

COMMUNITY: A REVERÊNCIA E A CRÍTICA DA INDÚSTRIA CULTURAL ATRAVÉS DO GÊNERO CINEMATográfico.

Leonardo Martinelli (Autor)

Resumo

Através de subversões do gênero cinematográfico, a série televisiva *Community* consegue tecer comentários metalinguísticos que ao mesmo tempo criticam e reverenciam os mecanismos das Indústria Cultural de Adorno. O artigo busca dialogar como as interseções da linguagem narrativa e do humor em um sitcom estadunidense conseguem superar e ao mesmo tempo se integrar do kitsch.

Palavras-chave: Cultura; Série; *Sitcom*; Gênero narrativo; Televisão.

Submetido em SET/2020.
Aceito em OUT/2021.
Revisado em OUT/2022.
Publicado em NOV/2022.

COMMUNITY: A REVERÊNCIA E A CRÍTICA DA INDÚSTRIA CULTURAL ATRAVÉS DO GÊNERO CINEMATOGRAFICO.

Leonardo Martinelli.

INTRODUÇÃO

A série televisiva *Community* foi criada por Dan Harmon e teve exibições pelas emissoras “NBC” e o “Yahoo!” Screen, nos Estados Unidos, entre 2009 e 2015, rodando por seis temporadas em um total de cento e dez episódios. É uma série de comédia no estilo *sitcom*¹. A sinopse ronda em torno das inusuais relações e desventuras de um grupo de sete pessoas que se conhecem dentro de uma faculdade comunitária no Colorado.

O grupo reúne indivíduos de personalidades contrastantes e em situações sociais, financeiras e de maturidade profundamente diferentes. A união deles se dá pelo laço em comum de terem, por seus devidos acasos, se encontrado como alunos da faculdade comunitária de Greendale, locação onde acontece a maior parte das narrativas da série. O episódio piloto realiza o trabalho de contextualizar como aquele grupo tão diverso parou em suas respectivas situações. O protagonista, Jeff Winger, é um ex-advogado expulso de sua corporação por descobrirem que seu diploma é falsificado. Por conta disso, decide retomar os estudos na tentativa de conseguir um diploma real para poder voltar ao seu trabalho, e acaba por conhecer o grupo de estudantes com quem compartilha a série.

Por trás do disfarce de um enredo tradicional de *sitcom*, *Community* investe numa gradual desconstrução dos arquétipos da comédia televisiva, trabalhando em subversões dos guias narrativos e estéticos presentes na cultura de massa estadunidense. A série começa o rompimento com as tradições da linguagem do *sitcom* ao constantemente ser auto-referente e auto-consciente da estrutura narrativa do gênero no qual habita. Dessa forma, *Community* vai gradualmente tecendo comentários autorais sobre a cultura das séries e o gênero narrativo cinematográfico e televisivo. Essa relação com a cultura das séries e o gênero narrativo é o pilar que guiará este trabalho.

O objetivo deste texto é propor uma análise panorâmica de como a série *Community* utiliza de seu formato em crescente metalinguagem para gradualmente desconstruir-se e realizar comentários autorais sobre a cultura de séries, a cultura de massa estadunidense, o *kitsch* e o gênero narrativo. De forma que ao mesmo tempo assume uma possível integração da indústria

¹ Sitcom é uma abreviação em inglês de “comédia de situação”, um formato específico de linguagem para séries de comédia, normalmente com duração de 20-30min por episódio. Exemplos de sitcoms modernos famosos são: *Friends*, *Seinfeld*, *How I Met Your Mother*, *The Big Bang Theory*, *Two and a Half Men*, *Modern Family*, *Brooklyn Nine-Nine*.

COMMUNITY: A REVERÊNCIA E A CRÍTICA DA INDÚSTRIA CULTURAL ATRAVÉS DO GÊNERO CINEMATOGRAFICO.

Leonardo Martinelli.

cultural, mas em linguagem tão auto-consciente, que simultaneamente consegue criticá-la e reverenciá-la em seus códigos internos de funcionamento.

1. Cultura das séries e o gênero narrativo na cultura de massa

Em seu trabalho sobre a relação das séries dentro do espaço cultural atual, Marcel Vieira Barreto Silva (2014) aponta três fatores essenciais para analisar a forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. A série *Community* se enquadra em diversas questões tratadas por Silva, por isso seu estudo é rico para analisar primeiramente o lugar do contexto da série dentro do espaço de consumo de mídia moderno.

O primeiro fator apontado é um aprofundamento da sofisticação nas formas narrativas da televisão contemporânea, com a premência da complexidade e a consagração do escritor/produtor (SILVA, 2014, p. 243). Esse surgimento de procuras e aclamações de ideias mais autorais na televisão se encontra como alternativa das narrativas clichês que Hollywood encontra em formulários *blockbusters* de alto orçamento. Diversos diretores com foco em cinema autoral já fizeram migrações para narrativas televisivas. Exemplos icônicos podem ser encontrados em projetos como *Twin Peaks* de David Lynch (1990-1991, 2017) e *Kelvin 's Book* de Michael Haneke (2021). *Community* tem Dan Harmon, um *showrunner*² conhecido por aplicar suas perspectivas autorais independente das demandas dos estúdios que financiam a série. A presença de autores na televisão leva a um investimento na singularidade estilística das séries. Houve uma temporada em que, por conflitos internos, fez com que a emissora demitisse Dan Harmon. Essa mesma temporada foi profundamente rejeitada pelos fãs, que questionavam a ausência de seu viés autoral, e fizeram com que Harmon fosse posteriormente re-contratado.

O segundo fator apontado é a ascensão de um novo contexto tecnológico que permite uma variedade de novas formas de consumo televisivo. Nasce uma nova “*telefilia*” transnacional pelos suportes digitais. O acesso a séries do passado pela internet permite traçar a história dos gêneros e dos formatos, entender suas conformações e suas superações (SILVA, 2014, p. 246). As novas tecnologias permitem o resgate de séries do passado não só no sentido de revitalizar um público, mas por vezes de criar demanda o suficiente para causar a produção de novas temporadas. Foi o caso de *Twin Peaks*, de David Lynch, que foi cancelada

² Produtor/autor responsável pela unidade estilística em séries de televisão, visando a coerência aos aspectos gerais do programa, podendo ou não aplicar suas visões artísticas autorais próprias.

COMMUNITY: A REVERÊNCIA E A CRÍTICA DA INDÚSTRIA CULTURAL ATRAVÉS DO GÊNERO CINEMATográfico.

Leonardo Martinelli.

inconclusiva nos anos noventa, mas voltou mais de vinte e cinco anos depois, para finalmente realizar uma tão esperada conclusão. *Community*, enquanto estreava na televisão, era considerada uma série de nicho. Entretanto, ao entrar completa no catálogo da Netflix em 2020, criou uma gigantesca nova onda de interesse na série. Os novos contextos tecnológicos renovam os interesses do público por séries do passado.

O terceiro e último fator apontado é a radical mudança nos modos de consumo. A cultura do *fandom*³ entra em ascensão pelas possibilidades de trocas e interações nas plataformas digitais. Os produtores percebem essas possibilidades de mercado e investem em estratégias de teleparticipação (SILVA, 2014, p. 248). No caso de *Community*, que sempre esteve à beira do cancelamento por baixa audiência, aproveitou uma meta-piada da série para criar uma estratégia. Em uma determinada cena, há um personagem na série, Abed Nadir, que comenta entusiasmadamente sobre uma série que assiste. O protagonista, Jeff Winger, comenta que essa série vai ser cancelada em questão de semanas. Abed responde que ela irá durar “seis temporadas e um filme”. A frase se tornou um mantra sobre a própria série, e o fãs começaram a aplicar a *hashtag* #sixseasonsandamovie para falar sobre *Community*, que conseguiu, de fato, sobreviver até a sexta temporada, mas ainda não tem um filme. No final do último episódio, a série exibiu uma tela com a *hashtag* #andamovie, que circula entre fãs até hoje. É possível atrelar todos os fatores discutidos até então com o contexto da TV na era pós-rede, assim pensando a situação migratória dos canais de comunicação e a TV como instituição social (LOTZ, 2007).

A cultura contemporânea das séries é profundamente ligada a relações do gênero narrativo. Apesar da recente ascensão de autores com pretensões artísticas mais claras na televisão, o formato seriado ainda é mais apegado a convenções de gênero do que o cinema, que se acostumou a abraçar o hibridismo por muitas décadas. Os gêneros e suas misturas são fatores estruturais de debate para criação no cinema e na literatura desde o princípio. O cinema começou como documentário com os Irmãos Lumière e depois se desbravou na ficção com Georges Méliès. Por meio da magia e não do simples registro, Méliès nos introduziu ao gênero da ficção-científica (VIEIRA, 2003, p. 9).

³ Termo para caracterizar grupo de fãs de determinada obra/pessoa que tenha relações de leitura e admiração que vá além do casual.

COMMUNITY: A REVERÊNCIA E A CRÍTICA DA INDÚSTRIA CULTURAL ATRAVÉS DO GÊNERO CINEMATOGRAFICO.

Leonardo Martinelli.

Para poder analisar a forma como *Community* desconstrói o gênero narrativo, é importante estabelecer as bases das questões propostas dentro de suas fundamentações. A própria definição dos limites e da fronteira do que é considerado o gênero e como ele se forma é uma questão fundadora de diversos debates. Rick Altman (1999) argumenta que o gênero narrativo no cinema é inicialmente definido pelos resultados das interações da indústria cinematográfica com o reconhecimento da audiência em massa. O gênero é certificado pelos formatos da produção industrial no cinema, que utiliza da estabilidade e clareza na identidade e fronteiras de suas características como plataforma para um relação de segurança nas expectativas do público (ALTMAN, 1999, p. 16).

Os filmes mais tradicionais que se enquadram dentro das categorias de seus respectivos gêneros compartilham certas características fundamentais. Dessa forma, filmes que são do mesmo gênero normalmente têm em comum certos atributos, propriedades narrativas e de linguagem (ALTMAN, 1999, p. 24). Um exemplo é a relação maniqueísta proposta em muitos filmes de ação e *western*, com divisões morais normalmente simplistas e bem diretas com percepções do “bem” contra o “mal”: o policial contra o terrorista, o xerife contra o forasteiro, um soldado americano contra um nazista, o agente do FBI contra o soviético. Muitas sagas do gênero de fantasia também acabam atribuindo relações maniqueístas, como em *Harry Potter*, *Senhor dos Anéis* e *Percy Jackson*. Parte do que chama a atenção do público para essas obras de gênero é a segurança dentro das expectativas que as margens dessas narrativas propõe.

Considerando esses fatores expostos por Altman, é seguro afirmar que um dos atributos o qual mais causa conforto no público ao procurar *sitcoms* é a segurança de saber que a obra irá se encaixar dentro dos arquétipos e fórmulas esperadas pela audiência. Cada gênero possui seus próprios atributos, e alguns gêneros têm suas características marcadas de forma mais explícitas, enquanto outros são mais discretos. O *sitcom* é um dos gêneros com características e delimitações mais explicitamente marcadas na televisão. Marc David, autor do livro “*Comic Visions: television comedy and american culture*”, denomina a estrutura de um episódio de *sitcom* tradicional na seguinte fórmula: status quo acerca de uma unidade/valor familiar → aparição de um ritual de erros → ritual de erros superado → volta ao status quo familiar (DAVID, 1989).

É possível fazer diversas conexões do gênero e o *fandom* dentro do repertório da cultura *pop*. Thiago Soares atribui a cultura *pop* “ao conjunto de práticas, experiências e produtos

COMMUNITY: A REVERÊNCIA E A CRÍTICA DA INDÚSTRIA CULTURAL ATRAVÉS DO GÊNERO CINEMATOGRAFICO.

Leonardo Martinelli.

norteados pela lógica midiática, que tem como gênese o entretenimento e se ancora, em grande parte, a partir de modos de produção ligados às indústrias da cultura” (SOARES, 2014, p. 2). O autor ainda enfatiza que as relações de consumo dentro do âmbito do pop estabelecem as formas de fruição e o consumo como permeadores de “*um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante” (SOARES, 2014, p. 2).*

2. Indústria cultural e o gênero

Antes de aprofundarmos a relação de Community com a desconstrução do gênero e suas relações com a cultura das séries, o *fandom* e a cultura *pop*, é necessário discutir a relação e o papel do gênero dentro das concepções da indústria cultural e da arte moderna. Theodor Adorno (1978) é categórico em sua crítica às produções advindas da comunicação de massa. Adota o termo “indústria cultural” como alternativa a denominação “cultura de massa” para excluir de antemão qualquer possibilidade da interpretação de que seria uma cultura espontânea do povo, como a denominada cultura popular (ADORNO, 1978, p. 287). Em suas críticas, Adorno acreditava na separação entre alta e baixa cultura.

As percepções de Adorno e da Escola de Frankfurt sobre a relação da arte com a indústria cultural e os meios de comunicação de massa foram questões profundamente debatidas ao longo do século XX. Desde a categorização de Umberto Eco (2008) entre apocalípticos e integrados até as abordagens dos Estudos Culturais de Birmingham sobre as relações plurais da indústria cultural com a cultura de mídia contemporânea. O ponto crucial da divergência de perspectiva dos Estudos Culturais perante a Escola de Frankfurt está no fato de que os estudiosos britânicos subverteram a distinção entre cultura superior e inferior (KELLNER, 2001, p. 49). Perspectiva que posteriormente será abordada ao analisarmos a desconstrução do gênero e as relações com a cultura de massa em Community.

O gênero, rejeitado dentro de vertentes da suposta “cultura superior” na arte moderna, encontra seu espaço na suposta “cultura inferior”. Essa categoria é associada ao gosto de pessoas subordinadas, em situações de ausência de empoderamento em diversas formas: financeiro, político, social e etc. Todo público popular engaja em variados graus com a semiótica do que consome, ressignificando suas relações com o produto ou a arte a partir de sua posição social (FISKE, 1992, p. 30).

COMMUNITY: A REVERÊNCIA E A CRÍTICA DA INDÚSTRIA CULTURAL ATRAVÉS DO GÊNERO CINEMATOGRAFICO.

Leonardo Martinelli.

Em seu texto “Sobre o Novo” do livro “Arte, Poder” Boris Groys disserta sobre o espaço do museu e as concepções formais do que é considerado *novo*, assim como sua relação com a integração da arte no museu ou o descarte como kitsch. “*Apenas o novo pode ser reconhecido pelo olhar treinado pelo museu como real, presente e vivo. Se você repete a arte já colecionada, sua arte é classificada pelo museu como mero kitsch e é rejeitada*” (GROYS, 2015, p. 40). Dentro dessas concepções e leituras sobre a arte moderna, o gênero e seus arquétipos estruturais são profundamente associados ao passado que já foi colecionado e, dessa forma, obras contemporâneas de gênero são rejeitadas pelo museu e abraçadas pelas massas, que se apropriam desses códigos de linguagem.

“*O museu não dita como deve ser a aparência do novo, ele apenas mostra como ela não deve ser, funcionando como um demônio de Sócrates, que lhe disse só o que ele não deveria fazer, mas nunca o que ele deveria fazer*” (GROYS, 2015, p. 42). Dentro do cinema contemporâneo, é possível constatar uma renascença do gênero, que ressurgue através de recursos do hibridismo. Filmes como “Branco Sai, Preto Fica” (2014, Adirley Queiroz) que mistura elementos de documentário, drama e ficção-científica, ou “As Boas Maneiras” (2017, Marco Dutra e Juliana Rojas) que mistura terror, musical, drama e fantasia. Ambos os trabalhos se enquadram em um espaço do cinema nacional contemporâneo que usa do hibridismo como recurso para mover ideias originais, e em paralelo fazer comentários político-sociais sobre a situação do Brasil.

Dessa forma, surge um processo de valorização do gênero a partir de seu tratamentos com características do híbrido. Apesar do conceito de híbrido não ser algo recente na linguagem do cinema, está havendo um processo de maior reconhecimento das particularidades do gênero a partir desse novo tratamento. A análise de Boris Groys é mais voltada para a questão do *novo* dentro dos âmbitos das artes plásticas, mas sua leitura também é bem rica quando comparada ao cinema. Groys comenta que na Bíblia, podemos encontrar a famosa afirmação de que “não há nada de novo sob o sol”. “*Isso, obviamente, é verdade. Mas não há sol dentro do museu. É por isso, provavelmente, que o museu sempre foi - e permanece sendo - o único lugar possível para a inovação*” (GROYS, 2015, p. 59). O autor dessa forma transpassa que os critérios em busca do novo no processo de coleção do museu são os fatores que possibilitam de fato as inovações artísticas. Em nosso espaço do cinema, podemos atribuir a isso a relação do hibridismo do gênero.

COMMUNITY: A REVERÊNCIA E A CRÍTICA DA INDÚSTRIA CULTURAL ATRAVÉS DO GÊNERO CINEMATOGRAFICO.

Leonardo Martinelli.

3. Subversão e resignificação através do gênero e o kitsch

Em “*Los Trabajadores del Arte, Entre la Utopía y el Archivo*” (2014), Boris Groys discute a relação da arte com a desterritorialização da informação através da *internet* e do arquivo. Além disso, argumenta que o aspecto mais importante da internet é que ela muda fundamentalmente a relação entre o original e a cópia. Fazendo referência à reprodutibilidade técnica (BENJAMIN, 2012), Groys comenta que na internet a aura da originalidade não está perdida, e na verdade é substituída por um tipo diferente de aura. Na internet, a circulação de informações digitais não produz *cópias*, e sim *novos originais* (GROYS, 2014, p. 144).

É possível argumentar que uma série como *Community* não seria possível em outra geração a não ser a da internet. A estrutura cômica da narrativa baseia-se profundamente em relações com o *hiperlink* de referências: o entretenimento dentro do entretenimento. Para continuarmos a nossa análise, é preciso estabelecer quais são as estruturas apresentadas pelas narrativas em *Community* e por quais razões elas são disruptivas.

A série, em seus episódios iniciais da primeira temporada, apresenta narrativas comuns do formato de *sitcom*. As histórias são realistas e plausíveis, com pequenos excessos em contextos e reações de personagens em prol da comédia - formato típico do *sitcom*. Uma característica a ser notada nesse guiar inicial da série é que muitas das piadas e do humor são baseados em referência da cultura *pop*, seja de produtos massivos ou outros mais obscuros de nicho. No episódio piloto, há referências diretas a filmes como “*The Breakfast Club*” (1985, John Hughes) e piadas com relações de celebridades, como o fato do ator Ben Affleck ter ganhado um Oscar de melhor roteiro. Além disso, a série faz constantemente auto-referências do próprio formato e estrutura do *sitcom*, muitas vezes quebrando a quarta-parede⁴. Dessa forma, com constantes auto-referências e *hiperlinks* à cultura popular desde o princípio, *Community* está preparando o terreno para as mudanças que irão surgir ao longo da série.

Dois episódios chaves para discutirmos a virada que a série assume são o 21º e o 23º da primeira temporada, respectivamente nomeados “*Contemporary American Poultry*” e “*Modern Warfare*”. Nesses episódios, *Community* começa a usar do gênero para desconstruir suas linguagens e a também a si próprio como *sitcom* (BARNETT; KOOYMAN 2012, p. 110). Situações absurdas, fantasiosas e incompatíveis com a realidade do espaço de uma universidade

⁴ Parede simbólica do limite imaginário da diegese narrativa entre a obra e o espectador.

COMMUNITY: A REVERÊNCIA E A CRÍTICA DA INDÚSTRIA CULTURAL ATRAVÉS DO GÊNERO CINEMATOGRAFICO.

Leonardo Martinelli.

- ou mesmo de um *sitcom* tradicional - começam a acontecer para a série poder trabalhar em prol de dissecar o gênero que escolherem retratar em cada episódio.

No primeiro caso “*Contemporary American Poultry*” a série começa mudando tanto sua estrutura de filmagem quanto roteiro, em prol de analisar filmes de gângster. O episódio é uma releitura cômica dos aspectos do gênero, inspirado principalmente pela estrutura de “*Goodfellas*” (1990, Martin Scorsese). Exclusivamente para esse episódio, a série adota a estrutura da narração retrospectiva em primeira-pessoa, muito utilizada na filmografia de Scorsese. Assim como também muda seu jogo de enquadramento e iluminação para ser compatível com a estética de filmes do gênero. O filme de Scorsese trata de como seu protagonista acaba gradualmente se tornando um mafioso, magnata do crime e do tráfico, de sua ascensão, auge e até sua queda. O episódio de *Community* assume a mesma estrutura, mas como releitura cômica dos códigos do gênero. No episódio, o personagem Abed Nadir também se torna um “mafioso” poderoso dentro da universidade, mas não por conta do tráfico de drogas, e sim do tráfico de frango-frito dentro da cantina.

O formato de filme ou série que baseia sua estrutura em paródia não é inédito. Franquias como os filmes de comédia “*Todo Mundo em Pânico*” são paródias sobre as estruturas e arquétipos de filmes de terror, que baseiam sua experiência na necessidade de acesso às referências. O que diferencia e eleva *Community* de outras obras-paródias que lidam com o *hiperlink* e referências, é que a série usa da apropriação dos códigos do gênero não apenas para causar humor, mas principalmente para analisar a estrutura do formato, as concepções e convenções de cada gênero. Dessa forma, através de dispositivos narrativos e quebras da quarta-parede, por trás da camada de humor em um traficante de frango-frito universitário em gloriosa ascensão e queda, está na verdade uma precisa análise sobre definições do gênero narrativo e suas possíveis desconstruções.

Apesar de “*Contemporary American Poultry*” ser uma paródia de filmes de gângster em geral, é evidente que sua principal referência está na filmografia de Martin Scorsese. *Community* trabalha ao longo da série tanto com releituras de obras pontuais, tanto com paródias de gêneros de forma mais aberta. O episódio “*Modern Warfare*” trata de uma análise-paródia de filmes de ação ultra-estilizados, como por exemplo a filmografia de John Woo ou Michael Mann. Nesse episódio um cenário semelhante a uma guerra civil começa a ocorrer dentro da universidade, onde os estudantes lutam com armas de paintball em busca do

COMMUNITY: A REVERÊNCIA E A CRÍTICA DA INDÚSTRIA CULTURAL ATRAVÉS DO GÊNERO CINEMATOGRAFICO.

Leonardo Martinelli.

prêmio oferecido pelo reitor: ter preferência na escolha da matrícula das matérias no período seguinte. A partir desse momento, *Community* abre mão do que é esperado de um *sitcom* e abraça o completo absurdismo e fantasia em prol de realizar suas análises de gênero.

Ao longo da série, há episódios que analisam diversos tipos de gêneros, filmes e convenções. Inclusive episódios que se aventuram em dissecar múltiplos gêneros de uma vez só. Algo que torna *Community* profundamente rico é que os objetos de análise variam desde obras extremamente massificadas (da suposta baixa cultura) até obras de nicho (da suposta alta cultura). Das massificadas, há episódios integralmente dedicados à análise de obras como a série de televisão “*Law & Order*”, a saga “*Star Wars*”, musicais, filmes de western, filmes de zumbi, comédias românticas e muito mais. A série é tão disruptiva, que em um episódio que decidem analisar animações de Natal, a própria série se torna uma animação de massinha em *stop-motion* por todo o episódio, alterando completamente o formato e a linguagem na qual é apresentada.

Já no espaço das obras de nicho, *Community* analisa desde a filmografia de autores como David Fincher, até filmes como “*My Dinner With André*” (1981, Louis Malle) ou “*Heart of Darkness*” (1993, Nicolas Roeg): um documentário extremamente cultuado sobre os conflitos da produção de “*Apocalypse Now*” (1979, Francis Ford Coppola). Ao fazer essas releituras, *Community* se assume confortavelmente no lugar do kitsch, pois este é o melhor possível para subvertê-lo através das convenções do gênero.

Community usa de sua irreverência para desconstruir não somente o formato do *sitcom* em que habita, mas também incontáveis gêneros que cercam as referências e *hyperlinks* que a série usou para se fundar. Dessa forma, se apropria do discurso do “novo original” proposto por Groys através das releituras que a internet proporciona, junto com diversas relações da cultura *pop* e do *fandom*. A série é extremamente rica para uma análise de todas essas relações com a cultura de mídia contemporânea e com a subversão das percepções de alta e baixa cultura, como proposto nos Estudos Culturais de Birmingham.

Considerações finais

Ao assumir a estética e os códigos do kitsch, *Community* se enquadra como parte de um produto de cultura de massa, mas de forma auto-consciente. Ao mesmo tempo em que reverencia a indústria cultural com suas constantes referências e releituras de obras de gênero, também é crítico de seus formatos, provocando subversões narrativas e estéticas.

COMMUNITY: A REVERÊNCIA E A CRÍTICA DA INDÚSTRIA CULTURAL ATRAVÉS DO GÊNERO CINEMATOGRAFICO.

Leonardo Martinelli.

Consequentemente, enquanto homenageia a indústria cultural, Community também a crítica internamente.

Dessa forma, Community realiza o que Umberto Eco (2008) propõe como uma ideia de questionamento das relações dicotômicas dos produtos de comunicação de massa. Na existência de uma sociedade industrial, a indústria cultural é inevitável. A questão se torna então como fazer esses meios de massa transmitirem verdadeiros valores culturais (ECO, 2008, p. 50). Algo que Community alcança com sua originalidade e subversão das estruturas de comunicação de massa, gênero, linguagem e narrativa.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor. **A Indústria Cultural**. In: COHN, G. (org.) Comunicação e Indústria Cultural. Ed. Nacional: São Paulo, 1978.
- ALTMAN, Rick. **Film/Genre**. BFI Publishing. London, 1999.
- BARNETT, Tully; KOOYMAN, Ben. **Repackaging Popular Culture: Commentary and Critique in Community**. Networking Knowledge. Brighton: 2012.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: Editora Zouk, 2012.
- DAVID, Marc. **Comic Visions: television comedy and american culture**. Wiley-Blackwell. Hoboken, 1989.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. Editora Perspectiva: São Paulo, 2008.
- FISKE, John. **The Cultural Economy of Fandom**. In: LEWIS, Lisa (org.) The Adoring Audience. Routledge: New York, 1992.
- GROYS, Boris. **Volverse Público: Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea**. Caja Negra Editora: Buenos Aires, 2014.
- GROYS, Boris. **Arte, Poder**. Editora UFMG: Belo Horizonte, 2015.
- KELLNER, Douglas. **Os Estudos Culturais Britânicos e o seu legado**. In: A cultura da mídia. EDUSC. Bauru, 2001.
- LOTZ, Amanda. **The television will be revolutionized**. New York University Press. New York, 2007.
- SILVA, Marcel Vieira Barreto. **Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade**. Galáxia n. 27: São Paulo, 2014.
- SOARES, Thiago. **Abordagens Teóricas para Estudos Sobre Cultura Pop**. Logos 41. Rio de Janeiro, 2014.
- VIEIRA, João Luiz. **Anatomias do visível: cinema, corpo e a máquina da ficção-científica**. Arte e Pensamento: Rio de Janeiro, 2003.