. Segundo Nogueira (2010), a paródia é uma característica marcante e eficiente no gênero da comédia.

Figura 6: Robin faz paródia da nova funcionária do bar



Fonte: *Print-screens* do episódio no aplicativo Netflix

Na casa de Barney, o personagem está acompanhado da nova bartender. Por um descuido do rapaz, a moça descobre seu closet com todos os seus ternos. Devido a experiências negativas do passado, ela pede para que Barney decida-se entre ela e os seus queridos ternos. Submerso em um devaneio devido ao pedido da moça, Barney projeta mentalmente todo um espetáculo representativo daquele momento (Figura 7).

Sua imaginação parodia o excesso de encenação teatral dos atores nos musicais do início do século XX e extrapola os limites do “real” ao utilizar alguns efeitos visuais (Figura 8). Mais uma vez notamos a eficiência das técnicas formais para o riso: a paródia, dessa vez, acompanhada do excesso, que também é característico no gênero comédia (NOGUEIRA, 2010).

Figura 7: Musical de Barney em *How I Met Your Mother*



Fonte: *Print-screens* do episódio no aplicativo Netflix

Figura 8: Efeitos visuais em *How I Met Your Mother*



Fonte: *Print-screens* do episódio no aplicativo Netflix

Conclusão

A influência dos elementos visuais na série *How I Met Your Mother* poderia ser discutida e estendida das mais diversas formas, sobretudo, por se tratar de um programa com duzentos e oito episódios. Todavia, através dos episódios analisados pudemos ter uma noção de como a série utiliza os elementos formais para que o espectador compreenda com eficiência o que está sendo exibido na tela.

No episódio piloto, notamos a influência da montagem e dos efeitos visuais para situar o espectador em que época as cenas se passam. Como afirma Aumont (1998), a montagem tem a capacidade de fazer “com que o ‘drama’ seja mais bem percebido e compreendido com correção pelo espectador”. Já no episódio posterior da nossa análise, discutimos os efeitos especiais e visuais para gerar riso, a partir de algumas características levantadas por Nogueira (2010) sobre o gênero comédia.

A partir de nossa análise, vimos na prática que a verossimilhança audiovisual não se trata mais de suprimir as técnicas visuais a partir da capacidade da visão humana com a realidade, como há alguns anos. Se o segundo episódio analisado está entre os preferidos do público⁵, acreditamos que efeitos especiais e visuais em determinadas circunstâncias também podem ser verossímeis, ou ao menos, aceitáveis ao público.

Podemos notar o quanto estas mudanças na cultura audiovisual ainda são recentes quando em uma rápida comparação nos lembramos dos episódios de sitcoms como *Friends* (1994-2004) ou *Sex and the City* (1998-2004), por exemplo, que foram lançados menos de dez anos antes de *How I Met Your Mother* (2005-2014). Se as primeiras prezaram por uma montagem mais linear e por situações visuais que se aproximassem do cotidiano do espectador, a série analisada não se preocupou tanto assim – esteticamente – quando optou por utilizar efeitos que beiraram o exagero.

Estas mudanças podem ser um reflexo do que Santaella (2010) fala sobre a aproximação que o computador possibilitou entre as esferas artísticas, de entretenimento e científica. Se a série de TV, que é um produto de entretenimento que por sua vez se apropria de meios artísticos (COSTA, 2013), utiliza ferramentas digitais de computador para criar efeitos visuais, então ele também se aproxima do mundo científico por utilizar meios que, por padrão, utiliza códigos binários matemáticos para sua construção.

Referências

AUMONT, Jacques. O filme como representação visual e sonora. In: Aumont, Jaques et al. **A estética do filme**. Campinas, SP: Papirus, 1995.

_____. A montagem. In: Aumont, Jaques et al. **A estética do filme**. Campinas, SP: Papirus, 1995.

⁵ Disponível em <<http://graphtv.kevinformatics.com/tt0460649>>. Acesso em 27 out. 2015.

BERGER, Peter; LUCKMANN, Thomas. **A construção social da realidade**. Tradução Floriano de Souza Fernandes. Petrópolis: Vozes, 1985.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Tradução Luís Carlos Borges. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013.

COSTA, Bruno. Nova visibilidade em cena: mapeando a cultura de estadia prolongada nos universos ficcionais. In: BRASIL, André; MORENTTIN, Eduardo; LISSOVKSY, Mauricio. **Visualidades hoje**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2013.

MUANIS, Felipe. O tempo morto na hipertelevisão. In: BRASIL, André; MORENTTIN, Eduardo; LISSOVKSY, Mauricio. **Visualidades hoje**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2013.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema II: gêneros cinematográficos**. Covilhã: LabCom, 2010.

RODRIGUES, Sonia. **Como escrever séries: roteiro a partir dos maiores sucessos da TV**. São Paulo: Aleph, 2014.

SANTAELLA, Lucia. **A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade**. São Paulo: Paulus, 2010.

SIBILIA, Paula. Os corpos visíveis na contemporaneidade. In: BRASIL, André; MORENTTIN, Eduardo; LISSOVKSY, Mauricio. **Visualidades hoje**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2013.

VERNET, Marc. Cinema e narração. In: Aumont, Jaques et al. **A estética do filme**. Campinas, SP: Papyrus, 1995.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.