

GEMINIS

[DOSSIÊ - TELEVISÃO: FORMAS AUDIOVISUAIS DE FICÇÃO E DE DOCUMENTÁRIO]

REMEDIAÇÃO E INTERMIDIALIDADE COMO GERADORES DE COMICIDADE EM *WEB THERAPY* E *MODERN FAMILY*

CHRISTIAN H. PELEGRINI

*Doutor em Meios e Processos Audiovisuais pela ECA-USP,
Professor Adjunto do curso de Cinema e Audiovisual da
Universidade Federal de Juiz de Fora.
E-mail: christian.pegrini@gmail.com*

RESUMO

O artigo analisa a ocorrência de remediação e de intermedialidades na série *Web Therapy* e no episódio *Connection Lost*, da série *Modern Family*. Nossa abordagem propõe explicitar de que forma a remediação e a intermedialidade são usadas para produzir comicidade nas narrativas. A análise também aponta como cada programa se apropria da remediação da forma mais adequada a sua história e ao seu enredo, revelando diferentes mecanismos da assimilação das formas expressivas remediadas.

Palavras-Chave: remediação, intermedialidade, *Sitcom*, *Web Therapy*, *Modern Family*

ABSTRACT

The article analyzes the occurrence of remediation and intermedialities in the series *Web Therapy* and in the episode *Connection Lost*, from the series *Modern Family*. Our approach proposes to explain how remediation and intermediality are used to produce comicality in these narratives. The analysis also points out how each program appropriates remediation in the most appropriate way to its history and its plot, revealing different mechanisms of the assimilation of the remediated expressive forms.

Keywords: remediation, intermedialities, *sitcom*, *Web Therapy*, *Modern Family*

INTRODUÇÃO

Este artigo analisa duas narrativas audiovisuais e o modo como ambas atualizam os fenômenos da remediação (BOLTER; GRUSIN, 2000) e da intermedialidade (RAJEWSKI, 2005), chamando atenção para como tais fenômenos são usados na produção de comicidade. Nossa análise toma como objetos a série *Web Therapy* (web série/Showtime, 2010-2014) e o episódio de *Modern Family* (ABC, 2009 -) intitulado “Connection Lost”.

A reflexão é parte da pesquisa atualmente em curso na Universidade Federal de Juiz de Fora, intitulada *Reconfigurações Narrativas e Estilísticas em Sitcoms de câmera Única Contemporâneos*. Enquanto a pesquisa se volta para mapear os programas deste gênero produzidos nos anos recentes e o seu uso de formas narrativas e recursos estilísticos, as narrativas tomadas como objetos desta reflexão são representativas de tais reconfigurações, mas também de possibilidades não circunscritas às narrativas seriadas cômicas. Quando consideramos a adoção da remediação tanto como moldura narrativa quanto como dispositivo diegético para uma série inteira (*Web Therapy*) ou para apenas um episódio (“Connection Lost” de *Modern Family*), fica evidente o potencial estético assimilado pela narrativa audiovisual, ampliando suas próprias formas de produzir significado.

Nosso interesse, neste caso, está em identificar os pontos de articulação entre as diferentes mídias e o que isso traz aos textos audiovisuais, especialmente no que diz respeito à produção de comicidade. A abordagem, neste sentido, considera o texto audiovisual no nível narrativo (sua *fabula* e seu *syuzhet*) e no nível estilístico, identificando a estreita correlação destes com a ocorrência da remediação e da intermedialidade. Embora não pretendamos uma discussão mais ampla acerca da relação entre mídia e narrativa - nem pelo viés dos invariáveis narratológicos, nem pelo viés de uma midiática narrativa (GAUDREAULT; MARION, 2012a, p.109), os apontamentos feitos nos limites dos objetos podem, na melhor tradição de uma “pesquisa de nível médio” (BORDWELL, 2005a), fomentar direções e possibilidades de investigação que

ajudem a compreender alguns efeitos da complexificação das ecologias midiáticas e das frequentes configurações em que tecnologias, linguagens e conteúdos colidem e se combinam em formas - até então - pouco usuais.

Como ponto de partida para a reflexão, cabe estabelecer algumas opções conceituais e terminológicas preliminares. Uma aproximação desavisada de nossos objetos pode identificá-los como programas de TV. Tal classificação não é de todo errada. Embora *Web Therapy* tenha sido, em seu primórdio, uma *web serie*, ambos os objetos foram produzidos para veiculação original em canais de TV (*Showtime* e *ABC*). No entanto, especialmente quando a mídia em si deixa o fundo do texto e ganha proeminência no texto e em sua análise, é pertinente indicar como olhamos tais textos e sua mídia.

Categorizá-los como programas de TV parece insuficiente e consideravelmente anacrônico (a menos que reconceituemos a própria TV...). Seus suportes físicos, seus procedimentos de produção, os modelos de exploração comercial e as muitas formas de circulação sugerem (quando não demandam) uma nova categorização. Tanto Joachim Paech (2011) quanto André Gaudreault e Philippe Marion (2012b) já apontaram situação semelhante com “filme” e “cinema”. Neste sentido, nos parece mais funcional assumir nossos objetos nos termos como propõe o argentino Mario Carlón (2011, p.325): *narrativas de ficção gravadas*.

Não pretendemos entrar na querela do que define conceitualmente uma mídia ou o que a diferencia dos gêneros, por exemplo (RYAN, 2004, p.19). Mas reconhecemos a pertinência e funcionalidade do postulado por Carlón, em que a histórica oposição entre cinema e TV já não pode mais se sustentar em um contexto como o nosso. Esta nova categoria - a ficção narrativa gravada - é exibida em telas de todos os tamanhos, produzida nos mais variados suportes (vídeo, filme ou mesmo imagens sintéticas), em formas unitárias ou seriadas, com durações de alguns minutos a muitas horas. Esta categoria recobre boa parte do que era então o cinema e a TV. Opõem-se aos conteúdos audiovisuais produzidos e transmitidos *em direto* (por muito tempo, exclusivo da TV - hoje não mais).

Nossos objetos são narrativas ficcionais gravadas. E se articulam com outras mídias, cujos limites categóricos são um compósito de especificidades técnicas em sua materialidade e modo de funcionamento, mas também com uma forte carga de convenção construída em seu uso social. Nossa análise vai falar em “computador”, em “internet” e mesmo em suas muitas redes e aplicativos, citando-os de modo genérico quando for o caso, e nominalmente quando for necessário (e.g. *IChat*, *Google Earth*, *FaceTime*).

Os dois casos que analisaremos aqui são *sitcoms* de câmera única. Para os propósitos deste trabalho, cabe indicar que se tratam de narrativas ficcionais cômicas. Os *sitcoms* de câmera única são feitos segundo os procedimentos mais comuns ao cinema, com gravação plano a plano, muitas vezes com externas, sem a presença da plateia ou o riso gravado. O gênero se torna especialmente prolífico a partir dos anos 2000 e os programas começam a explorar formas de serializar traços de estilo, bem como experimentar formas narrativas diferentes daquelas canônicas para o gênero.

Web Therapy foi inicialmente uma *web* série, criada por Dan Bucatinsky, Don Roos e pela ex-atriz de *Friends*, Lisa Kudrow. Originalmente a série ficava disponível no *LStudio*, site de conteúdo com marca da *Lexus* americana. O programa chamou a atenção do canal *premium* Showtime que, a partir de 2010, produziu 4 temporadas, com episódios de 28 minutos.

Lisa Kudrow interpreta a protagonista, Fiona Wallice, uma ex-executiva de um banco de investimentos que é demitida após um escândalo financeiro e resolve se tornar terapeuta. As sessões de Fiona, no entanto, são feitas pelo computador, via *IChat* (algo muito parecido com o *Skype*) e suas sessões nunca ultrapassam 3 minutos. Fiona não somente “trata” seus pacientes, como busca investidores para transformar seu novo método em uma empresa rentável. Para isso, grava parte das sessões para exibí-las como propaganda de seus resultados - as vezes com consentimento do paciente, as vezes não. Ao mesmo tempo em que trabalha em seu novo empreendimento, Fiona também nutre as mágoas de seu emprego anterior, assediando colegas para investir e fofocando sobre as irregularidades da empresa financeira (em uma clara alusão aos *Lehman Brothers* e ao seu papel na crise financeira de 2008).

Como se o método terapêutico já não fosse absurdo o suficiente, Fiona reúne os piores defeitos a quem pretende se tornar terapeuta: é intelectualmente obtusa, superficial, egocêntrica e invejosa.

Pelo computador/divã de Fiona, passam personagens com os mais variados perfis e problemas, fazendo desfilarem um número invejável de participações especiais de gente do cinema e da TV.

Modern Family é um projeto feito originalmente para exibição em TV. Criada pelos veteranos de *sitcoms* Steve Levitan e Christopher Lloyd, a série estreou na rede americana ABC em 2009. Com boa receptividade do público e da crítica, o programa permanece em produção após 7 temporadas. Além da distribuição em *syndication* em

canais do mundo todo, a série também é distribuída em *boxes* (DVD/Blu-Ray) e está no catálogo da *Netflix*.

A forma é a de um *mockumentary* (um falso documentário), tornada popular por programas como *The Office* e *Parks and Recreation*. Nos episódios regulares, a trama é entrecortada por depoimentos dos personagens em que comentam cada ação mostrada, como se os depoimentos fossem gravados posteriormente ao fato. Em raras vezes, mesmo durante as cenas, os personagens quebram a quarta parede, lançando discretos olhares à câmera, em reações que, às vezes, é de cumplicidade com o espectador; outras vezes, é de constrangimento.

A série gira em torno de três núcleos familiares. O sexagenário Jay Pritchett casa-se com a exuberante latina mais jovem, Gloria. Esta traz ao casamento seu pitoresco filho pré-adolescente, Manny. Do primeiro casamento, Jay tem dois filhos adultos e cada um constitui outro núcleo familiar. Claire é uma dona de casa obsessiva e controladora, casada com o advogado Phil. Estes tem três filhos, o caçula Luke, a *nerd* Alex e a filha mais velha, a irresponsável e descompromissada Haley. O irmão de Claire, o advogado homossexual Mitchell casa-se com o ex-fazendeiro Cameron e juntos adotam a órfã vietnamita Lily.

O episódio de *Modern Family* que trazemos para a análise é “Connection Lost”, 16º episódio da 6ª temporada, exibido originalmente pela ABC americana em 25 de fevereiro de 2015. Ao contrário do usual nos episódios regulares, em que as tramas paralelas são bem equilibradas, em “Connection Lost” há o predomínio de uma trama sobre as demais. Claire, usando seu computador durante uma viagem de trabalho, tenta contato com a filha Haley para reconciliarem-se após uma briga. Não conseguindo contatar Haley, Claire começa a reunir informações sobre a filha com os familiares e acessando mídias sociais. O resultado é uma série de erros de interpretação que acabam por fazer com que todos achem que Haley fugiu para se casar em segredo com Andy, amigo da família e atual estagiário de Phil. Nos instantes finais do episódio, Haley surge e as confusões são esclarecidas.

REMEDIAÇÃO

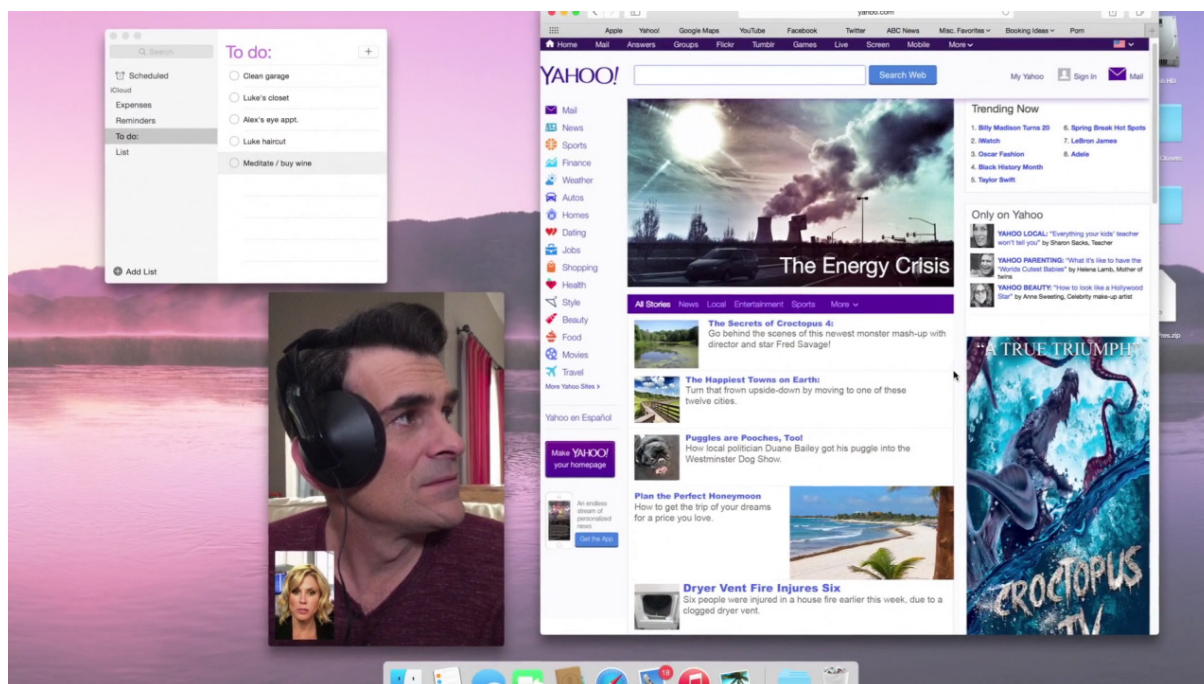
A narrativa de *Web Therapy* é toda mostrada através da tela do computador de Fiona. A nossa tela é a tela do computador; nela, vemos as duas janelas da conferência de *IChat*, lado a lado. A tela também deixa aparecer alguns arquivos jogados pela “área de trabalho”. Esporadicamente, a personagem abre um aplicativo de email e podemos ler algumas mensagens. Mas a maior parte da narratividade do programa acontece nas

sessões de terapia de Fiona, em que as duas janelas mostram os interlocutores, cada um olhando diretamente para sua *webcam* e, conseqüentemente, para o espectador do programa. Durante os diálogos, quando os personagens têm turnos de fala um pouco mais longos, a imagem de uma das janelas toma a tela toda, eliminando os marcadores do dispositivo diegético. O corte é seco e corresponde às convenções mais comuns em *sitcoms*, em que o personagem que fala é mostrado em primeiro plano na tela toda. Ainda assim, continua olhando diretamente para a câmera (e para o espectador). Tais planos convencionais são frequentes, mas não longos, e então tudo volta ao computador de Fiona.

Fig.1: *Web Therapy* e o inusitado plano/contraplano simultâneo via IChat.



“Connection Lost” usa um expediente parecido. O que vemos na tela é a “área de trabalho” do *notebook* de Claire. O episódio começa com Claire se conectando ao *wi-fi* do aeroporto e termina com ela se desconectando. Ela abre janelas e aplicativos para buscar contato com a filha e informações com o restante da família. Ao contrário de *Web Therapy*, não há um corte seco para os personagens. O que ocorre é que a câmera “fecha” nos detalhes da tela, como um ícone ou uma janela específica, em uma espécie de plano sequência que segue o cursor do mouse, voltando depois à tela toda. Os produtores declararam publicamente que utilizaram os recursos de estilo de um curta metragem canadense chamado *Noah* (KOSOFF, 2015). Sem cortes, o episódio é todo feito em tempo real, em 21’35”.



Nos dois casos, ocorrem remediações. Bolter e Grusin (2000) explicam que a função de qualquer mídia é dar acesso ao real. O acesso pode passar por imediato ou ser hipermediado. A mídia pode ser transparente, buscando “apagar-se” do processo, dando a impressão de um acesso direto ao real, “imediato por transparência” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p.9). A transparência da mídia se contrapõe à hipermediação, que marca e mesmo valoriza sua condição de mediação. Ou, nas palavras de Bolter e Grusin (2000, p.53), hipermídia “busca o real multiplicando a mediação assim como criando a sensação de plenitude, uma saciedade de experiência, que pode ser tomada como realidade”.

Mais que coexistirem, tais formas disputam a prevalência. A oposição (e a respectiva tensão) entre a imediação e a hipermediação ganha corpo nos processos de remediação:

Na última década do século XX, nós estamos em uma posição incomum para apreciar remediação, por causa do rápido desenvolvimento da nova mídia digital e da quase tão rápida resposta da mídia tradicional. Ao abordarmos os imperativos contraditórios de nossa cultura por imediação e hipermediação, este filme [*Estranhos Prazeres*] demonstra o que podemos chamar de **dupla lógica da remediação**. Nossa cultura quer tanto multiplicar suas mídias quanto apagar todos os traços da mediação; idealmente, quer apagar sua mídia no próprio ato de multiplicá-la. Anteriormente, as mídias eletrônicas e impressas estão buscando reafirmar seu *status* na cultura enquanto a mídia digital desafia esse *status*. Ambas, novas e velhas mídias, estão invocando as lógicas gêmeas da imediação e da hipermediação em seus esforços de reinventarem a

Ainda que o livro de Bolter e Grusin carregue certas marcas de seu tempo (da declaração de sua posição na “última década do século XX” a anacrônica qualificação de “novas” às mídias digitais), sua reflexão permanece muito atual.

Revisando algumas afirmações de McLuhan, Bolter e Grusin (2000, p.45) falam de uma mídia “emprestando” de outra; não simplesmente o seu conteúdo, “mas talvez um tipo mais complexo de empréstimo em que uma mídia é em si incorporada ou representada em outra mídia”. A remediação é uma mídia sendo o conteúdo de outra ou, ainda, a “representação de uma mídia em outra mídia” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p.45). Isso raramente ocorre de modo pacífico, mas constitui uma tensão entre a remediadora e a remediada, em uma disputa por supremacia na tarefa de dar acesso ao real.

Para tais autores, a remediação é um fenômeno inerente a qualquer ecologia midiática. Tais tensões, empréstimos e interferências mútuas ficam especialmente evidentes na entrada de novas mídias ao contexto já estabelecido. No próprio surgimento das mídias, estas tomam suas antecessoras como conteúdo, apropriando-se de seus méritos midiáticos mas, ao mesmo tempo, buscando superá-las (BOLTER; GRUSIN, 2000, p.55). Embora a afirmação central do livro enfatize que a remediação é um traço proeminente das mídias digitais, que remedeiam as antigas (BOLTER; GRUSIN, 2000, p.15), nossa perspectiva em relação aos nossos objetos vai no sentido oposto (e que também é abordado por eles): tanto em *Web Therapy* quanto em “Connection Lost” é a narrativa de ficção gravada, uma mídia mais antiga, que remedeia as mídias digitais. A narrativa remedeia o computador, a internet com suas muitas redes, seus aplicativos de comunicação e seus bancos de dados.

É óbvio que, a partir do argumento de Bolter e Grusin, nossa perspectiva deve reconhecer que os objetos que analisamos remedeiam os meios digitais, que remedeiam os meios anteriores a eles, que são outras instâncias de remediação, numa espécie de boneca russa de acessos ao real. Nossa abordagem, no entanto, prefere manter-se na relação mais superficial e imediata da narrativa audiovisual remediando o computador e a internet.

Mas qual o resultado de tal remediação? Da forma como ocorre, a narrativa de ficção gravada assume uma série de características da forma de representar da mídia remediada. E essa mídia remediada não busca a transparência ou sequer é discreta; ela se impõe, plenamente opaca, como é comum na hipermídia.

Em interfaces atuais, janelas multiplicam-se na tela: não é raro para usuários sofisticados terem dez ou mais janelas abertas, sobrepostas

ou aninhadas, de cada vez. As múltiplas representações dentro das janelas (texto, gráficos, vídeo) criam um espaço heterogêneo, uma vez que competem pela atenção do observador. Ícones, menus e barras de tarefas adicionam camadas de significado visual e verbal.” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p.32)

Essa injeção de hipermedialidade na narrativa audiovisual faz com que a mídia representada ganhe destaque, tornando-se tão evidente quanto os personagens e suas ações. Essa hipermedialidade é o tempo e o espaço das interações e dos conflitos.

Cabe aqui ressaltar que mesmo Bolter e Grusin lembram que a TV em geral tem uma inclinação natural para a hipermediação e para reconhecer-se como uma mídia (BOLTER & GRUSIN, 2000, p. 187), além de um histórico de remediação em que absorve elementos de praticamente todas as mídias. E concordamos neste ponto. Mas nem toda a TV é assim. Nossa análise se volta para *Web Therapy* e “*Connection Lost*” não como TV, mas como narrativas ficcionais gravadas. Daí a pertinência de nosso esclarecimento no início deste artigo.

Pois bem, as narrativas ficcionais gravadas que analisamos estão, de fato, inclinadas à construção de uma certa transparência. Mas ainda que as narrativas ficcionais gravadas busquem a sua transparência, subsiste, nos dois casos, o relevo da hipermedialidade representada. No caso de “*Connection Lost*”, isso aparece de modo incisivo. O programa, em seus episódios regulares, sequer segue as convenções de representação naturalista do cinema clássico americano (talvez o mais conhecido e menos evidente modo de representar para os ocidentais). *Modern Family* é um *mockumentary*. No entanto, é justamente por sair do estilo usual dos outros episódios que “*Connection Lost*” se torna tão chamativo. A remediação, neste caso, é o diferente, o dado novo, a informação.

Em *Web Therapy*, há um mecanismo inverso: como todos os episódios são assim, aos poucos esse modo de narrar se torna habitual para o espectador - se naturaliza. No entanto, permanecem no programa os efeitos da remediação da forma como está construída, uma vez que, nas palavras de Tynyanov (*apud* BORDWELL, 2005b, p.291) “Assinalar a ‘contenção’ ou ‘naturalismo’ do estilo de um filme ou diretor não implica eliminar o papel do estilo. Simplesmente existe uma variedade de estilos que cumprem distintos papéis, de acordo com sua relação com o desenvolvimento do *syuzhet*”.

Tamanho destaque da mídia que é tomada como conteúdo de outra nem sempre ocorre nas remediações. Os casos que apontamos não são gerados pela própria dinâmica da ecologia midiática na assimilação de uma nova mídia, mas são escolhas voluntárias de seus criadores; são decisões estéticas. Mais que remediações, são casos de intermedialidade ou, mais precisamente, referências intermediáticas.

Nos últimos anos tem havido considerável discussão sobre as intermedialidades em diversos segmentos da comunidade acadêmica. Embora definições sucintas sejam sempre limitadas, resgatamos a oferta de Cluver (2011, p.9), e que nos parece suficiente para nossa reflexão, em que “intermedialidade implica todos os tipos de interação e inter-relação entre mídias; uma metáfora frequentemente aplicada fala de ‘cruzar as fronteiras’ das mídias”. Embora o fenômeno, nos termos como coloca Cluver, não seja nada novo, a sistematização das discussões ganha nova pertinência na atualidade em função do próprio adensamento do nosso universo simbólico - há muito mais textos circulando - mas também pela complexificação dos sistemas de mídia e das muitas formas expressivas.

Irina Rajewsky (2012a), ao revisar o conceito, coloca em pauta duas vertentes dos estudos da intermedialidade contemporâneos. De um lado, pesquisas buscam uma compreensão do fenômeno acontecendo em mídias como um todo, seja na arqueologia de suas origens e em seu processo de desenvolvimento histórico, seja nas relações sincrônicas que estabelecem em um mesmo sistema de mídia - algo próximo a abordagem de Bolter e Grusin. De outro lado, alguns estudos propõem um olhar pontual sobre ocorrências concretas da intermedialidade em textos individuais (RAJEWSKI, 2012a, p.19). É essa segunda abordagem que nos interessa aqui. O que pretendemos é menos compreender a intermedialidade como fenômeno geral e regular; queremos, sim, compreender qual é a intermedialidade que acontece em *Web Therapy* e “*Connection Lost*” e quais os seus desdobramentos.

Rajewsky propõe classificar as ocorrências da intermedialidade em três grandes grupos de fenômenos: as transposições midiáticas, as combinações midiáticas e as referências intermediáticas. O que diferencia as categorias é a natureza da relação que se estabelece entre duas diferentes mídias em uma ocorrência concreta ou texto - que ela chama configurações ou produtos da mídia (RAJEWSKY, 2012a, p.23).

Nas *transposições midiáticas*, ocorre uma transferência de conteúdo de uma mídia a outra, nos moldes do que ocorre, por exemplo, com adaptações cinematográficas de textos literários ou poemas que adaptam pinturas. A segunda forma, as *combinações midiáticas*, são aquelas em que um texto se constitui de forma híbrida, assimilando formas expressivas de duas mídias assumidas como distintas. As combinações midiáticas podem ser observadas em *graphic novels*, que misturam elementos de pintura e ilustração com literatura; nas óperas, que são uma combinação de música e teatro ou mesmo uma videoinstalação, que mescla o vídeo com cenografia e/ou outras formas expressivas.

A terceira categoria de ocorrência intermidiática de que fala Rajewsky é a que mais nos interessa nesta análise. Trata-se das *referências intermidiáticas*.

Intermedialidade em um sentido estrito de referências intermidiáticas, como referências em um texto literário a filme, através de, por exemplo, a evocação ou imitação de certas técnicas fílmicas como planos de zoom, fades, dissolves, e edição por montagem.

(...)

Referências intermidiáticas devem, portanto, serem entendidas como estratégias de constituição de significado que contribuem para o significado geral do produto da mídia: o produto da mídia usa seus próprios meios específicos, tanto para referir a um trabalho individual produzido em outro meio (...), ou para se referir a um subsistema midiático individual (como um certo gênero fílmico) ou a uma outra mídia ou sistema (...). O dado produto então se constitui em parte ou totalmente em relação com o trabalho, sistema, ou subsistema a que se refere. Nesta terceira categoria, como já no caso da combinação midiática, intermedialidade designa um conceito semiótico-comunicativo, mas aqui é por definição apenas uma mídia - a mídia referenciadora (em oposição a mídia referida) - que é materialmente presente. Mais que combinar diferentes formas de articulação midiáticas, o dado produto-mídia tematiza, evoca, ou imita elementos ou estruturas de outra mídia, convencionalmente distinta, através do uso de seus meios específicos da própria mídia." (RAJEWSKY, 2012a, pp.25-26).

A referência intermidiática remete a outra mídia com um propósito - trata-se de uma estratégia de constituição de significado. Nas narrativas que analisamos, as mídias referidas (o computador e a internet) são usadas como elementos que compõem os sintagmas cômicos e provocam o riso. Embora os personagens sejam idiossincráticos em qualquer situação (afinal, são personagens cômicos), o computador e a internet os colocam em situações que catalisam suas características e intensificam a comicidade.

Em cada caso, o discurso audiovisual desenvolve soluções distintas para reproduzir o computador e a Internet. Tal distinção está intimamente ligada aos componentes da narrativa (sua *fabula* e seu *syuzhet*) e ao estilo.

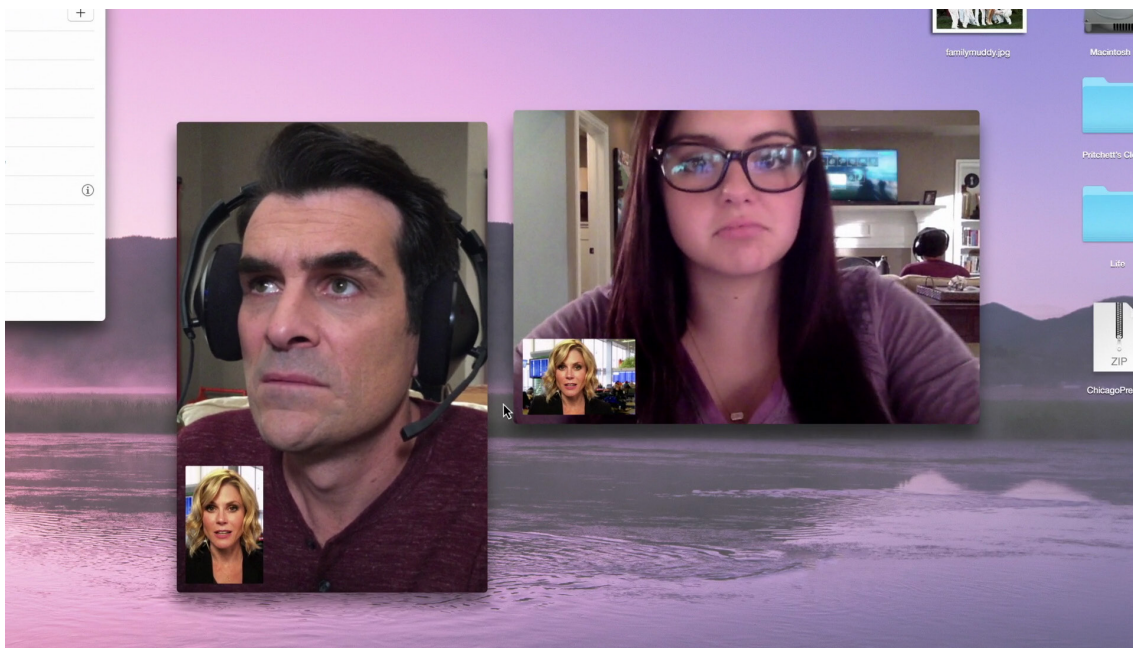
"Connection Lost", por exemplo, é a história da obsessão por controle de Claire. Ocorrendo em tempo real (os 21 minutos de sua conexão no *wi-fi* do aeroporto), vemos Claire colhendo fragmentos de informação de sua filha e conectando-os da forma mais errada possível. No episódio, ao invés das muitas mediações servirem de interface entre Claire e Haley, Claire acaba se tornando uma interface defeituosa entre as muitas mediações de Haley na internet. Pegamos carona na loucura de Claire e testemunhamos enquanto ela acessa um real inexistente.

Para acentuar a perspectiva da personagem e permitir uma experiência próxima de seu fluxo de pensamento, a narração produz uma ocularização interna

primária (GAUDREULT; JOST, 2009, pp.169-170), em que vemos e ouvimos o mesmo que a personagem na maior parte do tempo (e, conseqüentemente, só sabemos o que ela sabe). Seguimos seu raciocínio não somente pela sua fala, mas pela navegação que faz na *web*, pela lista de afazeres que planeja, pelas mensagens que manda aos outros personagens.

A ocularização interna primária, no audiovisual, geralmente demanda marcadores que indiquem, na imagem, o personagem que esta na cena, mas nunca é visto (aquele que está na posição da “câmera subjetiva”). Essa estratégia é essencial para que o espectador incorpore o personagem desenhado na cena e saiba que aquilo que ele vê na tela é a visão do próprio personagem. Mesmo casos extremos como *The Lady in the Lake* (1947, Robert Montgomery) e *Hardcore Henry* (2015, Ilya Naishuler) marcam visualmente os personagens fazendo-os desmaiar ou ficando bêbados ou drogados; chegam mesmo a fazê-los passarem em frente a espelhos para que, ao se verem, sejam também vistos pelo espectador. Isso reafirma ao espectador que o que está sendo mostrado é a visão do personagem.

Fig.03 - Uma câmera subjetiva faz o olhar de Claire e, ao mesmo tempo, o dispositivo diegético a coloca na imagem.



Em “Connection Lost”, a câmera subjetiva ainda consegue mostrar Claire com frequência e diegeticamente justificada, uma vez que cada janela de videoconferência com outro personagem a exibe em PIP, no canto da janela. Também somos informados que aquela é a visão de Claire pela redundância com sua fala, o comportamento na navegação, seu nome nos aplicativos de mensagem de texto, etc.

Em *Web Therapy*, a representação de uma mídia na outra acontece de modo diferente, mas também em função da narrativa. Se “*Connection Lost*” conta a história da loucura de uma mãe, *Web Therapy* mostra a incongruência de uma terapeuta tão inadequada para o trabalho. A narração revela tais inadequações (de sua inépcia intelectual aos seus defeitos de caráter e problemas emocionais) durante as sessões de terapia, através dos diálogos. Assim, *Web Therapy* tem uma narratividade muito mais apoiada na interação verbal entre os personagens, retomando um traço característico do gênero *sitcom*. Cada episódio é composto de algumas sessões de terapia - estas, sem elipses. Para reconstituir a interação entre terapeuta e paciente, o já mencionado plano/contraplano simultâneo na tela, com os dois personagens enquadrados de frente. O peso da interação verbal é ratificado pelo recurso ao corte para o primeiro plano dos personagens, momentaneamente abandonando a composição diegeticamente justificada em favor da convenção de gênero.

Mas é na forma como tal interação acontece enquanto a tela exibe a área de trabalho de Fiona que notamos o efeito da remediação. Ela oferece ao espectador a oportunidade de acompanhar as nuances de tal interação durante a exibição simultânea de terapeuta/paciente. Nos *sitcoms* usuais, os turnos de fala são cadenciados pela sintaxe das frases e reiterados pelo riso da plateia, e isso condiciona planos/contraplanos alternados. Em *Web Therapy*, a exibição simultânea revela a violência com que Fiona toma a palavra dos pacientes e não deixa que eles se expressem livremente. A exibição simultânea também permite que o espectador veja com clareza, durante as falas dos pacientes, toda sorte de reações inadequadas de Fiona (desprezo, desconfiança, escárnio etc).

Fica evidente que cada narrativa se apropria de aspectos expressivos das mídias remediadas e os constituem em estilo de forma a melhor materializar seu enredo. No entanto, permanece em comum o peso da remediação do computador e da internet nas narrativas em questão.

É óbvio que Claire seria uma mãe controladora em qualquer outra situação. Mas em “*Connection Lost*”, as muitas informações sobre Haley que Claire encontra nos outros personagens, mas especialmente nas mídias sociais, na gravação da briga do dia anterior, na localização do *smartphone* e mesmo no uso do inocente Google Earth a levam a compor uma realidade absurda. Como o tempo diegético é extremamente curto e mostrado sem elipses, vemos sua obsessão por controle sair dos trilhos e levá-la a conclusões precipitadas e levianas. O andamento de sua interação com o computador é muito rápido, impedindo um olhar mais centrado e criterioso. Claire não faz uma pausa para refletir. E a mera desconfiança de que a filha fugiu para se casar começa a contaminar tudo o que ela vê. Mais uma vez, o tempo real do episódio e o plano-

-sequência que segue o cursor do mouse nos arrasta com a personagem e tornam “Connection Lost” uma espécie de oxímoro, em que durante quase todo o tempo em que esteve conectada (no *wi-fi* do aeroporto), Claire esteve desconectada de sua filha.

Em *Web Therapy*, a premissa dramática da série nos faz rir pela incongruência daquilo que se espera de um processo de terapia e de como esse processo acontece nas sessões via *IChat* com Fiona. A distância que se coloca entre terapeuta e paciente impede que Fiona crie qualquer empatia por aqueles que pretende tratar. Da mesma forma, aos pacientes, não há qualquer vínculo de intimidade e confiança. Tampouco conseguem que o diálogo dure o suficiente para expressarem qualquer pensamento mais profundo e poderem revelar suas angústias e inquietações. A possibilidade de falar com os pacientes em qualquer lugar e em qualquer tempo elimina o protocolo de uma sessão. Ao mesmo tempo, quando conversa com personagens que não sejam pacientes, a ausência de co-presença física também trivializa os diálogos ou dificulta atrair a atenção dos interlocutores. A conferência pelo *IChat* aparece como algo propício ao efêmero e superficial, uma corruptela de um diálogo que tenha qualquer valor ou mesmo funcione.

Observarmos os efeitos da referência intermediática como estratégia de produção de sentido ao notar como estes traços colaboram para revelar o comportamento automático de Claire e sua incapacidade de usar as informações de modo adequado, ou na incongruência que emerge da proposta de terapia via sessões de *IChat*. No entanto, a opção de constituir uma narrativa audiovisual como uma remediação do computador e dos recursos da Internet ainda deve ser pensado segundo a própria dimensão narrativa. A mídia remediada, nas suas especificidades, condiciona a mídia remediadora no nível da *fabula* e do *syuzhet*.

Se a área de trabalho de seus computadores, a web, as mídias sociais e todas as formas de comunicação e interação se tornaram um importante espaço para a ação dramática dos personagens, como mostrá-los? A resposta óbvia é na apropriação de tais mídias. Ambas as *fabulas* poderiam ganhar corpo de outro modo (isto é, sem que nos fossem mostradas na tela de um computador). Mas que soluções de linguagem carregariam toda a riqueza da experiência do personagem e de suas ações diante do computador?

Ora, basta observar como a dimensão midiática do computador e da internet, com suas características específicas, interferem na narrativa para propiciar *aqueles fatos*, e que fossem contados *daquele jeito*. Além das interferências na imanência textual, a referência intermediática também implica a mobilização de uma hermenêutica específica por parte do receptor (RAJEWSKY, 2012b, p.65). Os fatos narrativos, o modo como são

apresentados e sua manifestação material contam com um receptor implícito de perfil bem específico. Mas, ao mesmo tempo, é na mobilização dos esquemas de leitura do computador e da internet que a narrativa volta a se impor. Com toda a proeminência do computador e da internet, ainda falta em “Connection Lost” e em *Web Therapy* aquilo que é mais característico nestes meios: a possibilidade de interagir. Mobilizados os esquemas de leitura das mídias referidas, estes ficam sempre em estado de espera, nunca entrando em ação plena. É essa distância entre o esquema de leitura mobilizado (que tem na interação um aspecto essencial) e a leitura imposta pela mídia efetivamente presente (que impede qualquer interação nos fatos da narrativa) que chama atenção para esta última.

O jogo de figura e fundo que acontece nos textos audiovisuais analisados não somente revela a mídia efetivamente presente (a narrativa de ficção gravada), mas também salienta seus traços distintivos da mídia referida (a ausência de interação) e dá relevo às estratégias usadas para se fazer a referência, em um claro exemplo de estética operatória.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora os limites de nossa reflexão sejam bastante modestos, ela também permite indicar caminhos a serem considerados para uma melhor compreensão dos fenômenos que analisamos.

A situação constituída nos dois objetos que tomamos para análise é o resultado de uma série de fatores: há a remediação, mas não de qualquer tipo; trata-se de uma escolha estética, uma referência intermediática. Mas o conteúdo da mídia referida é a própria relação de mediação. Assim, o conteúdo da história, sua forma e a manifestação material desta se articulam em configurações bastante peculiares (e claramente poéticas).

Como resultado, os textos produzem comicidade (seu objetivo primário), mas também engendram soluções de linguagem que ampliam as possibilidades da mídia original. Neste sentido, vale a pena notar o quanto nossa análise sentiu os efeitos de uma contaminação das formas expressivas do audiovisual quando usamos termos como “plano e contraplano simultâneo” ou “uma espécie de plano sequência que acompanha o cursor do mouse”, para tomar apenas dois exemplos. E tal afetação das possibilidades expressivas não é exclusiva dos objetos que analisamos, mas estão tão presentes nas narrativas em geral quanto os fatos da mediação - ou as próprias mídias - são parte das histórias (basta assistir a episódios de *Sherlock Homes*, da BBC ou *Black Mirror*, por exemplo).

Assim, nos parece pertinente, ainda, mapear as muitas representações das mídias e identificar a construção de discursos (ou feixes discursivos) de uma mídia sobre a outra, para recuperar toda a atualidade do fenômeno da remediação e das muitas tensões subjacentes às organizações dos sistemas midiáticos.

Por fim, nossa análise deve ser observada como parte de um esforço mais amplo, diretamente ligado ao gênero dos *sitcoms* e às diferentes formas que estes adquirem atualmente, fazendo um registro de sua adaptação ao mundo contemporâneo e, conseqüentemente, colaborando para desmistificar os muitos discursos sobre o fim do gênero.

REFERÊNCIAS

- BOLTER, Jay David & GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: MIT Press, 2000.
- BORDWELL, David. “Estudos do cinema hoje e as vicissitudes da grande teoria” in RAMOS, Fernão Pessoa. **Teoria Contemporânea do Cinema Vol. I**. São Paulo: Ed. SENAC, 2005a.
- _____. “O cinema clássico Hollywoodiano: normas e princípios narrativos” in RAMOS, F. P. **Teoria Contemporânea do Cinema Vol. II**. São Paulo: Ed. SENAC, 2005b.
- CARLÓN, Mario. “Entre el cine y la televisión. Interdiscursividad antes de la transmediatización en las series americanas de televisión” in PÉREZ-GÓMES, M. A. **Previously On: Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión**. FRAME, Revista de Cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación. Sevilla: s.e.2011.
- CLUVER, Claus. “Intermedialidade” in **Revista do Programa de Pós Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG**. v. 1, n. 2, p. 8 - 23, nov. 2011.
- DINIZ, Thais Flores Nogueira. (org) **Intermedialidade e Estudos Interartes: Desafios da Arte Contemporânea Vol I**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2012.
- DINIS, Thais Flores Nogueira. & VIEIRA, André Soares. **Intermedialidade e Estudos Interartes Desafios da Arte Contemporânea Vol. II**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2012.
- GAUDREAU, André. & JOST, François. **A Narrativa Cinematográfica**. Brasília: UNB, 2010.

GAUDREAU, André. & MARION, Philip. "Transescritura e midiática narrativa: questões de intermidialidade" in DINIZ, T.F.N. (org) **Intermidialidade e Estudos Interartes: Desafios da Arte Contemporânea Vol I**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2012a.

_____. **The Kinematic Turn: Film in the digital era and its ten problems (kindle edition)**. Montreal: Caboose Books, 2012b.

KOSOFF, Maya. "A new episode of 'Modern Family' was shot almost entirely on iPhones and iPads" in **Business Insider Australia**, fevereiro de 2015, disponível em <http://www.businessinsider.com.au/modern-family-episode-shot-entirely-on-iphones-and-ipads-2015-2> (Acesso em 09 de setembro de 2016).

PAECH, Joachim. "The Intermediality on Film" in **Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies**, 4 (2011) 7 -21.

RAJEWSKI, Irina O. "Intermidialidade, Intertextualidade e 'Remediação': Uma perspectiva literária sobre a intermidialidade" in DINIZ, T.F.N. (org) **Intermidialidade e Estudos Interartes: Desafios da Arte Contemporânea Vol I**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2012a.

_____. "A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermidialidade" in DINIZ, T.F.N. & VIEIRA, A. S. **Intermidialidade e Estudos Interartes Desafios da Arte Contemporânea Vol. II**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2012b.

RAMOS, Fernão Pessoa. **Teoria Contemporânea do Cinema Vol. I**. São Paulo, Ed. SENAC, 2005a.

_____. **Teoria Contemporânea do Cinema Vol. II**. São Paulo, Ed. SENAC, 2005b.

RYAN, Marie-Laure. (ed.) **Narrative across media: The languages of Storytelling**. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004.