

Serializando o nada: Estratégias de engajamento e construção de memória na *sitcom Seinfeld*¹

Jéssica NERI²

Universidade Federal Fluminense, RJ

Resumo

Este artigo propõe-se a analisar o último episódio da *sitcom Seinfeld* problematizando as estratégias de engajamento com o público e de construção de uma história da série de um programa televisivo que se proclamou como o “melhor sobre o nada”. Buscaremos aqui discutir as estratégias que permitiram a serialização deste suposto *nada* temático a partir de uma reflexão sobre as peculiaridades da serialização de *sitcoms*, em particular a construção de seus personagens e os mecanismos diegéticos de ativação da memória utilizados para engajar o público e construir uma possível história da série para além de uma trajetória linear de seus protagonistas.

Palavras-chave: Serialização; Humor; Memória; *Sitcom*; *Seinfeld*.

Introdução

No ano de 2014 comemorou-se 25 anos da estreia de *Seinfeld* (NBC, 1989-1998), uma *sitcom* inovadora que ficou conhecida por ser denominada por seus criadores - os comediantes Larry David e Jerry Seinfeld - como o "melhor sobre o nada". Tal alcunha advinda do fato de *Seinfeld* abordar as ambições, frustrações e contratempos da vida de quatro amigos que vivem em Nova York, mas sem nunca aprofundar-se muito em nenhuma temática específica ou desenvolver nuances mais complexas da personalidade de seus protagonistas. Indo na contramão da criação de tramas que construíssem ganchos para manter a fidelidade da audiência ou por narrativas episódicas de desfecho bem demarcado, os episódios de *Seinfeld* caracterizavam-se mais por buscar evidenciar as incongruências da vida em sociedade, que costumavam chamar mais atenção que a própria trama episódica em si. O "melhor sobre o nada" na verdade era um grande guarda-chuva temático no qual tudo cabia desde que se referisse ao esmiuçar de qualquer incongruência da vida social a seu extremo, de modo quase que obsessivo e às vezes até mesmo surreal. O constrangimento gerado por não compreender o que pessoas que falam baixo demais dizem, a frustração de descobrir que um amigo repassou um presente que você deu, o desespero em ter que

¹ Trabalho apresentado no GP Ficção Seriada do XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda do Curso de Comunicação do PPGCOM-UFF, email: jessa.nene@gmail.com

comparecer a um compromisso mas esquecer onde parou o carro no estacionamento do shopping: todos estes tipos de situação serviam como mote para tramas de *Seinfeld*, caracterizando seu universo ficcional a partir da apresentação das consequências destes fatos menores do cotidiano que às vezes podem gerar grandes contratempos.

Esta anarquia de *Seinfeld* em relação às estruturas e estratégias de coesão peculiares às séries de TV em geral tornam nebuloso o reconhecimento de uma “história da série”, ou seja: uma macro-narrativa que dá coesão a seus episódios num sentido global, a noção de uma trajetória percorrida por seus personagens e que ofereça unidade à narrativa da série. O último episódio desta *sitcom* - uma das maiores audiências de conclusão de uma série nos Estados Unidos e também uma das maiores frustrações em termos de aceitação do público - reflete este aspecto, explicitando que não havia uma história da série a ser concluída em seu final, aspectos relevantes da vida dos personagens que demandassem uma resolução ou que promovessem o alcance de um objetivo importante para eles. O objetivo deste artigo é entender alguns aspectos específicos às estratégias de serialização e engajamento com o público usadas em *sitcoms* a partir da análise da série *Seinfeld*, em particular, de seu último episódio. O que analisaremos aqui, usando como objeto o último episódio de *Seinfeld*, é o modo como se deu a construção de uma história da série a partir de seus aspectos recorrentes e para além de uma macro-narrativa linear, bem como o modo como isso refletiu nas estratégias de engajamento com o público. Enquanto em séries dramáticas passagens da narrativa são recuperadas para ativar a memória da audiência em prol de uma progressão das tramas, veremos que em *sitcoms* a memória é majoritariamente ativada para a ênfase do efeito cômico a partir da repetição de determinadas estruturas-chave. A nosso ver, aspectos explorados num nível mais extremo em *Seinfeld* na verdade são comuns às estratégias de serialização presentes nas *sitcoms* em geral.

Acreditamos que, devido às especificidades do gênero cômico, em especial, à construção da personagem cômica, as estratégias de serialização exploradas em obras nas quais o humor predomina diferem-se em relação àquelas exploradas em outros gêneros. Essas especificidades privilegiam um estilo de serialização de episódios mais independentes e que têm na repetição sua principal estratégia de engajamento. Como veremos, a construção da memória em séries cômicas se dá a partir de uma estrutura fragmentada que não privilegia a

linearidade e tem seu efeito incrementado pela repetição, aspecto que nos permite entender a coerência narrativa do controverso final de *Seinfeld*.

Serialização e Memória

A serialização de obras ficcionais abrange um amplo universo perpassado por vários formatos. O aspecto essencial à lógica serial é o jogo entre redundância e surpresa, presente em todas as obras seriais. Gilles Lipovetsky e Jean Serroy ressaltam que esse jogo entre novidade e redundância é a base da modernidade da arte de massa, da essência moderna destas expressões culturais (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p.39). É exatamente o jogo entre esses dois aspectos que impulsiona a narrativa progressivamente em direção ao desfecho de sua trama central e sub-tramas. Neste processo, são reiterados os aspectos relevantes à compressão do público, sempre com acréscimo de novas informações que intensificam o conflito apresentado e fazem a narrativa progredir. A redundância de informação se dá dos modos mais variados e é fundamental à coesão e compreensão das séries. Sobre a importância dos mecanismos diegéticos de ativação da memória da audiência presentes nas séries (foco de nossa análise), Jason Mittell afirma:

Mesmo o telespectador mais atento e intencionado não poderia reter todas essas informações narrativas [de todas as temporadas vistas de uma série] ativas em sua memória operativa de trabalho – a maior parte das informações que reteve seria arquivada em sua memória de longo prazo. Quando o diálogo de um personagem usa o recurso do recontar diegético, o espectador ativa aquela porção de informação que compõe a história em sua memória de trabalho, tornando-a parte de sua compreensão imediata da narrativa. (MITTELL, 2009)

Ao longo de sua explanação, Mittell cita outros mecanismos diegéticos de ativação da memória além do recontar diegético. São eles os flashbacks, as pistas visuais e o *voiceover*. Enquanto as pistas visuais e o recontar diegético servem ao propósito de rememorar pequenos fragmentos da narrativa de ocorrência recente, os *flashbascks* e o *voiceover* ajudam a recuperar acontecimentos mais longínquos e complexos. O *voiceover* pode ainda ser usado para recuperar um fato distante reinterpretando-o de acordo a acontecimentos mais recentes, usando para isso o recurso da narração. Apesar das diferenças entre estes quatro recursos, todos possuem o mesmo fim: rememorar alguma passagem da narrativa de modo a acionar na memória do telespectador os recursos necessários para interpretar novos fatos ou aprofundar conflitos em aberto. Mesmo não se detendo muito neste ponto, Mittell chega a afirmar que as estratégias de ativação da memória em séries televisivas adaptam-se

aos mecanismos cognitivos da memória. Observando a argumentação e estruturas citadas pelo autor, encontramos de fato muitos pontos de correspondência entre estas estratégias e a reflexão de Bergson sobre os mecanismos da memória.

Em *Matéria e Memória* (1999), Bergson afirma que a memória pura (imaterial e inextensiva) só existe num plano ideal. A ativação da memória só é então possível no fluxo com a matéria. “Sempre voltada para a ação, ela [a memória] só é capaz de materializar, de nossas antigas percepções, aquelas que se organizam com a percepção presente para concorrer à decisão final”, conclui Bergson (BERGSON, 1999, p.170). Na argumentação de Bergson fica bastante clara a relação entre ativação da memória e ação. Essa ativação só é possível no presente – de caráter sensório-motor – e se dá com o fim de orientar a ação no sentido sugerido pelas experiências prévias (BERGSON, 1999, p.179). No universo imaterial e inextensivo da memória, é sua relação com o presente sensório-motor que determina os conteúdos que serão ativados, tornando-se o que Bergson denomina lembrança atualizada. Poderíamos dizer que a lembrança atualizada possui um caráter motivado, uma vez que sua ativação está ligada à necessidade de interpretar no presente algo que solicita informações e aprendizados armazenados no passado.

No caso das séries televisivas, o universo da memória é composto pela narrativa da série, sendo este muito mais restrito que toda a vivência de um ser humano, porém, ainda assim, amplo demais para ser completamente retido (como argumenta Mittell). Ainda que haja passagens recorrentes que permanecem vivas na lembrança dos telespectadores, muitas informações são perdidas e apenas uma pequena parte é necessária à resolução de conflitos pontuais. Neste sentido, as estruturas de ativação da memória citadas por Mittell funcionam como uma espécie de “memória artificial” dos telespectadores. Como estamos aqui tratando de produções comerciais, contar com a ativação natural da memória de uma audiência massiva incorre em dois problemas: o primeiro é pressupor um grande nível de envolvimento por parte de maioria dos telespectadores com a série, algo improvável num universo tão amplo; o segundo é a perda da intensificação gradativa do conflito através do jogo entre redundância e surpresa como estratégia de engajamento. Em função disso, são criadas várias estratégias que permitem à audiência rememorar e até mesmo rever passagens prévias da narrativa que são importantes à resolução ou atualização de um conflito em curso, processo cuja intensidade é gestada no interior da própria obra.

Apesar de encontrarmos essas estruturas de ativação de memória nos mais variados tipos e modelos de série, o modo como atuam varia de acordo às possibilidades de arranjo entre a redundância e a surpresa. Jason Mittell busca mapear uma grande variedade de séries (em termos de temática e formato), porém seu foco é a análise de séries dramáticas exibidas no horário nobre da TV norte-americana. Nestes programas – denominados *prime time shows* – é adotado um modelo de serialização em que os episódios possuem sentido próprio, porém fazem parte de um conjunto bem integrado, cabendo a cada um deles fazer a narrativa avançar. A construção da história nos *prime time shows* se dá de modo linear, ativando a memória da audiência para recuperar momentos importantes ao andamento da narrativa. Ainda que a circularidade seja um aspecto presente em narrativas seriais, a redundância cumpre o papel de recuperar o que é relevante para permitir que a narrativa avance. Acompanha-se então a trajetória de personagens que saem de um ponto A no início da série (ou arcos narrativos) e chegam a um ponto B a seu final (no caso da trama principal), tendo passado por várias transformações ao longo do percurso e concluindo algum tipo de ciclo ao final deste. O que ocorre em *sitcoms*, no entanto, é um pouco distinto, como veremos mais adiante.

A serialização cômica e suas especificidades

Como mencionado no tópico anterior, nos *prime time shows* (e narrativas seriais dramáticas em geral), acompanha-se a trajetória de personagens que passam por transformações e incorporam aprendizados. Acompanhar esses personagens durante tais processos é o grande ponto de engajamento da série com sua audiência. Quando falamos em *sitcoms*, este aspecto também se faz presente e cumpre uma importante função de coesão nas séries deste gênero, porém não constitui é sua principal estratégia de engajamento. Essa distinção se dá fundamentalmente devido à essência da personagem cômica e influi diretamente no modo como narrativas deste gênero são serializadas.

Ao analisar a comédia, Bergson a explora em sua essência e conclui que a mesma está na mecanização da vida. Segundo o autor, a essência humana é, por natureza, dinâmica, mutável, e o cômico advém do engessamento deste dinamismo, da quebra do fluxo, da instauração de uma lógica mecânica àquilo que é propriamente humano (BERGSON, 1983, p.28). Ao transpor isso para a construção do caráter cômico, Bergson afirma que “rimo-nos sempre que uma pessoa nos dê a impressão de ser uma coisa” (BERGSON, 1983, p.28).

Porém, o riso pressupõe uma ressalva: o não envolvimento emocional do expectador. Esse afastamento emocional por parte do expectador é viabilizado pelo distanciamento da personagem cômica de sua essência humana dinâmica através da mecanização. A personagem cômica é, antes de mais nada, um *tipo*, conclui Bergson:

Em resumo, se deixamos de lado, na pessoa humana, o que interessa à nossa sensibilidade e consegue nos comover, o resto poderá converter-se em cômico. (...) Em certo sentido, poder-se-ia dizer que todo *caráter* é cômico, desde que se entenda por caráter o que há *de já feito* em nossa pessoa, e que está em nós em estado de mecanismo montado, capaz de funcionar automaticamente. Será aquilo pelo que nos repetimos. (...) O personagem cômico é um *tipo*. Inversamente, a semelhança a um tipo tem qualquer coisa de cômico. (BERGSON, 1983, p.71)

As afirmações de Bergson nos permitem inferir ao menos dois fatores distintivos da narrativa cômica serial: os personagens, independente do que sofram ao longo da série, não podem perder o aspecto mecânico que os torna cômicos; logo, o jogo entre redundância e surpresa não pode contribuir para uma intensificação gradativa do caráter emocional da narrativa rumo a uma resolução que modifique o personagem em sua essência cômica. Baseando-nos nestes aspectos, acreditamos que existe um conjunto de estratégias específicas à serialização do gênero cômico – geralmente não pontuadas – e que devem ser levadas em consideração ao analisar *sitcoms*. O primeiro ponto é entender qual a principal estrutura de engajamento com a audiência em *sitcoms*. À moda dos folhetins, boa parte das séries dramáticas tem no suspense em relação às revelações do porvir sua mais forte estrutura de engajamento com o público. Como vimos anteriormente, neste jogo cabe à redundância incrementar o suspense que leva à surpresa. Essa estrutura, no entanto, pressupõe um engajamento de nível emocional bastante intenso, e aí está seu complicador no que tange às *sitcoms*. Obviamente que em *sitcoms* encontraremos conflitos e resoluções, com a presença de reviravoltas e surpresas, porém o investimento emocional nestas porções da narrativa não pode ser tão intenso quanto em séries dramáticas devido às especificidades da personagem cômica. Assim sendo, a suspensão da surpresa não é a principal estrutura de engajamento em *sitcoms*. Em séries deste gênero o investimento maior está na repetição.

A repetição cumpre o papel de intensificar o efeito mecânico próprio ao cômico, como afirma Bergson. Logo, enquanto nas obras de gênero dramático a opção pela repetição propicia muitas das vezes um empobrecimento no jogo entre a surpresa e a redundância, nas séries de humor ela contribui para intensificar a comicidade. Um autor que nos ajuda a

entender o papel chave da repetição na serialização de narrativas cômicas é Peter Sattler. Analisando tiras cômicas de jornal (*comic strips*), Sattler afirma que a serialização deste tipo de material é caracterizada pela continuidade estrutural (a repetição de uma estrutura arquetípica que confere identidade à série) sem causalidade linear, ou seja: sem interdependência das partes (SATTLER, 1992, p.137). O autor reconhece, no entanto, que apesar de a tirinha necessariamente bastar-se em si mesma no que concerne à compreensão de sua estrutura narrativa, há o cultivo de um tipo de memória deste material capaz de criar familiaridade com seus leitores. Apesar de consistir na serialização de tiras avulsas, as séries de *comic strips* possuem uma estrutura narrativa que dá coesão a estas tiras e que condiciona a serialização ao universo ficcional ali estabelecido. É a este aspecto que Sattler se refere ao falar em “continuidade estrutural”. O autor denomina a estrutura basilar que permite essa continuidade como “ação arquetípica” - e aqui tomamos a liberdade de nos referir à mesma como “piada arquetípica”, visto que em muitas séries cômicas as ações arquetípicas que caracterizam os personagens se “cristalizam” em piadas de estrutura bem delineada. Acreditamos que é precisamente essa estrutura que permite o cultivo da memória de séries cômicas, não só em *comics strips*, mas também em *sitcoms*. A piada arquetípica é uma estrutura que adensa a essência cômica dos personagens e por isso pode então ser considerada a principal célula de coesão e de engajamento com o público das narrativas seriadas cômicas. A base para a produção destas piadas encontra-se nos traços mecânicos dos personagens que compõem a série.

Se pensarmos no caso de *Seinfeld*, muitas das piadas arquetípicas da série referem-se aos traços que caracterizam seus quatro protagonistas como tipos, tais como a impaciência de Elaine, as frustrações de George, os tiques e acessos de Kramer, a insensibilidade de Jerry.

Traduzindo essas características em tipos, temos “a impaciente”, “o perdedor”, “o excêntrico” e “o insensível”. Em *The Finale*, último episódio da série, uma piada arquetípica referente a George é retomada em determinado momento, quando surge uma personagem chamada Art Vandelay. Esta piada foi apresentada pela primeira vez no primeiro episódio da série exibido após seu piloto e consiste no nome que George utiliza quando quer se passar por uma pessoa bem sucedida. Na maioria das vezes, ele se denomina como Art Vandelay e se passa por arquiteto (profissão que sempre sonhou em exercer, embora não tenha se graduado nesta área). Quando situações surgem atreladas ao nome Art Vandelay, sabe-se que aquilo se refere ao fato de George ser um perdedor e,

independente do que ocorra, ele sempre o será, característica que o torna um tipo engessado e, por isso, cômico.

A primeira vez em que uma piada arquetípica é apresentada, ela é apenas uma piada isolada, como outra qualquer. O que a torna arquetípica é sua repetição, de modo a constituir um modelo de comicidade dentro da série. Em *O Riso*, Bergson afirma que novas cenas que nada têm em si de engraçadas podem vir a ter graça se parecerem com as cenas cômicas que são alçadas à categoria de modelo sob algum aspecto (BERGSON, 1983, p.47). Já em *Matéria e Memória* o autor esclarece que a repetição tem o efeito de decompor para logo em seguida recompor, desenvolvendo a cada novo momento movimentos enredados. Ou seja: a cada repetição, algo de novo é agregado (BERGSON, 1999, p.129). No exemplo dado, isso significa dizer que uma cena inicialmente sem apelo cômico em *Seinfeld* torna-se cômica pelo simples fato de trazer a menção Art Vandelay, evocando um jogo de significados subentendidos que centralizam George como o tipo “perdedor” e fixam sua qualidade de tipo cômico ao atrelá-la a contextos novos e diversos.

Para entender um pouco mais traços específicos referentes ao tipo cômico, voltamos às reflexões de Bergson em *O Riso*. Ao distinguir a personagem cômica da dramática ele afirma que, enquanto a primeira convida-nos a compadecer-nos de suas dores, a sentir o que ela sente, a segunda não é capaz de comover-nos graças à rigidez mecânica de seu caráter. Isso significa dizer que, seja lá o que caracterize a personagem cômica (virtudes e defeitos), sua personalidade é engessada e ela tende a não corrigir-se neste aspecto, repetindo aquele gesto ou traço que a mecaniza.

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

Se entendemos o gesto como a ação desprovida de emoção e que acentua a mecanização do indivíduo, podemos dizer que a piada arquetípica é o gesto materializado numa situação que personifica aquilo que há de cômico nos personagens e passa a ser repetido continuamente ao longo da série, tornando-se sempre mais risível porque a repetição enfatiza o efeito

cômico. “A repetição de uma expressão não é risível por si mesma. Ela só nos causa riso porque simboliza certo jogo especial de elementos morais, por sua vez símbolo de um jogo inteiramente material”, conclui Bergson (BERGSON, 1983, p.37). Poderíamos, a partir disso, concluir que nas séries dramáticas temos a serialização das ações que aprofundam os dramas íntimos dos personagens, ações que lhes humanizam, enquanto nas *sitcoms* o que se serializa é o gesto, a ação que mecaniza o indivíduo desprovido-o daquilo que caracteriza sua humanidade e acentuando sua condição de tipo.

A partir de tudo o que foi até aqui apresentado, acreditamos que o público acompanha a série aguardando ansiosamente o momento em que as piadas arquetípicas se repetirão, tornando o efeito de suspense da piada arquetípica próximo ao da expectativa da surpresa, porém numa construção inversa: enquanto a expectativa pela surpresa deixa a narrativa em suspensão em relação à apresentação de um fator novo, a piada arquetípica deixa a narrativa em suspensão em relação ao elemento de repetição, ao reconhecimento do caráter cômico dos personagens. A predominância do gesto em detrimento da ação em *sitcoms* implica numa construção narrativa menos pautada na linearidade consequencial, aspecto que interfere diretamente na construção da memória da série. No caso, essa repetição aciona o jogo das relações cristalizadas pela narrativa e que representam a essência de seu humor, num mecanismo que ativa a memória do público com a finalidade de provocar o riso em momentos chave da narrativa. A construção da memória em *sitcoms*, com mecanismos diegéticos que acionam e põem em destaque as estruturas cômicas (piadas arquetípicas) da série em detrimento de uma história linear da mesma, é de ordem circular. A função destes mecanismos é enfatizar o que torna os personagens cômicos com a finalidade de fazer o público rir, ou seja: a ênfase está no gesto e não na ação.

O melhor sobre o nada

Seinfeld estreou em julho de 1989 pela rede de televisão norte-americana *NBC* e chegou ao fim em maio de 1998, totalizando nove temporadas. Apesar da pouca visibilidade em suas três primeiras temporadas por razões de grade de programação, foi neste período que sua estrutura se consolidou, garantindo-lhe o rótulo de “o melhor show sobre nada”. A denominação tinha sustentação temática e estrutural. No quesito temático, a série não se prendia a nenhum tema em particular, podendo abordar assuntos dos mais variados, mas sempre sob um viés superficial. No que concerne à estrutura, o estilo de humor adotado em

Seinfeld seguia a linha do *stand-up comedy*, sendo marcado por comentários sarcásticos, piadas rápidas, análise e crítica de costumes. As piadas ocupavam um papel de grande destaque nos episódios, sendo muitas vezes mais valorizadas que a resolução das tramas (algumas chegavam até mesmo a ficar em aberto e as ações de um episódio muitas vezes não refletiam nas tramas seguintes). Um dos episódios considerados emblemáticos para entender a filosofia da série é *The Chinese Restaurant*. Exibido na segunda temporada, este episódio é composto de uma única trama, que consiste na interminável espera de três dos quatro protagonistas da série por uma mesa num restaurante chinês. A ideia aqui era retratar uma situação corriqueira de modo cômico, com uma trama conduzida pela sucessão de piadas que brotam a partir de aspectos irrelevantes que estão à vista dos personagens.

Seinfeld também ficou conhecida como a série do “sem abraços, sem aprendizado” (“nohugging, no learning”), expressão cunhada por um de seus criadores, Larry David. A expressão é uma clara alusão à falta de sentimentalismo e de ambições dos personagens da série, bem como de seu descompromisso com a abordagem séria de temas geralmente retratados sob esse tom. Como consequência desta abordagem, o que se via na série era uma supervalorização das manias e neuroses de seus personagens em detrimento da construção de tramas que aprofundassem aspectos da vida e psicologia destes. As tramas geralmente serviam para fornecer elementos novos que trouxessem à tona os mesmos tiques e bordões. Poderíamos dizer que a total falta de profundidade emocional dos personagens principais de *Seinfeld* fazia delas tipos cômicos perfeitos, segundo a descrição de Bergson.

O elenco principal da série era composto por quatro personagens: Jerry Seinfeld, George Costanza, Elaine Benes e Cosmo Kramer. Jerry, o personagem central, tinha como principal função dar coesão às histórias dos demais, já que os conhecia a mais tempo e era uma espécie de elo entre eles. Além disso, o fato de ser um comediante conduzia o estilo de humor da série, bem próximo ao do *stand up comedy*. Era também o único que poderia ser considerado bem sucedido entre os demais, tanto na vida profissional quanto afetiva, embora isso não fosse justificado por nenhum tipo de virtude ou mérito. George era um amigo de infância de Jerry, um homem de caráter duvidoso, insatisfeito com sua vida profissional e afetiva, traumatizado por sua relação difícil com os pais e, por tudo isso, neurótico. Elaine era caracterizada como uma mulher de temperamento forte, pouco paciente, “incivilizada” demais para conviver com outras mulheres e insatisfeita com sua

vida afetiva, marcada por vários parceiros considerados por ela mesma fracassados. Kramer era o mais enigmático e o que mais fortemente caracterizado como um tipo cômico entre todos eles. Ele era um vizinho de muitos anos de Jerry, que se tornou seu amigo. Sua vida era marcada por histórias e fatos mirabolantes (muitas vezes absurdos) narrados de modo avulso e pouco se sabia sobre ele de concreto. Kramer não possuía um passado, uma trajetória de vida clara e não se sabia aspectos básicos sobre sua vida, como, por exemplo, se tinha ou já havia tido um emprego fixo ou como se sustentava. Além disso, a personagem era marcada por um amplo repertório de tiques nervosos, expressões onomatopeicas e trejeitos bastante mecânicos. Pelos demais personagens, era considerado um sujeito que vivia à margem das regras sociais, um tipo excêntrico.

Ao analisar *Seinfeld*, o autor Jorge Gracia afirma que o humor da série residia em ressaltar a significância do insignificante. As tramas em *Seinfeld* tinham como premissa situações banais que terminavam por interferir na rotina dos personagens de modo intenso, mas nunca definitivo, que as levasse a uma mudança de postura diante da vida com consequências profundas. Segundo Gracia, “a comédia (...) enfoca o que nós costumamos considerar insignificante, porque é no insignificante que se revelam as loucuras, os absurdos e as idiossincrasias das culturas”. Ao proclamar-se o “o melhor show sobre nada”, *Seinfeld* levou ao extremo a exaltação das insignificâncias cotidianas através de uma estrutura narrativa que privilegiava a fruição das piadas arquetípicas mais que a resolução da trama em curso ou o aprofundamento de uma história dos personagens. O final de *Seinfeld* foi cercado de grande expectativa devido a dois aspectos: a popularidade da série quando chegou ao fim (na época a série televisiva mais popular dos Estados Unidos) e sua estrutura aberta, que permitia qualquer desfecho possível. Ao contrário da grande maioria das séries, a narrativa de *Seinfeld* não tinha o que “fechar”, algo que a fizesse chegar a seus termos consigo mesma. A principal razão para isso era a total falta de objetivo de seus personagens, fato que tornava qualquer possibilidade possível desde que estas não deixassem de ser os tipos cômicos que eram. A solução encontrada pelos produtores e roteiristas da série gerou grande polêmica na época, dividindo opiniões. Mas do ponto de vista do raciocínio que conduzimos até aqui, acreditamos *The Finale*, último episódio de *Seinfeld*, dá conta de esclarecer muitos aspectos sobre a serialização de *sitcoms*.

The Finale

O último episódio de *Seinfeld* começa quando Jerry recebe um telefonema do alto escalão da rede de televisão *NBC* informando-o que o novo presidente da emissora está interessado no piloto de sua *sitcom*, chamada *Jerry–The Chronicles*, gravado cinco anos antes. O arco narrativo sobre este assunto se desenrolou ao longo de toda a quarta temporada de *Seinfeld* e esta foi a única passagem da série em que a vida de todos os seus personagens centrais esteve à beira de uma mudança definitiva. Caso o piloto fosse aprovado, Jerry e George mudariam de Nova York para a Califórnia, o que ocasionaria uma ruptura no grupo de amigos e até mesmo uma possível ascensão de ambos ao estrelato. A mudança de direção da *NBC* à época da gravação do piloto de *Jerry* ocasionou a desistência da emissora em dar continuidade à série, fazendo com que tudo continuasse na mesma.

A retomada desta passagem de *Seinfeld* tantos anos depois e justamente em seu último episódio (ainda que o fato tenha permanecido quase que esquecido por cinco anos) parece ter sido uma escolha relacionada à necessidade de dar um destino à vida dos personagens da série, iniciar um novo capítulo que os tornaria pessoas diferentes. Porém, torná-los bem sucedidos e felizes seria uma quebra com o caráter destas que foi construído durante toda a série, seria destituí-las de sua condição de *tipo* e uma ruptura com o principal alvo temático do humor da série: as incongruências da vida social. Logo, recompensar estes personagens pela insensibilidade que apresentaram durante a série, fruto de sua falta de profundidade emocional, também não seria condizente com a proposta temática de *Seinfeld*. A opção escolhida então foi puni-las, numa espécie de grande piada final na qual seus protagonistas não apenas não fazem as pazes com seus destinos, como são julgados por aqueles que cruzaram seus caminhos e foram lesados ao longo da série. Por fim, os quatro são condenados a um ano de reclusão para refletir sobre suas ações.

Voltando ao desenrolar da trama de *The Finale*, antes da mudança de Jerry e George para a Califórnia, eles decidem reunir-se aos amigos Elaine e Kramer para comemorar o fato em Paris. A viagem é realizada num jatinho particular da *NBC*, porém uma instabilidade durante o voo força um pouso emergencial numa pequena cidade no estado de Massachusetts chamada Latham. Logo após a chegada na cidade, Jerry, George, Elaine e Kramer presenciam um assalto, mas nada fazem para ajudar a vítima, apenas riem e fazem

comentários sarcásticos enquanto Kramer filma a cena. A vítima avista um policial e relata o ocorrido. O oficial então se dirige aos quatro e lhes dá voz de prisão por não ter socorrido a vítima, um crime local segundo a recém instituída *Lei do Bom Samaritano*. Jerry, George, Elaine e Kramer são levados a julgamento e a promotoria sustenta que os quatro sejam presos por seus históricos de total falta de sensibilidade para com o próximo. Para tanto, são trazidas ao tribunal várias personagens secundárias que cruzaram o caminho dos protagonistas da série para o julgamento final. Neste instante, a trama do episódio passa a mobilizar várias referências da trajetória da série, ativando a memória da audiência com o objetivo de relembrar a história dos personagens e dar consistência à trama de *The Finale*. Esta história, no entanto, é composta por fragmentos descontextualizados que exibem passagens cômicas da vida dos personagens e constroem um cenário sobre quem são a partir de seus tiques, acessos e ações banais que em momento algum narram linearmente o que lhes aconteceu ao longo de nove temporadas. Poderiam ter sido lembradas passagens consideradas relevantes se pensadas sob o critério da ação (segundo a definição de Bergson), como o noivado de George, os relacionamentos mais duradouros de Elaine na vida profissional e afetiva ou a mudança de Kramer para Los Angeles. Ao invés disso, os personagens que participaram da série narram episódios pitorescos isolados envolvendo os protagonistas, muitos dos quais são exibidos sob a forma de flashbacks.

Em *The Finale* são usados basicamente dois mecanismos diegéticos para ativar a memória da audiência: o recontar diegético e os flashbacks. O recontar diegético está presente em todo o episódio. A começar, muitas passagens do arco narrativo que culminou com a gravação do piloto da série *Jerry* na quarta temporada são recontextualizadas para construir a história de *The Finale*. George, por exemplo, se comporta como na primeira vez que ele e Jerry foram à *NBC* na quarta temporada, soletrando o nome do presidente da emissora, só que desta vez ele acerta (ao contrário da experiência anterior, que terminou em fracasso cinco anos antes), dando a entender que as coisas terão um final feliz, diferente do que ocorreu no passado. Outro momento importante é a penúltima cena de *The Finale* quando, ao serem condenados, os protagonistas são confinadas numa cela antes de seguirem para os presídios onde cumprirão pena. Jerry e George então reproduzem um diálogo que tiveram no piloto da série sobre a ordem dos botões em camisas, algo absolutamente irrelevante (novamente, sob a lógica da ação), mas que expressa o projeto da série de pautar-se em assuntos superficiais. A cena reafirma a ideia de que a série terminou exatamente como

começou, sem que nada houvesse mudado ou sido conquistado. O recontar diegético nestes casos mencionados assume mais o papel de molde de interpretação que de rememoração motivada, ou seja: informação necessária para interpretar determinada passagem da narrativa e fazê-la andar. A trama do episódio pode ser fruída ainda que não se tenha lembrança alguma das passagens que estão sendo referenciadas. Essas referências são acionadas – na memória dos que ainda as detêm – para intensificar a comicidade através da replicação de situações passadas a um contexto atual de modo mecânico.

No caso do uso de flashbacks e recontar diegético a partir de determinado ponto do julgamento, a estratégia é um pouco distinta. Ao contrário dos exemplos dados de recontar diegético disseminados ao longo do episódio, os mecanismos de ativação da memória usados na cena do tribunal são de caráter motivado. É necessário entender o que as testemunhas estão expondo para dar consistência à construção do caráter degenerado dos personagens e tornar o veredito final plausível. Como os fatos estão dispersos numa linha temporal ampla, os flashbacks ajudam a materializar os relatos e lhes dá coesão. É necessário entender, no entanto, que esses relatos não constroem uma narrativa linear sobre o caso, que se baseia na condenação do estilo de vida dos protagonistas. Eles não são apresentados em ordem cronológica e também não restituem uma narrativa. Os flashbacks recuperam passagens descontextualizadas da vida dos protagonistas e os exibem como tipos cômicos. A história recuperada é a do gesto e não a da ação, por isso prescinde de contextualização e cronologia sem prejudicar sua coerência.

Na serialização cômica, isola-se o gesto dos personagens, aquilo que as torna mecânicas e, por conseguinte, cômicas, em detrimento de suas ações e conflitos. Isso em *Seinfeld* fica mais evidente devido ao fato dos personagens da série serem tipos cômicos ideais, desprovidos de profundidade emocional e socialmente inábeis. O gesto, diferentemente da ação, ao ser serializado independe de contextualização temporal, pois não está ligado a um momento da trajetória da personagem, mas sim à sua essência. Como esta não muda – do contrário, a personagem deixaria de ser cômica – prescinde de uma determinação temporal e de uma contextualização para que seja decodificada. É necessário apenas uma espécie de molde situacional que é cristalizado através da repetição (as piadas arquetípicas) e indica, sempre que acionado, uma situação cômica (o momento do riso).

Considerações Finais

Embora o público esteja acostumado a finais de séries que apresentem culminância de tramas de caráter emotivo acentuado, no caso de *Seinfeld* nos parece que não havia uma saída para proporcionar este efeito sem contrariar a lógica estrutural e temática da série ao longo de suas nove temporadas. Em se tratando de uma *sitcom* que narrou a trajetória não linear de tipos cômicos ideias, trajetória esta caracterizada pela reiteração de desvios e não no aprofundamento psicológico dos mesmos, o final escolhido pareceu mais coerente com a proposta da série, ainda que dentro de um universo de propostas coerentes sua qualidade possa ser questionada. Embora as características aqui mencionadas sobre a serialização cômica muitas vezes apareçam misturadas a outras programações de efeito menos peculiares ao gênero cômico, pelas características aqui elencadas de *Seinfeld* podemos dizer que esta série e seu último episódio expressam que a essência da serialização de *sitcoms* está no que torna seus personagens cômicos, naquilo que lhes confere o status de tipo. Estes aspectos, evidentes em *Seinfeld*, tornam-se mais complexos tanto para identificação quanto para análise à proporção em que as fronteiras entre os gêneros narrativos tornam-se mais nebulosas. Por estas razões acreditamos que esta *sitcom*, mesmo após 26 anos de sua estreia, merece atenção especial no âmbito do estudo de séries do gênero, já que ainda hoje ela nos suscita muitas reflexões nesta área de pesquisa sobre questões ainda em aberto.

REFERÊNCIAS

BERGSON, Henri. **O Riso: Ensaio Sobre a Significação do Cômico**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983.

_____. **Matéria e Memória**. Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo, Martins Fontes, 1999.

GRACIA, Jorge. O segredo do humor de *Seinfeld*: a significância do insignificante. In: ***Seinfeld e a Filosofia: um livro sobre Tudo e Nada***. São Paulo: Madras, 2004. p.143-152.

LIPOVETSKY, Gilles e SERROY, Jean. **Tela Global: Mídias Culturais e Cinema na Era Hipermoderna**. Editora Sulina, 2009.

MITTELL, Jason. **Previously On: Prime Time Serials and the Mechanics of Memory**. 2006. Disponível em <http://justtv.wordpress.com/>.

SATTLER, Peter R. **Ballet Mécanique: the art of George Herriman**. In: **Word and Image**, vol. 8, n.02. Taylor & Francis Ltd., 1992.