
Estilo e Narrativa na Série Televisiva *Friends*¹

Henrique Bolzan QUAIOTI²
Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo fazer uma breve análise televisiva da série *Friends* (1994-2004). Com o foco no estilo e na narrativa, a análise busca entender os rompimentos e as inalterações das convenções historicamente construídas na televisão americana do gênero da comédia de situação (*sitcom*).

PALAVRAS-CHAVE: *Friends*; narrativa; estilo; ficção seriada; ficção televisiva

1. Introdução

Histórias engraçadas baseadas em situações cotidianas sempre estiveram entre os maiores sucessos da televisão estadunidense. *Sitcom*, ou *situation comedy* – a comédia de situação, em uma tradução livre –, é um tradicional gênero televisivo caracterizado por apresentar histórias cômicas de personagens comuns em ambientes do cotidiano, com a intenção de gerar identificação por parte de seu público. Tradicionalmente, seus episódios costumam ser gravados diante de uma plateia para depois serem exibidos na televisão (DE SOUZA, 2004). Este gênero opõe-se aos outros textos cômicos presentes nas programações de TV norte-americana: os programas de *sketches*, os programas com monólogos cômicos (como os *late nights*) e as ocorrências esporádicas de comicidade nos demais programas (PELEGRINI, 2015, p.27)

A *sitcom*, assim como a *soap opera*, foi um dos gêneros fundadores da televisão, existente no rádio antes da transição para a televisão, (BUTLER, 2010, p. 173). Mesmo existindo por tanto tempo – e sem drásticas alterações em sua configuração – *sitcom* é o gênero mais assistido no maior streaming do mundo, a Netflix, onde os dois campeões de acessos de seu catálogo são *The Office* (NBC, 2005-2013) e *Friends* (NBC, 1994-2004), duas *sitcoms* norte-americanas (TODISCO, 2019).

¹ Trabalho apresentado no GP Ficção Seriada, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando pelo PPGCOM da Universidade Anhembi Morumbi, e-mail: hquaioti@gmail.com

Posta a importância da *sitcom* para o cenário atual televisivo, o objetivo deste trabalho é fazer uma análise televisiva dos aspectos narrativos e estilísticos de *Friends* para entender se a série rompe ou não com as convenções do gênero.

Friends foi uma *sitcom* estadunidense apresentada pela rede de televisão NBC entre setembro de 1994 e maio de 2004. Logo na estreia de seu episódio piloto, a *sitcom* virou um *hit* instantâneo, assistida por cerca de 22 milhões de espectadores estadunidenses (LAUER, 2004). A série foi criada por Martha Kauffman e David Crane e teve um total de 236 episódios, totalizando dez temporadas. No Brasil, *Friends* foi transmitida pelos canais abertos RedeTV! e SBT, pelos canais de televisão por assinatura *Sony Entertainment Television* e *Warner Channel* – que reprisa até hoje, diariamente, seus episódios – e está presente no catálogo da Netflix. A série conta a vida de seis jovens amigos que vivem juntos em Manhattan, Nova York, e passam por diversas experiências na travessia para a vida adulta.

Como padrão de *sitcoms*, *Friends* trata de assuntos do dia a dia, como relacionamentos, sexo, carreira, família e amizade, e tem como cenários majoritários os apartamentos dos jovens e a cafeteria *Central Perk*. Tipicamente um *ensemble cast*³, são seis os protagonistas da série: Rachel Green (Jennifer Aniston), rica e mimada que decide mudar de vida; Monica Geller (Courteney Cox), chef de cozinha obsessiva por limpeza; Phoebe Buffay (Lisa Kudrow), *new hippie* massagista; Joey Tribbiani (Matt LeBlanc), ator sem talento com problemas financeiros; Chandler Bing (Matthew Perry), piadista em momentos inoportunos que odeia seu trabalho; e Ross Geller (David Schwimmer), paleontólogo *nerd* recordista de divórcios.

O programa se transformou ao longo das dez temporadas. Com o sucesso e altíssimos níveis de audiência (MEDEIROS, A.B.A; FERREIRA, R.C, 2015)⁴, parece ter havido certo comodismo por parte dos produtores ao tomarem decisões estéticas, principalmente no que diz respeito aos locais de filmagem. Se nas primeiras temporadas havia uma preocupação com cenas externas bem elaboradas, gravadas, inclusive, em outros países, nas temporadas finais muito raramente a produção saía do tradicional estúdio. Com isso, a série agarrou-se às convenções narrativas e procedimentos técnicos próprios do gênero. Mesmo que *Friends* seja considerada esteticamente conservadora

³ Os *ensemble casts* se referem ao enfoque na série sobre diversos personagens, não apenas em um. A série *Hill Street Blues* foi uma das responsáveis por iniciar este novo estilo de narrativa na TV norte-americana.

⁴ Se considerar desde a sua data de início aos dias atuais, *Friends* detém uma das maiores audiências da história da televisão, com aproximadamente 236.1 milhões de receptores em todas as temporadas.

(BERCIANO, 1999), é inegável que a série foi bastante importante para a consolidação do gênero na década de 1990 e, por este motivo, merece uma análise minudenciada.

Entretanto, antes de iniciar nossa análise, cabe um esclarecimento de natureza metodológica. Como Pucci Jr. e Rocha observam, "entre análise fílmica e análise televisual há diferenças não desprezíveis. A televisão possui uma particularidade que, se por um lado é uma de suas riquezas, por outro oferece as mais sérias dificuldades metodológicas: a longa duração dos produtos seriados" (2016, p. 10). Isso não é diferente com o objeto deste artigo que possui, em sua duração total, aproximadamente 136 horas de material em vídeo, tamanho astronômico se comparado a um longa-metragem. Porém, ao menos desde meados da primeira década deste século, têm sido realizadas tentativas bem sucedidas para estabelecer fundamentos da metodologia analítica de produtos televisivos.

Este artigo, portanto, foi pensado a partir destes fundamentos, ancorados principalmente nos estudos de Kristin Thompson (2003) e Jeremy Butler (2010). Ao focarmos em duas dimensões estéticas – estilo e narrativa – do programa televisivo, temos como base o que David Bordwell (2005) nomeou de “pesquisa nível médio”. Esse método, segundo o autor, se apresenta como uma opção modesta que investiga questões cinematográficas mais pontuais, sem se entregar a comprometer-se com teóricos tão abrangentes. Por mais que Bordwell foque esta abordagem em estudos de cinema, aqui a utilizamos, com as devidas ponderações, para a análise televisiva. Desse modo, o trabalho aponta aspectos estéticos particulares na série e verifica como eles dialogam com o gênero *sitcom* como um todo.

2. Narrativa

Originalmente, as *sitcoms* eram utilizadas em programas de rádio dos anos 1920. O próprio *I Love Lucy* (CBS, 1951-1956), programa que definiu as principais convenções do gênero, era a versão televisual do radiofônico *My Favorite Husband*. (PELEGRINI, 2015, p.27). Uma marca do gênero são as *running gags*, piadas engraçadas recorrentes nos episódios que podem tornar-se bordão. Exemplo característico de *Friends* é o “*How you doin?*” utilizado pelo personagem Joey toda vez que quer conquistar uma mulher atraente⁵.

⁵ Esta *running gag* de Joey é uma dentre tantas outras na série. Joey fala em uma entonação sensual “*How you doin?*” (em uma tradução, uma espécie de: como vai você?) para uma mulher que ele deseja conquistar. Ao pronunciar a frase,

De acordo com o Esquenazi (2011), *Friends* é uma série que reúne todas as particularidades típicas da *sitcom*. Uma dessas características diz respeito à tipificação dos personagens. Monica, por exemplo, por ser obcecada por limpeza, seja qual for o assunto da conversa, fala sobre a organização obrigatória da cozinha ou sobre alguma sujeira. Essas ações, sem a convivência previamente instaurada entre os telespectadores e a tipificação da série, pareceriam incongruentes (ESQUENAZI, 2011, p. 101).

Friends pode ser considerada como tendo traços de uma narrativa complexa. Utilizamos o termo "complexidade" em uma acepção multifacetada trabalhada por Mittell (2012), referindo a um conjunto de discussões empreendidas ao longo dos últimos anos sobre as mudanças na estética e na narrativa das séries televisivas, principalmente as norte-americanas. Para Mittell, a forma mais básica de complexidade narrativa ocorre na mudança de equilíbrio entre episódios seriais e episódicos⁶, e *Friends* carrega, em sua estrutura essa forma básica. O equilíbrio entre esses dois formatos resulta, segundo Mittell, em uma estrutura intrincada que ao mesmo tempo recusa “a necessidade de fechamento da trama em cada episódio, que caracteriza o formato episódico convencional, [...] e privilegia estórias com continuidade” (2012, p.36)⁷.

Podemos ver claramente esta mescla de formato em *Friends*. Enquanto algumas tramas terminam no episódio em que começaram, outras passam para o episódio seguinte, tornando o programa um espaço em que relações e situações tem margem para se aprofundar. A relação amorosa de Ross e Rachel perpassa as 10 temporadas, em momentos de namoro, separação, casamento, divórcio e, depois, uma filha juntos. Esta relação gera a *running gag* “*we were on a break*” de quando Ross fica com uma outra mulher sem ter uma concordância se ele e Rachel estavam dando um tempo ou não. Esta *running gag* é introduzida na terceira temporada e estende-se até a décima, cada vez de maneira mais elaborada, sendo ironicamente citada, inclusive, por outros personagens da série. Espectadores desavisados que jamais tenham visto a série ao se depararem com essa *running gag* ou verem a filha do casal na nona temporada, por exemplo, podem até

magicamente a mulher se apaixona por Joey. Ao longo da série, os amigos do personagem questionam-se qual seria o apelo sedutor de uma frase tão simples e boba.

⁶ Em inglês utilizam-se os termos *series* e *serial* para referir-se a programas episódicos e seriados, respectivamente. Episódicos são aqueles programas cujos personagens e cenário são reutilizados, mas a história termina em cada episódio individual. Por outro lado, em um programa serial, a história e o discurso não chegam a uma conclusão durante um único episódio, retornando assim, após um determinado hiato (KOZLOFF, 1992, p.91). As formas de serialização são características próprias da televisão em geral e Kozloff (1992) argumenta que um embaralhamento dessas duas categorias já estava sendo exibido na televisão estadunidense na segunda metade da década de 1980.

⁷ O autor não destaca tipos e nem mesmo níveis da complexidade entre as formas, apenas detém-se em suas características gerais e reitera a junção entre os formatos episódico e serial como aspecto central da complexidade.

conseguir entender a trama do episódio por completo, porém vão perder grande parte das referências cômicas e toda a complexidade amorosa que o casal carrega. Esta estratégia narrativa faz com que *Friends* consiga explorar melhor os eventos dramáticos no decorrer das temporadas, sem que isso tire o frescor e a sensação de completude de cada episódio.

A multiplicidade de linhas narrativas é outro traço de complexidade (MITTELL, 2012) que encontramos na série. Em *Friends* não há uma centralidade de um personagem principal, mas de seis personagens centrais com equilíbrio de importância entre eles, cada um com uma história pregressa e com dilemas a serem resolvidos. A carreira como ator de Joey pode ser acompanhada em seus altos e baixos e é uma trama tão importante quanto Chandler estar insatisfeito no seu trabalho e buscar uma nova oportunidade em outro ramo.

Em relação a estruturação da narrativa da série, Kristin Thompson a compara ao “cinema clássico hollywoodiano”, visto que muitas das normas que este cinema utiliza foram adotadas por este tipo de série televisiva porque são adequadas para contar histórias diretas e divertidas (THOMPSON, 2003, p.19). Este modo narrativo favorece narrativas unificadas, ou seja, que uma causa deve levar a um efeito e esse efeito, por sua vez, deve se tornar uma causa e assim sucessivamente. Segundo Thompson, as narrativas unificadas exigem que tudo na obra seja “motivado” (2003, p. 21), ou seja, justificado de alguma forma. A motivação geralmente envolve plantar informações para serem usadas posteriormente. Thompson ainda acrescenta:

Em praticamente todos os casos, o personagem principal de um filme clássico de Hollywood deseja algo, e esse desejo fornece o ímpeto para a narrativa. Podemos chamar essa figura de “protagonista orientado pelos objetivos”. Quase invariavelmente, os objetivos do protagonista definem as principais linhas de ação. (...) A maioria dos filmes tem pelo menos duas grandes linhas de ação, e a trama dupla é outra característica distintiva do cinema de Hollywood. Como todos sabemos, o romance é central em quase todos os filmes de Hollywood, e normalmente uma linha de ação envolve um romance, enquanto a outra diz respeito a algum outro objetivo do protagonista (THOMPSON, 2003, p. 22 – tradução do autor)⁸

Estas configurações podem ser encontradas na televisão e podemos claramente perceber isso em *Friends*. Conforme mencionado, a série possui seis protagonistas e,

⁸ Do original: “In virtually all cases, the main character in a classical Hollywood film desires something, and that desire provides the forward impetus for the narrative. We can call this figure the “goal-oriented protagonist”. Almost invariably, the protagonist’s goals define the main lines of action. (...) Most films actually have at least two major lines of action, and the double plotline is another distinctive feature of the Hollywood cinema. As we all know, romance is central to nearly all Hollywood films, and typically one line of action involves a romance, while the other concerns some other goal of the protagonist.”

portanto, estes desejos que definem a ação são distribuídos equitativamente por todos estes personagens, com variações entre os episódios. No episódio *The one with all the cheesecakes* (E11T07)⁹, e.g., temos Phoebe como protagonista. Sem saber que decisão tomar, a personagem está dividida entre seu compromisso de jantar com seu amigo Joey e seu desejo de ver um antigo namorado que vai embora de Nova York na mesma noite. No final do episódio ela consegue atingir seu objetivo e conciliar as duas atividades. Ou seja, o desejo de Phoebe impulsiona a principal linha narrativa do episódio.

Mesmo se tomarmos um arco narrativo ao longo de todas as temporadas, percebemos nitidamente estes “protagonistas orientados pelos objetivos”. Ross nos é apresentado desde o início da série como frustrado por ter se divorciado do seu primeiro casamento. Ao longo das dez temporadas, Ross se divorcia mais duas vezes e tem diversos outros relacionamentos fadados ao fracasso. Seu maior objetivo, no entanto, é ter um romance bem-sucedido; e ele só alcança este objetivo no último episódio da série. O mesmo pode ser visto com todos os outros cinco protagonistas. Monica, cujo maior desejo desde o começo da série é de ser mãe, só alcançando este principal objetivo no penúltimo episódio da última temporada. Estes desejos, como aponta Thompson, fornecem o ímpeto da narrativa para que as histórias se desenvolvam, e, quando frustrados, proporcionam diversos momentos cômicos (e mais raramente dramáticos) ao longo dos episódios.

Assim como os filmes hollywoodianos citados anteriormente por Thompson, *Friends* também apresenta mais de uma linha narrativa dentro de um episódio. De modo geral, *sitcoms*, como qualquer narrativa aristotélica¹⁰, dividem-se em 3 atos. O primeiro e o terceiro ato, cada um deles, contam com 25% de tempo de tela, deixando o segundo ato com 50%. Cada um dos atos normalmente encerra-se com um *cliffhanger*¹¹. Do mesmo modo, *Friends* apresenta começo, meio e fim em cada uma das tramas paralelas que o programa desenvolve, explorando diferentes combinações entre os personagens. Em combinações de dois ou três dos “amigos” e, em alguns momentos, com um deles

⁹ Para simplificar a localização dos episódios, adotaremos esta convenção. Os dois algarismos após a letra E indicam o episódio, e os dois algarismos após a letra T, a temporada. Assim, E11T07 indica que estamos nos referindo ao episódio 11 da temporada 7.

¹⁰ O aristotelismo, tendo sua origem no livro *Poética* (2015), é um conjunto de diretrizes que prescrevem um modo específico de contar uma história. Segundo Aristóteles, uma história é composta de três seções: um começo que introduz uma complicação na vida de um personagem; a seção do meio que apresenta ação em desenvolvimento, e descobertas que impulsionam a história adiante; e um fim que resolve o conflito da história, geralmente com o personagem principal atingindo seu objetivo.

¹¹ *Cliffhangers* (THOMPSON, 2003 – em tradução livre: à beira do precipício) são ganchos narrativos utilizados para garantir o suspense, a emoção e a curiosidade do espectador.

fazendo par com um convidado, cada episódio se desenvolve com três tramas paralelas que se entrecortam ao longo dos vinte e três minutos de narrativa (PELEGRINI, 2014, p.111). Estas “*plotlines*”¹² não possuem o mesmo tempo de tela, portanto cada episódio possui um protagonista diferente com sua motivação principal a ser alcançada.

Em uma análise do já citado *The one with all the cheesecakes*, Thompson identifica as três *plotlines* e chama-as de A, B e C, de acordo com o tempo de tela. A é aquela já citada da decisão de Phoebe, pois ocupa quase metade do tempo total do episódio; B é uma *plotline* cômica entre Chandler e Rachel, obcecados por um cheesecake que misteriosamente aparece em frente à porta de seu apartamento, durando pouco mais de 5 minutos; e C, com duração menor do que 5 minutos, é a *plotline* em que Monica está indignada que não foi convidada para o casamento de sua prima, enquanto Ross, seu irmão, foi¹³. Seguindo a estrutura já mencionada, este exemplo demonstra como todos os seis personagens ocupam uma posição de destaque em suas devidas *plotlines* – sendo ou não a *plotline* principal do episódio –, havendo uma boa distribuição da clássica figura do “protagonista orientado pelos objetivos” por todos os seis.

Thompson argumenta que as múltiplas linhas narrativas, seja em *sitcoms* ou dramas, dão a impressão de realizar uma grande quantidade de ação em um período de tempo relativamente curto. Movendo-se rapidamente entre as *plotlines*, “a narrativa dá a impressão de considerável densidade e de semelhança com a vida” (THOMPSON, 2003, p. 57)¹⁴. Ainda, segundo a autora, isso gera um dos principais efeitos das *sitcoms* de maior complexidade na narrativa: densidade e realismo.

Ao longo da história do gênero, a *sitcom* acabou sendo, quase na sua totalidade, estritamente clássica em sua estrutura. Podemos tomar episódios de uma *sitcom* qualquer, desde *I Love Lucy* (1951-1957) até *Modern Family* (2009-2020) e notaremos a narrativa de três atos orientada por um objetivo. A ocorrência dos momentos cômicos se dá quase sempre como consequência da ação do personagem, de forma bastante integrada ao todo. Apesar de haver exceções notáveis no gênero – e.g. *Seinfeld* (1989-1998), *Arrested Development* (2003-) – *Friends* não é uma delas. Neste sentido, a ficção seriada televisiva sempre teve extrema dependência dos modelos oriundos da ficção radiofônica e, por

¹² *Plotlines* é o termo utilizado por Thompson (2003) para definir as tramas paralelas que ocorrem dentro de um mesmo episódio.

¹³ Interessante ressaltar que por mais que a linha narrativa principal do episódio seja a trama da Phoebe, que tem o maior tempo de tela, o nome do episódio refere-se à trama secundária, a de Chandler e Rachel. Isso não é uma exceção, pois acontece em diversos outros episódios da série.

¹⁴ Do original: *the narrative gives the impression of considerable density and “lifelikeness”*.

consequência, certo parentesco formal com as normas do cinema clássico, conforme apontamos. Esta similitude não é encontrada apenas na narrativa, como também no próprio estilo da série, assunto do próximo tópico.

3. Estilo

Jeremy Butler (2010) baseia-se na definição de David Bordwell do que seria o estilo cinematográfico para a sua definição de estilo televisivo. Portanto, para o autor, estilo televisivo é um uso sistemático e significativo de técnicas (textura das imagens e dos sons) da mídia televisão em um programa. Em uma discussão sobre a história do estilo televisivo Butler afirma que o estilo só existe na interseção de padrões econômicos, tecnológicos, industriais e códigos semióticos/estéticos, ou seja, por meio da inovação estilística através do tempo. Com isso, voltemos para o surgimento da *sitcom* na televisão para entendermos melhor como os padrões estilísticos de *Friends* estão vinculados na história do gênero.

Com o surgimento da televisão e sua posterior popularização, as redes de rádio fazem da TV uma extensão de suas atividades, transferindo ao novo meio um *know-how* técnico, administrativo e, principalmente, artístico. *I Love Lucy* procurou soluções técnicas de produção articuladas com a dimensão comercial da televisão. A equipe que preparava a *sitcom* buscou soluções técnicas que permitissem registrar a encenação completa diante de uma plateia. Buscaram, então, a técnica de filmar com mais de uma câmera simultaneamente, usada no programa *Truth or Consequences*, um *Quiz Show* que era produzido com três câmeras de cinema e montado para parecer “ao vivo”. (PELEGRINI, 2015).

Para a produção de *I Love Lucy*, um estúdio de cinema fora reformado para acomodar uma plateia. Na área destinada à filmagem, três cenários dispostos um ao lado do outro representavam diferentes espaços da casa de Lucy, configuração próxima ao teatro. Uma composição de multicâmeras foi instalada de frente ao cenário para registrar de uma vez, de diferentes ângulos, a ação total – o que gera poucas opções para o montador na finalização. Diferente da produção no cinema, a encenação era feita na ordem do enredo. O modo multicâmera de *I Love Lucy* se tornou hegemônico por aliar qualidades de apresentação às demandas da indústria. “Desse modo, já na metade dos anos 1950, a tradição estética das *sitcoms* já tinha sido assimilada, seu modo de produção (multicâmeras) e sua tecnologia já tinham se estabelecido. Além disso, essa fundação

estilística pouco se alterou nos últimos 50 anos” (BUTLER, 2010, p. 177-178 – tradução do autor). Pelegrini ratifica Butler ao afirmar que, durante décadas, perpetuou-se este modo de produção de forma muito rígida. Ainda, “*sitcoms* como *Two and a Half Man*, *Two Broke Girls*, *Mike and Molly* e o grande *hit* da TV americana atual, *The Big Bang Theory*, são produzidos segundo o modo de produção desenvolvido em *I Love Lucy*” (PELEGRINI, 2015, p.33). E isso não foi diferente em *Friends*.

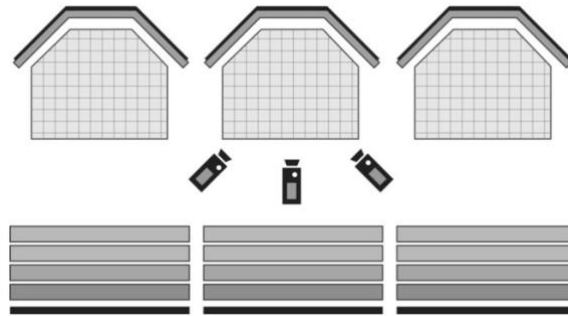


Figura 1- Montagem de cenário de *sitcoms* multicâmeras com plateia ao vivo. Três cenários são produzidos e as câmeras são posicionadas entre a plateia e o cenário. FONTE (BUTLER, 2010, p.178)

Financeiramente, esta forma de produção é tão vantajosa que até a construção do cenário mais gigantesco é mais viável do que deslocar a equipe de filmagens para outras locações externas (BUTLER, 2010, p. 191). Ao atender estas necessidades industriais bastante importantes, perpetuaram-se procedimentos com pouca variação, o que resultou em uma estética com estilo parco¹⁵.

Assim, as *sitcoms* organizam os atores para moverem-se, majoritariamente, lateralmente – da esquerda para a direita e vice-versa –, através de cenários sem muita profundidade. É bastante comum os personagens entrarem no cenário, contarem, com abundante gestualidade, algo que aconteceu, interagirem com a situação de outros personagens e, no final, saírem do cenário. “O uso do espaço de estúdios e a necessidade de ter ângulos sempre prontos a serem captados por uma das câmeras desencoraja qualquer composição que seja longitudinal” (PELEGRINI, 2014, p.129).

Friends segue essa lógica e os episódios se concentram predominantemente nos apartamentos dos personagens e no *Central Perk*, café onde os personagens se reúnem para contar os acontecimentos recentes; raramente os personagens saem destes cenários. Não são muito frequentes, mas existem cenas que se passam no ambiente de trabalho de

¹⁵ John Caldwell em seu livro *Televsuality: Style, Crisis, and Authority in American Television* (1995) argumenta que as *sitcoms* dos anos 1990 eram pouco estilizadas e o visual escassamente exibicionista. Ele define este modo dominante de fazer *sitcom* como “estilo de estúdio grau zero” (p.56), justamente pela limitação de se posicionar as câmeras e de se inventar novos enquadramentos.

cada personagem. Na maioria das vezes sabemos informações dos trabalhos por meio de conversas entre os personagens. Na verdade, os cenários são elaborados para o diálogo e interação entre os personagens, em que a maior parte da narratividade acontece na forma verbal. No cenário mais recorrente, o apartamento de Monica, existem dois ambientes, a cozinha e a sala, que além de serem interligados, facilitando a circulação dos atores, são compostos por sofás e mesas que encorajam a interação.

Estes cenários são atualizações do modelo de produção que já era usado desde *I Love Lucy*. Por mais que os cenários sejam bem produzidos (e também inverossímeis¹⁶), são sem profundidade, privilegiando os deslocamentos dos personagens pelas laterais e, quando se movimentam em profundidade, é para ir até ao banheiro ou à sacada do apartamento de Monica. Nestes cenários as gravações são feitas em multicâmera (três câmeras de 35 mm – figura 2), na presença de plateia. Ainda, a iluminação é feita por cima da cena, usando o *grid* de luz do estúdio. Iluminam-se todos os ângulos que as câmeras captam, extinguindo-se sombras e dando lugar à iluminação forte “chapada”, sem dramaticidade. Por consequência os cenários não têm teto (figura 2), desaparecendo a possibilidade de planos *plongé* e, principalmente, *contra-plongé*. A série é composta principalmente, então, por planos gerais e primeiros planos com ângulos convencionais que dão ênfase na interação entre os personagens. Pelegrini observa que:

A impossibilidade de *plongés* e *contra-plongés* não é a única limitação aos movimentos e enquadramentos. As câmeras no estúdio devem lidar o tempo todo com a demanda por mostrar a ação e, ao mesmo tempo, não revelar as outras câmeras (...) Movimentos de *travelling* e panorâmicas são igualmente difíceis de realizar em um estúdio que divide espaço com outras câmeras que trabalham simultaneamente. Idem para planos de detalhe muito fechados. (...) A presença de outras câmeras em funcionamento e a plateia que assiste à gravação também impossibilitam que as câmeras “entrem” no espaço de cena, mantendo rigorosamente sua posição atrás da quarta parede. (PELEGRINI, 2014, p. 131)

Seguindo essa lógica, as cenas de *Friends* eram filmadas com poucos planos, buscando ângulos e enquadramentos que resolvessem a cena em uma única tomada. Segundo Kristin Thompson (1988), os dispositivos (câmera, iluminação, etc.) executam funções nas obras de arte, assim como a obra também deve fornecer alguns motivos para incluir o dispositivo. Esta motivação é uma sugestão dada pela obra para justificar a inclusão de certo dispositivo; “a motivação, então, opera como uma interação entre as

¹⁶ Além do interior do apartamento de Monica não fazer sentido com as cenas do prédio filmadas do lado de fora, a planta do apartamento tem problemas em relação à sacada e à vista.

estruturas da obra e a atividade do espectador” (p. 16 – tradução do autor). O que vemos em *Friends* é a motivação composicional¹⁷, onde a inclusão de qualquer dispositivo é justificada por ser necessária para a construção da causalidade da narrativa, do espaço ou do tempo. Assim como na narrativa, vemos o estilo em subordinação dos mecanismos de causalidade, com o objetivo maior de se contar a história.

Entretanto, é importante destacar que alguns episódios de *Friends* alteraram sensivelmente estas práticas de encenação, cinegrafia, montagem e sonorização. Embora a grande maioria dos episódios fossem gravados no limitado sistema de multicâmera, em alguns episódios, especialmente em filmagens externas, – mais frequente nas primeiras temporadas – a série busca artifícios típicos de programas feitos em câmera única.

Em filmagens externas era comum o uso de grua ou de *steadycams* (figura 3)¹⁸. *The one with Ross's wedding* (E23T04) conta a história do casamento de Ross em Londres. Para isso, a equipe e os atores se deslocaram até Londres para realizar as gravações do episódio. Com maior liberdade, os enquadramentos e movimentos de câmera ficam mais inventivos. Um exemplo é o plano gravado com uma grua: logo após os personagens chegarem em Londres e serem exibidos alguns planos de apresentação da cidade em uma montagem dinâmica estilo videoclipe, temos um plano que focaliza a rua e o topo de um pequeno edifício. A câmera, então, faz uma panorâmica para a esquerda e entra em quadro a fachada de um hotel. Em uma nova movimentação para baixo, vemos a entrada do hotel de onde saem Chandler e Joey conversando. Além deste plano sequência sofisticado, neste episódio encontramos diversos outros exemplos de movimentação de câmeras com planos bem elaborados, envolvendo *travellings*, panorâmicas¹⁹ e movimentação livre com *steadycams*.

¹⁷ Para a autora, existem quatro tipos básicos de motivação: composicional, realista, transtextual e artística. Para os fins deste artigo, não convém a classificação e definição destas categorias.

¹⁸ *Steadycam* é o sistema em que a câmera é acoplada ao corpo do operador para estabilizar as imagens produzidas (vide figura 3).

¹⁹ *Travelling* é todo movimento em que a câmera realmente se desloca no espaço. Este movimento opõe-se aos movimentos de panorâmica, nos quais a câmara apenas gira sobre o seu próprio eixo, sem se deslocar

Figura 2



Figura 3



Figura 2 – *The one with the cake* (E04T10): o apartamento de Joey construído em um estúdio e as filmagens acontecendo segundo a lógica das multicâmeras. A ausência de teto revela o *grid* de para a distribuição da iluminação. Figura 3 – *The one with the football* (E09T03): em gravações externas era comum o uso de câmera única, gerando maior movimentação e diferentes tipos de planos. FONTE: bastidores das gravações, disponível em: <https://tinyurl.com/y6dg2p8a>.

Para evidenciar a liberdade criativa em gravações externas, tomamos outro exemplo de *The one with the football* (E09T03), em que os personagens vão para um parque disputar uma partida de futebol americano. Primeiramente, temos um enquadramento de visão subjetiva de Joey; ao se agachar no chão para pegar a bola ele olha, de cima para baixo, em um *contra-plongé* uma jovem que está com os pés em cima da bola (figura 4). Ao replicar a visão de Joey, este enquadramento traz comicidade à cena, pois o personagem fica interessado pela moça logo à primeira vista. Outro exemplo é quando, nos últimos minutos para o término da partida, Monica está com a bola e Ross corre alucinado em sua direção. Para dar mais dramaticidade e comicidade à cena, a câmera replica a visão subjetiva de Monica e enquadra Ross correndo em *slow motion* em sua direção (figura 5). Ainda neste mesmo episódio existe um plano engenhoso onde Ross e Monica estão deitados disputando a bola no chão. Sem conseguirem resolver o empasse, eles passam a noite deitados no chão discutindo, até que começa a nevar. Em um movimento de grua, esta cena é registrada com a câmera saindo da bola no chão e subindo em um amplo *plongé*, até revelar a neve caindo (figura 6).

Figura 4



Figura 5



Figura 6



FONTE: frames do episódio *The one with the football* (E09T03)

Além deste exemplo, *Friends* explora em diversos outros episódios este *contra-plongé* de visão subjetiva. Em *The one where nana dies twice* (E08T01) os personagens vão ao enterro da avó de Ross e Monica. Quando eles estão caminhando no cemitério, Ross acidentalmente cai em uma vala pronta para receber um caixão. Na visão subjetiva de Ross em *contra-plongé*, vemos os seus amigos preocupados olhando para o buraco (figura 7). Este efeito gera comicidade ao representar a visão de um suposto morto em seu enterro. Em *The one with the jellyfish* (E01T04) Monica, Chandler e Joey estão na praia e Joey está orgulhoso por ter cavado um grande buraco na areia. Quando Monica e Chandler vão até Joey, temos a visão subjetiva de Joey dentro do buraco (figura 8). Este plano contribui com o menosprezo dos dois amigos que ironizam a conquista do amigo; Chandler, sarcástico, acrescenta: “ótimo buraco, Joe”. Por último, em *The one with the birth* (E23T01) os seis amigos vão visitar o filho de Ross que acabara de nascer. Vemos, mais uma vez em *contra-plongé*, a reação dos personagens pela perspectiva do bebê. Este plano se difere dos demais de mesmo ângulo, pois é feito dentro do estúdio, exigindo a construção de um teto para o cenário para evitar que o *grid* de luz fique visível (figura 9).

Figura 7



Figura 8



Figura 9



FONTE: da esquerda para a direita, frames dos episódios *The one where nana dies twice* (E08T01), *The one with the jellyfish* (E01T04) e *The one with the birth* (E23T01).

Estes planos vão na contramão do gênero, pois por serem externos, não levam em consideração os efeitos imediatos da encenação sobre a plateia que assiste à gravação no estúdio. Mesmo que o plano citado do *The one with the birth* seja gravado em estúdio, a plateia não é o principal foco, visto que tais planos eram muito adequados para *inserts* na

montagem, mas pouco funcionais “ao vivo”. Seguindo esta mesma lógica, temos as cenas dos episódios *The one with two parts: part 1* (E16T01) e *The one with Russ* (E10T02). No primeiro caso, Phoebe vai visitar sua irmã gêmea que é o seu oposto: amarga e soturna (figura 10)²⁰; no segundo caso, Ross encontra Russ, um jovem que, além do físico idêntico, espelha o seu comportamento (figura 11). Nestes dois exemplos os atores contracenam com eles mesmos em um plano médio, fenômeno que só pode ser realizado com efeitos de montagem; novamente a plateia não pode presenciar o resultado cômico da cena.

Figura 10



Figura 11



FONTE: frames dos episódios *The one with two parts: part 1* (E16T01) e *The one with Russ* (E10T02). Efeitos de montagem nunca percebidos pela plateia que assiste às gravações

Um ultimo exemplo de como *Friends* rompe com as convenções estilísticas das *sitcoms* multicâmeras, é o fato de em *The one with the prom video* (E14T02) uma parcela do episódio simular uma filmagem caseira. No episódio, os seis amigos assistem o VHS da formatura do ensino médio de Monica e Rachel que foi filmado por Jack, pai de Ross e Monica. Por simular uma gravação amadora, as imagens têm enquadramentos trêmulos, com movimento ágil e trepidante, repletas de zooms e outros maneirismos. Por mais que a plateia tenha presenciado a encenação, é impossível ter captado esta estética visual.

Ainda que hajam outros exemplos, marcar a ocorrência em cada um dos episódios da série é inviável e, para os propósitos deste artigo, desnecessário. O que evidenciamos é que por mais que *Friends* seja tipicamente multicâmera, existem episódios inventivos que fogem do padrão.

4. Considerações finais

Friends foi uma *sitcom* que, ao longo da história do gênero, não foi uma grande experimentadora de estilo e narrativa, mas construiu traços de uma narrativa complexa e

²⁰ Úrsula, a irmã gêmea de Phoebe, está presente diversas vezes no decorrer da série, entretanto, a nível de exemplo, escolhemos o primeiro episódio em que ela aparece (E16T01).

se colocou como um híbrido entre o modo multicâmera e o de câmera única, transitando, em menor ou maior grau, entre as convenções e procedimentos dos dois modos.

Ao apontarmos algumas alterações estilísticas e narrativas das convenções do gênero, questionamos a afirmação da ausência de estilo na *sitcom* multicâmera na década de 1990 e 1980 (CALDWELL, 1995, p. 56). Além disso, conseguimos identificar que apesar de *Friends* seguir o padrão formal e temático do gênero, também consegue estender os limites do molde, trazendo novas alternativas narrativas e estilísticas para um gênero que na época era considerado inerte no tempo.

Os episódios nominalmente mencionados aqui são amostras de fenômenos que de forma alguma esgotam as discussões acerca da série; pelo contrário, este trabalho tem a intenção de despertar, de iniciar as reflexões sobre o tema. Além de novos apontamentos estéticos, precisamos também de outros estudos que se debrucem sobre a temática da série junto ao seu tempo e que busquem entender os altíssimos níveis de audiência que *Friends* proporcionou.

REFERÊNCIAS

ARISTOTELES. **Poética**. São Paulo: Editora 34, 2015.

BERCIANO, R. **La comédia enlatada**: de Lucille Ball a Los Simpsons. Barcelona: Editorial Gedisa, 1999.

BORDWELL, B. Estudos de cinema hoje e as vicissitudes da grande teoria. In: F. P. RAMOS, **Teoria contemporânea do cinema: pós-estruturalismo e filosofia analítica**, v.1. São Paulo: Senac, 2005.

BUTLER, J. **Television style**. Abingdon: Routledge, 2010.

CALDWELL, J. **Televisuality: Style, Crisis, and Authority in American Television**. New Brunswick: Rutgers University Press, 1995.

DE SOUZA, J. A. **Gêneros e formatos na televisão brasileira**. São Paulo: Summus, 2004.

ESQUENAZI, J-P. **As séries televisivas**. Lisboa: Texto & Grafia, 2011

KOZLOFF, S. "Narrative Theory and Television". In **Channels of Discourse, Reassembled: Television and Contemporary Criticism**, Londres: Routledge, 1992. p. 67–100.

LAUER, M. Friends creators share show's beginnings. **NBC**, 5 mai. 2004. Disponível em: <www.nbcnews.com/id/4899445/ns/dateline_nbc-newsmakers/#.Unk-LJTWJcl>. Acesso em: 4 ago. 2020.

MEDEIROS, A.B.A; FERREIRA, R.C. Friends: sobre a audiência nos dias atuais. **Revista Anagrama**: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação. Ano 9 - Edição 2 – julho-dezembro de 2015.

PELEGRINI, C. H. O sitcom de câmera única e a serialização do estilo na comédia de TV. **Crítica Cultural** – Critic, Palhoça, SC, v. 10, n. 1, p. 27-44, jan./jun. 2015.

PELEGRINI, C. H. **Sujeito engraçado**: a produção de comicidade pela instância de enunciação em Arrested Development. Tese (Doutorado em Meios e Processos Audiovisuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014

PUCCI JR., R. L.; ROCHA, S. M. “Introdução”. In: **Televisão: Entre a metodologia analítica e o contexto cultural**. São Paulo: A lápis, 2016. p. 9-18.

THOMPSON, K. *Storytelling in Film and Television*. Cambridge; Londres: Harvard University Press, 2003.

THOMPSON, K. *Breaking the glass armor: Neoformalist film analysis*. Nova Jersey: Princeton University Press, 1988.

TODISCO, E. The Office Beats Out Friends as the most watched licensed show on Netflix. **People**, 23 out. 2019. Disponível em: <<https://people.com/tv/the-office-beats-friends-most-watched-licensed-show-netflix>>. Acesso em: 3 ago. 2020.