

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

JÉSSICA NERI DOS REIS NEVES

A SERIALIZAÇÃO CÔMICA:
Estratégias de Serialização da Narrativa Cômica em *Comic Strips*

Niterói
2012

JÉSSICA NERI DOS REIS NEVES

A SERIALIZAÇÃO CÔMICA:
Estratégias de Serialização da Narrativa Cômica em *Comic Strips*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para obtenção do Título de Mestre em Comunicação. Área de Concentração: Estéticas e Tecnologias da Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. José Benjamim Picado Sousa e Silva

Niterói
2012

JÉSSICA NERI DOS REIS NEVES

A SERIALIZAÇÃO CÔMICA:
Estratégias de Serialização da Narrativa Cômica em *Comic Strips*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para obtenção do Título de Mestre em Comunicação. Área de Concentração: Estéticas e Tecnologias da Comunicação.
Aprovada em 11/12/2012

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. José Benjamim Picado Sousa e Silva (Orientador)
Universidade Federal Fluminense

Prof^a. Dr^a. Mariana Baltar Freire (Examinador)
Universidade Federal Fluminense

Prof^a. Dr^a. Vera Lucia Follain de Figueiredo (Examinador)
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Niterói
2012

Ficha Catalográfica elaborada pela Biblioteca Central do Gragoatá

N513 Neves, Jéssica Neri dos Reis.

A serialização cômica: estratégias de serialização da narrativa cômica em *comic strips* / Jéssica Neri dos Reis Neves. – 2012.

202 f. ; il.

Orientador: José Benjamim Picado Sousa e Silva.

Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, 2012.

Bibliografia: f. 187-191.

1. Desenho humorístico. 2. Caricatura. 3. Narrativa.

I. Silva, José Benjamim Picado Sousa e. II. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Arte e Comunicação Social. III. Título.

CDD 741.5

AGRADECIMENTOS

À CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), por ter viabilizado financeiramente esta pesquisa ao longo destes dois anos.

À minha família, pelo apoio incondicional nesta trajetória de altos e baixos, idas e vindas.

Aos professores que tornaram esta trajetória possível com suas orientações e interesse na evolução desta pesquisa, em particular a meu orientador – Benjamim Picado – que abraçou este tema comigo ainda na graduação, em 2007, me ajudando a transformar intuições em resultados concretos.

Aos amigos, que nunca deixaram de me apoiar e incentivar, presencialmente ou à distância.

A todos vocês que me aturaram reclamar ao longo desta trajetória (e eu nunca reclamo pouco!). Enfim, aos que por mim passaram e deram sua contribuição de algum modo para que eu chegasse até aqui, saibam que têm toda a minha gratidão. Obrigada!

RESUMO

Apesar de ser o gênero que dá nome ao formato *comic strip* (a tira cômica de jornal), ainda são escassos os estudos sobre a estrutura narrativa deste tipo de material e as particularidades de sua serialização. A proposta desta pesquisa é contribuir para o preenchimento desta lacuna acadêmica, procurando compreender as peculiaridades da *serialização cômica* em *comic strips* a partir da análise principalmente da obra norte-americana *Peanuts*, criada por Charles Monroe Schulz em 1950, e que se destacou neste campo por sua longevidade e capacidade de apresentar inovações estruturais que influenciaram e continuam a influenciar várias gerações de cartunistas, sendo uma das maiores referências do meio. A hipótese central aqui defendida é que a serialização de narrativas cômicas requer a mobilização de estratégias distintas daquelas exploradas na serialização de narrativas de outros gêneros, ainda que o processo em todos estes casos provenha de uma mesma matriz cultural e tenha como principal mecanismo de organização interna o jogo entre novidade e redundância. Acreditamos – e procuraremos demonstrar ao longo deste trabalho – que enquanto outros modelos de serialização priorizam a criação de expectativa em relação ao fator surpresa da narrativa, na serialização cômica há uma inversão de ênfase nesta polaridade, sendo sua principal estratégia de serialização e criação de engajamento com o público a repetição de estruturas arquetípicas. A explicação para esta peculiaridade encontra-se na organização estrutural da narrativa cômica, ponto de partida de nossa reflexão.

Palavras-chave: Serialização Cômica – Narrativa – *Comic Strips*

ABSTRACT

Despite being the genre that names the comic strip format, yet there are few studies about the narrative structure of this type of material and the particularities of its serialization. The purpose of this research is to contribute to filling this academic gap by seeking to understand *comic serialization*'s peculiarities applied to comic strips. To do so we will base our analysis mainly in *Peanuts*, Charles Monroe Schulz' masterpiece created in 1950, which stood out in this field because of its longevity and ability to provide structural innovations that have influenced and continue to influence several generations of cartoonists, being a major reference in the field. The main hypothesis defended here is that comic narratives' serialization requires the mobilization of different strategies from those explored in the serialization of narratives from other genres, though the process in all these cases come from the same cultural matrix and has its main mechanism of internal organization based in the interaction between novelty and redundancy. We believe – as we'll try to demonstrate – that while other serialization patterns prioritize the building of expectation regarding narrative's surprise factor, the comic serialization process reverses this polarity emphasis basing their main serialization strategy and engaging the audience through the repetition of archetypal structures. The explanation for this peculiarity lies in the comic narrative's structural organization, which is the opening subject of our analysis.

Key words: Comic Serialization – Narrative – Comic Strips

LISTA DE IMAGENS

Imagem 01: <i>Peanuts</i> , 1968, n.004.....	51
Imagem 02: <i>Peanuts</i> , 2000, n.117.....	56
Imagem 03: <i>Peanuts</i> , 1983, n.284.....	57
Imagem 04: <i>Peanuts</i> , 1964, n.006.....	100
Imagem 05: <i>Peanuts</i> , 1965, n.057.....	100
Imagem 06: <i>Peanuts</i> , 1955, n.010.....	100
Imagem 07: <i>Peanuts</i> , 1958, n.305.....	100
Imagem 08: <i>Peanuts</i> , 1958, n.262.....	107
Imagem 09: <i>Peanuts</i> , 1962, n.057.....	107
Imagem 10: <i>The Yellow Kid</i> , publicado em 15/03/1896.....	127
Imagem 11: <i>The Yellow Kid</i> , publicado em 29/11/1896.....	128
Imagem 12: <i>The Yellow Kid</i> , publicado em 12/12/1897.....	129
Imagem 13: Charlie Brown.....	137
Imagem 14: Calvin.....	137
Imagem 15: <i>Krazy Kat</i> , publicado em 28/08/1918.....	141
Imagem 16: <i>Krazy Kat</i> , publicado em 02/09/1918.....	141
Imagem 17: <i>Peanuts</i> , 1952, n.312.....	143
Imagem 18: <i>Peanuts</i> , 1998, n.296.....	143
Imagem 19: <i>Peanuts</i> , 1999, n.294.....	144
Imagem 20: <i>Calvin & Hobbes</i> , publicado em 20/11/1985.....	146
Imagem 21: <i>Calvin & Hobbes</i> , publicado em 05/01/1995.....	146
Imagem 22: <i>Peanuts</i> , 1957, n.068.....	149
Imagem 23: <i>Peanuts</i> , 1956, n.220.....	149
Imagem 24: <i>Peanuts</i> , 1956, n.224.....	150
Imagem 25: <i>Peanuts</i> , 1954, n.144.....	150
Imagem 26: <i>Peanuts</i> , 1955, n.010.....	150
Imagem 27: <i>Peanuts</i> , 1954, n.077.....	151
Imagem 28: <i>Peanuts</i> , 1955, n.042.....	151
Imagem 29: <i>Peanuts</i> , 1952, n.142.....	152
Imagem 30: <i>Peanuts</i> , 1958, n.134.....	152
Imagem 31: <i>Peanuts</i> , 1956, n.118.....	153

Imagem 32: <i>Peanuts</i> , 1965, n.100.....	153
Imagem 33: <i>Peanuts</i> , 1966, n.099.....	154
Imagem 34: <i>Peanuts</i> , 1965, n.187.....	154
Imagem 35: <i>Peanuts</i> , 1964, n.122.....	154
Imagem 36: <i>Peanuts</i> , 1967, n.164.....	155
Imagem 37: <i>Peanuts</i> , 1971, n.147.....	155
Imagem 38: <i>Peanuts</i> , 1950, n.001.....	157
Imagem 39: <i>Calvin & Hobbes</i> , publicado em 18/11/1985.....	157
Imagem 40: <i>Mutts</i> , publicado em 05/09/1994.....	157
Figura 41: <i>Peanuts</i> , 2000, n.001.....	158
Imagem 42: <i>Calvin & Hobbes</i> , publicado em 31/12/1995.....	159
Imagem 43: <i>Peanuts</i> , 1968, n.066.....	161
Imagem 44: <i>Peanuts</i> , 1970, n.087.....	161
Imagem 45: <i>Mutts</i> , publicado em 06/06/2011.....	163
Imagem 46: <i>Mutts</i> , publicado em 07/06/2011.....	163
Imagem 47: <i>Mutts</i> , publicado em 11/06/2011.....	163
Imagem 48: <i>Peanuts</i> , 1964, n.278.....	171
Imagem 49: <i>Peanuts</i> , 1964, n.281.....	171
Imagem 50: <i>Peanuts</i> , 1964, n.285.....	172
Imagem 51: <i>Peanuts</i> , 1964, n.292.....	172
Imagem 52: <i>Peanuts</i> , 1964, n.294.....	173
Imagem 53: <i>Peanuts</i> , 1964, n.295.....	173
Imagem 54: <i>Peanuts</i> , 1964, n.300.....	174
Imagem 55: <i>Peanuts</i> , 1976, n.054.....	174
Imagem 56: <i>Peanuts</i> , 1976, n.055.....	175
Imagem 57: <i>Peanuts</i> , 1976, n.059.....	175
Imagem 58: <i>Peanuts</i> , 1976, n.065.....	176
Imagem 59: <i>Peanuts</i> , 1976, n.066.....	176
Imagem 60: <i>Peanuts</i> , 1976, n.068.....	177
Imagem 61: <i>Peanuts</i> , 1976, n.072.....	177
Imagem 62: <i>Peanuts</i> , 1976, n.075.....	178
Imagem 63: <i>Peanuts</i> , 1976, n.079.....	178
Imagem 64: <i>Peanuts</i> , 1976, n.083.....	178
Imagem 65: <i>Peanuts</i> , 1976, n.086.....	179

Imagem 66: <i>Peanuts</i> , 1976, n.086.....	179
Imagem 67: <i>Peanuts</i> , 1976, n.086.....	179
Anexo 1-01: <i>Peanuts</i> , 1964, n.278.....	192
Anexo 1-02: <i>Peanuts</i> , 1964, n.279.....	192
Anexo 1-03: <i>Peanuts</i> , 1964, n.280.....	192
Anexo 1-04: <i>Peanuts</i> , 1964, n.281.....	192
Anexo 1-05: <i>Peanuts</i> , 1964, n.282.....	192
Anexo 1-06: <i>Peanuts</i> , 1964, n.283.....	193
Anexo 1-07: <i>Peanuts</i> , 1964, n.285.....	193
Anexo 1-08: <i>Peanuts</i> , 1964, n.286.....	193
Anexo 1-09: <i>Peanuts</i> , 1964, n.287.....	193
Anexo 1-10: <i>Peanuts</i> , 1964, n.288.....	193
Anexo 1-11: <i>Peanuts</i> , 1964, n.289.....	193
Anexo 1-12: <i>Peanuts</i> , 1964, n.290.....	194
Anexo 1-13: <i>Peanuts</i> , 1964, n.292.....	194
Anexo 1-14: <i>Peanuts</i> , 1964, n.293.....	194
Anexo 1-15: <i>Peanuts</i> , 1964, n.294.....	194
Anexo 1-16: <i>Peanuts</i> , 1964, n.295.....	194
Anexo 1-17: <i>Peanuts</i> , 1964, n.296.....	194
Anexo 1-18: <i>Peanuts</i> , 1964, n.297.....	195
Anexo 1-19: <i>Peanuts</i> , 1964, n.299.....	195
Anexo 2-01: <i>Peanuts</i> , 1976, n.054.....	195
Anexo 2-02: <i>Peanuts</i> , 1976, n.055.....	195
Anexo 2- 03: <i>Peanuts</i> , 1976, n.056.....	196
Anexo 2-04: <i>Peanuts</i> , 1976, n.057.....	196
Anexo 2-05: <i>Peanuts</i> , 1976, n.058.....	196
Anexo 2-06: <i>Peanuts</i> , 1976, n.059.....	196
Anexo 2-07: <i>Peanuts</i> , 1976, n.061.....	196
Anexo 2-08: <i>Peanuts</i> , 1976, n.062.....	197
Anexo 2-09: <i>Peanuts</i> , 1976, n.063.....	197
Anexo 2-10: <i>Peanuts</i> , 1976, n.064.....	197
Anexo 2-11: <i>Peanuts</i> , 1976, n.065.....	197
Anexo 2-12: <i>Peanuts</i> , 1976, n.066.....	197
Anexo 2-13: <i>Peanuts</i> , 1976, n.068.....	198

Anexo 2-14: <i>Peanuts</i> , 1976, n.069.....	198
Anexo 2-15: <i>Peanuts</i> , 1976, n.070.....	198
Anexo 2-16: <i>Peanuts</i> , 1976, n.071.....	198
Anexo 2-17: <i>Peanuts</i> , 1976, n.072.....	198
Anexo 2-18: <i>Peanuts</i> , 1976, n.073.....	199
Anexo 2-19: <i>Peanuts</i> , 1976, n.075.....	199
Anexo 2-20: <i>Peanuts</i> , 1976, n.076.....	199
Anexo 2-21: <i>Peanuts</i> , 1976, n.077.....	199
Anexo 2-22: <i>Peanuts</i> , 1976, n.078.....	199
Anexo 2-23: <i>Peanuts</i> , 1976, n.079.....	200
Anexo 2-24: <i>Peanuts</i> , 1976, n.080.....	200
Anexo 2-25: <i>Peanuts</i> , 1976, n.083.....	200
Anexo 2-26: <i>Peanuts</i> , 1976, n.084.....	200
Anexo 2-27: <i>Peanuts</i> , 1976, n.085.....	200
Anexo 2-28: <i>Peanuts</i> , 1976, n.086.....	201
Anexo 2-29: <i>Peanuts</i> , 1976, n.087.....	201
Anexo 2-30: <i>Peanuts</i> , 1976, n.089.....	201
Anexo 2-31: <i>Peanuts</i> , 1976, n.091.....	201
Anexo 2-32: <i>Peanuts</i> , 1976, n.092.....	201
Anexo 2-33: <i>Peanuts</i> , 1976, n.093.....	202
Anexo 2-34: <i>Peanuts</i> , 1976, n.094.....	202

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1 – A NARRATIVA CÔMICA.....	22
1.1 – Premissas Históricas e Filosóficas do Humor, do Cômico e do Riso.....	22
1.1.1 – Entre o Belo e o Cômico.....	27
1.1.2 – O Humorismo e o Cômico, segundo Pirandello.....	30
1.1.3 – O Riso e o Cômico, segundo Bergson.....	33
1.1.3.1 – O Cômico em Geral.....	34
1.1.3.2 – Comicidade de Situações e Palavras.....	37
1.1.3.3 – Comicidade de Caráter.....	41
1.2 – As Peculiaridades da Narrativa Cômica.....	44
1.2.1 – Narrativa, Ação e Intriga.....	46
1.2.1.1 – A Significância do Insignificante.....	49
1.2.1.2 – A Centralidade <i>Código Proairético</i>	51
1.2.1.3 – A Intriga Cômica e o Retorno do Mesmo.....	55
1.2.2 – A Piada: Narrativa Primeira do Gênero Cômico.....	58
1.2.2.1 – Entre a Narrativa <i>Normal</i> e a <i>Parasita</i>	60
1.2.2.2 – Da Teoria do Script Semântico do Humor à Teoria Geral do Humor Verbal.....	62
1.2.3 – Narrativas Cômicas para Além da Piada.....	65
2 – A SERIALIZAÇÃO CÔMICA.....	69
2.1 – A Matriz Cultural das Ficções Seriadas Massivas.....	71
2.1.1 – Novidade, Redundância e Engajamento em Ficções Seriadas.....	78
2.2 – Estrutura Narrativa das Séries.....	82
2.2.1 – Modelos e Classificações.....	82
2.2.2 – Por uma Poética das Ficções Seriadas.....	90
2.2.2.1 – <i>Beats</i>	91
2.2.2.2 – Episódios e Arcos.....	93
2.3 – As Linhas Gerais da Serialização Cômica.....	97
2.3.1 – O Tipo Cômico e a Piada Arquetípica.....	98
2.3.2 – A Piada que Antecede o <i>Beat</i>	104
2.3.3 – Episódios e Arcos em Séries Cômicas.....	108

3 – A SERIALIZAÇÃO CÔMICA EM <i>COMIC STRIPS</i>	120
3.1 – <i>Comic Strips</i> e o Sistema Espaço-Tópico.....	123
3.2 – O Tipo Cômico nos Quadrinhos.....	133
3.3 – A Piada Arquetípica em <i>Comic Strips</i>	138
3.3.1 – As Mudanças de Estilo de Humor em <i>Peanuts</i>	148
3.4 – Da Tira Diária ao Arco de Personagem.....	156
3.4.1 – Arcos Temáticos.....	160
3.4.2 – Arcos de Personagem.....	167
3.4.2.1 – <i>As Eleições</i> (1964).....	171
3.4.2.2 – <i>Snoopy Quebrou o Pé</i> (1976).....	174
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	183
BIBLIOGRAFIA.....	187
ANEXOS.....	192
Anexo 1 – <i>As Eleições</i> (1964).....	192
Anexo 2 – <i>Snoopy Quebrou o Pé</i> (1976).....	195

Introdução

Este trabalho nasce da mistura entre curiosidade e escassez. O interesse por ficções seriadas cômicas já vem de longa data e parte da experiência de consumo de obras serializadas do gênero. A curiosidade por entender aquilo que era apenas impressão no consumo de tais obras – a ideia de que narrativas cômicas “funcionam” de modo distinto das demais – motivou o olhar passivo de quem apenas consumia a transformar-se na vontade ativa de quem quer entender de onde nascem estas diferenças e como elas se organizam. Esta vontade de mergulhar em tais questões tornou-se ainda mais intensa diante da escassez de bibliografia sobre o assunto. Embora o campo de estudos sobre serialização de obras ficcionais pareça muito bem mapeado, há uma grande lacuna no que concerne às especificidades do processo quando aplicado a gêneros narrativos específicos, em particular o cômico. E é exatamente nesta lacuna que nascem as indagações centrais deste trabalho.

As principais questões que conduzem esta dissertação localizam-se na interseção de três grandes temas os quais guiam os três capítulos deste trabalho: narrativa cômica, serialização e quadrinhos (mais especificamente, *comic strips* ou tiras cômicas de jornal), respectivamente. A fim de entender as peculiaridades da serialização cômica em *comic strips* propomos inicialmente a compreensão das questões de base destes três assuntos para, gradativamente, aprofundarmos a discussão sobre o modo como a relação entre os mesmos se conforma e se especifica.

Este trabalho parte da hipótese que a serialização de obras ficcionais do gênero cômico se utiliza de estratégias e estruturas específicas para garantir a continuidade narrativa e engajar o público, diferenciando-se assim do processo de serialização explorado em narrativas de outros gêneros. Este aspecto distintivo decorreria das particularidades apresentadas pela narrativa cômica, cuja organização e estrutura interferem diretamente na serialização de obras do gênero, sendo este o principal argumento que pretendemos aqui sustentar.

A escolha por séries de *comic strips* como principal corpus de análise destas questões se dá em função de sua estrutura, constituída pela serialização de piadas. Partiremos aqui

do princípio (a partir da reflexão de autores que estudam o humor e sua organização narrativa) de que a piada é a estrutura primeira de organização narrativa do gênero cômico, daí acreditar-se na importância de analisar um formato de série constituído unicamente por essa estrutura para delinear as características basilares da serialização cômica.

Como é possível observar até aqui, um dos principais objetivos deste trabalho é sair das discussões de superfície sobre narrativa cômica, serialização e quadrinhos, aprofundando-a sob o viés da análise estrutural da narrativa. Para tanto, procuramos recuperar referências que tratam exatamente sobre questões de base referentes a estes assuntos, permitindo-os fazer as inferências necessárias à compreensão da relação entre eles, ou ao menos das linhas gerais que a regem.

Narrativa Cômica – Antes de entender como se organiza a narrativa cômica, é imprescindível a compreensão do que é o humor enquanto expressão. Apesar de ser uma manifestação bastante recorrente no âmbito da ficção, o humor ainda é pouco explorado como objeto de estudo acadêmico e as análises existentes sobre o gênero estão longe de dar conta de todas as suas formas de expressão, fato que compromete a determinação de suas linhas gerais. A árdua e complexa tarefa de definir o que é humor e quais seriam suas implicações poéticas em sua totalidade está bem longe de nossas ambições, sobretudo pela escassez de tempo e espaço disponíveis para a realização deste trabalho, o que nos impede de dar conta de tamanho feito. Nosso objetivo maior ao abordar o tema é compreender minimamente o que há em comum nos estudos existentes sobre o humor e suas variadas formas de expressão e de que modo estes têm implicação nos estudos sobre a narrativa cômica, nosso objeto de interesse aqui. Para tanto, propomos no primeiro capítulo deste trabalho uma viagem no tempo passando por autores que exploraram o humor sob várias perspectivas ao longo dos séculos, partindo de seus aspectos filosóficos até suas implicações poéticas.

Por vezes exaltado, e por outras tantas marginalizado como forma de expressão, o fato do qual se tem registro é que o humor se faz presente no hall de manifestações artísticas desde a Antiguidade, como apontam os escritos de Aristóteles. Na obra do próprio Aristóteles existe uma clara distinção de valoração entre o humor como expressão humana positiva e a comédia, feita para provocar o riso a partir da representação de

ações humanas pouco virtuosas. Esta perspectiva ao ser recuperada pelos humanistas durante o Renascimento – após o longo período de marginalização do humor e do riso na Idade Média – faz com que o humor passe a ser visto como manifestação positiva em todas as suas formas de expressão, inclusive poética, como aponta Bakhtin (1987) ao analisar o significado do humor e do riso no período. O próprio Bakhtin esclarece, no entanto, que esse período de valorização restringe-se ao Renascimento, visto que a Modernidade reduz o humor a contextos específicos, às comédias de situação, renegando-lhe o caráter universalista e transformador que lhe foi aferido no período anterior.

Nesta breve trajetória que aqui apresentaremos da Antiguidade à Modernidade, a ser explorada ao longo do primeiro capítulo, é possível observar a multiplicidade de aspectos envolvidos na abordagem deste tema. Ao se falar de humor logo surgem questões como o papel do riso em suas manifestações e a variedade de terminologias utilizadas para classificá-las. Embora não seja consensual que o humor vise a produção do riso, nem que todas as suas manifestações sejam pensadas para tal, em muitos dos argumentos dos teóricos citados observaremos uma relação intensa entre ambos. Na Poética Aristotélica fica claro que enquanto a tragédia visa à compaixão, a comédia objetiva a produção do riso. Na análise de Bakhtin extraímos a mesma conclusão, com a diferença que o autor aponta que a marginalização do humor incorre na consequente marginalização do riso. Em Pirandello teremos inclusive variação na classificação das expressões do humor baseada em sua relação com o riso. Segundo o autor, o cômico é a manifestação que visa o riso e, por isso, considerada artisticamente mais empobrecida (análise não muito diferente daquela encontrada na Poética Aristotélica). Já o humorismo seria a expressão capaz de provocar uma reflexão sobre o aspecto cômico, produzindo compaixão ao invés de escárnio e sendo, portanto, uma expressão artística mais refinada. Sobre esta mesma questão, embora se detenha à análise do cômico em específico, Bergson (1983) também apresenta o riso como consequência depreciativa desta expressão já que, para ele, o riso é um mecanismo de censura social diante dos desvios às normas de conduta, sendo estes desvios a principal essência do efeito cômico.

Embora os autores que exploraram o tema a partir da Modernidade classifiquem o cômico e o riso de modo depreciativo – tais como Pirandello e Bergson, cujas reflexões

localizam-se entre final do século XIX e início do século XX – na análise de Bakhtin fica muito claro que esta questão de valoração ora positiva, ora negativa do humor e de suas expressões está muito mais ligada a fatores externos – tais como a ideologia vigente em cada período histórico – que a características intrínsecas de suas manifestações, ainda que na visão dele a desuniversalização do humor após o período renascentista tenha empobrecido suas expressões.

Para fins de pesquisa e análise deste trabalho, esta valoração não compete a nosso propósito, visto que estruturalmente esta classificação não interfere na compreensão da organização interna das obras. Outra questão refere-se à variedade de nomenclatura. Como veremos, entre os autores que trabalham com a análise estrutural da narrativa cômica os termos humor e cômico são usados como sinônimos uma vez que, ainda que a relação entre humor e riso não seja filosoficamente um consenso, estes autores partem da definição que textos cômicos são estruturados com a finalidade de provocar o riso e é este princípio que guiará nossa análise. Autores como Violette Morin (1976), Victor Raskin (1985), Salvatore Attardo (1994; 2001) e Jeroen Vandaele (2002; 2011), cujos estudos nos servirão como base para a compreensão das linhas gerais da organização estrutural na narrativa cômica, ainda que muitas vezes não mencionem nominalmente se apropriam das teorias de muitos destes autores que abordam o humor sob um viés mais filosófico. Os principais pontos de interseção entre os autores destas duas grandes tendências são as noções de superioridade e incongruência que, como Jeroen Vandaele (2002) afirma, consistem nas principais características das manifestações do humor e da própria narrativa cômica.

O princípio da superioridade está presente, por exemplo, na Poética, quando Aristóteles associa a comédia à representação das baixas inclinações humanas, daí sua incapacidade de gerar compaixão com consequente produção do riso. Em Pirandello e Bergson também temos a associação entre afastamento emocional e riso, sendo este afastamento propiciado por um sentimento de superioridade. Já o princípio da incongruência é ainda mais marcante, se fazendo presente em todos estes autores. Seja sob o nome de desvio, quebra, baixas inclinações, disjunção, e outras nomenclaturas, fica claro nas obras destas diversos autores (estruturalistas ou não) que a produção do efeito cômico está ligada à ruptura de determinado horizonte de expectativas, da noção de um

comportamento ideal, que varia de acordo às regras sociais vigentes em cada período e contexto cultural.

As noções de superioridade e incongruência, pontos comuns de teorias tão diversas e aspectos que distinguem o gênero narrativo cômico dos demais, nos guiarão ao longo de nossa reflexão e nos ajudarão a entender de que modo as narrativas cômicas se organizam, como são construídas suas personagens e as implicações destes aspectos distintivos na serialização cômica. Estruturalmente, a unidade primeira de organização narrativa do gênero cômico é a piada. Embora a análise de textos cômicos mais extensos ainda seja um desafio neste campo de estudos, a piada já teve sua estrutura explorada por vários autores e estes estudos são muito importantes à compreensão de textos cômicos em geral. Em breves linhas, a piada é um texto curto que constrói dois horizontes de expectativas distintos, porém possíveis, um dos quais só se é dado a conhecer ao final da narrativa, anulando o outro e produzindo o efeito incongruente, logo, cômico. Este aspecto disjuntor da piada só pode aparecer no desfecho da narrativa visto que ele é incompatível com o resto de seu conteúdo, característica que confere à piada um aspecto autoconclusivo e autossuficiente, ainda que se trate de um texto bastante breve, como aquele apresentado em anedotas. É deste caráter autoconclusivo da piada que nasce nossa principal hipótese sobre os aspectos distintivos da serialização cômica: a de que a mesma não se baseia na construção de ganchos de expectativa para manutenção da continuidade narrativa e engajamento do público, como ocorre na serialização de narrativas de outros gêneros.

Serialização – Lógica proveniente da indústria, a produção em série também se faz presente no âmbito de bens simbólicos e no caso das ficções seriadas tem como matriz os folhetins, nosso ponto de partida no segundo capítulo. Popularizados no século XIX, os folhetins começaram a circular inicialmente nos jornais impressos e depois passaram a ser veiculados separadamente, dada a importância editorial que adquiriram graças ao sucesso diante do público. Mais que um novo modo de produzir, viu-se com a popularização do folhetim o surgimento de um novo modo de consumir que foi determinado por uma nova classe proletária urbana que acabara de surgir, como afirma Barbero (1999) ao analisar o processo.

Diferentemente das obras literárias produzidas até então, o folhetim era pensado para ser fruído por partes, levando em conta um público pouco letrado e de baixo poder aquisitivo. Porém, estratégias inicialmente pensadas em função das especificidades do público do período tornaram-se intrínseca à lógica de produção serial não apenas do folhetim, mas de muitos outros modelos de ficções seriadas que vieram a se disseminar depois em outros meios. A marca principal destes produtos é exatamente o uso de estratégias para manutenção do público em suspensão, a fim de prolongar a narrativa dentro de um prazo pré-definido mantendo o interesse do consumidor. O principal mecanismo interno para alcançar tal feito é o jogo entre redundância e novidade (ou surpresa), no qual os momentos de redundância se fazem mais presentes a fim de prolongar a narrativa, mas também lhe agregam informações adicionais importantes para alimentar os horizontes de expectativa construídos.

Avaliando num primeiro momento este raciocínio, a conclusão à qual podemos facilmente chegar é que ficções seriadas cômicas estão submetidas às peculiaridades do processo de serialização aqui descritas assim como ficções de outros gêneros. E isso, de fato, é verídico. As ficções seriadas cômicas também têm como principal engrenagem o jogo entre redundância e novidade. O que muitas vezes escapa ao raciocínio é que este jogo não é uniforme, embora quase sempre o equilíbrio entre estes dois aspectos penda para a redundância. Em obras serializadas de outros gêneros o comum neste processo é o uso da redundância para aumentar a expectativa em relação à novidade ou surpresa. São então criados ganchos que ligam uma parte da narrativa à outra de modo a deixar o público em suspensão diante dos aspectos do porvir. Mas como mover esta engrenagem numa narrativa cujas partes são caracterizadas pela autoconclusão estrutural?

Apesar de muitos textos cômicos não se organizarem estruturalmente como piadas ou por piadas subsequentes, o que se vê em séries cômicas são narrativas episódicas que se organizam a partir desta estrutura e, assim sendo, ao pensarmos nas especificidades da serialização cômica usamos a piada como nosso ponto de partida. Sendo a mesma uma estrutura autoconclusiva, os ganchos de expectativa não podem atuar do modo como descrevemos anteriormente, uma vez que o final de uma piada não pode ser adiado já que seu efeito, dentre outras coisas, baseia-se no fator surpresa da incongruência. Assim sendo, defendemos a hipótese de que na serialização cômica o que se aguarda é o retorno do mesmo. Sustentamos este argumento a partir principalmente do referencial

teórico oferecido por Bergson (1983) sobre o caráter cômico, que é inconsciente de seus desvios e por isso incapaz de mudar, o que o torna ainda mais desviado e, portanto, mais cômico. Acreditamos que narrativas cômicas sejam organizadas a partir dos desvios de suas personagens e, dentro da lógica serial, a única garantia que séries do gênero oferecem é a de que, haja o que houver, essas personagens nunca mudarão. Estes aspectos, como procuraremos explicar e debater ao longo deste trabalho, interferem em toda a organização estrutural das séries cômicas e a este conjunto de aspectos distintivos no processo de serialização de narrativas do gênero damos aqui o nome de *serialização cômica*.

Procuraremos esmiuçar as peculiaridades da serialização cômica utilizando algumas obras do universo das *comic strips* e *sitcoms*. A escolha por não nos determos apenas ao corpus principal de nosso trabalho – as *comic strips* – para desenvolver o raciocínio do segundo capítulo se deu em função das limitações estruturais oferecidas pelo formato para explorar de modo mais aprofundado os modelos apresentados a partir da tipologia oferecida por Daniele Barbieri (1992) para classificar as diferentes possibilidades de organização estrutural das séries e que utilizaremos aqui como referencial. Além das obras de *comic strips* utilizadas aqui (as quais especificaremos mais adiante quais são), faremos menção às *sitcoms* *Seinfeld* (NBC, 1989-1998), *Two and a Half Men* (CBS, 2003-), *Will & Grace* (NBC, 1998-2006), *30Rock* (NBC, 2006-) e *Arrested Development* (Fox, 2003-2006). A escolha por estas obras em particular se deu em função do destaque que adquiriam publicamente (representando casos de sucesso que influenciam o modo de produção do mercado por apresentarem estratégias bem aceitas pelo público) e/ou séries que apresentam inovações estruturais que enriquecem a discussão aqui apresentada, como será possível verificar ao longo do segundo capítulo deste trabalho.

Quadrinhos – Apresentadas as principais questões que este trabalho se propõe a explorar, fica a pergunta: por que quadrinhos afinal? Como dissemos no início desta introdução, a escolha pelos quadrinhos – mais especificamente pelas *comic strips* – se dá por encontrarmos neste formato a serialização da piada como unidade principal do processo. Através de uma estrutura bastante sucinta e redundante as *comic strips* conseguem dar conta de questões muito caras a esta pesquisa, tais como a construção tipificada das personagens e sedimentação de seus desvios e, principalmente, o modo

como piadas podem apresentar relação de continuidade entre si, ainda que prezem por uma estrutura autoconclusiva.

Propomos-nos no terceiro capítulo deste trabalho a percorrer um caminho metodológico que parte das especificidades estruturais dos quadrinhos através do referencial teórico oferecido principalmente por Thierry Groensteen (2007), tomando o meio como sendo dotado de uma gramática específica dentro da qual as *comic strips* representam um universo ainda mais restrito por terem sua estrutura condicionada à da piada. As particularidades da relação entre tira e piada é um aspecto muito importante à análise aqui proposta por representar nossa porta de entrada para explorar questões referentes às especificidades da serialização do formato as quais trabalharemos a partir da análise de Violette Morin (1972) sobre desenhos humorísticos.

A principal obra de nosso corpus de análise é *Peanuts* (1950-2000), de Charlie Schulz, dada à riqueza estrutural e temática que o autor conseguiu conferir à série e que é incomum no universo das *comic strips*. Quando dizemos que *Peanuts* é uma obra rica, estamos nos referindo às estruturas de serialização que seu autor explorou dentro da série – não se prendendo à publicação diária de tiras avulsas e explorando bastante a formação de arcos – e ao fato de a obra explorar equilibradamente mais de um estilo de humor gráfico. Em função de sua complexidade *Peanuts* será o “guia” deste trabalho para nos ajudar a entender as possibilidades da serialização em *comic strips* e é a partir desta obra que situaremos as demais séries que contribuirão para compor um quadro mais completo das potencialidades do formato. Além de *Peanuts* serão utilizadas ainda as obras *Krazy Kat*, *Calvin & Hobbes* e *Mutts*.

Krazy Kat (1913-1944) foi eleita a *comic strip* mais relevante do século XX pelo *The Comics Journal*, lista na qual *Peanuts* ficou na segunda posição, o que nos faz ter uma dimensão do impacto destas obras para o formato. A contribuição da obra de Herriman para o problema aqui em questão está na capacidade do autor de ter explorado ao máximo uma estrutura fundamental para entender a serialização do gênero cômico: a piada arquetípica. *Krazy Kat* é fundamentalmente composta por uma única piada que foi repetida quase diariamente por mais de 30 anos. A inovadora estrutura de Herriman inspirou muitas obras que sucederam *Krazy Kat*, inclusive *Peanuts*, e nos ajuda a

entender de que modo os desvios das personagens são sedimentados e explorados a fim de garantir a longevidades destas obras.

Calvin & Hobbes (1985-1995), de Bill Waterson, é uma das obras recentes mais populares do formato e que apresenta um universo ficcional semelhante ao de *Peanuts* (dominado crianças), porém explorado de modo bastante distinto. Ainda que não seja estruturalmente uma obra tão rica, visto que se baseia primordialmente na serialização de tiras avulsas, o tom dado por Waterson ao mundo de Calvin é um interessante contraponto para entender as peculiaridades do universo infantil criado por Schulz e o modo como este se modifica ao longo do tempo, passando a explorar outros estilos de humor. A comparação entre as obras enriquece nossa análise no sentido de permitir-nos enxergar onde se localizam as diferenças na formatação do estilo explorado por cada obra, tanto tematicamente quanto graficamente. Já a relevância de *Mutts* (1994-), obra de Patrick McDonnell e única das quatro ainda em atividade, recai sobre uma particularidade estrutural que é a exploração de um tipo específico de arco que se faz pouco presente em *Peanuts* e que compõe o universo de estruturas que encontramos em séries de *comic strips*. Logo, *Mutts* supre uma carência estrutural de nosso corpus até aqui.

Como dissemos, embora o modelo de serialização de tiras avulsas seja o predominante, em algumas séries encontraremos a formação de arcos, sendo estes de dois grandes modelos: temáticos e de personagem. Enquanto o primeiro é bastante recorrente em *Mutts*, o segundo aparece com grande frequência em *Peanuts*, sendo estas estruturas que analisaremos mais a fundo no terceiro capítulo deste trabalho.

É importante aqui ressaltar que a escolha destas obras se dá a partir de determinadas características comuns às quatro, apesar de estarem situadas em períodos e estilos distintos. Todas as quatro obras são autorais (idealizadas e executadas por um único autor ao longo de sua trajetória, facilitando a análise de variáveis estilísticas), referências do formato (inovaram no modo de narrar) e foram serializadas por longos períodos, o que indica a boa adequação destas à lógica serial (a mais curta, no caso, é *Calvin & Hobbes*, que durou dez anos). Acreditamos que escolha deste corpus permite-nos enxergar variações e possibilidades de serialização distintas que cremos sejam capazes de dar conta de entender as principais tendências de serialização do formato, ou

por assim dizer, as tendências que “vingaram” em diferentes períodos por razões que também pretendemos averiguar.

Já a escolha pelo mercado norte-americano se dá pelo fato deste ter sido o berço do formato denominado *comic strips* (termo que aqui utilizaremos estritamente para nos referirmos às tiras cômicas de jornal, modelo que originou a indústria dos quadrinhos). Os quadrinhos surgiram na Europa, mas foi nos Estados Unidos que o formato *comic strip* foi concebido como viemos a conhecê-lo (com a divisão de quadros e uso de balões de fala e onomatopeias) e onde a indústria primeiro sedimentou-se. Portanto, falar em *comic strips* é falar de uma tradição que surgiu e se estabeleceu nos Estados Unidos, local também onde muitas tendências mercadológicas se sedimentaram e foram difundidas para outros países. Como nosso interesse aqui são questões ligadas às possibilidades estruturais do formato serial, acreditamos ser pertinente ir às suas origens e verificar as tendências de serialização que foram mais bem sucedidas e que ditaram os padrões que vieram posteriormente a influenciar gerações de cartunistas dedicados às *comic strips*. Acreditamos também ser importante analisar de que modo as diretrizes dos cânones do formato reverberam ainda hoje, uma vez que, apesar do enfraquecimento da indústria de *comic strips*, existem ainda hoje obras contemporâneas consideradas referências do formato.

Apesar de termos optado por uma apresentação separada dos três temas e de também explorá-los em separado ao longo dos três capítulos deste trabalho, os três se cruzarão o tempo todo ao longo de nossa argumentação, visto que priorizaremos uma abordagem voltada à aplicação prática destas questões. Ao final, esperamos ter esclarecido ao menos as questões que nos propomos a discutir, visto que o universo de proposições que circundam estas questões é por demais amplo e ainda está longe de ser satisfatoriamente mapeado.

Capítulo 1 – A Narrativa Cômica

Apesar de nosso interesse neste trabalho estar voltado, num primeiro momento, à discussão sobre as peculiaridades estruturais das narrativas cômicas, achamos por bem começar nossa trajetória buscando uma melhor compreensão filosófica sobre a essência do humor e do cômico – e, conseqüentemente, do riso –, bem como as apropriações e interpretações atribuídas a essas expressões ao longo do tempo.

Como veremos ao longo desta primeira parte do capítulo, nesse campo de estudos há mais indefinições que certezas, que vão desde a conceituação de humor e cômico até sua aplicação poética. Para guiar nossa exposição nesse âmbito usaremos os referenciais oferecidos por Pirandello e Bergson, duas grandes referências do campo e que se propuseram a pensar o humor e o cômico a partir de suas dimensões estéticas e implicações poéticas, tendo ambos influenciado bastante neste campo de estudos ao longo do século XX. Como ponto de partida, analisaremos a Poética aristotélica – que apresentou as linhas gerais da fábula cômica ainda na Antiguidade – e seu legado para as teorias mais recentes e seu impacto neste campo de estudos como um todo.

Mas antes de iniciarmos essa discussão, que fundamentará nossa argumentação sobre a estrutura da narrativa cômica e suas particularidades – proposta central deste capítulo – faremos um breve apanhado histórico sobre a significação do cômico e do riso ao longo do tempo, visando entender em que momento os teóricos aqui mencionados se localizam e como o ponto de vista destes encaixa-se num panorama mais amplo. Para tanto, usaremos como referencial teórico a análise de Bakhtin sobre o riso na obra de Rabelais (1987) e a reflexão de Umberto Eco sobre o cômico em *História da Feiura* (2007). Após percorrer este percurso analisaremos as particularidades da narrativa cômica procurando relacionar suas especificidades estruturais às bases filosóficas do gênero.

1.1 – Premissas Históricas e Filosóficas do Humor, do Cômico e do Riso

Em *Storia della Bruttezza* (2007), Umberto Eco classifica o cômico como uma forma de arte caracterizada pela perda e rebaixamento da harmonia ou mecanização dos

comportamentos tidos como normais, um jogo que tem como alvo os desvios e deformações. O cômico, portanto, opõe-se ao belo pela ausência de harmonia. Eco enfatiza, no entanto, que esta caracterização não contempla a obscenidade. O cômico e o obsceno se unem quando miram, com fins de divertimento, num alvo pelo qual se nutre desprezo ou no ato libertário completo contra o opressor. A esse tipo de expressão Eco afere o nome de revolta e a localiza nos Saturnais romanos e nas festas populares medievais, nestas últimas sob a forma de representações grotescas (ECO, 2007, p.137). Eco afirma que a seriedade e tristeza no período medieval eram a prerrogativa de quem praticava um otimismo sacro (sofrimento terreno como necessidade ao alcance do paraíso futuro), enquanto o riso era o remédio de quem encarava de modo pessimista uma vida difícil (ECO, 2007, p. 141); logo, o riso estava ligado a expressões populares de caráter extraoficial.

No Renascimento, o obsceno medieval adquire valor positivo, sendo apropriado artisticamente. O Renascimento insere a cultura popular medieval no discurso oficial, que de revolta anárquica popular adquire status de revolução cultural. O expoente dessa apropriação é a obra de Rabelais, analisada por Bakhtin. Na sociedade renascentista, que pregava a prevalência do humano sobre o divino, o obsceno torna-se uma orgulhosa afirmação dos direitos do corpo, tornando a deformidade grotesca uma expressão gloriosa (ECO, 2007, p.142).

Ao analisar o riso na obra de Rabelais, Bakhtin destaca o aspecto ambivalente do grotesco por ele explorado, que pode adquirir tanto um valor positivo quanto negativo. Em seu aspecto positivo – modo de interpretação dos contemporâneos de Rabelais – essa ambivalência é a expressão da plenitude contraditória e dual da vida, que contém a negação e a destruição indispensáveis ao nascimento de algo novo e melhor. Visto por seu aspecto negativo o exagero do grotesco torna-se caricatural, deformador (e até mesmo aterrorizante), alvo do riso de ridicularização, ponto de vista este assumido por releituras posteriores, particularmente na Modernidade (BAKHTIN, 1987, p.54). Neste ponto, Bakhtin deixa implícito o caráter múltiplo do riso, que não necessariamente ridiculariza (ao contrário do que afirmam, por exemplo, Pirandello e Bergson, como veremos mais adiante), ou seja: o riso, como veio a ser interpretado posteriormente, não é obrigatoriamente depreciativo.

O processo de reinterpretação do riso – que assume o caráter negativo da ambivalência do grotesco nos períodos pós-Renascimento – se completará como consequência direta da instauração da *hierarquia dos gêneros* (século XVII), ideia tomada da Antiguidade (BAKHTIN, 1987, p.54-55). A hierarquia dos gêneros pressupõe que há gêneros inferiores e superiores, a depender do assunto que centralizem e do propósito a que servem. A partir daí, as obras consideradas “divertidas”, de leitura fácil – caso das obras que provocavam o riso, como a de Rabelais – foram delegadas a uma categoria de literatura “menor”, irrelevante. À alta literatura pertenciam as obras que provinham consolação e conselhos, tais como as filosóficas ou teológicas, obras tidas como capazes de regular a vida e a morte. Esta classificação dada às obras que provocam o riso marca a consolidação de uma nova ótica sobre o fenômeno (uma ótica negativa) que, no período Renascentista, era também visto como maneira de regular a vida e a morte (BAKHTIN, 1987, p.57).

Bakhtin propõe a compreensão destes dois pontos de vistas sobre o riso a partir de um viés histórico que engloba dois momentos que se opõem em sua relação com o fenômeno: o Renascimento e o século XVIII e seguintes, nos quais predominaram, respectivamente, o aspecto positivo e o negativo. No Renascimento o riso possui profundo valor de concepção de mundo, forma de expressão da verdade que percebe o mundo de modo diferente, porém tão ou mais importante que o “sério” e por isso deve ser admitido pela grande Literatura (BAKHTIN, 1987, p.57). Essa concepção renascentista do riso é inspirada na Antiguidade, tomando o riso como “um princípio universal de concepção do mundo, que assegura a cura e o renascimento, estreitamente relacionado aos problemas filosóficos mais importantes (...), à maneira de aprender a ‘bem morrer e bem viver’” (BAKHTIN, 1987, p.60). O riso no Renascimento, visto sob um viés positivo, possuía uma significação regeneradora e criadora, diferente das vertentes subsequentes que o enxergaram por um viés degradante. Bakhtin afirma que a prática artística do riso no Renascimento, representada pelo desenvolvimento de teorias sobre o riso e apologia à literatura cômica, foi determinada pela apropriação artístico-intelectual das tradições da cultura popular cômica da Idade Média (BAKHTIN, 1987, p.61), como mencionado também por Eco.

O riso na Idade Média tinha o mesmo objeto que a seriedade. Dirigia-se majoritariamente às altas camadas sociais, especialmente contra elas, e não se ocupava

de parcelas ou casos isolados, dirigia-se ao todo. O riso e suas manifestações eram universais e construía uma versão própria do mundo, em especial das esferas de poder. Na Idade Média, o riso e a cultura cômica estavam fortemente ligados ao “baixo material e corporal” (segunda natureza humana não contemplada pelo discurso oficial unilateral, sério e ascético) – o grotesco ambivalente – ao *drama da vida corpórea*, porém, não em caráter individual, mas sim o *grande corpo popular da espécie*. Era também de caráter libertário e extraoficial, uma anarquia em relação aos poderes vigentes, e pertencia ao conjunto do povo (BAKHTIN, 1987, p.76-77).

O riso festivo medieval celebrava a mudança, a abundância vindoura e seu alvo eram as agruras passadas. Ele opunha-se à imobilidade conservadora, à imutabilidade do regime e enfatizava alternância e a renovação (BAKHTIN, 1987, p.70). Como enfatizado por Eco, o riso era a expressão de um povo que levava uma vida difícil e expressava suas crenças e aspirações dissonantes do discurso oficial através das festividades populares permitidas em determinados momentos do ano. A ligação do riso ao “baixo material e corporal” era uma resposta ao asceticismo clerical, uma reconfiguração anárquica. O riso festivo medieval, ao construir uma realidade própria, extraoficial e anárquica, tinha grande poder criativo, que representa o polo positivo da ambivalência das formas excessivas e obscenas do grotesco.

A degradação do riso, que tem seu apogeu histórico no século XVI com a obra de Rabelais (segundo Bakhtin), se dá com a perda de seu caráter universalizante ligado à concepção do mundo, associando-se à infamação dogmática e relegado ao domínio do cotidiano. Isso no século XVII, em face à consolidação dos Estados absolutistas, que encontraram sua forma ideológica na filosofia racionalista e na estética classicista, como afirma Bakhtin. O novo regime e seu caráter sério e centralizado não contemplavam a ambiguidade do grotesco (BAKHTIN, 1987, p.88). O riso como forma universal de concepção do mundo torna-se inconcebível, podendo referir-se apenas a fenômenos parciais da vida social, ao específico, e associado ao negativo (vícios dos indivíduos e da sociedade). Passa a ser encarado então como um divertimento ligeiro ou espécie de castigo útil à sociedade para punir os indivíduos considerados inferiores e, como consequência, as obras cômicas passam a ser classificadas como literatura menor (BAKHTIN, 1987, p.58).

O último ponto da história do riso abordado na cronologia de Bakhtin são os séculos XVIII e XIX. O século XVIII marca o fim do processo de decomposição do riso da festa popular e no XIX tem-se a formação dos novos gêneros da cultura cômica, satírica e recreativa. Neste último estabeleceram-se ainda as formas reduzidas do riso, enumeradas por Bakhtin como sendo o humor, a ironia e o sarcasmo, dentre outras. Estas, afirma o autor, evoluem como componentes estilísticas dos gêneros sérios, em particular, o romance (BAKHTIN, 1987, p.103). Em ambos os séculos vê-se a consolidação do riso dogmático, que se sobrepõe ao ambivalente.

A análise histórico-cultural proposta por Bakhtin nos ajuda entender o estigma de “gênero menor” atrelado ao cômico e suas manifestações atuais. Sobre o primeiro aspecto, fica clara a forte ligação entre a ideologia predominante nos períodos e a ótica positiva ou negativa sob a qual o cômico e o riso são interpretados. Como observaremos, tanto Pirandello quanto Bergson explicam o riso e o cômico por um viés degradante, ligado à ridicularização e à superioridade. Embora as explicações dos dois autores partam da ambivalência da condição humana, da dualidade entre matéria e essência, o cômico e o riso são considerados por eles manifestações de indiferença e correção social (em Bergson) e não de ressignificação da realidade. Neste sentido o riso, segundo estas teorias, não é ambivalente e não possui poder transformador ou criativo.

A questão da dualidade, no entanto, é clara na organização poética do cômico, que pressupõe uma disjunção, uma quebra no horizonte de expectativa construído, bem como a construção de um universo interpretativo próprio. Este aspecto disjuntivo, muitas vezes relacionado com a quebra de parâmetros normativos estabelecidos socialmente, guarda certa relação com o riso e o cômico de períodos anteriores, embora seja necessário reconhecer que as expressões atuais do gênero não possuam o caráter universal peculiar às expressões medievais. Na verdade, o próprio “aprisionamento” à categoria de gênero (mencionado anteriormente) já destitui do riso e do cômico esse caráter universal capaz de reinterpretar o mundo. Já em relação às manifestações pós-Renascimento, estas realmente possuem uma ligação forte com o cotidiano e ações localizadas – caso, por exemplo, das comédias de situação – embora em muitos momentos as altas classes sociais sirvam como alvo do cômico (como veremos ao falarmos sobre a caricatura moderna), porém não nos moldes descritos por Bakhtin.

Ainda quando o cômico se volta às esferas superiores, o faz de modo localizado e na medida em que seja capaz de inserir-se no cotidiano.

Não pretendemos aqui nos prender a juízos de valor sobre o riso e o cômico. Considerando-se a especificidade do contexto analisado por Bakhtin, o que nos interessa de sua análise é a contextualização histórica do período em que se localizam os autores que analisaremos a seguir e a observação de determinados aspectos que permaneceram ao longo do tempo na manifestação do cômico, atravessando períodos, expressões estilísticas distintas e juízos distintos. Como já dissemos, a manutenção da ideia de dualidade – através do componente disjuntivo – e a criação de um universo particular são dois destes pontos que aprofundaremos mais adiante. Nas obras dos autores que analisaremos a seguir, nosso objetivo segue o mesmo: observar em que pontos essas reflexões convergência de modo a indicar princípios gerais que nos ajudam a entender as peculiaridades da narrativa.

1.1.1 – Entre o Belo e o Cômico

Embora tenha servido como fonte filosófica aos Renascentistas no processo de valorização do riso (BAKHTIN, 1987, p.59), o legado deixado sobre a comédia por Aristóteles na Poética não possui um cunho exatamente positivo, uma vez que o gênero é classificado como manifestação inferior em comparação à tragédia e à epopeia.

A Poética aristotélica é iniciada com a explicitação clara de seu propósito: indicar como construir a fábula de modo a alcançar o belo poético. E no que consistiria esse “belo poético”? A resposta a esta questão, ao contrário da proposta da Poética, não é apresentada logo no início da obra, mas desde cedo se tem a impressão de que o Belo e o cômico não coincidem (ARISTÓTELES, cap. I).

Os três gêneros poéticos apresentados por Aristóteles – a tragédia, a comédia e a epopeia – são por ele classificados como espécies da arte da imitação, cujas distinções se apresentam nos meios, objetos que imitam e na maneira de imitá-los (ARISTÓTELES, cap. I). O objeto da imitação são os atos das personagens, que podem ser representadas melhores, piores ou iguais a nós. E aí a primeira distinção degradante,

por assim dizer, em relação à comédia: enquanto a tragédia representa os homens de modo melhor do que realmente são, a comédia os representa de modo pior (ARISTÓTELES, cap. II).

Mais adiante, no quarto capítulo da Poética, o caráter da comédia de imitação de caráter “menor” volta a ser destacado:

O gênero poético se dividiu em diferentes espécies, consoante o caráter moral de cada sujeito imitador. Os espíritos mais propensos à gravidade reproduziram as belas ações e seus realizadores; os espíritos de menor valor voltaram-se para as pessoas ordinárias a fim de as censurar, do mesmo modo que os primeiros compunham hinos de elogio em louvor de seus heróis. (ARISTÓTELES, cap.IV)

Nesta passagem, fica clara a oposição do cômico aos valores morais e ações heroicas, estando o gênero ligado à expressão do que há de ordinário e censurável. Ainda neste capítulo da Poética é feita também uma clara oposição entre o cômico e o “sério” – quando Aristóteles atribui a Homero, “sobretudo cantor de obras sérias” (ARISTÓTELES, cap. IV), o feito de ter sido o primeiro a traçar as linhas mestras da comédia, organizando dramaticamente a censura e o ridículo –, comparação que, como veremos ao longo deste trabalho, é frequente nas tentativas de definição do cômico enquanto gênero narrativo. Na análise de Bakhtin, vista anteriormente, o cômico, entendido como divertimento (no caso da literatura), é oposto ao sério filosófico, reflexivo, capaz de dar conta da compreensão de questões complexas ligadas à existência. Tanto no caso da Poética quanto no contexto analisado por Bakhtin (e, como veremos mais adiante, estruturalmente), a oposição entre cômico e sério possui caráter subjetivo e corresponde à oposição “real *versus* ideal”. O cômico, narrativamente, está ligado à quebra de um horizonte expectativa previsível, o qual muitas vezes está ligado às normas e regras sociais. Mais adiante aprofundaremos este assunto ao analisar a estrutura da piada e da narrativa cômica.

No quinto capítulo, este dedicado dentre outras coisas às linhas gerais da comédia, fica bem claro o posicionamento de Aristóteles sobre o gênero. Para começar, ele esclarece que, apesar de estar ligada aos maus costumes, aos vícios, a comédia só os imita na medida em que sejam ridículos ou passíveis de ridicularização, aspecto que, como

veremos mais adiante, será crucial na fundamentação de Bergson sobre o caráter cômico e também à distinção que Pirandello faz entre o humorismo e o cômico.

Outro ponto importante em que Bergson também irá se aproximar de Aristóteles é na caracterização deste caráter ridículo que serve de matéria prima ao cômico. Segundo Aristóteles, o ridículo é aquele defeito ou tara sem caráter doloroso ou corruptor, ou seja: é a mazela incapaz de gerar compaixão (aspecto que será analisado quando tratarmos sobre as definições do cômico e seus mecanismos em Bergson). Suscitar a compaixão cabe à tragédia, arte mais nobre que a comédia (ARISTÓTELES, cap. VI).

Mas no que consiste o Belo poético, segundo Aristóteles? No oitavo capítulo – *Das qualidades da fábula em relação às personagens* – Aristóteles deixa claro quais são as características que a fábula deve possuir para ser considerada bela. Apesar de parecer referir-se apenas à fábula trágica, ao final da explanação fica claro que a tragédia, por sua estrutura, é o tipo de imitação mais propenso ao alcance do Belo. Para ser capaz de suscitar compaixão e temor (fins da tragédia), a estrutura do poema deve ser complexa, “deve oferecer a mudança, não da infelicidade para a felicidade, mas, (...), da felicidade para o infortúnio, e isto não em consequência da perversidade da personagem, mas por causa de algum erro grave, (...), visto a personagem ser antes melhor que pior” (ARISTÓTELES, cap. VIII). Outro aspecto crucial a Aristóteles para determinar se a fábula é bela concerne à intriga: uma fábula bela possui intriga única, jamais dupla (com um desfecho para os bons e outros para os maus). Segundo Aristóteles, a dupla intriga é um prazer que não se espera da tragédia, mas sim da comédia, na qual “as pessoas que são inimigas demais na fábula, (...), separam-se como amigos no desenlace, e nenhum recebe do outro o golpe mortal” (ARISTÓTELES, cap. XIII).

Ao final da Poética, distinguindo a tragédia da epopeia, Aristóteles reforça a superioridade da primeira em relação à segunda, visto que a tragédia contém todos os elementos da epopeia e é dotada de uma economia narrativa que lhe confere mais unidade, realizando melhor sua finalidade. Assim sendo, o Belo na arte poética é encontrado em seu apogeu nas belas tragédias (ARISTÓTELES, cap. XXVII).

Mais relevante que o estigma de arte da imitação ligada às baixas inclinações humanas que é conferido à comédia na Poética é observar a permanência de determinados

quadros comparativos que ajudam a delinear as características gerais do gênero, como a ligação entre ridicularização e cômico, afastamento emocional e fruição e a oposição entre cômico e sério. Podemos observar claramente isso no campo filosófico, na exploração da relação entre o cômico e as más inclinações humanas (diferente do humorismo, como veremos em Pirandello) – ri-se do desviado, como afirma Bergson – e também a ideia de que se ri de um outro em condição inferior, retomando a oposição entre cômico e compaixão.

Do ponto de vista de nossa abordagem, um outro ponto muito interessante da Poética encontra-se na identificação da dualidade da intriga cômica, marcante em quase todos os estudos sobre a organização textual do gênero. Além disso, temos na comédia a ideia de incongruência entre a premissa da intriga (grandes inimigos) com o desenlace (que terminam amigos), como mencionado em citação prévia, aspecto fundamental à compreensão da estrutura de textos cômicos em geral, como veremos ainda neste capítulo. Ao longo do mesmo, retomaremos passagens aqui apresentadas da Poética, fazendo as devidas conexões com os demais autores que refletiram sobre o cômico em seus diversos aspectos.

1.1.2 – O Humorismo e o Cômico, segundo Pirandello

O incômodo inicial que move Pirandello a escrever seu artigo sobre o humorismo advém de uma questão estética: a equiparação entre obras de valor artístico distinto – na concepção do autor – através do rótulo “humorístico”.

Para começar a discussão, Pirandello levanta uma das questões mais recorrentes deste campo de estudo e que, ainda hoje, permanece problemática: a nomenclatura, que, por sua vez, reflete a dificuldade de delimitar traços comuns às expressões do gênero. Este pressuposto comum, critica o autor, geralmente é o riso, porém limitar o humorístico ao que provoca o riso é por demais redutor, segundo Pirandello (PIRANDELLO, 1920, p.03).

Deste ponto em diante o autor procura definir o que é o humorismo a partir de comparações com outras expressões, como o “humour” (nome dado pelo autor para

distinguir expressões humorísticas de origem inglesa), ironia e o cômico. Segundo Pirandello, ainda que o humor apresente especificidades que variam de acordo ao regionalismo ou nacionalidade, essa particularidade não altera a essência de seu mecanismo, sendo esta essência o objeto de sua reflexão. No que tange à ironia, tanto esta quanto o humorismo partem de uma contradição – reforçando a natureza dual e incongruente do gênero, como visto também na Poética – mas, enquanto a ironia é uma figura retórica que concerne a uma contradição fictícia, o humorismo é uma contradição essencial e de outra natureza que não linguística (PIRANDELLO, 1920, p.03).

Rumo a uma definição apropriada e capaz de indicar as diferenças estéticas do campo, Pirandello recorre à classificação de Gian Paolo Richter, que diferencia o cômico clássico do moderno (ou romântico). Segundo Richter, o cômico clássico é aquele atrelado ao ridículo e que produz o riso indiferente (modelo da expressão cômica em Aristóteles), enquanto o moderno produz o riso filosófico, dotado de compaixão e simpatia, esvanecido do ridículo. O cômico moderno pressupõe a ausência de superioridade e distanciamento emocional, embora permaneça o desvio, mas este encarado com tolerância (PIRANDELLO, 1920, p.08).

Pirandello adota a classificação de Richter como espécie de modelo guia para desenvolver seu raciocínio sobre os aspectos distintivos do humorismo, em especial em relação ao cômico, mas discorda quanto ao parâmetro temporal. Para Pirandello, a distinção feita por Richter não concerne ao período, sendo uma questão mais complexa, de essência dos dois modelos. Ou seja: um problema de fundo estético (PIRANDELLO, 1920, p.08). Neste sentido, o autor associa o cômico ao que Richter define como “cômico clássico” e o humorismo ao “cômico moderno”, sendo esta última expressão artística superior esteticamente à primeira. Aqui é interessante notar novamente a distinção em relação à análise de Bakhtin, que atribui ao cômico moderno um valor negativo, enquanto Richter atribui-lhe um valor positivo em relação ao clássico (no caso, o aristotélico). Há uma diferença também em relação ao critério de valoração: em Bakhtin, o caráter positivo do cômico e do riso está atrelado à sua universalização expressiva, enquanto em Richter (e em Pirandello, na caracterização do humorismo), o valor positivo advém da humanização (oposta ao distanciamento emocional peculiar à ridicularização) do fenômeno.

Segundo Pirandello, tanto o cômico quanto o humorismo têm como princípio uma contradição que coloca em jogo a oposição entre o real e o ideal humano, o que é e o que deveria ser, aspirações e fraquezas (PIRANDELLO, 1920, p.65). O cômico é a advertência desta contradição e o humorismo é o sentimento que advém da percepção desta contradição uma vez que se faz uma reflexão sobre ela, denominado por Pirandello como “sentimento do contrário” (PIRANDELLO, 1920, p.68).

Em termos de efeito, o cômico, por ser dotado de distanciamento emocional, não produz compaixão ou simpatia por seu “alvo” (o portador da contradição notada), advindo disso o riso de superioridade. Já o humorismo, através da reflexão que leva ao sentimento do contrário, produz identificação, compaixão, e impede o riso de superioridade. O humorismo pode levar ao riso, mas este, segundo Pirandello, é amargo, é o riso da constatação da fragilidade humana e do ver-se representado na contradição essencial que o outro porta. Este é um riso tímido, constrangido. Pirandello argumenta ainda que este efeito está inscrito na origem da palavra humorismo que, dentre outras coisas, está associada à melancolia. (PIRANDELLO, 1920, p.01; 68)

Observando a distinção que Pirandello faz entre o cômico e o humorismo, podemos tirar algumas conclusões bastante úteis à nossa reflexão: a primeira delas é em relação à noção de contradição como essência dos dois fenômenos. Novamente aqui temos a ideia de quebra de expectativas reafirmada, princípio que se manifestará, dentre outras coisas, na análise estrutural de narrativas cômicas. Outra questão é a distinção estética feita por Pirandello, que acaba não sendo tão diferente da aristotélica. Apesar de partir de um único gênero, Pirandello constrói a distinção estética que origina sua análise contrapondo duas expressões de mesma base: o humorismo e o cômico, esteticamente inferior. Assim como no par tragédia-comédia, a expressão considerada mais nobre entre humorismo e cômico é aquela capaz de produzir compaixão, no caso, o humorismo. Temos ainda o reforço da oposição entre riso e compaixão, sendo esta primeira expressão sinônimo de distanciamento emocional e, na reflexão de Pirandello, irreflexão.

Não é por acaso que em sua crítica ao ensaio de Pirandello sobre o humorismo – *Pirandello Riddens* (1989) – Umberto Eco afirme que o autor ao caracterizar o

humorismo na verdade destitui-lhe das características clássicas do cômico, do qual o humorismo seria um subgênero, segundo Eco:

Pirandello nos diz que a percepção do contrário pode tornar-se "*sentimento de contrário*". A reflexão realiza aqui um novo processo; tenta entender as razões. (...) Fazendo isto eu perco a minha superioridade, porque penso que eu também poderia ser ele. O meu riso se mistura com a piedade, transforma-se num sorriso. Passei do cômico ao humorístico. Pirandello vê com muita clareza que para passar do cômico ao humorístico é preciso *renunciar ao distanciamento e à superioridade* (características clássicas do cômico). (ECO, 1989, p.253)

Mais adiante, Eco conclui que o humorismo de Pirandello, em sua relação íntima com a melancolia, é na verdade a definição do trágico e uma negação da comédia (ECO, 1989, p.258). Apesar de não haver um consenso sobre características fundamentais do cômico, o argumento de Eco sobre a negação do cômico na conceituação de Pirandello sobre o humorismo procede, visto que o distanciamento e a superioridade, junto com a incongruência, são aspectos recorrentes nas reflexões sobre o cômico de várias vertentes (aspecto que será aprofundado na sucessão deste capítulo). As bases do cômico, nesse sentido, não se afastam muito das características da comédia traçadas por Aristóteles na Poética. Ainda que haja variações no uso do termo empregado, observaremos ao longo deste trabalho que mesmo quando o termo humor surge (caso das teorias de Raskin e Attardo, por exemplo), ele é empregado com o sentido de cômico segundo a definição do próprio Pirandello, ou seja: pressupõe incongruência, superioridade, distanciamento emocional e visa a produção do riso. É com esta classificação geral que faremos a utilização tanto dos termos humor e cômico (bem como suas derivações) neste trabalho.

1.1.3 – O Riso e o Cômico, segundo Bergson

Em sua crítica ao ensaio de Pirandello – abordada no tópico anterior – Eco não se limita a este autor e, em certa medida, estende sua argumentação a outros pensadores que focaram suas reflexões na comédia. Um dos citados por Eco é Henri Bergson, que escreveu um ensaio sobre o riso e a comicidade no qual procurou definir a essência do cômico em sua relação com a produção do riso, estendendo sua reflexão à organização poética do gênero.

Enquanto a crítica de Eco a Pirandello refere-se ao fato deste ter apresentado uma definição para o cômico que abrange manifestações de caráter oposto ao da comicidade (como vimos nas características do humorismo), a crítica a Bergson refere-se à ambição do autor de dar conta de todas as manifestações da comicidade através de um único princípio que, segundo Eco, é insuficiente (ECO, 1989, p.251). Devido à amplitude da teoria de Bergson e à brevidade da crítica de Eco a seu artigo, fica difícil apontar que pontos específicos da caracterização que este último autor faz do cômico são considerados insuficientes, porém, como veremos a seguir, a alegação de Eco procede em particular em relação à explanação de Bergson sobre os mecanismos do cômico – e também em sua essência, se colocarmos em jogo o valor atribuído ao riso em outros períodos históricos, como vimos em Bakhtin.

Outro ponto é que Bergson conceitua o cômico a partir das expressões cômicas que visam a produção do riso, uma vez que ele parte da premissa de que há uma relação intrínseca entre os dois, argumento que Eco considera incerto nas teorias do gênero. Embora seja realmente complexo afirmar que não existe comicidade para além do riso, partiremos neste trabalho da premissa que o riso é o efeito visado na organização poética do humor. Ainda que este não seja alcançado, a narrativa cômica o tem como objetivo e é com este fim que ela se estrutura.

O Riso: Ensaio Sobre a Significação do Cômico é na verdade uma compilação de três artigos de Bergson sobre o tema publicados na *Revue de Paris* entre fevereiro e março 1899. Sua divisão em três partes indica não apenas os limites dos três artigos que lhe deram origem, mas uma organização que aprofunda gradativamente a exploração do tema, partindo das características essenciais do cômico e chegando a suas implicações poéticas. Para facilitar nossa argumentação, manteremos a divisão adotada no ensaio, que consiste numa análise sobre o cômico em geral, comicidade de situações e palavras e comicidade de caráter.

1.1.3.1 – O Cômico em Geral

O primeiro ponto que Bergson esclarece em relação ao cômico é que este, assim como o riso, é uma expressão caracteristicamente humana: o homem é o único ser que ri, logo

“não há comicidade fora do que é propriamente *humano*” (BERGSON, 1983, p.07). Este princípio, na verdade, já havia sido enunciado na Antiguidade pelos filósofos que exaltavam o riso, caso de Aristóteles, e essa exclusividade era considerada um privilégio espiritual supremo concedido ao homem. “Segundo Aristóteles, a criança só começa a rir no quadragésimo dia após o nascimento, momento em que se torna pela primeira vez um ser humano” (BAKHTIN, 1987, p.59). Porém, ao contrário desta crença oriunda da Antiguidade e depois apropriada como inspiração no período renascentista, Bergson não atribui ao riso um valor positivo. Em sua obra o riso está atrelado ao social e não ao divino, enxergado como uma punição corretiva e não como dádiva.

Neste sentido, Bergson não propõe uma concepção do riso e do cômico distinta daquela de Pirandello, apenas vai mais a fundo em seus mecanismos. Pirandello, como vimos, atribui o cômico e o humorismo à percepção da contradição entre o ideal e o real, sendo o cômico o posicionamento insensível diante da contradição alheia e o humorismo a compaixão em relação à mesma após uma reflexão que produz o sentimento de contrário. Bergson atribui a essência do cômico a esta mesma contradição, polarizando o ideal no plano do espírito (plano das ideias, intelecto) e o real no plano da matéria. O cômico advém da tensão entre esses dois polos, uma vez que a sociedade exige dos indivíduos flexibilidade, mobilidade, capacidade de adaptação às diferentes circunstâncias e mudanças, características próprias ao espírito – o ideal –, porém a rigidez da matéria retém esse fluxo no plano da realidade e o riso então surge como punição social corretiva a este desvio. O riso, portanto, é um gesto social temido, repressor de excentricidades, que pune a rigidez que possa instaurar-se no corpo social. (BERGSON, 1983, p.13-14). “Onde a matéria consiga assim adensar exteriormente a vida da alma, fixando-lhe o movimento, contrariando-lhe enfim a graça, ela obtém do corpo um efeito cômico”, conclui Bergson (BERGSON, 1983, p.18).

Bergson sintetiza essa hipótese ao caracterizar o cômico como expressão do mecânico atrelado ao humano, um sintoma de mecanização da vida, quebra do fluxo próprio ao espírito tendo como consequência a rigidez. Essa seria a base de todas as expressões cômicas, afirmação contestável se retomarmos o valor atribuído ao cômico em outros períodos, como vimos anteriormente. Bergson afirma que “atitudes, gestos e movimentos do corpo humano são risíveis na exata medida em que esse corpo nos leva a pensar num simples mecanismo” (BERGSON, 1983, p.18). Essa é a essência do

cômico, em linhas gerais. O cômico representa sempre um desvio (ocasionado pela mecanização), cuja punição é o riso. Por isso “rimo-nos sempre que uma pessoa nos dê a impressão de ser uma coisa” (BERGSON, 1983, p.30), que a forma sobreponha-se à essência ou conteúdo.

Embora Bergson diferencie sua teoria sobre o cômico e o riso de outras, afirmando que muitas atribuem erroneamente a produção do efeito cômico à ruptura brusca, surpresa, contraste ou meios similares (BERGSON, 1983, p.22-23), é inegável que estas ideias estejam presentes em sua hipótese central. O cômico, segundo Bergson, é a quebra do fluxo do natural, sendo este “natural” uma imposição social, logo, o cômico é uma quebra das normas vigentes. Voltando à análise de Bakhtin sobre o riso no Renascimento, a diferença do princípio aqui é que esse desvio à norma possui caráter negativo, enquanto no Renascimento possuía caráter positivo. Os mecanismos de quebra e ruptura e construção de uma lógica própria fazem-se presente na lógica de ambas as interpretações – e também, de certo modo, nas linhas traçadas pela Poética sobre a fábula cômica – permitindo-nos construir uma ligação entre essas teorias e àquelas que procuram compreender a estrutura da narrativa cômica, cujas especificidades veremos mais adiante. Havendo certa convergência no que concerne aos mecanismos, a variação que vemos entre essas teorias relaciona-se à base filosófica no qual se fundamenta o cômico e riso, geralmente associada a um juízo de valor ora positivo, ora negativo, a depender do período. Tomaremos aqui como base os mecanismos através dos quais o cômico se manifesta a fim de embasar nossa análise estrutural das narrativas do gênero.

Outras questões que vemos reforçadas na teoria de Bergson são as ideias de superioridade e insensibilidade (afastamento emocional) atreladas ao cômico e ao riso, como abordado em Pirandello e na Poética. Um dos diferenciais da obra de Bergson é a universalização do riso pelo viés social, porém com um valor negativo, como Bakhtin afirma em relação à obra do autor (BAKHTIN, 1987, p.61), associando o pensamento de Bergson às tendências degenerativas de interpretação do riso característica dos períodos posteriores ao Renascimento.

1.1.3.2 – Comicidade de Situações e Palavras

Nesta segunda parte de seu ensaio Bergson se dedica a demonstrar de que modo sua hipótese sobre a essência do cômico se manifesta em ações e conversações sob a forma de mecanismos cômicos, usando como terreno de prova situações ficcionais teatrais. Ele inicia sua argumentação com o seguinte postulado: “É cômico todo arranjo de atos e acontecimentos que nos dê, inseridas uma na outra, a ilusão da vida e a sensação nítida de uma montagem mecânica” (BERGSON, 1983, p.36).

Baseando-se na ideia de montagem mecânica, Bergson começa a pensar os processos que são capazes de instaurar no fluxo da vida a impressão de mecanismo. Segundo o autor, a vida é um processo contínuo, que jamais se repete, sendo três as principais características que a opõem a estruturas mecânicas: a mudança contínua de aspecto, a irreversibilidade dos fenômenos e a individualidade perfeita de uma série encerrada em si mesma. Seguindo esta linha de raciocínio, seriam três então os processos que imprimem à vida a ideia de mecanização, opostos às características citadas anteriormente. Teremos então três processos: repetição, inversão e interferência de séries, mecanismos típicos do teatro bufo segundo o autor (BERGSON, 1983, p.44).

O primeiro dos mecanismos, a repetição, deve, enquanto mecanismo cômico, opor-se à ideia de curso cambiante da vida. Não é, portanto, a mera repetição de palavras ou ações, mas a representação de um jogo simbólico que indica uma tensão. Para explicar melhor esse mecanismo Bergson usa a imagem do boneco de mola, adaptando-a a um contexto moral:

Imaginemos agora uma espécie de mola moral: certa ideia que se exprima, se reprima, uma vez mais se exprima, certo fluxo de falas que se arremesse, que se detenha e recomece sempre. Teremos de novo a visão de uma força que se obstina e de outra resistência que a combate. Mas, nesse caso, a visão não terá materialidade (BERGSON, 1983, p.36).

Aplicando isso às representações ficcionais, o divertimento cômico está no jogo simbólico que o mecanismo representa no contexto de cada obra. Bergson faz uma distinção deste aspecto em relação à sua aplicação no teatro bufo e na comédia de situação. Enquanto no primeiro o mecanismo é introduzido como uma força externa que

constringe as personagens, requerendo que o público aceite o pacto ficcional proposto, no segundo são os temperamentos das personagens que fazem o mecanismo parecer natural. Na comédia de situação as personagens representam forças aplicadas numa determinada direção constante que acabam inevitavelmente por se arranjar entre si sempre do mesmo modo, produzindo sempre as mesmas situações. “A comédia de situação, assim entendida, reduz-se, pois, à comédia de tipos”, conclui Bergson (1983, p.46).

A repetição é um mecanismo importante também na sedimentação de modelos de comicidade dentro de narrativas isoladas, séries e até mesmo no gênero cômico como um todo. Bergson afirma que a reprodução reiterada de uma cena cômica pode elevá-la a uma espécie de “categoria” dentro da obra ou gênero, estabelecendo uma situação que é divertida por si mesma, ainda que haja a perda de seu contexto original (BERGSON, 1983, p47). Esse aspecto, em particular, ajuda-nos a entender de que modo uma piada isolada torna-se arquetípica numa série, ainda que repetida várias vezes e totalmente dissociada de seu contexto original.

Como veremos no capítulo seguinte, a repetição é um mecanismo fundamental para compreender a serialização cômica, cristalizando em situações arquetípicas jogos simbólicos que sintetizam a essência das séries e promovem engajamento com o público. As séries cômicas encaixam-se na caracterização feita por Bergson das comédias de situação e não apenas no formato televisivo de mesmo nome – as *situation comedies* ou *sitcoms* – mas também nos quadrinhos, nosso principal objeto de análise. Muitas das situações arquetípicas repetidas nessas séries colocam em jogo a essência das próprias personagens, contribuindo para um processo de serialização de tipos. Outro aspecto importante envolvendo o mecanismo de repetição em narrativas cômicas compete à organização da ação: em narrativas deste gênero tem-se muitas vezes a impressão de que as personagens, independente do que façam, não mudam de situação, tendendo sempre a retornar ao ponto de onde partiram. Embora esse aspecto não se faça presente em muitas narrativas cômicas isoladas, ele é muito marcante em séries cômicas, reforçando a importância da repetição como mecanismo privilegiado em séries do gênero.

O segundo mecanismo cômico mencionado por Bergson, a inversão de séries, ocorre quando numa determinada situação os papéis iniciais se invertem e as personagens vêm-se presas neste novo contexto. É o caso do perseguidor vítima de sua perseguição, do velhaco trapaceado, do ladrão roubado e de um sem fim de outras situações cômicas baseadas no mesmo princípio (BERGSON, 1983, p.47).

A interferência de séries, terceiro mecanismo cômico citado pelo autor, consiste em duas séries dependentes que possuem pontos coincidentes e, em determinado momento, interferem uma na outra gerando complicações. Bergson sintetiza esse mecanismo afirmando que “uma situação será sempre cômica quando pertencer ao mesmo tempo a duas séries de fatos absolutamente independentes, e que possa ser interpretada simultaneamente em dois sentidos inteiramente diversos” (BERGSON, 1983, p.47). Poderíamos dizer que este mecanismo é bastante similar ao da piada – como veremos na sequência deste capítulo –, com a diferença que, devido à brevidade desta estrutura, o desenrolar da intriga não é explícito e descobre-se a existência de uma segunda série coincidente com a apresentada apenas em seu desfecho.

Entendendo que estes três mecanismos são a base da produção de efeitos cômicos na vida e na arte, Bergson prossegue sua exposição sustentando que a comicidade em palavras baseia-se nestes mesmos princípios: repetição, inversão e interferência de séries. “A comicidade da linguagem deve corresponder, ponto por ponto, à comicidade das ações e das situações e que ela não passa da projeção delas no plano das palavras, se podemos nos exprimir assim”, conclui Bergson (1983, p.54).

Os efeitos cômicos da repetição na linguagem são basicamente os mesmo vistos na repetição de ações. No que compete à inversão de séries, Bergson afirma que uma expressão ou frase será cômica caso faça sentido ainda que invertida. Já no caso da interferência obtém-se um efeito cômico quando a uma frase é transposto um sentido que não é o de seu contexto originário, porém que lhe é compatível em certa medida, agregando-lhe novo sentido (BERGSON, 1983, p.58).

Apesar de basear sua argumentação nestes três mecanismos, Bergson acaba apresentando um quarto: a transposição. Segundo ele, este tem para a linguagem a mesma importância que a repetição para as ações e estabelece o seguinte postulado:

“Obteremos um efeito cômico ao transpor a expressão natural de uma ideia para outra tonalidade” (BERGSON, 1983, p.59). A diferença entre a transposição e a inversão e a interferência, segundo Bergson, é que estas duas últimas produzem simples jogos de palavras, enquanto a transposição é um efeito mais abrangente que origina diferentes graus de comicidade, como o humor, a ironia e o burlesco. Ao final desta argumentação, a impressão que se tem é que, na linguagem, a inversão e a interferência são subtipos da transposição, embora Bergson não se alongue muito na diferenciação dos subtipos desta categoria. A diferença entre os graus da transposição estaria no tipo de oscilação entre tonalidades que representam polos opostos: o real e o ideal, o solene e o familiar, o melhor e o pior, etc. Neste ponto a argumentação de Bergson aproxima-se ainda mais das teorias sobre a estrutura da piada, que trabalham com a ideia *scripts opostos* (como veremos nas obras de Raskin e Attardo mais adiante) como base estrutural da produção de comicidade, embora não se reduza a apenas isso.

Como já dissemos, Bergson não se aprofunda na categorização da transposição, mas chega a conceituar a ironia e o humor (categorias também conceituadas por Pirandello). Segundo Bergson, tanto a ironia quanto o humor baseiam-se na incongruência entre o real e o ideal, ou seja: a oposição entre o que é e o que deveria ser. Neste ponto, ele aproxima-se novamente de Pirandello, que credita a essa incongruência a essência da ironia, do cômico e do humorismo. Bergson afirma que na ironia se enuncia o que deveria ser, fingindo-se acreditar ser precisamente o que é. Já no humor se descreve cada vez mais meticulosamente o que é, fingindo-se crer que assim é que as coisas deveriam ser. Neste sentido pode-se dizer que enquanto na ironia forja-se a aprovação do real tomando-o falsamente como ideal, o humor cria a partir de um real degenerado um falso ideal (lógica própria). Acentua-se a ironia ao aprofundar-se na descrição do ideal e acentua-se o humor ao se aprofundar na descrição do real, e, neste sentido, seriam expressões opostas, afirma Bergson (1983, p.61).

A conceituação de Bergson sobre ironia é bem próxima à de Pirandello, porém sua conceituação sobre humor em nada se relaciona ao humorismo. Para começar, em Bergson a ironia e o humor são subtipos do mecanismo cômico de transposição da linguagem. Curiosamente, estes mecanismos podem ser aplicados às situações (é possível pensar quadros de ação irônicos e humorísticos dentro da classificação oferecida por Bergson), mas o autor os restringe à linguagem. Ainda que transpostos

para o contexto de ações, sendo efeitos cômicos a ironia e o humor pressupõem superioridade e distanciamento emocional e visam a produção do riso. Logo, a descrição de humor apresentada por Bergson em nada se relaciona ao humorismo de Pirandello, que pressupõe reflexão e compaixão.

Apesar de elucidativos sobre a construção de contextos cômicos a partir do quadro teórico apresentado a apresentação dos mecanismos cômicos por Bergson pecam por serem redutoras. Retomando a crítica de Eco ao autor, neste momento de sua argumentação fica evidente a insuficiência dos mecanismos apresentados para dar conta de todas as manifestações do cômico. Além disso, algumas classificações se mostram ou vagas (o que seria toda a amplitude do conceito de transposição?) ou restritas demais (por que as os mecanismos de transposição só se aplicam à linguagem?). Por essas razões, acreditamos que os mecanismos cômicos não sejam apenas os descritos por Bergson, embora tentar mapeá-los em sua totalidade não seja um objetivo deste trabalho. Ao que podemos observar a indefinição conceitual do gênero e seus limites leva a complicações na identificação de seus mecanismos, embora, como já tenhamos dito, determinadas marcas se fazem presente em meio às divergências e é nela que nos apoiaremos para fundamentar nossa argumentação.

1.1.3.3 – Comicidade de Caráter

A comicidade de caráter, não por acaso, é o último ponto da argumentação de Bergson. Após caracterizar a essência do cômico e demonstrar sua aplicação através de mecanismos específicos, o autor apresenta a comicidade de caráter, a qual atribui a função de materializar as ações cômicas.

A ideia do caráter cômico é fundamental à teoria central de Bergson sobre a função do riso. O riso como corretivo social que visa punir desvios à normatividade não pode prescindir de um alvo, sendo este o caráter cômico. Ri-se sempre de alguém cujos hábitos e modos pareçam mecânicos ou ainda em figuras não humanas antropomórficas (comuns, por exemplo, no corpus deste trabalho). O riso pressupõe sempre expressões humanizadas.

Sendo uma correção a desvios sociais caracterizados pela inadequação à ideia de fluxo (rigidez), a primeira característica do caráter cômico é a insociabilidade, definida por Bergson como “enrijecimento contra a vida social” (BERGSON, 1983, p.64). Corresponde ao indivíduo que faz sempre as mesmas coisas, do mesmo modo e vê-se transtornado diante das mudanças e imprevistos. Em função disso é que se tem a impressão que as personagens cômicas andam em círculos, retornando sempre às mesmas situações e lugares. Em *sitcoms* isso fica muito claro na lógica de confinamento espacial à qual as personagens estão submetidas, suas ações transcorrem em um número bastante restrito de cenários onde vivem e trocam experiências cujas consequências parecem ser sempre as mesmas.

O que leva o caráter cômico a manter-se cômico, ou seja, a não sanar seu desvio, é sua incapacidade de perceber-se como tal. Ele é inconsciente sobre sua condição e não se vê como um desviado, logo, não se percebe cômico. Isso o torna “vítima” de suas próprias ações, visto que padecerá sempre dos mesmos problemas sem nunca ser capaz de identificá-los. Daí o porquê do retorno da personagem cômica às mesmas situações, algo que também veremos ser marcante nas séries cômicas e que reforça o papel central da repetição como estratégia de serialização do gênero. Essa incapacidade de dar-se conta de sua própria condição, essa inconsciência de si, é fruto do automatismo que caracteriza o comportamento da personagem cômica, automatismo este que é o princípio básico do cômico segundo Bergson (1983, p.70).

Em resumo, o caráter cômico é caracterizado por sua insociabilidade, inconsciência e automatismo. Esses aspectos não se manifestam necessariamente em todos os traços de sua personalidade, mas localizam-se ao menos em algum desvio às normas e padrões sociais impostos. Bergson afirma que todos os indivíduos são cômicos nos aspectos em que se repetem, sendo esses os pontos do caráter tomados de empréstimo nas imitações. Os traços que se repetem tipificam os indivíduos, tornando-os uma espécie de categoria ou esquema ligada a seu desvio. Logo, o caráter cômico é um tipo, uma vez que se insere num quadro preparado. Bergson demonstra isso usando como exemplos títulos de obras cômicas consagradas. Diferentemente dos dramas, no qual a individualidade das personagens é destacada, a comédia destitui a individualidade de seus sujeitos reduzindo-os a tipos. Em função disso, as comédias muitas vezes são nomeadas a partir do desvio de suas personagens, caso de *O Misanthropo*, *O Avaro*, *O Jogador*, *O*

Distraído (exemplos usados pelo autor). Em outros casos (talvez ainda mais comuns), o nome das personagens é elevado à categoria de tipo cômico e passa servir como indicação de pessoas com o mesmo tipo de desvio (BERGSON, 1983, p.76-77). Tomando como exemplo nosso corpus, dizer que uma pessoa é um “Charlie Brown” (de *Peanuts*) indica que é um tipo cômico caracterizado como “perdedor”.

Bergson faz uma ressalva importante em relação ao desvio que caracteriza o caráter cômico. Este não necessariamente é um vício ou falha moral, podendo estar localizado numa virtude. Do mesmo modo, nem todo vício é cômico, ressalva também feita por Aristóteles na *Poética*, na qual se esclarece que um vício só é cômico quando gera o efeito de ridículo. Esse efeito, segundo Bergson, é fruto do enrijecimento, da capacidade de responder às situações de acordo a ação que demandam. Neste sentido, uma virtude moral que se apresente como resposta inadequada a um estímulo externo torna-se cômica (BERGSON, 1983, p.66-67).

O passo seguinte de Bergson é explicar de que modo o caráter cômico deve ser apresentado dramaticamente para permitir o afastamento emocional necessário ao riso. Para tanto, ele propõe uma diferenciação entre ação e gesto que caracteriza a oposição entre a comédia e o drama. Diante da necessidade de não comover o público para provocar o riso, o autor deve isolar e destacar na personagem aquilo que a torna cômica, que sintetiza seu ponto de rigidez, seu desvio. Isso ocorre ao se desviar a atenção do público das ações da personagem para os gestos dela. Segundo Bergson, tanto no drama quanto na comédia são as ações das personagens que lhe dimensionam o caráter, porém, para evitar o envolvimento emocional do público com a personagem cômica, dentro das ações destaca-se o gesto.

Entendo aqui por gestos as atitudes, os movimentos e mesmo o discurso pelos quais um estado de alma se manifesta sem objetivo, sem proveito, pelo efeito apenas de certa espécie de arrumação interior. O gesto assim definido difere profundamente da ação. A ação é intencional, ou pelo menos consciente; o gesto escapa, é automático. (...) A ação é exatamente proporcional ao sentimento que a inspira; há passagem gradual de uma ao outro, de modo que a nossa simpatia ou aversão podem deixar-se escorregar ao longo do fio que vai do sentimento ao ato e interessar-se paulatinamente. Mas o gesto tem algo de explosivo, que desperta nossa sensibilidade disposta a ser acalentada, e que, lembrando-nos assim a nós mesmos, nos impede de levar as coisas a sério (BERGSON, 1983, p. 68-69).

Em outras palavras, o drama constrói um crescente através das ações que intensifica seus efeitos a partir de um envolvimento gradual de seu público, enquanto o gesto irrompe em meio ao que poderia ser, na essência, um drama, levando ao riso. E novamente aqui a ideia de ruptura e quebra do fluxo ordenado dos fatos atrelada ao efeito cômico. Uma discussão mais aprofundada sobre a distinção entre ação e gesto será proposta mais adiante, quando falarmos sobre as peculiaridades estruturais da narrativa cômica em nosso próximo tópico.

Feito este breve percurso de parte do quadro histórico e filosófico sobre o cômico e o riso, partiremos agora para análise estrutural da narrativa cômica tomando como base a piada, estrutura narrativa básica de sentido completo no universo do gênero cômico e cujo campo de estudos serve como referência para a compreensão de textos cômicos mais longos e inserções cômicas em textos de outros gêneros.

1.2 – As Peculiaridades da Narrativa Cômica

Antes de entrarmos nas questões estruturais da narrativa cômica é importante sintetizarmos os resultados da análise feita até aqui, para entendermos que implicações as teorias sobre as bases filosóficas e históricas do cômico e do riso apresentam na análise estrutural de narrativas do gênero.

Como já mencionado e reforçado no tópico anterior, apesar das divergências apresentadas por essas teorias quanto às bases filosóficas do cômico e do riso e quanto a seu valor expressivo, há certa convergência quanto aos mecanismos. Os dois principais pontos de convergência – o sentimento de superioridade e a incongruência narrativa ou contextual (efeito disjuntivo ou de quebra) – são a base de duas das tendências teóricas que mais se destacam para explicar a produção textual do efeito cômico sob um viés comunicacional. As teorias da incongruência referem-se ao estímulo, enquanto as da superioridade caracterizam os tipos de relações estabelecidas entre o emissor e o receptor. Uma terceira tendência fecha o grupo das linhas de análise dos componentes comunicacionais de textos cômicos: são as teorias da liberação ou alívio, que se referem aos sentimentos e psicologia do receptor (HEMPELMANN, 2000, p.05). Este último grupo, no entanto, foge um pouco ao foco deste trabalho, que tem como principal

objetivo compreender as especificidades estruturais da narrativa cômica e suas implicações nas estratégias de serialização de obras do gênero. Deste modo, exploraremos mais as duas primeiras teorias, que acreditamos serem capazes de oferecer esclarecimentos mais úteis a nosso intento.

As teorias da superioridade pressupõem que o efeito cômico necessita de um alvo para ser produzido, logo, ri-se sempre de alguém ou alguma coisa que está, supostamente, numa condição inferior a de quem ri. Essa é a base da comédia na Poética aristotélica, do cômico em Pirandello e em Bergson e, numa certa medida, na análise de Bakhtin sobre a obra de Rabelais, se pensarmos que o riso das festas populares medievais (base dos estudos e obras renascentistas sobre o cômico) opunha-se à cultura oficial de modo jocoso – e também da maioria das teorias voltadas à análise estrutural da narrativa cômica. A maior crítica a essa linha teórica baseia-se em sua aceção da presença de um alvo em condição inferior em todas as expressões cômicas, ponto bastante questionável (HEMPELMANN, 2000, p.07) como geralmente são todas as generalidades, ainda mais num campo teórico ainda pouco explorado como o estudo das expressões cômicas, fato mencionado por Umberto Eco em sua crítica a Pirandello (ECO, 1989).

Em relação às teorias da incongruência, também chamadas de teorias da surpresa ou contraste, estas são certamente as mais difundidas no campo das análises estruturais da narrativa cômica e seus traços podem ser observados em todas as reflexões filosóficas sobre o cômico e seus mecanismos apresentadas no tópico anterior. Quanto a essa linha, as divergências referem-se mais à definição da fonte de incongruência, ao que a caracteriza, do que propriamente à sua onipresença nas expressões cômicas (HEMPELMANN, 2000, p.10). Neste sentido podemos afirmar que é quase um consenso a ideia de que o efeito cômico tem suas raízes na oposição de ideias ou posicionamentos, gerando uma quebra no horizonte de expectativas previamente construído.

Apesar de bastante difundidas, um fato que fica patente na análise destas duas teorias é que, tomadas separadamente como fonte da produção do efeito cômico, os mecanismos propostos podem não produzir o riso ou podem produzir efeitos outros que não o riso. Sobre esse aspecto, Jeroen Vandaele (2002) afirma ser impossível oferecer uma explicação satisfatória do campo de estudo do humor tomando quaisquer que seja

dessas duas teorias em separado (VANDAELE, 2002, p.225). Outro ponto levantado por Vandaele sobre a generalidade das duas teorias refere-se à manifestação dos mecanismos. O autor entende que a superioridade e a incongruência trabalham de modo complementar na produção do efeito cômico, sendo indissociáveis para tal e estabelecendo relações que não são sempre as mesmas, uma vez que há tipos diferenciados de manifestações tanto da superioridade quanto da incongruência (VANDAELE, 2002, p.246-247).

Raciocínio semelhante é desenvolvido por Salvatore Attardo (1994; 2001) sobre a produção do efeito cômico em piadas. Segundo Attardo, o humor advém da união de seis aspectos, denominados por ele como *Knowledge Resources* e que serão analisados quando falamos sobre a Teoria Geral do Humor Verbal no subtópico 2.2.3. Dentre estes seis recursos mencionados por Attardo o mais importante é a *oposição de scripts* (correspondente à incongruência), sendo o outro deles o alvo, elemento que indica uma postura de superioridade na construção da narrativa. A partir de estudos recentes como os de Vandaele e Attardo fica clara uma certa tendência em dar centralidade às noções de incongruência e superioridade como mecanismos de produção do efeito cômico, sendo este aspecto muito caro à nossa análise.

Por hora, o que queremos ressaltar é importância dos mecanismos de superioridade e incongruência para a compreensão da produção do efeito cômico. Em última instância, poderíamos dizer que o efeito cômico está geralmente ligado à ruptura das normas sociais vigentes, sendo este seu alvo primeiro que muitas vezes materializa-se em sujeitos. O sentimento de superioridade torna-se necessário ao afastamento emocional que permite o riso, ao descolamento do corpo social onde todos se encontram imersos. Mas esse sentimento, em último nível, também está voltado às normas, materializado nos sujeitos. Ao longo de nossa discussão sobre a estrutura da narrativa cômica buscaremos compreender melhor estes aspectos.

1.2.1 – Narrativa, Ação e Intriga

Ao discutir as funções da narrativa a partir do modelo de Propp, Barthes (1993) afirma que “segundo as primeiras análises estruturais da narrativa, um conto é um

encadeamento sistemático de ações, distribuídas entre um pequeno número de personagens cuja função é idêntica de uma história a outra” (BARTHES, 1993, p.203).

Usando essa definição de Barthes iniciaremos nossa discussão sobre as peculiaridades da narrativa cômica a partir da análise de suas ações. Para começar, é preciso entender o que distingue a ação cômica quanto a sua natureza. Na obra *Narrative Humor*, de Jeroen Vandaele (2011), o autor primeiro distingue as categorias *humor* e *narrativa*, para em seguida explicar o que seria uma narrativa cômica e o que caracteriza suas ações:

Ao contrário do humor, narrativa por definição envolve a apresentação de um universo de ações: entender a narrativa é entender a atividade inter-relacionada de seus participantes (...). Enquanto a narrativa contém ao menos duas camadas de intencionalidade (as ações e sua apresentação), o humor é uma interação que, por definição, não apresenta uma história. Diferente da narrativa, o humor sempre envolve participantes que criam ou percebem (e resolvem) uma incongruência e que se engajam em sentimentos relativos à superioridade. (...) O humor é narrativo quando cria e explora as relações incongruência e a superioridade entre participantes de textos narrativos (VANDAELE, 2011, p.732).

Como vimos nas análises de Bakhtin, Aristóteles, Pirandello e Bergson, antes de ser um gênero narrativo, o cômico (tomado para análise por Vandaele sob o termo *humor*) é um modo de expressão humana, cujas marcas mais fortes destacadas aqui são as relações de superioridade e incongruência entre os agentes envolvidos. Assim sendo, a narrativa cômica caracteriza-se pela interação da lógica dessas duas categorias. É dessa interação que surgirão as especificidades da narrativa cômica – a serem analisadas ao longo deste tópico – e que se manifestam, em primeira instância, na ação cômica.

Segundo Vandaele, a distinção da ação cômica se dá através do jogo cooperativo entre superioridade e incongruência necessário à produção do efeito cômico. O efeito é produzido na tensão entre os contextos das duas camadas narrativas básicas, a das ações e a da intencionalidade, que correspondem, respectivamente, aos contextos intradieético e extradieético. Para Vandaele, ainda que a presença do narrador seja imperceptível – exemplo da comédia de situação, citado por Bergson, no qual as personagens parecem conduzir-se –, a narrativa cômica não pode prescindir desta tensão para alcançar os efeitos desejáveis. Em toda narrativa cômica observa-se um contexto intradieético referente ao universo ficcional da obra (ações das personagens) e um contexto extradieético da narração, que polarizarão os pares inferioridade-

incongruência e superioridade-congruência, respectivamente (embora possa haver casos em que a associação se inverta). O par superioridade-congruência estabelece o padrão do ideal, enquanto o par inferioridade-incongruência apresenta uma realidade inadequada, caracterizada por um desvio. Embora em última instância a oposição entre ideal e real tenha como parâmetro as normas sociais, ela sofre variações de acordo às regras estabelecidas no interior do universo ficcional específico de cada obra. “Em geral, autores criam respostas normativas inventando – e narradores comunicando – a intencionalidade do universo narrativo”, conclui Vandaele (2011, p.765).

Para entender as peculiaridades da organização da narrativa cômica a partir da lógica de suas ações, recuperamos a distinção feita por Bergson entre a ação cômica e a dramática, sendo a primeira caracterizada pelo gesto e a segunda pela ação propriamente dita. Enquanto a ação é intencional e envolve empenho emocional da personagem no decorrer de sua trajetória, o gesto é explosivo, automático. “No gesto, uma parte isolada da pessoa se exprime, à revelia ou pelo menos destacada da personalidade total”, afirma Bergson (1983, p.68). Esse caráter repentino do gesto, que se opõe ao continuum da ação, permite ao autor concluir que na comédia a ação é acessória, enquanto no drama ela é imprescindível (BERGSON, 1983, p.69).

Se entendemos que a narrativa é, antes de mais nada, um encadeamento de ações, pressupor que a ação seja acessória na narrativa cômica não é de todo coerente. Isso porque há uma relação cooperativa entre personagem e ação na construção da narrativa levando-nos a inferir que não se pode prescindir de nenhuma das partes. Todorov (2006) classifica as narrativas em duas categorias a partir da relação entre personagem e ação: *psicológicas* e *apsicológicas*. Nas narrativas psicológicas as ações são consideradas como vias que abrem acesso à personalidade da personagem, um sintoma das mesmas. Já nas narrativas apsicológicas as ações valem por si, e não como reforço de um caráter, estando as personagens submetidas às ações (TODOROV, 2006, p.120). Na prática a diferença se dá em relação às consequências da caracterização psicológica das personagens em suas ações. Quanto mais vastas e numerosas forem essas consequências, mais autonomia a personagem adquire, caracterizando a narrativa como psicológica, um tipo de narrativa que explora e reforça o caráter das personagens. Todorov ressalva que tanto nas narrativas psicológicas quanto nas apsicológicas a causalidade psicológica reforça a causalidade das ações, assim sendo: “um traço de

caráter não é simplesmente a causa de uma ação nem simplesmente seu efeito: é as duas coisas ao mesmo tempo, assim como a ação”, conclui o autor. (TODOROV, 2006, p.121).

A argumentação de Todorov reforça nossa afirmação anterior sobre a relação indissociável entre personagem e ação. Segundo o autor, “a personagem é uma história virtual que é a história de sua vida. Toda nova personagem significa uma nova intriga” (TODOROV, 2006, p.122), sendo a intriga – estrutura que analisaremos melhor mais adiante – o conjunto das ações que integra a passagem de um equilíbrio a outro (estrutura da intriga mínima completa). Mais plausível então que afirmar que a ação é acessória nas narrativas cômicas, seria dizer que no todo narrativo a ação cômica realiza uma função distinta daquela que caracteriza o drama. Para entender melhor os pormenores desta organização, usaremos o referencial teórico oferecido por Jorge Gracia sobre a significância do insignificante no humor e o referencial de Barthes sobre funções da narrativa.

1.2.1.1 – A Significância do Insignificante

Ao analisar a *sitcom Seinfeld* (NBC, 1989-1998), o autor Jorge Gracia afirma que o humor da série reside em ressaltar a significância do insignificante, uma vez que as tramas de *Seinfeld* têm como premissa a inserção de conflitos em situações banais que terminam por interferir na rotina das personagens de modo intenso. O interessante na reflexão de Gracia é que ele amplia sua teoria como uma perspectiva de análise para narrativas cômicas em geral, afirmando que em *Seinfeld* o que se vê é o extremo deste princípio.

Segundo Gracia, “a comédia (...) enfoca o que nós costumamos considerar insignificante, porque é no insignificante que se revelam as loucuras, os absurdos e as idiossincrasias das culturas” (GRACIA, 2004, p.145). Essa afirmação reforça a análise de Bakhtin sobre o estilo de comicidade que se consolidou após o Renascimento e que priorizava o específico e o particular no cotidiano em detrimento do universal. Essa lógica é bem marcante nas comédias de situação televisivas, as *sitcoms*, nas quais se exalta o modo como ações corriqueiras do cotidiano interferem na vida das personagens

com fins de produzir o efeito cômico. Situações aparentemente banais como ir ao aeroporto, visitar parentes ou fazer compras são exploradas naquilo que podem oferecer para a produção de incongruências, constituindo fonte para várias piadas. São nestes momentos também que os desvios (incongruências) que tornam as personagens cômicas recebem vazão, ajudando a sedimentar os traços de personalidade delas através da repetição que, como visto Bergson, reforça o efeito cômico.

Outra ligação entre a teoria de Gracia e a de Bergson é em relação à generalidade do humor, daí a ênfase nas “insignificâncias”. Estas seriam o que generaliza, banaliza situações, em oposição ao extraordinário, que destaca o específico. “A comédia é a respeito do comum, mas envolve a aceitação dessas coisas não como comuns, e sim como extraordinárias”, conclui Gracia (GRACIA, 2004, p.144).

A diferença de *Seinfeld* em relação aos demais programas do gênero é que nesta *sitcom* em específico os pontos de apresentação e resolução da intriga muitas vezes encontram-se nestas ações “menores”, ancorando o mote do programa de ser “o melhor show sobre nada”. Um dos episódios considerados emblemáticos para entender a filosofia da série é *The Chinese Restaurant*. Exibido na segunda temporada, este episódio é composto de uma única trama que consiste na interminável espera de três dos protagonistas da série por uma mesa num restaurante chinês. A ideia aqui era retratar uma situação corriqueira de modo cômico, explorando os conflitos que podem surgir neste contexto, como encontrar um conhecido, mas não lembrar-se seu nome ou contexto de familiaridade, ou precisar usar o telefone público e não conseguir porque este está sempre ocupado. Estes são os conflitos que surgem e são resolvidos no episódio *The Chinese Restaurant* e que sustentam o argumento de Gracia.

Em *sitcoms* e narrativas cômicas em geral, embora essas ações menores sirvam como base para constituir o corpo de piadas dos episódios ou sequências e também para sedimentar o caráter das personagens através da ênfase da(s) incongruência(s) que as torna cômicas, não costumam comprometer o andamento da narrativa como ocorre em *Seinfeld*, ao menos não com a mesma frequência ou centralidade. Já no caso das *comic strips*, objeto específico de nossa análise, essas ações ocupam um papel central no corpo da série.

Sendo um formato de série caracterizado pela fragmentação que advém da serialização de tiras avulsas (geralmente compostas por uma única ação), autossuficientes narrativamente e que apresentam ações fortemente ligadas ao cotidiano – por razões que analisaremos melhor no terceiro capítulo deste trabalho – as ações menores nas *comic strips* são o contexto privilegiado de interação entre as personagens e no qual o caráter destas é apresentado e sedimentado através da repetição de ações que o reforçam.

Em *Peanuts*, obra que compõe nosso corpus, as ações se passam em contextos como a escola, o campo de baseball, a sala de estar, nas quais são desenvolvidas ações como lanchar, rebater uma bola, assistir a televisão, atender ao telefone e nas quais as piadas ganham corpo.



Imagem 01: *Peanuts*, 1968, n.004. Fonte: Peanuts.com

Nesta tira usada como exemplo, a ação, que tem como contexto a sala de estar, consiste na transmissão feita por Lucy de um recado de sua mãe para o irmão Linus. O gancho da piada – o modo como a garota repassa o recado – reflete sua personalidade e os traços que caracterizam sua relação com o irmão. Toda a comunicação transcorre sem que nada de “relevante” ocorra, destacando a centralidade de uma ação menor neste contexto. Para entender melhor a hierarquia das ações e a função que exercem na narrativa, recorreremos ao referencial teórico oferecido por Barthes sobre as funções narrativas em *Introdução à Análise Estrutural da Narrativa* (1971) e *A Aventura Semiológica* (1993).

1.2.1.2 – A Centralidade Código Proairético

Quando abrimos esse subtópico dedicado à ação cômica, colocamos em questão a distinção que Bergson faz em relação à ação e o gesto, sendo o primeiro característico do drama e o segundo da comédia. Em nossa análise até aqui, sustentamos que ação e personagem são categorias narrativas que trabalham de modo cooperativo, logo não são

estruturas que possam ser prescindidas. Assim sendo, o gesto é na verdade um tipo de ação que cumpre uma função na narrativa distinta daquela realizada pelo o que Bergson denomina de ação propriamente dita. Passemos então a esta distinção estrutural agora.

Em *Introdução à Análise Estrutural da Narrativa* (1971) Barthes afirma que compreender uma narrativa significa, dentre outras coisas, reconhecer nela estágios; ler não é apenas passar de uma página a outra, mas também de um nível a outro, ressalta o autor (BARTHES, 1971, p.26). Esta organização da narrativa em níveis não é meramente distribucional, seu critério básico está na significação de cada unidade. “É o caráter funcional de certos segmentos da história que faz destes unidades; donde o nome de *funções* que se deu imediatamente a estas primeiras unidades. (BARTHES, 1971, p.27). O conceito de função narrativa explorado por Barthes foi primeiramente teorizado por Propp, que define função como “o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação” (PROPP, 2001, p.17). O que confere sentido à função é o lugar que esta ocupa na ação geral do actante: “a narrativa só se compõe de funções; tudo, em graus diversos, significa aí. Isto não é uma questão de arte (da parte do narrador), é uma questão de estrutura”, conclui Barthes (1971, p.28).

Barthes classifica as funções em duas grandes classes: funções e índices. A primeira classe, a das funções propriamente ditas, corresponde à definição que Propp aferiu às funções. São unidades que possuem como correlatas unidades de mesmo nível. Os índices, por sua vez, possuem caráter integrativo. Para compreender a que serve um índice é necessário passar a um nível superior, das ações ou narração (BARTHES, 1971, p.30-31). Em resumo: as funções correspondem à funcionalidade do fazer e os índices à funcionalidade do ser (BARTHES, 1971, p.32).

No interior da categoria denominada de funções, temos ainda duas subdivisões: as funções cardinais (ou núcleos) e as catálises. Os núcleos articulam a narrativa enquanto as catálises preenchem o espaço narrativo que separam os núcleos (BARTHES, 1971, p.32). Os núcleos representam os momentos da narrativa em que sua sucessão é comprometida, são conjuntos acabados na narrativa. As catálises e os índices são expansões dos núcleos (BARTHES, 1971, p.35). Embora sejam classificadas por Barthes como funções mais “fracas” – se comparadas aos núcleos – as catálises e

índices não são obsoletas, como afirma o próprio autor: às catálises cabe ditar o ritmo da narrativa e reiterar seus pontos importantes; já os índices implicam uma atividade de decifração cuja função é dar ao leitor conhecer o caráter das personagens e a atmosfera narrativa (BARTHES, 1971, p.34).

Na obra *A Aventura Semiológica* (1993), Barthes aprofunda a discussão sobre as ações que geralmente funcionam como catálises, as ações menores. O autor afirma que todas as ações de uma narrativa, por menores ou mais insignificantes que parecem, cumprem algum tipo de função no texto. (BARTHES, 1993, p.204). Na ordem lógico-temporal da narrativa, entre as ações que comprometem sua sucessão (correspondente aos núcleos) encontram-se outras menores, aparentemente fúteis, cujo desenrolar garante o encadeamento da narrativa e ajuda a fazer dela um organismo processual que evolui até seu fim ou conclusão (BARTHES, 1993, p.205).

A este código das ações narrativas Barthes aferiu o nome de *código proairético*, terminologia inspirada na disciplina proposta por Aristóteles – a *proairésis* – que indica a faculdade humana de deliberar antecipadamente sobre o resultado de um ato, de escolher entre os termos de uma alternativa aquele a ser realizado. As escolhas feitas numa narrativa comprometem sua sucessão sendo que, segundo Barthes, a narrativa sempre escolhe a opção que lhe é mais proveitosa, que assegura sua continuação. Neste sentido, Barthes utiliza o termo *proairétismo* para denominar toda ação narrativa comprometida numa sucessão. (BARTHES, 1993, p.206-207)

As ações menores que constituem o código proairético são de vínculo lógico (de ordem consequencial, reativa, consecutiva), de sucessão imediata, e a sua concatenação resulta num núcleo. Numa sequência (série lógica de núcleos) cuja ação central é uma viagem – exemplo proposto pelo autor – pode-se inferir ações como partir, chegar, permanecer e tantas outras ações de preenchimento que dão andamento à sequência até seu ponto de tensão (BARTHES, 1993, p.207). Como Barthes afirma em *Introdução à Análise da Narrativa*, desprovida das catálises (ações do código proairético) a narrativa é reduzida a seu resumo ou argumento (BARTHES, 1971, p.57).

Nas narrativas cômicas, além de construir o universo de expectativas dos núcleos, as catálises são o espaço privilegiado da narrativa para produção do efeito cômico. Na maioria das vezes, como pontua Salvatore Attardo (2001), o argumento da história, ou seja, o conjunto de suas grandes ações (núcleos), não são de ordem cômica. A narrativa se torna cômica em seu desenrolar, nas ações menores que compõem o código proairético. É nesse sentido que podemos reinterpretar a afirmação de Bergson sobre o papel acessório da ação na narrativa cômica. De fato, nas narrativas cômicas os núcleos não costumam ser os responsáveis pela produção do efeito cômico, logo, são acessórios no programa de efeitos específico do gênero. Esse papel fica a critério das catálises, daí a centralidade das ações corriqueiras, que parecem ser quase que dissecadas em narrativas cômicas. Este é o efeito estrutural da significância do insignificante, conceito de Jorge Gracia, como vimos. O que Gracia pontua em *Seinfeld* como sendo uma excepcionalidade é o fato de em muitos episódios da série ações proairéticas assumirem a função de núcleos ao invés de catálises, como no episódio *The Chinese Restaurant*, todo composto por ações proairéticas.

Uma ressalva importante feita por Barthes sobre as funções das ações na narrativa é que uma ação pode ter mais de uma função (BARTHES, 1971, p.35). Em narrativas cômicas é muito comum que ações proairéticas atuem tanto como catálises quanto como índices da personalidade das personagens. E aqui entra a questão do gesto do modo como é descrito por Bergson: “as atitudes, os movimentos e mesmo o discurso pelos quais um estado de alma se manifesta sem objetivo, sem proveito, pelo efeito apenas de certa espécie de arrumação interior” (BERGSON, 1993, p.67). O gesto é o modo como o caráter cômico se manifesta na ação, é o índice. É nas ações menores que o caráter cômico se sedimenta através da reiteração de seu(s) desvio(s). É esse aspecto de sedimentação do caráter cômico que dá um papel de grande destaque às ações do código proairético nas narrativas cômicas permitindo que aí se produza o efeito cômico com maior ênfase através da exploração da comicidade das personagens.

Nosso objeto de análise, as séries de *comic strips*, centralizam em suas tiras ações proairéticas fortemente indiciais quanto à personalidade das personagens. A especificidade estrutural deste tipo de série – cuja unidade básica, a tira, corresponde a um texto curto e autoconclusivo de desfecho cômico – não nos permite classificar as tiras avulsas que caracterizam as publicações diárias na categoria das funções

propriamente ditas (subdivida em catálises e núcleos), já que na maioria das vezes não há implicação narrativa direta (de ordem lógica ou consequencial) entre elas. No quarto capítulo deste trabalho, dedicado à análise do corpus, faremos a tentativa de organizar na categoria das funções narrativas as tiras que compõem os arcos, estas sim com implicações diretas umas nas outras.

1.2.1.3 – A Intriga Cômica e o Retorno do Mesmo

Como vimos previamente, em seu esforço por definir personagem e ação, Todorov afirma que “toda nova personagem significa uma nova intriga” (TODOROV, 2006, p.122), sendo a intriga mínima completa a passagem de um equilíbrio a outro.

Esse termo equilíbrio, que tomo de empréstimo à psicologia genética, significa a existência de uma relação estável mas dinâmica entre os membros de uma sociedade: é uma lei social, uma regra do jogo, um sistema particular de troca. Os dois momentos de equilíbrio, semelhantes e diferentes, estão separados por um período de desequilíbrio que será constituído de um processo de degradação e um processo de melhora (TODOROV, 2006, p.87).

De acordo a essa lógica, a narrativa se inicia com uma situação estabelecida que vem a ser perturbada, gerando um desequilíbrio. Através da ação de uma força de sentido inverso o equilíbrio é reestabelecido, sendo este segundo equilíbrio semelhante ao primeiro, porém nunca idêntico. Associando estes estágios da intriga a classes gramaticais, Todorov afirma que os episódios desta são divididos entre os que descrevem um estado (de equilíbrio ou desequilíbrio) e os que descrevem a transição de estados. Os primeiros episódios são associados aos adjetivos, enquanto os segundos corresponderiam a verbos (TODOROV, 2006, p.137-138). Todorov ressalva que além desta estrutura da intriga mínima pode-se encontrar outras variações, tais como uma narrativa que apresente apenas a passagem de um equilíbrio a um desequilíbrio ou vice-versa (TODOROV, 2006, p.145).

Nas narrativas cômicas geralmente encontra-se a estrutura da intriga mínima – a passagem de um equilíbrio a outro após a resolução de um desequilíbrio – porém com algumas peculiaridades que ocorrem em função das características do tipo cômico. Como vimos na argumentação de Bergson sobre o caráter cômico, uma das principais características deste é sua inconsciência em relação a seu(s) desvio(s). Dar-se conta dos

próprios desvios implicaria na possibilidade da mudança e consequente liquidação dos aspectos que aferem incongruência à personagem e à narrativa, por seguinte. Logo, uma premissa da intriga que se apresenta com a entrada de uma personagem cômica na narrativa é a de que o restabelecimento do equilíbrio não pode alterar o caráter da personagem.

Tomando novamente como exemplo Charlie Brown, um dos protagonistas da série de *comic strips Peanuts*, é possível entender melhor esse aspecto que estamos tentando esclarecer. Charlie Brown é um tipo cômico caracterizado por ser um grande perdedor. Não importa o que ele faça ou almeje, as coisas nunca saem como planejado e o destino parece estar sempre contra ele. Há duas situações que deixam esse aspecto bem claro em *Peanuts*: a temporada de baseball e o treino de futebol americano. Na primeira situação, por mais que Charlie Brown se esforce seu time nunca consegue ganhar um jogo sequer. Anualmente uma sequência de tiras apresenta a temporada de baseball e às vezes tem-se até a impressão de que o time de Charlie Brown possa ganhar, mas isso nunca ocorre. Já o caso do treino de futebol americano é ainda mais extremo. Uma vez ao ano (embora não se veja essa piada em todos os anos da série, mas esta se faz presente na maioria deles) a personagem Lucy convida Charlie Brown a chutar a bola de futebol americano, mas sempre a puxa no último instante, fazendo o garoto cair.



Copyright © 2000 United Feature Syndicate, Inc.
Redistribution in whole or in part prohibited

Imagem 02: *Peanuts*, 2000, n.117. Fonte: Peanuts.com

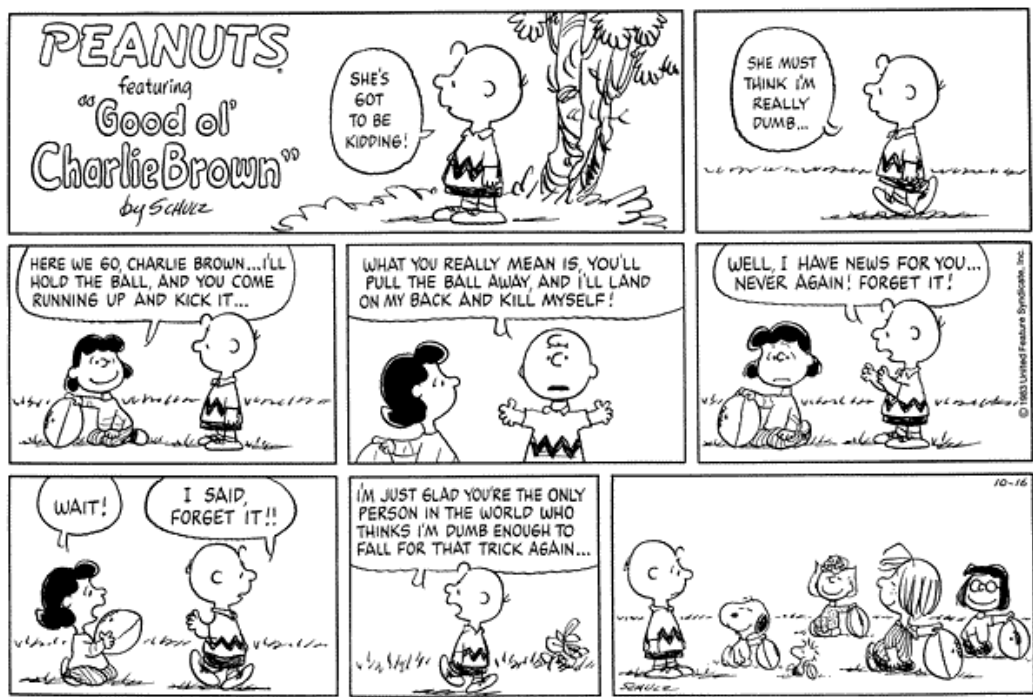


Imagem 03: Peanuts, 1983, n.284. Fonte: Peanuts.com

Nos dois casos, alcançar o objetivo almejado faria com que Charlie Brown deixasse de ser um perdedor, sua marca maior. Como isso implicaria romper com o pacto estabelecido pela série em relação ao aspecto cômico desta personagem, Charlie Brown nunca vence, em nada. Apesar de dar-se conta de sua má sorte, o garoto, no entanto, nunca desiste de tentar porque é também um grande sonhador, um perdedor esperançoso, fazendo com que as situações sempre se repitam do mesmo modo, num ciclo vicioso e cômico.

Assim como Charlie Brown, as personagens cômicas em geral passam pelas mais diversas situações sem deixar de ser quem são. Ao final da intriga, quando o equilíbrio é restabelecido, a situação final não é idêntica à inicial, mas a personagem sim. Diferentemente de narrativas de outros gêneros, que exploram as nuances das mudanças sofridas pelas personagens ao longo das situações para enriquecer o enredo, na narrativa cômica as personagens passam por várias situações sem modificar sua essência e costumam chegar ao final do ciclo como se nada houvesse ocorrido. Quando falamos em essência, estamos aqui nos referindo aos desvios que tornam as personagens cômicas. Ela pode sofrer mudanças em outros aspectos, mas o que as torna incongruentes permanece intocado. Ainda que como Charlie Brown a personagem possa dar a entender que da próxima vez será diferente – como se houvesse acumulado o

aprendizado de sua experiência prévia – essa mudança não é observada em seu comportamento, fazendo que as situações se repitam de forma quase que mecânica.

A narrativa cômica constrói um tipo de expectativa distinto em relação a outros gêneros em relação à resolução de sua intriga: o suspense na narrativa cômica é criado não apenas em relação a como o equilíbrio inicial será recuperado, mas à forma que isso ocorrerá de modo a não mudar a essência de suas personagens. Esse aspecto será melhor explorado quando discutirmos as peculiaridades da serialização cômica, que tira grande proveito desta lógica para se estruturar. Por hora, nos dedicaremos à análise estrutural da piada, estrutura narrativa principal de nosso corpus.

1.2.2 – A Piada: Narrativa Primeira do Gênero Cômico

Embora a piada não seja uma estrutura presente em todas as modalidades de texto cômico, o estudo de sua estrutura mostrou-se bastante elucidativo para a compreensão de textos mais extensos do gênero. A piada é a estrutura narrativa mínima do gênero cômico, sua primeira instância de unidade narrativa independente, e através da análise de sua estrutura é possível compreender as linhas gerais da organização textual do gênero cômico.

No caso deste trabalho em particular, a análise da estrutura da piada é ainda mais importante visto que as séries de *comic strips* têm como unidade principal a tira diária, cuja base textual é a piada. Sendo a piada o ponto de partida para compreensão das linhas gerais da narrativa cômica, acreditamos que o estudo de obras que serializam basicamente piadas nos ajude a entender os aspectos basilares da serialização cômica, objetivo central deste trabalho.

Para guiar nossa trajetória ao longo desta análise, usaremos como principal referencial teórico a obra *Linguistic Theories of Humor*, de Salvatore Attardo (1994), que apresenta um panorama geral das principais teorias linguísticas do humor (área que mais se dedicou ao estudo da piada e do texto cômico) desde a década de sessenta (quando começou a receber atenção do campo acadêmico) até os dias atuais, em que os estudos do próprio Attardo são referência no campo.

Fazendo conexão com o que vimos até aqui neste trabalho, iniciaremos nossa discussão sobre a estrutura da piada a partir da obra *A Historieta Cômica*, de Violette Morin (1976), que, segundo Attardo, foi a primeira a aplicar a ideia de função narrativa a textos do gênero. Em seguida, exploraremos a Teoria do Script Semântico do Humor, de Victor Raskin (1985), que detalha o papel da incongruência em textos cômicos e, por fim, discutiremos a Teoria Geral do Humor Verbal, de Attardo (1994), que aprofunda questões deixadas em aberto por Raskin.

Como observaremos, esses autores fazem parte de uma linha sucessória de estudos que começa na década de sessenta com Violette Morin e vai se complexificando nas décadas seguintes. Além de ser a primeira a aplicar a ideia de função narrativa ao contexto das narrativas cômicas, Morin também foi a primeira a introduzir as observações de Greimas (1966) sobre a isotopia neste campo. Attardo explica que, embora Greimas nunca tenha se aprofundado em estudos ligados à comicidade, sua breve análise sobre a estrutura da piada sob a luz do conceito de isotopia originou toda uma linha de estudos à qual o próprio Attardo se filia (ATTARDO, 1994, p.62). Em linhas gerais, o complexo conceito de isotopia – que foi introduzido por Greimas em 1966 e depois modificado pelo próprio autor em 1970 e em 1972 com fins de abranger uma diversidade maior de fenômenos – indica um conjunto redundante de categorias semânticas que tornam possível a leitura uniforme de um texto.

Pressupõe-se que um texto possua uma "totalidade de sentido" – em outras palavras, que significa algo por completo. Isotopias são apresentados como ferramentas de desambiguação (embora se possa argumentar que elas sejam mais o resultado de desambiguação). Greimas (1972:16) afirma que as isotopias “superam os obstáculos colocados (...) pelo caráter polissêmico do texto” (...). A unidade de sentido do texto pode ser alcançada selecionando-se um significado (uma leitura) que é compatível com todos os elementos, que é a isotopia do texto, entre os vários significados dos elementos que compõem o texto. (...) Greimas argumenta que “uma mensagem, ou qualquer sequência do discurso” pode ser considerada isotópica apenas se seus elementos possuírem *classemes* em comum. É neste ponto da argumentação que Greimas introduz a piada (...) como um exemplo de texto que “voluntariamente exhibe o processo linguístico do qual se utiliza” (ATTARDO, 1994, p.69).

Os *classemes* aos quais a citação se refere são *semes* contextuais, sendo os *semes* as unidades mínimas de sentido, segundo a definição de Greimas. *Semes* são estruturas abstratas que podem ser observadas apenas em unidade linguísticas maiores. A primeira dessas unidades são os *lexemes*, que constituem qualquer unidade linguística dotada de

sentido e são uma espécie de feixe de *semes* (ATTARDO, 1994, p.65). A ideia de contexto é forte no conceito de isotopia porque é ele que permite a criação de um horizonte expectativas e a desambiguação do texto (ATTARDO, 1994, p.73). Sobre este aspecto, Attardo conclui que “todos os fenômenos que podem ser incorporados dentro da noção de isotopia findam por ser parte dos processos que estabelecem o ‘tópico’ de um texto” (ATTARDO, 1994, p.73).

Analisando a estrutura da piada, Greimas (1966) afirma que a mesma é composta de duas partes: a apresentação ou narração e o diálogo. A apresentação estabelece a primeira isotopia, que será “quebrada” pelo diálogo opondo a primeira isotopia à segunda. O mecanismo é possível graças a um elemento semântico comum que mascara a ambiguidade até o final da narrativa (ATTARDO, 1994, p.73). A piada na verdade explora um fenômeno presente na linguagem, que é a isotopia, para produzir o efeito de surpresa próprio a sua estrutura explorando a ambiguidade contextual. O que faremos a partir de agora é discutir a evolução do campo de estudos deste mecanismo ao longo do tempo através, mais especificamente, dos trabalhos de Morin, Raskin e Attardo.

1.2.2.1 – Entre a Narrativa *Normal* e a *Parasita*

Como mencionamos anteriormente, Violette Morin foi a primeira a aplicar a noção de função à análise estrutural da piada e também a primeira a aplicar ao mesmo campo o princípio de isotopia desenvolvido por Greimas.

Morin coletou 180 anedotas avulsas – histórias curtas de desfecho cômico – publicadas diariamente num periódico francês e concluiu que estas, apesar de sua brevidade, também são narrativas. A autora afirma que como as narrativas, as piadas “fazem evoluir uma situação viva em função de reviravoltas imprevistas. Como estas, e mais ainda, despertam a vontade de desmontar-lhes as conexões” (MORIN, 1976, p.174), ainda que algumas passagens sejam elididas na estrutura da anedota e precisem ser inferidas.

A autora afirma que estas anedotas são dotadas de uma única sequência, na qual um problema é apresentado, desenvolvido e concluído. A cada um destes momentos Morin atribuiu uma função: a função de normalização apresenta as personagens envolvidas no

contexto narrativo; a função locutora de deflagração (com ou sem narração) apresenta o problema a ser resolvido ou levanta um questionamento; e, por fim, a função interlocutora de distinção resolve o problema comicamente. O que Morin faz – como ela mesma indica – é ampliar o modelo de Greimas de dois momentos formais constantes – a narrativa de apresentação e o diálogo dramatizante – para três, com a divisão deste último nas funções locutora de deflagração e interlocutora de distinção (MORIN, 1976, p.174-175).

Sobre a divisão da estrutura da piada nestas três funções, Attardo ressalva que o modelo das funções da piada de Morin é mais abstrato que o modelo de funções concebido por Propp, no qual estas possuem originalmente conteúdo semântico específico referente ao progresso da narrativa (ATTARDO, 1994, p.85-87). No modelo de Morin as funções são estruturas formais vazias a serem preenchidas de acordo ao contexto específico de cada piada. Neste sentido, prossegue Attardo, o modelo da autora aproxima-se da estrutura elementar da sequência virtual concebida por Bremond (ATTARDO, 1994, p.90).

Tomando como base o legado de Propp sobre as funções narrativas, Bremond (1966) concebeu um modelo elementar da sequência denominado virtual por ser genérico, podendo ser preenchido por qualquer processo que atenda às necessidades da narrativa. Este modelo, assim como o de Morin, consiste em três momentos: a função que abre a possibilidade do processo; a função que percebe o processo; e a função que encerra o processo (ATTARDO, 1994, p.91). Assim sendo, conclui Attardo, as três funções da piada propostas por Morin estão virtualmente presentes em qualquer narrativa. A grande diferença está na última função, a interlocutora de distinção, na qual se dá produção do efeito cômico.

Morin explica que esta última função faz a narrativa bifurcar-se do “sério” para o “cômico” graças a um elemento polissêmico disjuntor, daí o nome de narrativa disjunta dado pela autora a esta segunda narrativa implícita cuja presença só se dá a perceber no desfecho da piada. Morin reforça que estas narrativas geralmente não são jogos de palavras, mas de signos (MORIN, 1976, p.175).

As narrativas deste sistema são portanto duplas narrativas: uma narrativa convencionalmente dita normal vem apoiar-se sobre uma narrativa convencionalmente dita parasita, cada uma encontrando-se igualmente fortalecida e destruída pela outra. O conteúdo destas narrativas parece ter traços conformes ao sistema de disjunção que os articula (MORIN, 1976, p.180).

A disjunção que se instaura na narrativa advém da quebra de um horizonte de expectativas – que Morin denomina de andamento “normal” – sendo este horizonte determinado primeiro pela lógica interna do universo narrativo da piada e, em última instância, pelas regras e padrões sociais de conduta. A narrativa dita por Morin “normal” e de desfecho “sério”, é na verdade uma narrativa normativa e de desfecho previsível, se considerarmos o horizonte de expectativa construído. O desfecho cômico deflagrado pela narrativa dita “parasita” é nada mais que um desfecho possível diante do horizonte de expectativa construído, porém menos previsível, e que se esconde por trás do efeito gerado pela polissemia.

Os aspectos distintivos e relacionais entre um desfecho previsível e o chamado desfecho cômico ficam mais claros no raciocínio de Victor Raskin e Salvatore Attardo, que aprofundam a ideia de narrativa disjunta desenvolvida por Morin, como veremos a seguir.

1.2.2.2 – Da Teoria do Script Semântico do Humor à Teoria Geral do Humor Verbal

A opção aqui neste trabalho de abordar as duas teorias num único tópico se dá em função da relação de continuidade entre a Teoria do Script Semântico do Humor (*Semantic Script Theory of Humor* ou *SSTH*) e a Teoria Geral do Humor Verbal (*General Theory of Verbal Humor* ou *GTVH*), a primeira concebida por Victor Raskin (1985) e a segunda por Salvatore Attardo (1994), colaborador de Raskin.

Assim como Morin, ambos os autores estão ligados à tradição da análise de Greimas sobre a piada, trabalhando com a ideia central da disjunção narrativa como principal elemento para produção do efeito cômico neste tipo de narrativa. Numa linha temporal, podemos dizer que o trabalho dos dois autores dá continuidade ao modelo de Morin,

aprofundando questões não pormenorizadas pela autora. A principal delas refere-se aos pré-requisitos básicos necessários a caracterização de um texto como piada. Embora esses pré-requisitos estejam de certo modo subentendidos no modelo de Morin, Raskin é mais atencioso em sua análise.

A primeira ideia introduzida por Raskin e já apresentada no nome de sua teoria é a de scripts semânticos. A noção de script – oriunda da Psicologia e incorporada por outras áreas, dentre elas a Linguística – indica uma porção organizada de informação sobre determinado assunto em termos gerais. Um script é uma estrutura internalizada pelo comunicador e compartilhada por seu público que lhe proporciona conhecimento sobre o funcionamento, organização e etc. das coisas (ATTARDO, 1994, p.198-199).

Enquanto Morin qualifica as duas narrativas presentes na estrutura da piada de acordo a certo juízo que pressupõe uma polaridade harmônica e outra dissonante e parasitária à primeira, Raskin as classifica como dois scripts que se relacionam por oposição. Desta relação advêm os dois pressupostos que tornam o texto uma piada: o texto é compatível inteiramente ou parcialmente com dois ou mais scripts; e estes dois scripts são opostos entre si (ATTARDO, 2004, p.197). As oposições são entre concepções de real e irreal dentro do contexto dimensionado na narrativa, baseados em normas e condutas sociais em sua relação com o contexto narrativo (ATTARDO, 2004, p.205).

Assim como na teoria de Morin, na Teoria do Script Semântico o papel de disjuntor que permite a mudança do registro de um script a outro é aferido a um elemento polissêmico. Raskin dá a este elemento o nome de gatilho de troca de script – ou *script-switch trigger* (ATTARDO, 2004, p.203). Uma crítica possível ao trabalho de Raskin recai exatamente sobre a prevalência do caráter semântico dos scripts. Para Raskin os scripts se relacionam diretamente – são sempre evocados – por itens lexicais, aspecto que limita sua teoria (ATTARDO, 1994, p.200). Sobre este aspecto Vandaele argumenta que a incongruência como um dos mecanismos de base da produção do efeito cômico refere-se a uma contradição de esquemas cognitivos (cuja conceituação, em linhas gerais, é a mesma fornecida por Attardo) e não apenas semânticos, recuperando o caráter do termo script em sua origem na área da Psicologia (VANDAELE, 2002, p.224). Por essa limitação, reforça Vandaele, há uma série de

fenômenos que a teoria de Raskin não cobre, tais como o humor físico, cujas incongruências são ordem visual (VANDAELE, 2002, p.227).

Já Salvatore Attardo, que classifica sua Teoria Geral do Humor Verbal como uma revisão da Teoria do Script Semântico do Humor (ATTARDO, 1994, p.222), afirma que a principal limitação da teoria de Raskin foi ter tomado como base a estrutura de piadas, não contemplando textos humorísticos para além do formato. A segunda limitação apontada por Attardo também recai sobre o aspecto semântico e neste sentido assemelha-se ao ponto de vista de Vandaele, ainda que se mantenha no âmbito da Linguística ao se declarar uma teoria do humor verbal (ATTARDO, 1994, p.208).

A primeira questão que Attardo retoma ao revisar a teoria de Raskin refere-se aos pressupostos que tornam um texto cômico, ambicionando abarcar não apenas piadas, mas todos os tipos de narrativas do gênero. Segundo Attardo, nem a ruptura narrativa nem a oposição de scripts são efeitos necessariamente cômicos. Ampliando a teoria de Raskin, Attardo cria o sistema dos *KR's* (*Knowledge Resources* ou Recursos de Conhecimento), necessários para a identificação de um texto cômico. Um desses *KR's*, o mais importante deles, é exatamente a oposição de scripts, sendo os demais (organizados hierarquicamente em ordem decrescente): mecanismo lógico (lógica interna à narrativa, que estabelece o script a ser seguido); situação (contexto narrativo); alvo (objeto ao qual a piada ou contexto cômico se refere); estratégia narrativa (organização estrutural da narrativa); idioma ou contexto semântico (ATTARDO, 1994, p.222-223).

Outra questão que Attardo esclarece refere-se à brevidade da piada e sua natureza autoconclusiva. Apesar de ser conhecida por uma estrutura caracteristicamente breve, a piada não é necessariamente uma micronarrativa (aquela que possui apenas uma ação ou mudança de estado). Além disso, há textos cômicos extensos estruturados como piadas (como veremos no tópico seguinte deste trabalho). O que caracteriza a estrutura da piada permitindo sua identificação é a presença da *punch line*, nome aferido por Attardo ao que Raskin denominou como gatilho de mudança de script. As *punch lines* funcionam como espécie de disjuntores que forçam o leitor a migrar para um outro script possível dentro da mesma situação, mas cuja existência ou possibilidade ainda não havia sido apontada. Por ser incongruente ao script apresentado ao longo da

narrativa, só se apresentam em sua conclusão e não se integram ao conjunto da mesma (ATTARDO, 2001, p.84). O posicionamento obrigatório da *punch line* ao final da piada por sua incompatibilidade ao conjunto previamente apresentado explica o caráter autoconclusivo das piadas e será um ponto importante na análise da serialização cômica em sua aproximação com estruturas seriais mais “frouxas” – sem grande dependência entre as unidades básicas – como veremos no próximo capítulo.

Poderíamos nos alongar mais sobre a estrutura da piada e os mecanismos de análises propostos por Morin, Raskin e Attardo para análise estrutural minuciosa deste formato textual. No entanto, nosso interesse neste momento está muito mais voltado às características gerais da piada em sua relação com textos cômicos mais extensos e os mecanismos de serialização do gênero. Voltaremos a explorar melhor a estrutura específica da piada quando falarmos sobre sua relação com a tira cômica os mecanismos específicos de serialização neste formato no terceiro capítulo. Aí trataremos sobre a complementaridade entre as duas estruturas e analisaremos mais aprofundadamente os *KR's* em sua relação com o contexto específico das obras apresentadas. Agora daremos continuidade à nossa argumentação discutindo as particularidades estruturais de textos cômicos mais extensos que a piada.

1.2.3 – Narrativas Cômicas para além da Piada

Sendo a piada a estrutura narrativa mínima do gênero cômico e a primeira cuja estrutura tornou-se alvo de análises acadêmicas mais meticolosas, não é demais voltarmos a reforçar: nem todo texto cômico é organizado como a piada ou construído a partir do encadeamento de piadas. Embora o campo de estudos sobre textos cômicos para além da piada ainda seja pouco explorado e tenha como referências trabalhos bastante recentes, tentaremos aqui articular esses estudos – em particular, os de Salvatore Attardo (2001) e Jeroen Vandaele (2011) – de modo a entender melhor as peculiaridades da organização destes textos e relacionando-os (mais à frente) com as estratégias mais exploradas na serialização cômica.

Como vimos no início deste capítulo, Vandaele caracteriza a narrativa cômica pelo jogo textual que propõe entre incongruência e superioridade (VANDAELE, 2002, p.225). Já

Attardo, embora afirme que o ponto mais importante na estrutura da narrativa cômica seja a oposição de scripts, defende que narrativas do gênero são determinadas pela cooperação de seis aspectos, os *Knowledge Resources (KR's)*, sendo eles, como vimos, a oposição de scripts, o mecanismo lógico, a situação, o alvo, a estratégia narrativa e o idioma ou contexto semântico.

O que se pode constatar analisando o modelo de Attardo é que os demais *KR's* podem ser encontrados em narrativas de quaisquer outros gêneros, à exceção da oposição de scripts e do alvo. A oposição de script é o *KR* mais importante porque determina toda a estrutura da narrativa, é em função desta estrutura que a narrativa se organiza para produzir o efeito cômico através da incongruência. Já a ideia de alvo confere uma particularidade ao que seria o assunto da narrativa e deixa implícito o princípio da superioridade. Assim sendo, as afirmações de Attardo e Vandaele convergem, com a diferença que Attardo esmiúça mais a estrutura geral das narrativas cômicas, desenvolvendo de que modo a lógica imposta pela organização de scripts determina outros aspectos narrativos. Por estas razões, voltamos a afirmar que é no jogo entre a incongruência e a superioridade que a narrativa produz o efeito cômico, enfatizando o argumento de Vandaele.

Em relação à classificação das narrativas cômicas, Attardo oferece um modelo que se baseia no caráter do plot da narrativa. Attardo caracteriza o plot como os eventos na ordem em que são apresentados no texto e a fábula como os eventos narrados no texto em sua ordem cronológica. Um modo de abordar o problema sobre a diferença entre piadas e outras narrativas seria tentar capturar a diferença entre o humor que faz parte do plot e aquele que é externo ao mesmo (ATTARDO, 2001, p.94). O plot pode ser cômico ou sério, o que distingue se a narrativa é cômica ou se apenas possui passagens cômicas. Essas passagens cômicas do texto são organizadas com estrutura semelhante à da piada, mas não terminam com uma *punch line*, e sim com uma *jab line*. *Jab lines* possuem a mesma função das *punch lines* (“gatilhos do humor”), porém, ao contrário destas, aparecem em outras posições da situação cômica que não em sua conclusão. Podem ser elementos importantes da narrativa ou passagens não essenciais da mesma. O fato de constituírem um tipo de disjunção que não aparece ao final da narrativa indica que as *jab lines* (ao contrário das *punch lines*) não interrompem o fluxo da narrativa por duas razões: são irrelevantes à evolução do plot ou texto ou não são antagonistas a ele

(ATTARDO, 2001, p.84-85). As *jab lines* não provocam a reinterpretação de toda a narrativa a partir da apresentação do segundo script, mas apenas de determinada passagem dela, a passagem à qual a oposição de scripts se refere. Exploraremos melhor esse aspecto na análise dos arcos formado por tiras em séries de *comic strips*, apresentada no terceiro capítulo deste trabalho.

Os plots sérios podem conter ou não *jab lines*. Os que contêm *jab lines* possuem passagens cômicas e os que não contêm não são cômicos em nenhum aspecto. Attardo enfatiza que, no universo das narrativas classificadas como cômicas, geralmente o plot é sério e apresenta várias *jab lines*, sendo os casos de plot cômico menos recorrentes. Apesar disso, a variedade de apresentação dos plots cômicos é maior. Segundo o modelo de Attardo, os principais casos de plot cômico ocorrem quando a narrativa estrutura-se como a piada (apesar de ser mais extensa) ou quando possui fábula cômica. No caso de textos cuja estrutura é similar à da piada, dois casos são possíveis: o texto é concluído por uma *punch line* ou, além disso, constrói scripts opostos graças à incongruência entre plot e fábula que permite a retenção de informação necessária à *punch line* final. A natureza da diferença entre plot e fábula reside essencialmente no cancelamento de: a) pistas da presença de um macroscrip a ser revelado sobreposto a grandes porções do texto; ou b) pistas da presença de uma resolução que demonstre que dois macroscrips opostos apresentado e que não são aparentemente sobrepostos, na verdade sobrepõem-se inteira ou parcialmente (ATTARDO, 2001, p.95-96). A grande questão do modelo apresentado nestas narrativas refere-se à presença da *punch line*, que oferece um elemento surpresa e de ruptura ao final da narrativa que quebra os horizontes de expectativas construídos até então (como ocorre na piada).

No segundo caso, o de plots com fábula cômica, a complicação central da narrativa é cômica ou envolve comicidade, mas a narrativa não (necessariamente) é concluída por uma *punch line* (ATTARDO, 2001, p.100). Retomando as funções da narrativa segundo o modelo de Barthes, nestes casos poderíamos dizer que a incongruência peculiar à narrativa situa-se em passagens que constituem núcleos, ao invés de localizar-se nas catálises, como geralmente ocorre. Este último caso é aquele das narrativas de plot sério que contêm *jab lines* e que representam a maior parte das narrativas cômicas.

No caso das séries cômicas, esse aspecto varia de acordo ao formato da série. Nas séries de *comic strips*, a narrativa das tiras sempre corresponde a piadas e estas geralmente representam *punch lines*, a não ser quando compõem determinados tipos de arcos cujas tiras formam em conjunto uma unidade narrativa, logo apenas a última é dotada de *punch line*, sendo as demais constituídas por *jab lines*. No caso das *sitcoms*, a determinação deste aspecto é mais imprecisa, ficando muitas vezes a critérios das tramas dos episódios. Há vezes em que a incongruência localiza-se no argumento do episódio e outras vezes não, centralizando a produção do efeito cômico em *jab lines* que muitas vezes são acessórias à resolução da trama.

Um outro caso de narrativas de plot cômico mencionado por Attardo é o da disjunção metanarrativa. Esse fenômeno ocorre nos casos em que o narrador interrompe o fluxo narrativo para comentar sobre a história ou personagens, sendo que tais comentários “sabotam” a narrativa através do uso de incongruência ou ironia (ATTARDO, 2001, p.98). No caso das séries cômicas, este recurso é mais explorado em *sitcoms* e em algumas delas chega a ser um dos principais recursos de produção do efeito cômico, caso de séries como *Everybody Hates Chris* (CBS, 2005-2009) e *Arrested Development* (Fox, 2003-2006), em que muitas situações só se tornam cômicas através de comentários e revelações feitas pelo narrador. No caso das *comic strips* o recurso quase nunca é utilizado, embora um tipo de efeito disjuntivo semelhante seja criado pela incongruência entre a fala das personagens e aquilo que é mostrado graficamente nas tiras. Esse aspecto será melhor explorado no terceiro capítulo deste trabalho.

Encerrado este primeiro ciclo, no qual procuramos entender as premissas básicas da narrativa cômica e um pouco de sua estrutura, partiremos agora para um dos aspectos centrais deste trabalho: a compreensão sobre as estratégias específicas da serialização de narrativas do gênero cômico, à qual nos referimos sobre serialização cômica, e que é o assunto de nosso segundo capítulo.

Capítulo 2 – A Serialização Cômica

A ideia evocada pelo termo *serialização cômica* pressupõe que obras ficcionais do gênero, quando serializadas, mobilizam estratégias distintas daquelas apresentadas em séries do universo não cômico. A oposição entre cômico e não cômico, ao invés de destacar nominalmente outros gêneros e especificá-los, se dá por particularidades do processo de serialização que tendem a se conformar a outros gêneros e se comportar de modo mais ou menos semelhante, mas o mesmo não ocorre com o gênero cômico. Se colocarmos em questão séries dramáticas, de aventura, ficção científica, sagas familiares, dentre tantas outras, veremos que é possível mobilizar – e isso geralmente ocorre – as mesmas estratégias utilizadas na serialização dos folhetins, matriz da lógica de produção e consumo das ficções seriadas e cujos processos, em grande parte, são replicados até hoje.

Mas o que propicia então a diferenciação da serialização de obras cômicas? Acreditamos que esta diferença se dê em função da estrutura destas obras, em particular daquelas formadas por piadas ou pelo encadeamento de piadas. Ainda que muitas narrativas cômicas não sejam formadas por piadas ou estruturadas como piadas, o que observamos em séries cômicas é a predominância desta estrutura, centralizada em cenas de *sitcoms* e que compõe a instância mínima das séries de *comic strips* – nosso objeto de análise –, já que toda tira apresenta uma piada. Como vimos no capítulo anterior, a piada é caracterizada por vários autores – tais como Violette Morin, Victor Raskin e Salvatore Attardo – como uma narrativa breve, de estrutura autossuficiente e autoconclusiva. A piada é formada por três momentos – apresentação da situação, desenvolvimento e conclusão – sendo a conclusão o seu diferencial: é nela que se apresenta a *punch line*, responsável pela produção do efeito cômico e do caráter autoconclusivo deste tipo de narrativa. O que temos é a apresentação de um texto que constrói determinado horizonte de expectativas e, a seu final, apresenta um desfecho surpresa cuja possibilidade é viável, porém não apresentada de modo claro no desenvolvimento da situação e, por isso, menos previsível. Essa segunda possibilidade é deflagrada na *punch line* – também denominada de “gatilho de humor” – e é oposta à primeira, oferecida pelo desfecho vislumbrado inicialmente, fazendo com que o

desfecho cômico seja incompatível com o restante da narrativa, o que confere à piada seu caráter autoconclusivo.

Focando exatamente neste caráter autoconclusivo da piada é que acreditamos que a serialização do gênero mobiliza estratégias particulares. Se pensarmos nas principais estratégias das ficções seriadas, teremos o jogo entre novidade e redundância operado em unidades que fazem a narrativa evoluir ao passo que reiteram aquilo que é importante à sua evolução (como veremos de modo mais detalhado ao longo deste capítulo). Neste processo, deixa-se a audiência em suspensão à espera da resolução de blocos narrativos que, gradativamente, vão solucionando os conflitos deixados em aberto. Estrategicamente, este mecanismo é impulsionado por ganchos que criam expectativas ao deixarem situações em aberto num capítulo ou episódio a serem resolvidas no seguinte e, num panorama maior, ao final da série. Como então fazer isso em séries cujas unidades mínimas são piadas? Acreditamos que, neste caso, há uma inversão na polaridade do jogo entre novidade e redundância. Se na serialização de narrativas de outros gêneros a redundância trabalha para gerar expectativa em relação à novidade, daí o prolongamento do suspense, no caso da serialização cômica o que temos é a novidade que conduz à redundância.

A tendência à redundância se dá devido às peculiaridades das personagens cômicas, também denominadas tipos cômicos. Essas personagens apresentam desvios que as tornam cômicas (incongruências que as tornam insociáveis) e dos quais não possuem consciência (questão também pormenorizada no capítulo anterior). Em função disso, não são capazes de ajustar-se às exigências sociais e vivem a repetir-se, num eterno mecanismo. Como vimos ao falarmos sobre a definição que Bergson atribui à essência do cômico, é nessa mecanização da vida ocasionada pela incapacidade de acompanhar o fluxo das mudanças que reside o efeito cômico, que tem na repetição um de seus principais mecanismos. A longo prazo, no universo das séries, temos a repetição desses desvios que se cristalizam em ações arquetípicas – noção apresentada por Peter Sattler (1992) e que aprofundaremos mais adiante – organizadas sob a forma de piadas, logo, piadas arquetípicas. Estas piadas sintetizam os traços cômicos das personagens e sua repetição os sedimenta, sendo esta a principal estratégia da serialização cômica. As séries cômicas apresentam de que modo suas personagens – no caso, tipos cômicos e que por isso nunca mudam – reagem a diferentes situações, ou seja: de que modo, diante

de novos contextos, a mesmice se apresentará. Portanto, serializar narrativas cômicas é mobilizar a novidade para criar expectativa em relação à redundância.

Essas são as premissas básicas do fenômeno que dá nome a este capítulo: a serialização cômica. Ao longo deste segundo capítulo o que faremos é aprofundar esse raciocínio de modo a pontuar mais claramente as diferenças da serialização cômica em relação a outros regimes de serialização. O primeiro passo, no entanto, é entender o que estes regimes têm em comum, no caso, sua matriz cultural.

2.1 – A Matriz Cultural das Ficções Seriadas Massivas

Para entender a serialização cômica é necessário compreender, antes de qualquer coisa, o contexto de surgimento da serialização como lógica de produção de bens culturais. Em *A Inovação no Seriado*, Umberto Eco (1989) esclarece que a serialidade, como nos acostumamos a ver em séries televisivas e tantos outros materiais, esteve presente em produções artísticas também num passado mais distante, e cita como exemplo a *commedia dell' arte*, na qual havia um esquema pré-estabelecido dentro do qual os atores improvisavam (ECO, 1989, p.121).

A serialização à qual nos referimos aqui, no entanto, tem como origem um contexto histórico específico, configurado a partir da formação dos Estados Nacionais Modernos, marcado pela formação das cidades, forte presença da industrialização e constituição de uma nova classe social, urbana e proletária, em função da qual aparecerão novas formas de expressão cultural e artística pautadas numa matriz cultural de origem popular e cuja disseminação será beneficiada pelo avanço técnico e o surgimento da lógica de produção em série advindo da indústria, questões sinalizadas por Martín Barbero na obra *Dos Meios às Mediações* (2001). Barbero problematiza o surgimento desta nova classe a partir do aspecto cultural, buscando contrapor a ideia de que esta parcela da população originou o chamado público massivo através da assimilação da cultura popular pela cultura hegemônica, com a suposta extinção dos traços da primeira. O autor defende que esta assimilação se deu de forma mediada, numa espécie de negociação entre a comercialização e adaptação do gosto (que veio a chamar-se indústria cultural) e os dispositivos da repetição dos modos de narrar do popular. A

cultura de massa nasce dessa *mediação*, um processo histórico complexo caracterizado pela tensão entre estas duas dimensões.

Exemplificando o papel central dos meios de comunicação massiva para a população urbana que se forma na Modernidade, Barbero propõe a seguinte reflexão sobre o papel do cinema neste contexto: “O cinema vai ligar-se à fome das massas por se fazerem visíveis socialmente. (...) As pessoas vão ao cinema para se ver, numa sequência de imagens que mais do que argumentos lhes entrega gestos, rostos, modos de falar e caminhar, paisagens, cores” (BARBERO, 2001, p.232). Em *Exercícios do Ver* (1999), escrito em coautoria com Germán Rey, Barbero aprofunda esse raciocínio fazendo uma crítica àqueles que tomam os meios de comunicação massiva – em particular a televisão – à análise, porém, limitam-se a enxergá-los apenas como instrumentos manipuladores a serviço dos poderes instituídos, não levando em consideração que o sucesso destes meios se dá por ocuparem um lugar estratégico nas “dinâmicas da cultura cotidiana das majorias, na transformação das sensibilidades, nos modos de construir imaginários e identidades” (BARBERO; REY, 1999, p.18), ou seja: por fazerem a mediação entre público e a cultura oficial.

Esses meios, através de sua lógica e produtos, materializam os contrastes trazidos pela Modernidade e cujos reflexos repercutem até os dias atuais. Em *Modernidade e Ambivalência* (1995), Bauman fala sobre esses contrastes, advindos da necessidade de organizar um mundo pós-divino através da imposição de uma ordem que excluía tudo que se opusesse à sua lógica, incluindo as contradições próprias à cultura.

Há uma relação de *amor-ódio* entre a existência moderna e a cultura moderna (na mais avançada forma de autopercepção), uma simbiose carregada de guerras civis. Na era moderna, a cultura é aquela turbulenta e vigilante oposição a Sua Majestade que torna viável o governo. (...) A negação compulsiva é a positividade da cultura moderna. A disfuncionalidade da cultura moderna é a sua funcionalidade. A luta dos poderes modernos pela ordem artificial precisa de uma cultura que explore os limites e as limitações do poder do artifício (BAUMAN, 1995, p.17).

Esse não reconhecimento moderno das contradições próprias ao campo cultural é a base da mediação conceituada por Barbero, que tem como essência a ambivalência à qual Bauman se refere: “Se a Modernidade diz respeito à produção da ordem, então a

ambivalência é o refugio da Modernidade. A ordem e a ambivalência são igualmente produtos da prática moderna”, conclui o autor (BAUMAN, 1995, p.23).

Como afirma Barbero, a lógica da cultura de matriz popular que opera por imagens e situações e é excluída dos discursos oficiais sobrevive na indústria cultural (BARBERO, 2001, p.246). Os meios de comunicação massiva se apropriam desta matriz popular para construir sua linguagem, ao mesmo tempo em que a atualizam no novo contexto urbano, incorporando as contradições e lógica de produção da Modernidade.

No caso particular da serialização, esta reproduz a lógica da repetição própria à experiência urbana moderna, das rotinas cronometradas que começam e acabam, para logo em seguida recomeçarem. A lógica serial ritualiza o tempo do ócio, organizando-nos nos moldes dos rituais cotidianos e reproduzindo a lógica destes da repetição e do fragmento (BARBERO, p.295-296). E no que compete a seus conteúdos, as séries apelam à matriz cultural popular para engajar seu público:

O tempo do seriado fala a língua do sistema produtivo - a da estandardização - mas por trás dele também se pode ouvir outras linguagens: a do conto popular, a canção com refrão, a narrativa aventureira, aquela serialidade própria de uma estética em que o reconhecimento embasa uma parte importante do prazer e é, em consequência, norma de valores dos bens simbólicos (BARBERO, p.296).

O primeiro produto bem acabado dentro desta lógica, primeiro texto no formato popular de massa, segundo Barbero, foi o *folhetim* (BARBERO, 2001, p.182). Entender as estratégias de produção do folhetim nos ajuda em muito a entender a lógica de produção das ficções seriadas que vieram a se estabelecer não só em jornais impressos como nos demais veículos de comunicação onde foram apresentadas posteriormente. A trajetória do folhetim mostra que o sucesso obtido pela serialização de obras ficcionais (no caso em questão, as literárias) não se deu meramente por questões econômicas, visando um maior lucro dos jornais que as veiculavam, mas foi um processo marcado pelo fenômeno da mediação.

O folhetim nasce graças às possibilidades técnicas do período, expressas nesse caso pelo avanço das tecnologias de impressão. Inicialmente tratava-se de um espaço marginal

dos periódicos – o rodapé – no qual se localizavam as “variedades”. Na corrida pela ampliação e manutenção do número de leitores, no entanto, as estratégias de popularização do conteúdo de periódicos intensificaram-se e o espaço dedicado a esse tipo de material tornou-se cada vez mais expressivo. A palavra folhetim passou a designar romance popular publicado em episódios (BARBERO, 2001, p.183), graças ao sucesso deste tipo de material frente o grande público. Como dissemos, o grande objetivo do investimento dos periódicos em folhetins era atrair o grande público para assim aumentar a venda de exemplares. Porém, essa manobra só foi possível porque o folhetim era capaz de comunicar com esse público através de estratégias que o tornavam acessível por inúmeras razões.

Para começar, o folhetim era distribuído nas ruas ou nas casas, sem passar pelos locais legitimados pela alta cultura, localizava-se onde estava seu público e falava sobre aspectos da rotina destes indivíduos. Seus dispositivos tipográficos pressupunham um público mais habituado à oralidade que à escrita: a fonte era grande e bem espaçada, a linguagem usada era próxima à oral. A fragmentação da história em várias partes – sua serialização – também se adequava ao fato de se tratar de um público pouco familiarizado com a leitura, além de facilitar economicamente o acesso ao material através da fragmentação de pagamento de suas partes. A estrutura aberta das narrativas dos folhetins permitia ainda interação com o público através das cartas de sugestão, fator importante para incentivar o engajamento com a narrativa.

No que toca à estrutura interna da narrativa, as histórias narradas pelo folhetim se utilizavam de estratégias com raízes numa matriz popular: o jogo entre a surpresa e redundância. O fato de ser uma narrativa serial demanda certa circularidade, fazendo com que a história principal em andamento seja recuperada a cada novo capítulo, de modo a não confundir o leitor. Já a surpresa é fundamental para manter o interesse do público, deixando-o em suspensão entre um capítulo e o próximo, cuja promessa é sempre a revelação de um novo fato importante ao andamento da história. As duas estratégias aproximam o folhetim da narrativa oral, predominante entre uma classe rural, não escolarizada e que depois migrou para as cidades, onde veio a compor o chamado público massivo.

Outro fator que aproxima o folhetim de uma matriz popular é a identificação do público com as personagens das obras. As personagens dos folhetins transitam e atuam num mundo real, com características próximas à realidade do público, intensificando o engajamento destes com as narrativas. Este aspecto foi fundamental não apenas ao sucesso do folhetim, mas de outras expressões de mesma matriz cultural que vieram depois, caso das narrativas cinematográficas e televisivas e que se estabeleceram num contexto cultural de um público já não mais iletrado, porém no qual a ambivalência moderna mencionada por Bauman persistiu, carecendo da mediação.

Mariana Baltar, ao discutir as origens do melodrama, o insere na mesma matriz cultural do folhetim, uma matriz popular vinculada ao excesso. Este excesso se apresenta sob a forma de exacerbações temáticas e estéticas e movimenta relações pautadas no *pathos*, principalmente entre obra e público (BALTAR, 2007, p.88).

Estruturar a narrativa a partir do excesso implica propor uma relação de engajamento, mais que de identificação. Engajar-se na narrativa pressupõe colocar-se em estado de suspensão, ou seja, sentimental e sensorialmente vinculado a ela. Dessa maneira, a obviedade torna-se estratégia para que se reconheça “de pronto”, de imediato, indubitável e sensorialmente, o que está colocado, do ponto de vista moral, pela narrativa. (BALTAR, 2007, p.89)

Deixando por um instante as questões temáticas de lado, a serialização, como lógica de produção, também estrutura-se a partir do excesso, com estratégias que preveem um engajamento passional do público com a obra (engajamento este fundamental ao acompanhamento da série). Na obra *Consuming Pleasures* (1997), a autora Jennifer Hayward fala sobre o modo como as estratégias de serialização de obras ficcionais de folhetins engajavam o público à medida em que reproduziam a lógica do próprio sistema capitalista, reforçando o argumento de Barbero em relação à mediação promovida por este tipo de bem cultural: “As novelas serializadas e o capitalismo institucionalizam a gratificação de longo prazo, uma vez que a serialização recria a ficção nos moldes capitalistas ao promover um plano de parcelamento da narrativa enquanto eleva a audiência e os lucros e diminui custos”, conclui a autora (HAYWARD, 1997, p.29).

Analisando a obra de Dickens – um dos precursores do folhetim – Hayward destaca as principais técnicas desenvolvidas pelo autor na estrutura serializada, como o

entrelaçamento de várias tramas e a transformação das personagens ao longo do tempo. Outra mudança, explorada a partir da multiplicidade de tramas, foi a descentralização da figura do herói de uma única personagem para várias dispersas em diferentes núcleos, de classe social, caráter e circunstâncias distintas. A autora afirma ainda que a estrutura narrativa serializada de múltiplos focos e camadas adotadas por Dickens em determinado momento de sua carreira antecipou estratégias usadas posteriormente em obras do gênero no século XX, como, por exemplo, as telenovelas (HAYWARD, 1997, p.50). Dentro desta estrutura, o leitor vai imergindo aos poucos em cada núcleo, tomando conhecimento do funcionamento e peculiaridades de cada um, até o momento em que as subtramas começam a se cruzar. Neste aspecto, a autora enfatiza a importância da caracterização “carregada” das personagens, de modo a permitir rápido e fácil reconhecimento dos leitores ao longo dos capítulos e ressalta que, quanto maior a imersão na narrativa, mais persuasiva esta se torna à proporção em que a trama avança e apresenta suas reviravoltas (HAYWARD, 1997, p.52). Outra característica era o que a autora chama de “desfecho satisfatório”, ou seja: uma conclusão que dê conta das tramas em aberto e das expectativas alimentadas pela audiência. Segundo Hayward, este aspecto, já presente nos primórdios da novela serializada, continuou presente com o passar do tempo e foi um fator limitante à ousadia narrativa de Dickens (HAYWARD, 1997, p.81).

Sobre as competências do público, Hayward afirma que o leitor ideal de novelas serializadas aprende a prever, procurar por pistas e comparar opiniões com outros leitores a fim de tentar resolver os mistérios da narrativa e antecipar os fatos subsequentes (HAYWARD, 1997, p.74), ou seja: é um público que se envolve com a narrativa e a torna parte de sua rotina. Hayward reforça que, do lado da audiência, além de servir como entretenimento, as novelas serializadas funcionavam como fonte de informação sobre normas sociais e comportamento de classes distintas. Segundo ela, essas novelas organizavam o caótico mundo urbano de relações econômicas e sociais sem sentido, dando-lhe coerência através de um tipo de ficção que acompanhava e retratava os fatos cotidianos (HAYWARD, 1997, p.30). Mais adiante, a autora também afirma o potencial dessas obras para fornecer uma comunidade de “amigos” (personagens ficcionais) que serviam de assunto para conversar com vizinhos e colegas de trabalho, fortalecendo os laços da vida em comunidade no meio urbano, comumente marcado pela indiferença (HAYWARD, 1997, p.32). As estratégias de engajamento

analisadas por Hayward no contexto do surgimento dos folhetins não são muito diferentes daqueles que Barbero analisa ao falar sobre o potencial de engajamento dos programas televisivos atuais, como o referimento ao cotidiano da audiência e um potencial semelhante ao da narrativa oral, que fornece conteúdo para o fortalecimento de vínculos sociais. Como pontua Barbero, o maior prazer em acompanhar uma telenovela não está em vê-la, mas em contá-la, em reproduzi-la no convívio com seus pares (BARBERO; REY; 1999, p.124). Esse comentário reforça-se na afirmação de Hayward sobre a ligação entre estas obras e o contexto da audiência: “O enquadramento contextual é ainda mais crucial em ficções seriadas de qualquer período, não apenas devido à ênfase na relevância social propiciada pela serialização, mas porque estas obras aparecem lado a lado a outros textos”, conclui a autora (HAYWARD, 1997, p.44).

Por essas várias razões, podemos dizer que produzir uma obra serial num contexto massivo já é pensá-la dentro de uma matriz popular vinculada ao excesso, independente do gênero narrativo ou tema abordado. São narrativas feitas para engajar o público, fazendo-o envolver-se passionalmente com os acontecimentos narrados de modo torná-los parte de sua experiência cotidiana. No que concerne à organização interna da obra, o envolvimento afetivo que move o público ao acompanhar de uma série fica mais claro nestas palavras de Umberto Eco – também em *A Inovação no Seriado* (1989) – sobre o divertimento e satisfação do público diante das peculiaridades da lógica serial:

Na série, o leitor acredita que desfruta da novidade da história enquanto, de fato, distrai-se seguindo um esquema narrativo constante e fica satisfeito ao encontrar um personagem conhecido, com seus tiques, suas frases feitas, suas técnicas para solucionar problemas... A série neste sentido responde à necessidade infantil, mas nem por isso doentia, de ouvir sempre a mesma história, de consolar-se com o *retorno do idêntico*, superficialmente mascarado. (ECO, 1989, p.123)

Toda a fala de Eco em *A Inovação no Seriado* caracteriza o retorno do idêntico como principal traço da lógica de produção dos meios de comunicação de massa. Segundo o autor, os produtos veiculados por esses meios são expressões que “fingem” ser diferentes, mas, ao invés disso, transmitem sempre o mesmo conteúdo básico que engaja o público através da variação dos mecanismos de repetição. “Tem-se a impressão de ler, ver, escutar sempre alguma coisa nova enquanto, com palavras inócuas, nos contam sempre a mesma história” (ECO, 1989, p.121).

A argumentação de Eco reforça as semelhanças entre a narrativa popular e as ficções seriadas produzidas num contexto massivo, bem como as estratégias das quais se utilizam para fidelizar seu público. Gilles Lipovetsky e Jean Serroy ressaltam que esse jogo entre novidade e redundância, presente em todos os chamados *mass media*, é a base da modernidade da arte de massa, da essência moderna destas expressões culturais. Embora a produção siga normas e padrões que criam verdadeiras fórmulas sob o rótulo de gênero, os produtos devem ter o mínimo de individualidade e novidade. Esse jogo entre novidade e redundância rege não apenas a produção destes bens culturais, mas também seus conteúdos. No caso das séries, essa é a lógica interna que organiza a narrativa, mobilizando estratégias que promovem seu prolongamento e engajamento com o público (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p.38-39). Devido ao nosso interesse específico na organização interna de narrativas seriais, nos deteremos mais sobre este aspecto no tópico a seguir, procurando compreender de que modo o jogo entre novidade e redundância move a narrativa serial.

2.1.1 – Novidade, Redundância e Engajamento em Ficções Seriadas

Em nossa argumentação até aqui falamos sobre o papel central no jogo entre novidade e redundância como lógica de produção e modo de organização da narrativa serial e que conectam essas obras a uma matriz cultural popular ligada ao excesso. Como operador interno da narrativa das séries, esse jogo visa o engajamento do público com a narrativa e acreditamos que variações nessa organização sejam um dos fatores que nos ajuda a entender as especificidades da serialização cômica, como veremos na última parte deste capítulo. Para esclarecer de que modo isto ocorre, neste tópico nos aprofundaremos na discussão sobre as principais funções da redundância nas estratégias de serialização empregadas.

No texto *Previously On: Prime Time Serials and the Mechanics of Memory*, publicado em seu blog *Just TV*, Jason Mittell analisa as estratégias usadas nos *Prime Time Serials (PTSS)* – séries exibidas no horário nobre da televisão norte-americana – para ativar a memória da audiência de modo a engajá-la na narrativa. Apesar de referir-se especificamente aos *PTSS*, os argumentos de Mittell podem ser expandidos para análise de outros formatos de ficções seriadas e é o que faremos aqui.

Esse processo de ativação da memória é um dos efeitos do jogo entre novidade e redundância. É exatamente o jogo entre esses dois aspectos que impulsiona a narrativa progressivamente em direção ao desfecho de sua trama central e subtramas. Neste processo são reiterados os aspectos relevantes à compressão do público, sempre com acréscimo gradativo de novas informações que contribuem com uma nova perspectiva ao conflito apresentado e fazem a narrativa progredir. A redundância de informação se dá dos modos mais variados e é fundamental à coesão e compreensão das séries. “Quando o diálogo de um personagem usa o recurso [tal como o] recontar diegético, o espectador ativa aquela porção de informação que compõe a história em sua memória de trabalho, tornando-a parte de sua compreensão imediata da narrativa”, afirma Mittell (2009).

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

Esses mecanismos são necessários por se tratar de narrativas abertas e de longa duração. Em função disso, ainda que haja passagens recorrentes que permanecem vivas na lembrança dos telespectadores, muitas informações são perdidas e apenas uma pequena parte é necessária à resolução de conflitos pontuais. Neste sentido, as estruturas de ativação da memória citadas por Mittell funcionam como um direcionador da atenção dos telespectadores. A redundância cumpre então o papel de recuperar o que é relevante para permitir que a narrativa avance, fazendo o público imergir gradativamente na trama, que se descortina em camadas. Acompanha-se então a trajetória de personagens que saem de um ponto A no início da série (ou de arcos narrativos de trajetória de

personagem¹) e chegam a um ponto B a seu final (no caso da trama principal), tendo passado por várias transformações ao longo do percurso e concluindo algum tipo de ciclo ao final deste. Porém, além deste aspecto funcional da redundância, que ativa passagens importantes à interpretação dos fatos que virão na sequência (a porção de novidade que faz a trama evoluir), há também o aspecto do engajamento emocional que ocorre neste processo.

No texto *Emotional Curves and Linear Narratives* (2006), Patrick Keating analisa as principais teorias narrativa sobre os filmes hollywoodianos, colocando em questão os aspectos destacados por elas como dominantes. Keating mapeia três grandes correntes de análise: o modelo clássico, o modelo de alternância e o modelo afetivo. O modelo clássico defende que a narrativa linear opera como dominante no sistema hollywoodiano, subordinando outros sistemas. O modelo de alternância defende que deve haver equilíbrio entre a dominância da narrativa linear e outros sistemas, de modo a agradar vários estilos de público por razões econômicas. E, por fim, o modelo afetivo argumenta que a narrativa linear encontra-se submissa a um objetivo maior, que seria a produção de emoção, o engajamento emocional do público com a narrativa.

Nesta argumentação, a narrativa linear refere-se a uma estrutura com começo, meio e fim, organizada logicamente e tendo em vista o alcance de um objetivo. Em oposição a ela estariam momentos ditos “não narrativos” que oferecem outros apelos, como o espetáculo, tal quais as gags de filmes cômicos e as cenas de musicais, momentos em que a linearidade da narrativa é interrompida e esta se torna puro espetáculo para apreciação do público (KEATING, 2006, p.04-05). Segundo Keating, os três modelos possuem pontos fortes, sendo o maior problema deles a necessidade de optar por um sistema dominante. Pensando nisso, ele propõe um modelo cooperativo entre os sistemas. Como o próprio autor enfatiza, seu modelo é uma contribuição para o modelo afetivo uma vez que tenta demonstrar de que modo características clássicas da narrativa hollywoodiana – tais como a orientação por um objetivo e o desfecho satisfatório

¹ O arco narrativo de trajetória de personagem, ou simplesmente “arco de personagem” – estrutura que analisaremos mais detalhadamente adiante – é uma estrutura intermediária entre o episódio e a narrativa completa da série e que consiste numa narrativa aberta que se prolonga ao longo de um determinado número de episódios. O arco de personagem, como o nome já indica, narra uma determinada passagem da vida de uma personagem, ajudando a individualizar sua trajetória na série (NEWMAN, 2006, p.23).

(*closure*) – estão não só a serviço da coerência, mas também da produção de emoção (KEATING, 2006, p.06).

Keating defende que o modo como a narrativa é conduzida convoca o público a engajar-se emocionalmente ao criar curvas emocionais. Essas curvas são criadas ao manipular-se pontos estratégicos da narrativa – tais como objetivos, obstáculos e soluções – para provocar no público sentimentos tais como esperança, simpatia, antipatia, medo ou desespero. Para tanto, instaura-se um jogo de antecipação/culminância no qual a narrativa permite ao público antecipar os acontecimentos do porvir e ansiar por sua ocorrência, num crescendo emocional que se intensifica à medida em que o desfecho da situação narrativa se aproxima e engaja continuamente o público. Esse processo culmina no desfecho da situação, no qual as expectativas do público serão atendidas ou frustradas fazendo-o experimentar sentimentos dos mais diversos a depender do resultado. Assim sendo, a narrativa linear é a costura que dá estrutura aos sistemas (narrativos e não narrativos) que compõem a trama de modo a engajar emocionalmente o público (KEATING, 2006, p.07-09). Logo, não há um sistema dominante, mas sistemas que trabalham em cooperação. Keating admite, porém, que pode haver momentos nas obras em que um sistema se sobreponha a outro, mas, ainda assim, eles trabalham em conjunto tanto para dar coerência à narrativa quanto para promover engajamento emocional. Como o próprio autor afirma: “Atrações são mais que interrupções. Narrativa é mais que apenas uma estrutura organizadora. Ambos são sistemas com tremendo potencial de produzir emoção” (KEATING, 2006, p.13).

O sistema cooperativo proposto por Keating ajuda-nos a entender o modo como as características provenientes da matriz cultural dessas narrativas – matriz essa popular e ligada ao excesso – manifesta-se na estrutura interna das mesmas. No caso das ficções seriadas, essa engrenagem que produz as curvas emocionais localiza-se muitas vezes nos momentos redundantes da narrativa de modo a atribuir-lhes uma função mais marcante que apenas a de rememoração de informações relevantes. Ao recuperarem informações importantes para o avanço da narrativa, esses pontos de redundância também contribuem para criação de suspense em relação aos fatos do porvir, aumentando a carga dramática da expectativa. Além disso, costumam trabalhar aspectos da personalidade das personagens de modo a aprofundar seus conflitos, fator que também intensifica os sentimentos mobilizados na culminância da situação dramática e

que será melhor analisado no próximo tópico, quando tratarmos da estrutura narrativa das séries. Como Michael Newman afirma sobre as peculiaridades estruturais das ficções seriadas: “A redundância funciona não apenas para tornar as histórias mais compreensíveis, porém, mais importante, para tornar as histórias mais interessantes e aprofundar nossa experiência, apelando às nossas emoções” (NEWMAN, 2006, p.20).

2.2 – Estrutura Narrativa das Séries

Analisadas as características gerais da lógica de serialização e mais especificamente sua aplicação às ficções seriadas, passemos agora aos aspectos distintivos deste universo. Quando falamos em ficções seriadas estamos nos referindo a uma gama de produtos veiculados nos mais diversos meios e produzido a partir de modelos distintos. Neste tópico aprofundaremos a discussão sobre esses modelos e sua estrutura usando como referencial teórico autores que analisam etapas distintas do processo.

Como veremos, autores como Omar Calabrese, Arlindo Machado e Daniele Barbieri refletem sobre a estrutura das ficções seriadas a partir de seu modo de organização, determinado exatamente pelo jogo entre novidade e redundância. Já o autor Michael Newman vai mais além e procura refletir de que modo, a partir destes modelos de organização, as diversas estruturas internas que compõem uma série são hierarquizadas e se relacionam entre si. O caminho analítico que faremos neste tópico é exatamente este: partiremos da análise dos modelos de organização para em seguida entender o funcionamento interno da estrutura das séries a partir da classificação de Newman, tentando articulá-la com o modelo das funções narrativas proposto por Barthes que vimos no capítulo anterior.

2.2.1 – Modelos e Classificações

Em *A Idade Nobarroca* (1999), Omar Calabrese afirma que a ambição da obra é “encontrar o gosto de nosso tempo”, uma estrutura subjacente dos fenômenos culturais atuais em todos os campos do saber a qual o autor denomina de “neobarroco”. O neobarroco “encontra-se na procura de formas – e na sua valorização –, em que assistimos à perda da integridade, da globalidade, da sistematicidade ordenada em troca

da instabilidade, da polidimensionalidade, da mutabilidade”, afirma o autor (CALABRESE, 1999, p.10-11). Assim sendo, para entender de que pressupostos o autor parte para classificar as ficções seriadas retomaremos antes alguns pontos importantes à compreensão de sua tese.

Calabrese justifica a origem do termo afirmando que sua “tese geral é de que muitos importantes fenômenos de cultura do nosso tempo são marcas de uma ‘forma’ interna específica que pode trazer à tona o barroco” (CALABRESE, 1999, p.27). Antes de prosseguir em sua argumentação, o autor reconhece a existência do termo “pós-moderno” para definir uma linha de tendência contemporânea, porém ele refuta a adequação do termo devido a pouca precisão de seu projeto acadêmico, justificada por Calabrese como consequência de sua origem diversa, marcada por conceituações distintas em ao menos três campos – o literário, o filosófico e o arquitetônico – o que torna, para ele, o termo “pós-moderno” genérico (CALABRESE, 1999, p.24-25). Ele esclarece que, por essas razões, propõe uma “etiqueta diferente para alguns objetos culturais de nosso tempo” (CALABRESE, 1999, p.27), que não necessariamente são aqueles classificados como “pós-modernos” e que têm sua origem primeira na cultura da Modernidade, cujas características vimos anteriormente.

O uso do termo *Barroco* não indica uma retomada das características do período, mas sim uma analogia a elas. Para tanto, Calabrese procura avaliar o Barroco não apenas como um período histórico, mas como uma morfologia, uma qualidade formal dos objetos que o exprimem. Neste sentido o Barroco, assim como o Clássico, são classificados pelo autor como categorias da forma, expressão ou conteúdo, e não do espírito. A menção ao Clássico neste contexto se dá por oposição ao Barroco, no que tange às características estéticas de ambos (CALABRESE, 1999, p.27-28). “Num sentido mais geral, também se pode dizer que Clássico e Barroco são conjuntos de escolhas categoriais que podem encontrar-se, embora com resultados individuais diversos, em toda a história da Arte” (CALABRESE, 1999, p. 30).

Calabrese afirma que as ficções seriadas (produzidas a partir de um certo tipo de molde) de diversos formatos e meios “nascem como produto de mecânica repetição e otimização do trabalho, mas seu aperfeiçoamento produz mais ou menos involuntariamente (...) uma estética da repetição” (CALABRESE, 1999, p.41). Embora

o autor não caracterize o fenômeno que denomina de neobarroco a partir de um período histórico, fica clara sua ligação com a Modernidade e suas consequências, uma vez que o fenômeno está inclusive ligado a uma lógica de produção e circulação capitalistas com características instauradas por esse período, como discutido no tópico anterior. Logo, a estética da repetição é fruto da Modernidade e tem uma matriz cultural popular ligada ao excesso, o que justifica suas características.

Neste contexto da estética da repetição, Calabrese faz distinção entre várias noções distintas do fenômeno, cada uma ligada a uma etapa da circulação dos produtos produzidos a partir desta lógica. A primeira é a repetitividade como modo de produção de uma série a partir de uma matriz única, segunda a filosofia da industrialização (standardização); a segunda é repetitividade como mecanismo estrutural de generalização de textos; e a terceira e última é repetitividade como condição de consumo por parte do público dos produtos comunicativos (CALABRESE, 1999, p.44). Este último caso – o da repetitividade como condição de consumo – é subdividido em três categorias: o hábito, o culto e a cadência. O hábito corresponde ao comportamento “consolador” (como classifica Umberto Eco em citação do tópico 2.1 deste trabalho), no qual o sujeito encontra aquilo que já está habituado e regozija-se com o reconhecimento do mesmo. No culto há o que Calabrese chama de consumo produtivo, uma vez que o fruidor acrescenta algo de seu ao consumo. A cadência, relativa ao ato do *zapping* (“síndrome do botão”), consiste na obsessiva troca de canais, gerando uma reconfiguração do todo fragmentado representado no caso específico da análise de Calabrese pelo ambiente televisual (CALABRESE, 1999, p.48), mas que em outros contextos de veiculação de ficções seriadas é representado pela ideia de um consumo em fluxo no qual estas obras inserem-se no contexto mais amplo da rotina do público. Como visto previamente, a reprodução da lógica de produção e da rotina de trabalho no âmbito do consumo de ficções seriadas é uma de suas estratégias de engajamento e cumpre um papel muito importante na mediação realizada por essas obras.

Mais uma vez Calabrese reitera as características do ciclo produtivo de bens culturais instauradas pela Modernidade. Dessas três noções de repetitividade apresentadas pelo autor, e que correspondem a momentos distintos do circuito comercial de bens culturais, interessa-nos neste momento a segunda, correspondente à repetitividade como mecanismo estrutural de generalização de textos. Sobre este aspecto, relativo à estrutura

interna do produto, o autor chama a atenção para o fato de a repetição estar presente na série não apenas por esta possuir uma estrutura contínua, mas também por se fazerem presentes estratégias internas de construção e manutenção da narrativa, tais como as marcas que determinam os gêneros narrativos e os recursos de serialização. Neste sentido, duas grandes fórmulas repetitivas são identificadas: a *variação do idêntico*, na qual o ponto de partida é um protótipo multiplicado em situações diversas; e o oposto deste modelo, que é a *identidade dos mais diferentes*. Este segundo caso aplica-se aos produtos que nascem como diferentes de um original, mas resultam idênticos. No interior destes dois grupos, pode-se ainda inserir as séries numa subclassificação, referente à ligação entre a descontinuidade do tempo do relato com a continuidade do tempo relatado e do tempo da série. Relativo a este aspecto, tem-se duas fórmulas de repetição: a *acumulação* e a *prossecução*. Na acumulação, os episódios se sucedem sem nunca porem em jogo o tempo integral da série. Já na prossecução o tempo da série é guiado pela busca de um objetivo que só será alcançado em seu final (CALABRESE, 1999, p.45).

A partir destas categorizações, Calabrese propõe cinco modelos classificatórios de ficções seriadas, baseados em séries televisivas norte-americanas veiculadas num período de aproximadamente 40 anos. Estas séries são *The Adventures of Rin-Tin-Tin* (ABC, 1954-1959), *Zorro* (ABC, 1957-1959), *Columbo* (NBC, 1968-1978), *Bonanza* (NBC, 1959-1973) e *Dallas* (CBS, 1978-1991). O modelo *Rin-Tin-Tin* é dotado de episódios autônomos e não possui uma história da série. No modelo *Zorro*, apesar de autônomos narrativamente, os episódios da série representam um passo rumo à conquista de um objetivo maior, ciclicamente lembrado. O modelo *Bonanza* trabalha três estruturas: a trama completa dos episódios, a história em aberto da série e histórias abertas que se alongam por determinado número de episódios (correspondem aos chamados arcos de personagem). O modelo *Columbo* trabalha com apenas uma personagem fixa, exatamente o protagonista da série, e consiste basicamente na serialização deste tipo, sendo que cada episódio consiste num exercício sobre um tema específico. Por fim o modelo *Dallas*, o mais complexo de todos, mistura os modelos *Bonanza* e *Columbo*, ao jogar com a estrutura da série, episódios e arcos (que aqui se subdividem em arcos breves e longos) e serializar tipos de caracterização bem marcada que se substituem à medida que as gerações de personagens se sobrepõem na narrativa da série.

O problema na aplicação desses modelos é que partem de características muito específicas das obras, acabando por tornar-se datados, embora alguns pontos da argumentação de Calabrese sejam de grande valia à nossa análise. Enquanto a classificação entre os grupos opostos da *variação do idêntico e identidade dos mais diferentes* nos parece generalista demais – podendo torna-se numa certa medida um parâmetro confuso visto que lida com um número amplo de variáveis (questões de gênero narrativo, franquias comerciais, réplica de fórmulas, etc.) – a classificação a partir dos modelos baseados nas cinco séries peca por ser específica demais, uma vez que se propõe a cobrir todos os modelos de ficção seriada televisiva a partir de um método muito restrito de classificação. A melhor classificação oferecida por Calabrese acaba sendo a intermediária, que consiste nos dois modelos de repetição internos à narrativa: a acumulação e a prossecução. Estas duas categorias nos permitem classificar as séries a partir do modo como seus episódios se relacionam, sem o risco de incorrer em detalhes que limitem demais os modelos.

Seguindo uma linha de raciocínio semelhante a essa de Calabrese, Arlindo Machado (2000) classifica as narrativas seriadas televisivas em três modelos distintos. O primeiro modelo – cujos representantes são as telenovelas e as minisséries – é o da narrativa única dividida em vários capítulos e organizada de modo majoritariamente linear, cujo fim é a resolução de um conflito central instaurado em seu início e cujo desfecho se dá a seu final. O segundo modelo seria o das séries especificamente, no qual se tem um protótipo básico que se multiplica e variantes diversas ao longo da trajetória do programa. Os episódios de uma série costumam ter tramas autônomas, ainda que se liguem de algum modo aos demais, diferentemente dos capítulos de uma novela que são costurados entre si narrativamente². Segundo Machado, a diferença entre os capítulos de uma telenovela e os episódios de uma série possui um componente cronológico importante referente ao modo como eles se relacionam entre si. Por serem autônomos, os episódios de uma série não teriam, a princípio, relação cronológica entre si, logo, a alteração de sua ordem de apresentação não influenciaria a compreensão da narrativa da série, o mesmo não sendo válido para as telenovelas e minisséries. O terceiro e último modelo seria o da manutenção temática, no qual se tem séries em que a cada episódio

² Sobre a diferença entre episódio e capítulo, Renata Pallottini afirma que esta é uma convenção segundo a qual capítulo refere-se às partes de uma telenovela ou minissérie, enquanto episódio refere-se às partes de uma série. O termo episódio indica uma unidade narrativa mais independente que o capítulo (PALLOTTINI, 1998, p.31).

um grupo diferente de personagens participa de uma trama nova, sendo que a ligação entre esses episódios é um tema geral comum. Os exemplos dados por Machado deste modelo são as séries *The Outer Limits* (ABC, 1963-1965) – produção norte-americana – e a *A Comédia da Vida Privada* (Rede Globo, 1995-1997), produção nacional (MACHADO, 2000, p.84-85).

Embora os três modelos de Machado sejam mais abrangentes que os cinco propostos por Calabrese, sofrem do mesmo tipo de limitação por não darem conta, por exemplo, de um tipo estrutural de série mais atual – cujo modo de organização Jason Mittell (2006) denomina genericamente de complexidade narrativa – e, no caso especificamente da categorização de Machado, deixa de lado o que Barbero (1999, p.98) caracteriza como a telenovela moderna, modelo que surgiu no Brasil no final da década de sessenta com *Beto Rockefeller* (1968).

Como nosso foco aqui é a estrutura de serialização mais característica às séries, nos deteremos sobre as peculiaridades deste formato. Com o passar dos anos, o que se viu foi uma evolução da linguagem destas que, em muitos momentos, mistura vários destes elementos que caracterizam tanto os modelos de Calabrese quanto os de Machado. Encontramos inclusive na estrutura das séries atuais elementos de coesão característicos às narrativas das telenovelas, cujas raízes já se encontram na série *Dallas*, como Calabrese chega a insinuar ao classificá-la como uma mistura de outros modelos. As características desta nova tendência são melhor definidas por Jason Mittell no texto *Narrative Complexity in Contemporary American Television* (2006). Apesar de uma análise direcionada ao contexto específico dos *Prime Time Serials* norte-americanos, a argumentação de Mittell mostra que modelos classificatórios para analisar séries não podem desconsiderar os programas de estrutura híbrida que surgiram graças a um novo contexto de produção de fruição.

O fenômeno denominado por Mittell como complexidade narrativa tem suas raízes na década de oitenta (com algumas exemplares ainda no final da década de setenta, caso de *Dallas*), mas se consolidou mesmo nas últimas duas décadas. Ele representa mudanças no modo de produzir e consumir séries permitido, dentre outras coisas, por inovações tecnológicas e uma maior sofisticação deste mercado. Resumindo: o maior engajamento do público com as séries, ocasionado por uma experiência de consumo mais intensa

fruto de tecnologias como o videotape, DVDs e internet, permitiu um maior investimento na estrutura narrativa destas obras, que passaram a extrapolar os limites da linguagem mais tradicional.

O resultado prático deste processo em termos estruturais foi o surgimento de narrativas que integram a unidade episódica aos prazeres da sucessão serial, porém com um investimento mais denso na caracterização emocional de seus personagens que aquele característico das *soap operas*. A complexidade narrativa promove uma espécie de equivalência no tratamento da unidade da trama episódica e da evolução da narrativa central da série, num jogo de tensão entre os dois polos exercitado a cada episódio, que, por sua vez, oferece a experiência de uma trama completa e o prazer serial dos acontecimentos do porvir. Diferenciando-se da esquematização característica às telenovelas, estas séries dotadas de complexidade narrativa investem mais na densidade dramática das ações e personagens, num esforço de fugir dos estereótipos consagrados pelo formato. Um exemplo privilegiado de narrativa complexa (oferecido pelo próprio Mittell) é *Arquivo X* (Fox, 1993-2002), série na qual a tensão entre a estrutura episódica e a serial vai ao extremo.

Apesar de claro e bastante assertivo em seus exemplos, Mittell não oferece modelos classificatórios que ajudem a entender melhor a estrutura destas séries, como vimos nas análises de Calabrese e Machado. Diante deste quadro impreciso, acreditamos que uma opção mais acertada seria um método de classificação que permitisse maior flexibilidade para contemplar as especificidades dos vários espécimes de série. Uma possibilidade pertinente à nossa reflexão se apresenta na categorização de Daniele Barbieri (1992), que parte do universo dos quadrinhos.

Ao analisar modelos de serialização nos quadrinhos, Barbieri distingue duas grandes tendências: a serialização iterativa, na qual cada novo episódio, apesar de conservar um repertório constante de personagens e/ou temas, prescinde dos episódios que o antecederam e que o sucederão, colocando-se numa espécie de momento temporal absoluto; já na serialização em saga os episódios são alinhados segundo uma progressão narrativo-temporal que lhes confere uma temporalidade única, segundo a qual as consequências de um episódio interferem nos demais. Os modelos iterativo e saga representam polaridades extremas de um continuum composto por outros modelos no

qual a dependência entre episódios varia. Se a partir do modelo iterativo nos aproximamos da saga, tem-se a série em espiral, na qual uma mecânica iterativa se justapõe a uma progressão temporal entre os episódios, que são narrativamente independentes (ou quase), mas temporalmente conectados. Fazendo o percurso oposto – da saga em direção ao modelo iterativo – teremos a *quase saga*. Neste modelo os episódios são interdependentes narrativamente e temporalmente, mas não são inconclusivos, possuindo identidade e autonomia episódica (BARBIERI, 1992, p.01-02).

A categorização de Barbieri resolve a questão do excesso de generalidade e de seu oposto, o excesso de especificidade, ao propor um continuum que vai do modelo com total independência entre episódios – o iterativo, e que também pode ser chamado de episódico (NEWMAN, 2006, p.23), correspondendo ao modelo *Rin-Tin-Tin* de Calabrese – ao modelo com grande dependência entre os mesmos, no caso, a saga. Outro ganho do modelo de Barbieri é que parte do universo dos quadrinhos permitindo pensar séries compostas por estruturas mínimas como a tira de jornal, cujo nível de autonomia entre as partes não é geralmente encontrado no contexto das séries televisivas. Ainda assim, esse modelo pode perfeitamente ser aplicado à análise destas últimas e a gradação que propõe é capaz de contemplar o caso das séries que apresentam complexidade narrativa.

As classificações intermediárias propostas pelo autor – a série em espiral e a quase saga, além da própria conceituação de saga – são modalidades tiradas do texto de Umberto Eco *A Inovação no Seriado* (1989). Nesta obra em questão, Eco classifica a saga como uma variável da categoria macro representada pela série:

A saga é uma sucessão de eventos, aparentemente sempre novos, que se ligam, ao contrário da série, ao processo “histórico” de um personagem, ou melhor, a uma genealogia de personagens. (...) A saga é uma história de envelhecimento (de indivíduos, famílias, povos, grupos). (...) A saga é sempre uma série mascarada. Nela, ao contrário da série, os personagens mudam (mudam quando se substituem uns aos outros ou quando envelhecem): mas na verdade ela repete, de forma historiada, celebrando aparentemente o passar do tempo, a mesma história, e revela à análise uma atemporalidade e uma ausência de historicidade básicas (ECO, 1989, p.125).

O exemplo de saga dado por Eco é a série *Dallas*, que também é o exemplo de estrutura de serialização mais complexa dado por Calabrese. Sobre as séries em espiral – outra

modalidade de séries – Eco as classifica a partir do acúmulo de experiência apesar de privilegiarem uma estrutura episódica. Como exemplo o autor cita *Peanuts*, obra que compõe o corpus deste trabalho: “Nas histórias de Charlie Brown aparentemente acontece sempre a mesma coisa ali, aliás, não acontece nada, ainda assim a cada nova tira o personagem Charlie Brown fica mais rico e profundo”, conclui Eco (1989, p.124).

Podemos dizer que na base do raciocínio de Barbieri está a distinção feita por Calabrese entre os modelos de a acumulação e a prossecução, sendo o primeiro equivalente à serialização iterativa e o segundo à serialização em saga. No interior deste continuum proposto por Barbieri, a maior ou menor interação entre episódios será também determinada pela formação ou ausência de arcos de personagem em maior ou menor extensão. Neste sentido, as estruturas internas mobilizadas nas séries em geral são aquelas apresentadas por Calabrese no modelo *Bonanza*: a série, os episódios e os arcos. Séries iterativas não formam arcos enquanto as sagas tendem a explorar bastante estas estruturas. Para entender melhor como a série, os episódios e os arcos se estruturam e se relacionam, aprofundaremos a análise destas estruturas no subtópico a seguir.

2.2.2 – Por uma Poética das Ficções Seriadas

Como discutido previamente, classificar as séries a partir de modelos estruturais requer a compreensão do modo como as subdivisões que compõem sua estrutura se organizam e se relacionam entre si. No formato do continuum estrutural proposto por Barbieri – e também nos modelos propostos por Machado e Calabrese – a diferença entre os variados modelos que o compõem se dá basicamente no modo como as partes da série se relacionam entre si, porém, a melhor compreensão desta distinção ocorre quando aprofundamos a análise da relação entre série, episódios e arcos, uma vez que estas estruturas não possuem um padrão de organização fixo e é no encaixe entre elas que essas classificações adquirem substância. Para tanto, utilizaremos o referencial teórico oferecido por Michael Newman (2006), que no texto *From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative* procura desenvolver uma poética da narrativa televisiva a partir da análise de suas estruturas básicas, no caso: a própria série, o *beat* (estrutura própria à serialização televisiva), o episódio e o arco.

Newman não parte de um ponto muito distinto daquele que nós partimos aqui: a ideia central de que as séries se organizam de modos distintos no que concerne à relação entre seus episódios. Neste sentido, ele as classifica entre séries episódicas, dramas serializados e *sitcoms*. A distinção básica entre séries episódicas e dramas serializados é a mesma entre *serie* e *serial*, ou seja: a distinção entre reproduzir uma fórmula (*serie*) e narrar uma história em várias partes (*serial*). Formalmente falando, é a diferença entre o formato de acumulação e o de prossecução da classificação proposta por Calabrese, que Barbieri por sua vez classificará, respectivamente, como serialização iterativa e serialização em saga (extremos do continuum que propõe). O interessante é observar que Newman classifica a *sitcom* como uma terceira categoria, constituindo um universo no qual é possível encontrar as duas manifestações, porém com propriedades distintas do drama quando submetido ao formato episódico ou ao serializado propriamente dito. Sobre este aspecto discorreremos mais detidamente no tópico 2.3 deste capítulo. Por hora, nos interessa apenas pontuar – segundo argumentação do próprio Newman (2006, p.17) – que, independente destas distinções de gênero narrativo e modo de organização, as partes que compõem a estrutura destas séries são as mesmas, a serem analisadas a seguir.

2.2.2.1 – Beats

Visto que analisa especificamente a serialização televisiva, Newman apresenta antes do episódio uma unidade de sentido mínima, no caso, o *beat*. Segundo o autor, embora para o público essa estrutura corresponda à cena, para os roteiristas ela cumpre uma função mais específica no andamento da narrativa. Dotados de aproximadamente dois minutos, os *beats* conferem ritmo à narrativa e têm papel fundamental no engajamento do público. Para prender a atenção da audiência a cada dois minutos a narrativa passa por um momento limite em que algum tipo de resolução ocorre ou informações importantes a seu andamento são acrescidas. Como Newman pontua, isso não quer dizer que cada *beat* faça a narrativa avançar nos moldes tradicionais:

Muitos *beats* consistem mais em reações que propriamente em ações, especialmente em programas centrados principalmente em relacionamentos interpessoais. Mas uma reação consiste num novo fragmento de informação narrativa e é muitas vezes objetivo de um *beat*. Cada *beat* nos diz algo novo, (...) solicita sentimentos em relação a esta informação, tais como excitação, satisfação, medo, perplexidade ou frustração em relação a um personagem.

Cada *beat* normalmente também nos lembra sobre vários outros fragmentos de informação previamente apresentados antes de oferecer-nos um novo *beat*. Cumprida esta missão, um *beat* dá lugar ao seguinte (NEWMAN, 2006, p.18).

O *beat*, portanto, cumpre um papel fundamental no jogo entre redundância e novidade próprio à lógica serial. Ele é pensado justamente para tornar a redundância um elemento de engajamento narrativo, contribuindo no processo de antecipação/culminância que intensifica gradativamente o interesse da audiência na série, nos moldes apontados por Keating (como vimos no subtópico 2.1.1 deste capítulo). Os *beats* são a primeira estrutura em que a redundância se manifesta cumprindo suas três principais funções: recuperar a memória dos pontos importantes da narrativa, engajar o público e trabalhar os principais traços personalidade das personagens. Para entender melhor este último ponto, recorreremos ao referencial teórico de Barthes sobre as funções narrativas.

Como vimos no subtópico 1.2.1 do primeiro capítulo, sobre narrativa, ação e intriga, Barthes classifica os fatos que ocorrem na narrativa de acordo ao papel que cumprem no todo. As funções são divididas pelo autor em duas grandes classes: funções e índices., sendo as funções propriamente ditas correspondente à funcionalidade do fazer e os índices à funcionalidade do ser (BARTHES, 1971, p.32). O grupo das funções divide-se ainda em núcleos e catálises, sendo a primeira classe os pontos em que a sucessão narrativa vê-se comprometida e a segunda correspondente às chamadas ações menores. Pois bem, os *beats* estão envolvidos em todas essas passagens, porém aqueles que são de caráter redundante, ou seja, não fazem a narrativa avançar e, portanto, não comprometem sua sucessão, cumprem a função de catálises e/ou índices (lembrando que um único acontecimento pode acumular mais de uma função).

Os *beats* que cumprem a função apenas de catálise são aqueles que recuperam fatos, já os que cumprem a função de catálise e índice recuperam os fatos ao passo em que também trabalham a personalidade das personagens ao repercuti-los. Já os *beats* que cumprem a função de núcleos aparecem em menor quantidade, uma vez que os pontos de virada da narrativa ocorrem com menor incidência. Assim sendo, a principal função dos *beats* são aquelas ligadas à redundância e por isso as principais funções narrativas que assumem são de índices e catálises. Porém, embora a acumulação necessária à culminância – no jogo entre as duas instâncias – se dê nas ações menores, a culminância

em si é um núcleo, logo, o destaque das ações menores intensifica a culminância, mas não a sobrepõe. Esse papel é diferentemente do que vimos anteriormente em relação à narrativa cômica, em que as ações menores ocupam um papel de destaque graças às piadas e que guarda certa autonomia em relação aos núcleos da narrativa. Esse aspecto na estrutura serial será explorado no tópico 2.3.

2.2.2.2 – Episódios e Arcos

Do arranjo de *beats* que se diferenciam entre núcleos, catálises e índices temos a estrutura maior da narrativa episódica. De acordo ao tipo de serialização – se iterativa, em saga ou intermediárias entre os dois modelos extremos – teremos as distinções dadas à unidade desta estrutura, que terá mais autonomia quanto mais próxima ao primeiro modelo e menos quanto mais próxima ao segundo.

Séries iterativas possuem episódios de trama autoconclusiva e que não se relacionam entre si temporalmente. A compreensão de um episódio não depende da trama do anterior nem influencia os subsequentes, cada um encerra-se em si mesmo, como no modelo *Ri-Tin-Tin* de Calabrese. A unidade serial é dada pela manutenção de um corpo de personagens fixo e geralmente de um contexto específico que dá um enquadramento ao modo como as ações que ocorrem naquele contexto serão interpretadas e conduzidas. Nas últimas duas décadas esse formato foi mais explorado em séries de temática policial (ou investigativa em geral) ou médica, nas quais as rotinas profissionais dão o enquadramento da série e exploram melhor a lógica episódica. Ainda assim, séries televisivas fundamentalmente iterativas não são exatamente comuns atualmente por uma razão comercial: este modelo, por não criar ganchos entre episódios que prolonguem a resolução de conflitos, tende a engajar menos a audiência, o que comercialmente não é interessante ao sistema de produção. Os avanços tecnológicos que aperfeiçoaram meios de rever os episódios das séries também contribuíram para uma menor exploração do modelo iterativo nas séries televisivas.

As séries iterativas ainda se fazem presente nos quadrinhos, sob a forma de séries de tiras geralmente cômicas. Por serializarem piadas, estruturas narrativamente autoconclusivas, as tiras são totalmente independentes umas das outras, uma vez que sua estrutura não solicita derivações. Ainda assim, mesmo neste universo podemos

encontrar variações tais como a formação de arcos de tiras que fazem de algumas destas séries representantes do modelo em espiral, caso de *Peanuts* (cuja análise será aprofundada no terceiro capítulo deste trabalho), como visto anteriormente na citação de Umberto Eco (1989).

No caso das séries televisivas, pelas razões comerciais mencionadas, as séries médicas e policiais que se popularizaram nas últimas décadas explorando o formato episódico estão mais próximas ao modelo de série em espiral, uma vez que dentro do formato episódico encontramos arcos de personagem, estrutura que consiste num conjunto de episódios que formam um todo narrativo e contam uma passagem específica da vida de determinada personagem. Estes arcos referenciam exatamente aquilo que se mantém nas tramas: a trajetória das personagens fixas. Apesar de não serem tão explorados como na serialização em saga ou quase saga, os arcos de séries em espiral permitem a marcação temporal e a ideia de evolução narrativa – as personagens não terminam a trajetória dos arcos do mesmo modo como a começaram – dando aos episódios certa cronologia, porém que não chega a comprometer sua compreensão geral no caso da perda de algum episódio do arco. A narrativa dos arcos, ainda que presente, recebe menos destaque na trama dos episódios que os casos novos que se apresentam a cada semana. Neste sentido podemos dizer que mesmo os episódios que participam de arcos nas séries em espiral ainda são majoritariamente autoconclusivos, oferecendo à apreciação do público uma narrativa de sentido completo.

O modelo de serialização quase saga talvez seja aquele que melhor dê conta da estrutura dos *Prime Time Serials*, que são o foco específico das análises de Newman e Mittell e nos quais este último localiza os casos de complexidade narrativa. Segundo Mittell, os *PTSs* são dotados de complexidade narrativa por misturarem em sua estrutura os prazeres do modelo episódico e serial. No primeiro caso ele refere-se à unidade episódica e no segundo à fragmentação dos conflitos em vários episódios criando os devidos ganchos que mantêm o público em estado de suspensão. Este último aspecto é resultado do grande investimento na construção psicológica e de trajetória das personagens e, segundo Newman, é também grande diferencial dos *PTSs* em relação a outros modelos seriais televisivos. Narrativamente, isso se materializa na grande exploração de arcos de personagem que ligam os episódios ao prolongar conflitos.

Os *PTSs* (...) demandam consideravelmente da atenção da audiência, esforço que é recompensado com uma experiência muito mais rica de trajetória de personagens. (...) O artifício que mais garante este comprometimento com a narrativa é o arco de personagem. O arco é para a personagem o que a trama é para a narrativa. (...) Um arco é uma jornada da personagem através dos pontos A, B, C e D até o E. Este termo é bastante útil para descrever a narrativa dos *PTSs*: (...) as temporadas e a série devem ter forma e unidade próprias, de modo que a narrativa específica de cada personagem possa ser individualizada, espacializada sob a forma de um grande arco que se distinga, por sua vez, dos arcos de trajetória de outras personagens (NEWMAN, 2006, p.23).

Como Newman deixa claro nesta passagem, uma das principais funções do arco é o engajamento do público com a narrativa e o segundo é a organização estrutural da série com a finalidade de manutenção da identidade das personagens através da individuação de seus arcos de trajetória. No modelo de serialização quase saga, a unidade episódica e o estado de suspensão próprio à fragmentação serial estão no mesmo patamar de importância, diferentemente da serialização em espiral.

No último modelo, a serialização em saga, tem-se a predominância da incompletude da unidade episódica, sacrificada em função de grandes arcos que percorrem toda a narrativa e cujas complicações são prolongadas até seu final ou até um final de um ciclo. No caso da serialização televisiva, esse formato é mais comum às novelas e minisséries (como visto no primeiro modelo da classificação de Machado) e costuma se apropriar da exibição diária para a construção constante de ganchos de suspensão, não sendo tão explorado em séries, cuja exibição é semanal. Já no caso dos quadrinhos, como mencionado por Barbieri, esse tipo de serialização é muito comum nas chamadas sagas de super-heróis, geralmente divididas em temporadas anuais com publicações mensais, nas quais cada edição representa uma etapa no ciclo a ser percorrido ao longo do arco.

Resumindo o que vimos até aqui ao longo deste subtópico, podemos classificar os modelos de serialização, a partir da exploração de arcos narrativos, da seguinte forma:

- a) Serialização Iterativa: Total dominância da unidade episódica, não apresenta arcos;
- b) Serialização em Espiral: Unidade episódica ainda é a principal estrutura, porém apresenta arcos que exploram a trajetória das personagens.

- c) Serialização Quase Saga: Unidade episódica e o estado de suspensão próprio à fragmentação serial possuem a mesma importância, com maior destaque dos arcos narrativos nas tramas episódicas que a serialização em espiral.
- d) Serialização em Saga: Não apresenta unidade episódica, com destaque para uma trama única que se desenrola ao longo de toda a narrativa e ao redor da qual se estruturam subtramas.

No interior dos arcos os episódios que os compõem também podem ser classificados de acordo à sua função. Assim como os *beats*, os episódios que compõem um arco narrativo possuem funções diferentes de acordo às ações que apresentam. Podemos dizer que os *beats* estão para os episódios assim como os episódios estão para os arcos no que compete a ditar o jogo entre redundância e novidade. Ao analisar a estrutura de determinados arcos narrativos da série britânica *Cold Feet* (ITV, 1997-2003), Greg Smith afirma que “nenhuma narrativa serial pode apresentar apenas eventos que façam os arcos de personagem avançar. (...) Assim sendo, em narrativas seriadas pode-se dizer que alguns eventos são mais ‘seriais’ que outros” (SMITH, 2006, p.84).

Os eventos “seriais” aos quais Smith se refere são aqueles que criam os ganchos necessários à manutenção do estado de suspensão que retarda a resolução nas séries. Num arco há episódios fundamentais ao andamento da trama em aberto, à acumulação (segundo noção de Keating), nestes encontramos ações que cumprem a função de núcleos, segundo conceituação de Barthes sobre as funções narrativas. Há outros episódios, no entanto, nos quais os eventos apresentados não contribuem à evolução da trama apresentada no arco, mas trabalham o posicionamento das personagens em relação à questão ou aprofundam traços de personalidade destas que, mais adiante, darão embasamento narrativo à culminância. Logo, nestes episódios as ações cumprem a função de índice.

Smith argumenta que, ainda assim, episódios que compõem arcos sem avançar sua narrativa possuem algum tipo de resolução que lhes dá unidade. Nestes episódios ocorre um fenômeno que ele denomina de *resolução sem progresso*, que só pode ser explicado pela lógica serial. A lógica serial de satisfação a longo prazo – neste caso, a satisfação da culminância – produz através dos efeitos da redundância momentos que não são

fundamentais à resolução do arco, mas são importantes à trama episódica, sendo este um efeito bastante explorado particularmente na serialização de modelo quase saga.

A resolução ao final de cada texto individual encerra todas as questões significantes àquela porção narrativa. Mas quando esse texto [episódio] é situado na estrutura macro da narrativa serial, as funções da narrativa de seus elementos se transformam, tornando a resolução sem progresso possível (SMITH, 2006, p.85).

No panorama macro da série pode-se ainda classificar os arcos de acordo à sua função geral. No modelo *Dallas* da tipologia de Calabrese, por exemplo, o autor menciona a existência de arcos curtos e extensos. Os curtos geralmente estão ligados a aspectos pontuais que ajudam a aprofundar a psicologia das personagens. Nestes casos, têm-se arcos da categoria índice. Já os arcos mais extensos tendem a estar ligados à narrativa central da série – principais objetivos e anseios das personagens centrais – e por isso podem ser mais longos, uma vez que prometem uma culminância mais intensa. Estes arcos, no todo da série, representam núcleos e é o que se chama de a história da série propriamente dita. Seja como for, nas séries não iterativas – no caso televisivo, a grande maioria – os arcos são uma estrutura fundamental de manutenção da longevidade da narrativa, uma vez que contribuem para dar funcionalidade à redundância de modo a engajar o público.

2.3 – As Linhas Gerais da Serialização Cômica

Vistos os aspectos gerais da lógica serial aplicados a obras de ficção e as distinções básicas deste universo ocasionadas pela organização de suas principais estruturas, chegamos finalmente à discussão sobre as particularidades da serialização cômica. Como vimos no primeiro capítulo deste trabalho, a narrativa que visa a produção do efeito cômico é organizada a partir de dois aspectos que trabalham em cooperação: a incongruência e a superioridade. Nos seis *Knowledge Resources (KR's)* listados por Salvatore Attardo como elementos estruturais básicos de qualquer narrativa cômica, estes aspectos se manifestam na oposição de scripts (incongruência) – principal *KR* – e no alvo (superioridade). Nas séries cômicas o que veremos é a construção de rotinas que costumam parear personagens de modo a cristalizar situações que definem a essência dos aspectos cômicos destas sob a forma de piadas arquetípicas. Nestas rotinas as personagens se revezam na posição de alvo e a incongruência explorada corresponde

aos traços de personalidade que as tornam cômicas, ou seja, seus desvios às normas sociais. As piadas arquetípicas originadas deste processo são a principal estrutura de engajamento da serialização cômica e é exatamente por elas que iniciaremos nossa análise.

2.3.1 – O Tipo Cômico e a Piada Arquetípica

No subtópico 2.2.2.2 sobre arcos de personagem, definimos que “o arco é para a personagem o que a trama é para a narrativa”, segundo referencial teórico de Newman (2006, p.23). Diante do panorama narrativo bastante fragmentado da série, os arcos ajudam a organizar e individualizar a trajetória de cada personagem. Essa trajetória é composta por conflitos, superação de obstáculos e alcance de objetivos, situações diante das quais a personagem reage de acordo às características psicológicas que a define. No jogo entre núcleos e índices os arcos ganham forma e definem quem essas personalidades são para o público.

No caso das séries cômicas, definir a personalidade de suas personagens passa muito mais pela definição dos seus aspectos imutáveis do que por sua trajetória. Enquanto nas séries de outros gêneros – genericamente, séries “não cômicas” – acompanha-se de onde a personagem partiu psicologicamente e situacionalmente aonde ela chegou, na série cômica sabe-se que as personagens deverão, ao final de qualquer jornada, manter-se psicologicamente do mesmo modo como começaram e situacionalmente não se pode romper com os contextos em que as rotinas cômicas ocorrem. Isso porque, retomando os aspectos que definem o tipo cômico – segundo Bergson – estas personagens são insociáveis e inconscientes em relação aos desvios que as tornam cômicas e agem com certo automatismo. Logo, uma trajetória serial de uma personagem cômica deve garantir que ao final do percurso seus traços cômicos sejam mantidos. Um tipo perdedor não pode tornar-se vencedor, um medroso não pode tornar-se corajoso, um paranoico não pode torna-se tranquilo e assim sucessivamente. Sob o aspecto narrativo, isso romperia com os princípios da incongruência e superioridade que regem a narrativa cômica, uma vez que ajustar o caráter cômico às regras sociais seria eliminar o desvio de personalidade da personagem, ou seja: eliminar o gancho que a torna um alvo de piadas em potencial.

Assim sendo, os arcos de personagem existem em séries cômicas, mas não possuem o mesmo peso que em séries de outros gêneros, uma vez que apresentar em que aspectos essas personagens mudaram (mudanças estas limitadas pelos aspectos previamente mencionados) ajuda a manter a longevidade da série, mas não engaja o público pelo viés próprio à comicidade, no caso, o riso. O engajamento pelo riso em séries cômicas se dá pela exploração dos desvios das personagens e estes não mudam ao longo da série, apenas se aprofundam pelo mecanismo de repetição. A instância narrativa mínima de apresentação destes desvios é a piada.

Uma vez que a lógica de serialização de obras ficcionais demanda um rápido reconhecimento por parte do público das situações apresentadas para criar rápido engajamento, as ações cômicas das personagens são cristalizadas em piadas que colocam em jogo seus desvios e sintetizam sua essência cômica. A estas ações Peter Sattler afere o nome de ações arquetípicas e estas geram as piadas arquetípicas (SATTLER, 1992, p.138). Tais piadas são definidas pela interação entre as personagens (organizadas geralmente em rotinas de duplas), que atuam em determinados contextos como alvo e em outros como organizador da piada – podendo às vezes revezar-se entre as duas posições num mesmo contexto interacional.

No caso de *Peanuts*, obra de nosso corpus, há uma série de piadas arquetípicas, sendo que muitas vezes uma determinada personagem está envolvida em mais de uma rotina. Se pegarmos o exemplo da personalidade Lucy, seus principais desvios são o mau humor e o senso de superioridade que nutre em relação aos outros (ela possui ainda outros desvios de caráter secundário que se manifestam em contextos específicos, como sua falta de habilidade no baseball). Nas interações com Charlie Brown e Linus, Lucy geralmente tem a posição superior. Em relação a Linus, por este ser seu irmão mais novo, condição da qual ela se aproveita fisicamente e psicologicamente, explorando as fragilidades do irmão, tais como seu apego a um cobertor que o acompanha desde o berço. Já em relação a Charlie Brown, Lucy se aproveita do fato de o garoto ser considerado um grande perdedor (e sentir-se assim) e também ser muito ingênuo, um sonhador.



Imagem 04: *Peanuts*, 1964, n.006. Fonte: Peanuts.com



Imagem 05: *Peanuts*, 1965, n.057. Fonte: Peanuts.com

A situação se reverte e Lucy vira alvo quando a interação envolve a personagem Schroeder, por quem ela nutre afeto apesar de ser constantemente desdenhada pelo garoto. Neste caso, o seu senso de superioridade a torna alvo, fazendo com que ela insista numa conquista impossível, uma vez que Schroeder só se importa com assuntos relacionados à música. Em algumas variações desta interação, o alvo às vezes é Schroeder, quando Lucy critica seus ídolos e sua prática musical por sentir-se rejeitada.



Imagem 06: *Peanuts*, 1955, n.010. Fonte: Peanuts.com



Imagem 07: *Peanuts*, 1958, n.305. Fonte: Peanuts.com

Assim como Lucy, todas as personagens de *Peanuts* estão envolvidas ao menos em uma rotina, uma vez que isso facilita a identificação imediata dos desvios destas personagens pelo público. Quanto mais destacada é a personagem – caso de Lucy, que é uma das protagonistas de *Peanuts* – em mais rotinas ela estará envolvida. É importante pontuar também que ao longo da série estas rotinas não mudam porque, como já mencionamos,

a condição destas personagens de tipos cômicos impede este modelo de evolução de trajetória. É por explorar a comicidade de caráter das personagens que a piada arquetípica é a principal estrutura de engajamento das séries cômicas, fato que interfere em todo o conjunto de estratégias de serialização de obras do gênero, dada a estrutura autoconclusiva da piada.

Identificadas o que são e a importância que têm as piadas arquetípicas, fica a questão: mas como – e por que – uma piada se torna arquetípica? É difícil justificar porque uma piada se torna arquetípica em meio a tantas outras, visto que em séries cômicas a piada é uma estrutura bastante explorada, tanto em *comic strips* quanto em *sitcoms*. Geralmente elas são apresentadas no início da série e se sedimentam por repetição. Mais uma vez recuperando as reflexões de Bergson sobre o riso e o cômico que vimos no primeiro capítulo deste trabalho, este autor enfatiza a importância da repetição como mecanismo de ênfase do efeito cômico. Segundo Bergson, a repetição de uma situação cômica recorrentemente a eleva à condição de categoria, passando a indicar por si mesma algo que provoca o riso, ainda que deslocada de seu contexto original (BERGSON, 1983, p.47). Logo, é pelo mecanismo da repetição que uma piada numa série deixa de ser um acontecimento isolado para tornar-se arquetípica.

Às vezes a própria repetição de um nome ou frase numa série constitui uma categoria cômica sedimentada por repetição, caso, por exemplo, dos bordões e frases de efeito, cujo contexto de origem muitas vezes se perde ao longo da série, mas que indicam algo cômico sempre que trazidos à tona. No universo das *sitcoms* um exemplo interessante disso ocorre na série *Seinfeld* (NBC, 1989-1998). Há uma piada arquetípica referente a um dos protagonistas, a personagem George Costanza – um tipo com vários desvios caracterizado, dentre outras coisas, como fracassado, neurótico e mentiroso – que aparece a primeira vez no primeiro episódio da série, *The Stakeout*, e se repete em várias ocasiões. A piada consiste no que a menção do nome *Art Vandelay* representa em relação à personalidade de George e sua caracterização como tipo. Art Vandelay é o nome fictício que George utiliza quando quer se passar por uma pessoa bem sucedida ou simplesmente quando precisa contar uma mentira que envolva pessoas ou até mesmo lugares fictícios (como a Vandelay Industries, empresa inventada por ele no episódio duplo *The Boyfriend*, da terceira temporada). Quando situações surgem atreladas ao nome Art Vandelay, sabe-se que aquilo se refere ao fato de George ser um perdedor e

um grande mentiroso, que muitas vezes finge ser o que não é para impressionar ou enganar as pessoas. Assim sendo, sempre que o nome Art Vandelay – ou simplesmente Vandelay – é mencionado em *Seinfeld*, indica uma situação cômica, ainda que o contexto de surgimento da piada tenha se perdido. A piada destaca ainda o comportamento neurótico de George, já que a repetição do mesmo nome fictício em contextos distintos denota certa obsessão.

O nome surge no episódio *The Stakeout* quando George e Jerry estão esperando no saguão de um prédio comercial por uma mulher na qual Jerry está interessado, mas sobre a qual não sabe nada exceto o nome da empresa onde ela trabalha. Ele então decide esperá-la no saguão do prédio em que ela trabalha para fingir que a encontrou por acaso e leva George para lhe dar apoio moral. Enquanto esperam, Jerry se dá conta de que não tem uma justificativa para estar lá, caso seja interpelado. Após breve argumentação sobre o assunto, George sugere que finjam ter ido encontrar um amigo seu – no caso, fictício –, Art Corvelay, que trabalha no ramo de importações e exportações. Ao avistarem a mulher que Jerry está esperando, os dois ficam nervosos e tentam sem sucesso rememorar a mentira. Quando vão finalmente reproduzi-la, ao invés de *Art Corvelay* George diz que seu amigo se chama *Art Vandelay*. E é assim que o nome vai sendo recontextualizado, sempre numa situação que indica uma mentira de George, e eleva-se a uma categoria cômica no universo da série que destaca os desvios que tornam George Costanza um tipo cômico.

Na sitcom *Will & Grace* (NBC, 1998-2006) há um outro caso que reforça ainda mais o argumento de Bergson sobre a questão da cristalização de situações em modelos de comicidade através da repetição. No episódio *There But for the Grace of Grace* (da segunda temporada da série) as personagens Karen e Grace vão a um restaurante de comida mexicana e Karen pede a Grace que não a chame por seu verdadeiro nome, mas sim por seu pseudônimo, *Anastasia Beaverhausen*. Esta informação é simplesmente lançada sem nenhuma explicação prévia – e sendo também de desconhecimento da personagem Grace que a amiga tenha um pseudônimo – e torna-se cômica porque Karen é uma mulher milionária e excêntrica, que vive numa realidade particular, e cujos desvios e incongruências são apresentados aleatoriamente, se aproveitando de sua excentricidade e dos poucos detalhes que as demais personagens da série e o público têm conhecimento sobre sua vida. Daí em diante, sempre que Karen está numa situação

ou local que ela considera desprestigiado, pede para ser chamada por seu pseudônimo ou se autointitula por ele, indicando uma piada arquetípica ligada à sua personalidade excêntrica.

Salvatore Attardo oferece uma sistematização para determinar a relevância de uma piada no universo amplo como o de uma série. Esse sistema também se baseia na repetição. Segundo o autor, se uma piada se repete num episódio – no caso de *sitcoms* – mais de três vezes, sua reincidência deixa de ser uma coincidência e ela se torna uma categoria chamada de *strand*. *Strands* são sequências de *punch lines* ou *jab lines* tematicamente ou formalmente relacionadas (não necessariamente de modo contíguo), de caráter intertextual (no caso de uma série, numa relação entre episódios) ou intratextual (ATTARDO, 2001, p.85). Se uma *strand* se apresenta em vários episódios ela forma então uma *stack*. *Stacks* são grupos de *strands* tematicamente ou formalmente relacionadas. Podem ser pensadas como as *strands* das *strands* que ocorrem em macronarrativas diferentes. São observadas em corpus bastante amplos, a exemplo do conjunto formado por todos os episódios de uma série (ATTARDO, 2001, p.88-89).

As *stacks* seriam o equivalente a conjuntos de piadas arquetípicas referentes a determinada personagem, embora Attardo não aprofunde a relação entre as piadas que são repetidas e particularidades do universo da série, ou seja, o que esta repetição está reinteirando. Se pensarmos nos exemplos dados sobre a personagem Lucy de *Peanuts*, o conjunto de piadas arquetípicas que a exploram como um tipo mal humorado forma uma *stack*, assim como as piadas em que ela se aproveita das fragilidades do irmão ou se frustra com a indiferença de Schroeder.

No caso das *strands*, elas são particulares ao universo das *sitcoms* (pensando no universo das séries cômicas apenas), dado que seu parâmetro é a repetição episódica. Seguindo o critério das três repetições, *Seinfeld* é uma série que se utiliza muito de *strands*, criando muitas vezes um corpo específico de piadas por episódio. Um exemplo marcante é o do episódio *The Yada Yada* (da oitava temporada). A expressão *yada, yada*, usada no sentido de etcetera, surge no vocabulário das personagens da série neste episódio graças a uma namorada de George que sempre abrevia os casos que conta com esta expressão. George então começa a usar o *yada, yada* para não contar passagens de sua vida que considera embaraçosas e as demais personagens da série, que sequer

conhecem sua namorada, passam a fazer o mesmo, tornando a expressão indicativo de um padrão de comportando desviado que se destaca apenas neste episódio. Logo, *yada*, *yada* é uma *strand* deste episódio específico que não chega a se tornar *stack* na série. O mesmo ocorre em episódios como *The Serenity Now* e *The Strike* – ambos da nona temporada – nos quais as expressões *Serenity now!* e *Happy Festivus!*, respectivamente, representam *strands* episódicas que não formam *stacks*.

Uma ressalva, no entanto, pode ser feita em relação à classificação que Attardo dá às *stacks* como *strands* das *strands*. Enquanto o fator numérico parece razoável para classificar as *strands*, dadas as limitações da unidade episódica, o mesmo não se aplica às *stacks*, que adquirem muito mais força se pensadas como categorias que indicam piadas que reiteram traços arquetípicos das personagens – ou seja, conjuntos de piadas arquetípicas – que *strands* de *strands*. Das piadas arquetípicas que analisamos, nenhuma delas poderia ser classificadas como uma *stack*. No caso de *Peanuts*, por se tratar de uma série de *comic strips*, cujas unidades episódicas são tiras que representam uma única piada, logo não há *strands*, mas há piadas arquetípicas – como vimos – que se repetem ao longo de toda a série. Já as piadas citadas de *Seinfeld* e *Will & Grace* aparecem em vários momentos da série sem nunca terem formado *strands* em episódio algum, o que não lhes diminui a representatividade no que se refere aos aspectos que reinteram. Assim sendo, acreditamos que para fins de análise pensar as *stacks* como conjunto de piadas arquetípicas representativas numa série seja mais rentável que organizar essa categoria a partir de um apanhado estatístico.

2.3.2 – A Piada que Antecede o *Beat*

Em termos estruturais, a piada é a estrutura mínima da narrativa cômica (embora haja narrativas do gênero que não sejam compostas por piadas, como vimos no primeiro capítulo). Isso se aplica também à serialização de *sitcoms*, cujas tramas têm vários de seus momentos marcados por piadas. Assim sendo, em *sitcoms* a piada é uma estrutura que antecede o *beat*, formado por um conjunto de piadas referentes a determinado assunto. Em muitos casos, roteiristas estruturam a trama dos episódios e depois inserem piadas ao longo de seu desenvolvimento. Este aspecto remete à distinção que Keating apresenta em *Emotional Curves and Linear Narratives* (2006) sobre o regime da

narrativa linear e o do espetáculo. Segundo Keating, as gags e piadas de filmes cômicos são exemplares do regime do espetáculo, uma vez que rompem com a linearidade, incentivando os espectadores a se concentrar no presente (KEATING, 2006, p.05-06). Pensando este argumento sob a luz do modelo cooperativo proposto pelo autor, podemos dizer que em obras cômicas os regimes da narrativa linear e espetáculo estão em constante tensão, ora trabalhando em cooperação, ora competindo entre si, e isso se dá em primeira instância nos *beats*.

Como vimos anteriormente neste capítulo, os *beats* são momentos no qual a narrativa se renova, oferecendo algum tipo de estímulo que prenda a atenção da audiência através de pitadas de novas informações que incrementam o processo de antecipação (segundo noção de Keating). Porém, enquanto o *beat* participa ativamente deste continuum narrativo, em seu interior podemos encontrar piadas que são puro espetáculo, não contribuindo em nada para a sucessão narrativa, uma vez que sua apreciação não interfere na culminância da narrativa episódica.

Retomando o contexto de surgimento da piada arquetípica de *Seinfeld* sobre Art Vandelay, originário do episódio *The Stakeout* (1989), esta surge no interior de um *beat* relativo à espera de Jerry e George pela mulher na qual Jerry está interessado. A espera é um momento importante na narrativa episódica, pois cria um horizonte de expectativas sobre o qual será o desfecho da relação de Jerry com esta mulher. Parte do diálogo que compõe o *beat*, no entanto, deriva em questões que nada remetem à trama central do episódio:

JERRY: I'm a little nervous.

GEORGE: Yeah, me too...

JERRY: If I see her, what do I say that I'm doing here in the building?

GEORGE: You came to see me. I work in the building.

JERRY: What do you do?

GEORGE: I'm an architect.

JERRY: You're an architect?

GEORGE: I'm not?

JERRY: I don't see architecture coming from you.

GEORGE: [irritado] I suppose you could be an architect.

JERRY: I never said that I was the architect. Just something else.

GEORGE: All right, she's not even gonna ask, if we see her, which is remote.

JERRY: Well what do you want me to say, that I just wandered in here?

GEORGE: We're having lunch with a friend. He works in the building.

JERRY: What is his name?

GEORGE: Bert... Har... bin... son. Bert Har-bin-son.

JERRY: Bert Harbinson? It sounds made up.

GEORGE: No good? All right, uh how about Art... Cor.....

JERRY: Art Cor...
GEORGE: ...velay.
JERRY: Corvelay?
GEORGE: Yeah, right.
JERRY: Well, what does he do?
GEORGE: He's an importer.

Ao pensar numa desculpa para estar no prédio comercial, o que acaba se colocando em jogo nas derivações das piadas envolvidas no contexto são as inseguranças e frustrações de George em relação a sua vida profissional, sendo George no contexto geral da trama episódica um mero coadjuvante. Esta, na verdade, é a primeira passagem da série em que George se faz passar por um arquiteto, profissão que ele gostaria de exercer, mas que aparentemente nunca teve competência para investir a sério. Ao longo da série, essa mentira se repete em outros contextos, reforçando o caráter de fracassado e mentiroso do tipo representado por George. Neste caso especificamente, essas piadas que compõem o *beat* sem contribuir no jogo de antecipação/culminância da trama episódica cumprem a função de índice no contexto mais amplo da série, já que aprofundam a personalidade da personagem George, embora esse aspecto não tenha serventia alguma para a compreensão dos fatos que se passam neste episódio, cujo conflito central envolve os protagonistas Jerry e Elaine.

Há casos, no entanto, em que as piadas que compõem o *beat* não apenas são acessórias à trama episódica (não acumulam a função de núcleo) como também não contribuem ao aprofundamento da psicologia das personagens (logo, também não são índices). É o caso da parte inicial do primeiro diálogo do piloto de *Seinfeld – Good News, Bad News* (1989) – sobre a posição dos botões numa camisa:

JERRY: [fala referindo-se à camisa de George] Seems to me, that button is in the worst possible spot. The second button literally makes or breaks the shirt, look at it: it's too high! It's in no-man's-land, you look like you live with your mother.
GEORGE: [irritado] Are you through?
JERRY: You do of course try on, when you buy?
GEORGE: Yes, it was purple, I liked it, I don't actually recall considering the buttons.
JERRY: Oh, you don't recall?
GEORGE: [finge estar falando num microfone] Uh, no, not at this time.
JERRY: Well, senator, I just like to know, what you knew and when you knew it.

Neste *beat* de apresentação, o assunto central também é uma mulher na qual Jerry está interessado, porém este tópico principal só toma metade do *beat*, cujo restante é composto por piadas que são puro espetáculo na estrutura da trama episódica. Piadas

como esta sobre os botões da camisa de George geralmente servem ao propósito de trabalhar o estilo de humor da série. No caso de *Seinfeld*, a série se intitulava como “o melhor show sobre nada” e por isso sua estrutura é repleta de piadas sobre temas aparentemente irrelevantes do cotidiano, caso da reflexão sobre a posição dos botões de uma camisa. Este tipo de piada também cumpre a função de índice, porém sobre a lógica que rege o contexto que envolve as personagens e não sobre traços de personalidade destas.

Apesar de não ser composta por *beats*, nas séries de *comic strips* também é possível observar tiras que são mais um exercício do estilo cômico próprio à obra que propriamente um fragmento narrativo de seu universo ficcional. No caso específico de *Peanuts* um local privilegiado para isso era o cenário de uma mureta na qual as personagens costumavam refletir sobre suas vidas e aspectos gerais do cotidiano.



Imagem 08: *Peanuts*, 1958, n.262. Fonte: Peanuts.com



Imagem 09: *Peanuts*, 1962, n.057. Fonte: Peanuts.com

Enquanto na primeira tira o que está em jogo é a personalidade de Charlie Brown – e, portanto, temos uma tira cuja piada representa um índice – nesta segunda tira a fala de Linus é na verdade uma resposta aos críticos que consideravam *Peanuts* uma obra verborrágica e julgavam este aspecto como um ponto negativo no universo das *comic strips*. O grande investimento no texto que compunha as tiras fazia parte do estilo da obra, que explorava mais o humor textual que a gag física, apesar de situar-se num universo de dominância visual. Nesta tira o autor da obra joga com a situação ao

construir uma piada totalmente textual para dirigir-se àqueles que criticam exatamente esse aspecto em *Peanuts*, reafirmando assim o estilo que imprimia à obra.

2.3.3 – Episódios e Arcos em Séries Cômicas

Da tensão entre narrativa linear e espetáculo – representada pelos momentos em que a trama é brevemente interrompida para apresentar uma piada que não contribui à culminância episódica – teremos a distinção entre os modelos de série cômica a partir da relação entre seus episódios. Esta tensão, no entanto, não opõe os dois regimes, sendo na verdade fundamental à organização estrutural da narrativa cômica, que se delinea exatamente na tensão entre ambos, como esclarece Brett Mills: “A *sitcom* deve sempre aliar convenções narrativas e exigências do cômico, apresentando a complexidade do primeiro aspecto enquanto na verdade se apoia no segundo aspecto para sua eficácia”, conclui Mills (2005, p.35). Apesar de referir-se apenas às *sitcoms*, o argumento de Mills aplica-se à generalidade das narrativas cômicas, visto que, como vimos anteriormente com o raciocínio de Vandaele (2011), antes de ser um gênero narrativo, o cômico é um modo de expressão humana, que, quando conformado ao regime narrativo, atribui ao mesmo peculiaridades.

Buscando adequar este cenário à classificação de Barbieri para pensarmos as linhas gerais de uma classificação que contemple as particularidades da narrativa cômica, teremos as seguintes variações na apresentação na organização estrutural das séries deste gênero:

- a) Serialização Iterativa: Serialização de tipos cômicos (seus tiques, manias, desvios) e as piadas arquetípicas que originam com dominância da lógica do espetáculo.
- b) Serialização em Espiral: Serialização de tipos cômicos (seus tiques, manias, desvios) e as piadas arquetípicas que originam com a ocorrência ocasional de arcos; caracterizam-se pela sobreposição do espetáculo à narrativa;
- c) Serialização Quase Saga: Piadas e arcos trabalham integrados na construção da trajetória das personagens com atuação cooperativa entre espetáculo e narrativa.

d) Serialização em Saga: Trama única que se desenrola em vários episódios pontuada por piadas que atuam diretamente na culminância da trama episódica e no todo da série com atuação cooperativa entre espetáculo e narrativa.

Em sua fala sobre a evolução da chamada indústria dos quadrinhos, como vimos anteriormente, Barbieri deixa implícita a associação entre as características de determinados gêneros a modelos específicos de serialização. Isso se aplica, em particular, à melhor adaptação das *comic strips* à serialização iterativa, uma vez que mesmo quando migrou para o *comic book* (a revista em quadrinhos propriamente dita) este tipo de obra continuou a ser serializada em tiras independentes entre si (BARBIERI, 1992, p.02).

Esta adequação se dá em função da estrutura autoconclusiva da piada e que é a estrutura primeira de fruição da maioria das séries cômicas, sendo, em muitas delas, também a principal estrutura neste quesito. É da variação da centralidade da piada como estrutura de fruição nas séries cômicas que parte a classificação apresentada acima. Exatamente por ser autoconclusiva, quanto mais centrada na piada é a série, mais autônomos serão seus episódios e menos propensos estarão a formar arcos.

No caso do modelo iterativo aplicado às séries cômicas, este é totalmente focado na serialização da piada e não forma arcos. Exemplos deste modelo são os programas televisivos compostos apenas por esquetes e a maior parte das *comic strips*. No primeiro caso, talvez o exemplo mais conhecido mundialmente seja o norte-americano *Saturday Night Live* (NBC, 1975-) que já está no ar há quase quarenta anos, renovando ciclicamente seu elenco e quadro de piadas. No Brasil, exemplos deste formato atualmente no ar são: *A Praça é Nossa* (SBT, 1987-), *Zorra Total*, (Rede Globo, 1999-), o *Comédia MTV* (MTV Brasil, 2010-) e a versão nacional do *Saturday Night Live* (Rede TV, 2012-). Nos casos do *Saturday Night Live* (versões original e nacional) e *Comédia MTV*, quadros fixos apresentados periodicamente se misturam a piadas avulsas, que costumam compor a maior parte dos programas. A unidade dos programas é dada pelo estilo de humor adotado (em ambos os casos voltado a sátiras e paródias de situações cotidianas e fatos da atualidade) e elenco. Há ainda os quadros fixos, com personagens bem definidos que constituem tipos cômicos cujas características são apresentadas através das piadas arquetípicas. Ainda assim, quando apresentados, estes quadros

aparecem na lógica da acumulação (segundo conceito de Calabrese), ou seja: sem apresentarem implicações temporais ou narrativas entre si. No caso de *A Praça é Nossa* e *Zorra Total*, aplica-se esta última tendência, a de quadros fixos que serializam tipos cômicos e suas respectivas piadas arquetípicas numa lógica de acumulação.

No caso de grande parte das séries de *comic strips*, tem-se um universo narrativo cujas características são apresentadas gradativamente ao longo de várias tiras. As personagens, que constituem tipos cômicos, são graficamente e psicologicamente bem demarcadas, a fim de permitir fácil identificação por parte do público. Serializadas diariamente em periódicos desde 1907, as tiras que compõem este tipo de publicação apresentam diariamente uma piada que costuma colocar em jogo especificidades de seu universo narrativo e fatos da atualidade. Tanto no caso da serialização cômica iterativa televisiva quanto no caso das *comic strips* o comentário crítico e humorado se faz muito presente e acaba sendo o principal marcador temporal destas séries, que se organizam por acumulação. Esta é uma característica marcadamente de um estilo de humor que passa a ser explorado a partir da Modernidade, o qual Bakhtin classifica como reducionista por geralmente limitar-se à crítica de costumes e ao comentário político e social em contextos específicos. Deixando de lado o juízo de valor que Bakhtin afere a este tipo de representação, não se pode negar sua ligação com o cotidiano e sua predileção por contextos específicos no qual a crítica de costumes se apresenta. Essa tendência apresenta-se em todos os modelos da serialização cômica a partir da Modernidade, porém se torna mais marcante na serialização iterativa pela ausência de outros marcadores temporais. Essa ausência é responsável, na verdade, por uma certa estrutura anárquica apresentada por este tipo de série que, cujos exemplares, dentre outras coisas, possuem demarcações de início e fim arbitrárias e ordem episódica aleatória.

No caso da serialização em espiral, a tensão entre espetáculo e narrativa se apresenta com sobreposição do primeiro regime em relação ao segundo. Nas séries televisivas este modelo pode ser observado em *sitcoms* cujos episódios são autônomos e nas quais há pouca ocorrência de arcos. Apesar de apresentarem uma marcação temporal diegética melhor demarcada que no modelo iterativo, a fruição das piadas nos episódios costuma ser mais importante que os acontecimentos, uma vez que se sabe que ao final às personagens retornarão à sua condição inicial e que, na maioria das vezes, as ações de

um episódio não irão interferir nos subsequentes (a não ser quando compõem arcos que, por sua vez, são escassos). Por essa razão podemos dizer que estas séries trabalham mais a serialização dos tipos cômicos que de suas trajetórias, aspecto este pouco explorado. Neste modelo de serialização as ações do *código praoairético* – ações menores – costumam tomar bastante tempo da trama episódica, visto que são o espaço privilegiado para explorar os desvios dos tipos cômicos.

Sitcoms como *Two and Half Men* (CBS, 2003-) e *Seinfeld* (NBC, 1989-1998) são exemplares deste modelo, sendo que, nesta última, o formato é aplicado a seu extremo, abrindo-se mão em muitos momentos da própria unidade episódica – própria à serialização televisiva – em função das piadas geradas pelas situações apresentadas. A explicação para a adoção deste tipo de estratégia é a inspiração estrutural de *Seinfeld*, que usa a lógica do *stand up comedy* na construção de seus episódios, explorando ao máximo piadas contextuais e suas derivações. Em função disso, em muitos episódios a culminância fica comprometida.

Em *Seinfeld* encontramos pouquíssimos arcos ou episódios duplos (narrativamente interligados). Já em *Two and Half Men* podemos dividir a série em dois momentos distintos: da primeira à terceira temporada e da terceira em diante. Até a terceira temporada a série trabalhava mais o modelo de serialização em espiral, sem investir, por exemplo, em estruturas de engajamento como o *season finale* – que deixa o público em suspensão entre o final de uma temporada e o início da seguinte – e explorando muito pouco os episódios narrativamente interligados. As ações arquetípicas das personagens se repetiam em contextos de variação mínima diante dos quais seus desvios se aprofundavam. A partir de meados da terceira temporada esta estrutura muda e a série passa a ser mais conduzida por arcos consecutivos que exploram os tiques e desvios das personagens em contextos mais complexos, com consequências que unem uma série de episódios e afetam a trajetória futura dos protagonistas. Este segundo momento *Two and Half Men* explora ganchos entre episódios e temporadas e se aplica ao modelo de serialização quase saga.

No caso das *comic strips* o modelo de serialização em espiral é uma variação muito menos explorada que a serialização iterativa. Sendo a estrutura episódica do formato a tira, a formação de arcos pressupõe um público cativo disposto a acompanhar

diariamente os desdobramentos narrativos entre uma tira e outra. Ainda assim, séries como *Mutts* (1994-) e *Peanuts* (1950-2000) exploram com certa frequência a formação de arcos, porém estes apresentam certas especificidades que serão melhor exploradas no terceiro capítulo deste trabalho. Por hora é suficiente esclarecer que a serialização cômica em espiral – tanto televisiva quanto em *comic strips* – pode prescindir de marcações temporais iniciais e finais – embora as *sitcoms* geralmente explorem estas estruturas para melhor situar o público – e a maior parte de seus episódios podem ser fruídos aleatoriamente.

Já que tocamos na relação entre episódios e arcos, um esclarecimento precisa ser feito. Uma vez que no interior da unidade episódica da série cômica há uma tensão entre a piada e a narrativa, quanto mais encadeados forem os episódios, maior será a importância da unidade episódica e menos centralizada será a piada, visto que a culminância episódica precisa ser bem construída para abrir espaço à sua continuação e formar os arcos. Logo, na serialização cômica, a formação de arcos fortalece a estrutura episódica, enquanto na serialização de outros gêneros a tensão se dá no nível *episódio x arco* e geralmente o fortalecimento de uma estrutura tende enfraquecer a outra. Essa distinção na serialização cômica é fruto da incongruência inerente à narrativa cômica. A culminância episódica ideal no contexto cômico é a quebra do horizonte de expectativas construído e não sua satisfação, e isso diminui o impacto emocional da culminância segundo o modelo de Keating. Porém, nos episódios que compõem os arcos e representam núcleos a culminância episódica é construída nos moldes indicados por Keating (e analisados no tópico anterior, sobre a estrutura narrativa das ficções seriadas), visto que a incongruência caberá ao desfecho do arco e é esta incongruência final que permite às personagens retornar a seu ponto de partida, mantendo-se os tipos cômicos que eram no início da trajetória narrada pelo arco. Por isso dizemos que o arco de personagem na série cômica alimenta a expectativa pelo retorno do mesmo, enquanto os episódios que o compõem seguem a lógica de serialização mais peculiar a outros gêneros, alimentando o estado de suspensão sobre as novidades do porvir.

Para exemplificar o processo, usaremos um exemplo de *Seinfeld* e outro de *Two and Half Men*, ambos envolvendo um contexto matrimonial. Toda a sétima temporada de *Seinfeld* é marcada pelo noivado da personagem George Costanza com sua namorada Susan Ross. Eles já haviam sido um casal na quarta temporada da série, mas o

relacionamento não deu certo. Mais adiante eles se reencontram, voltam a namorar e ficam noivos após um roubo de George que, insatisfeito com a própria vida, resolve dar um grande passo e decide casar-se. O passo seguinte após o pedido de casamento é o arrependimento, e George passa toda a temporada tentando livrar-se de seu compromisso, sem sucesso. Toda a construção é feita no sentido de criar expectativas sobre o modo como George conseguirá romper o noivado e a tensão aumenta à proporção que a data do casamento se aproxima. Por fim, Susan morre lambendo os envelopes do convite de casamento, os quais continham cola tóxica. A incongruência aqui está na imprevisibilidade do fato, que beira o absurdo, e que por sua vez garante a “liberdade” de George e o retorno à sua condição inicial.

Já em *Two and Half Men* a situação é um pouco distinta. Ao contrário do arco de *Seinfeld*, o contexto narrativo desta série tinha uma premissa clara: a convivência forçada dos irmãos Charlie e Alan Harper. Após separar-se da mulher, Alan foi morar com o irmão que só o aceitou por causa do sobrinho Jake, à época com 11 anos. A situação inicialmente temporária torna-se permanente e é exatamente do convívio forçado que surgem as situações cômicas que sustentam o humor da série. Em meados da terceira temporada, Charlie, um homem boêmio e mulherengo cuja vida afetiva se baseia em relacionamentos superficiais e breves, inesperadamente se apaixona por uma professora de balé de nome Mia. Desconfiada das intenções de Charlie, Mia o ignora e ele tem que lutar para conquistá-la. Aos poucos o relacionamento entre os dois torna-se sério e eles decidem se casar, fato que marca justamente o final desta terceira temporada. A poucos passos do altar, Mia conta a Charlie seus planos para reformar a casa de seu agora futuro marido e estes incluem a partida de Alan. Charlie, apesar de constantemente manifestar o desejo de que seu irmão saia de sua casa, desiste do casamento alegando não poder deixar que o irmão fique sem um teto. Logo após anunciar o fato a seu irmão, que é o padrinho do casamento, Charlie recebe a notícia de que Alan vai se casar e pretende se mudar de sua casa – ponto de incongruência do desfecho do arco.

No início da temporada seguinte, Alan divorcia-se novamente e retorna à casa do irmão. Assim como no arco sobre o noivado de George, este arco sobre o noivado de Charlie cria expectativas sobre o modo como essas personagens retornaram à sua condição inicial. No caso de George, sabe-se que o noivado terá que acabar porque a personagem

busca isso. Já no caso de Charlie o fim está implícito por romper com a premissa das relações que alimentam o humor da série. Se Charlie torna-se um chefe de família e Alan deixa sua casa, a série deixa de fazer sentido. No caso deste arco de *Two and a Half Men*, especificamente, ele alimenta também certo romantismo em sua trama, uma vez que Charlie está de fato apaixonado – diferentemente de George, que vê a noiva como um estorvo. Porém estar apaixonado é uma condição nova para Charlie e que vai de encontro à sua natureza, produzindo o humor específico deste contexto.

Outro ponto importante a ser observado é a estrutura dos episódios que participam da estrutura macro do arco, mas não representam núcleos. Ao contrário da estrutura de arco de personagem em outros regimes, em séries cômicas as personagens nunca estão absortas na situação em curso. Em alguns episódios esta não é sequer mencionada, como se não afetasse suas vidas. Logo, diferente do regime dos episódios que compõem o arco sem fazer sua narrativa evoluir no processo de resolução sem progresso caracterizado por Smith, em séries cômicas muitos dos episódios que não representam núcleos nos arcos não participam da trama do arco de modo algum. Em muitos casos esses arcos são compostos por episódios majoritariamente nucleares, entre os quais se encontram episódios avulsos que não participam de sua trama.

Dando prosseguimento à nossa análise sobre os modelos de serialização, aquele em quase saga apresenta arcos mais frequentes e em sua estrutura episódica piada e narrativa trabalham em cooperação tendo como finalidade a culminância, dentro da lógica proposta pelo modelo de Keating. Aqui, estruturas com episódios duplos e o *season finale* são recorrentes e os arcos costumam suceder-se uns aos outros, dando uma ideia muito mais clara de sucessão temporal entre os episódios. No Brasil, muitas das séries cômicas televisivas de formato análogo ao da *sitcom* apresentam esta estrutura, com a unidade episódica bem demarcada e a busca por objetivos que ciclicamente se renovam por parte das personagens, a exemplo da série *A Grande Família* (Rede Globo, 2001-). Neste modelo, a relação de sucessão entre os episódios prejudica a fruição aleatória e as noções de início e fim de ciclos são bem demarcadas. A diferença entre os arcos formados na serialização cômica quase saga em relação à serialização em espiral é que no modelo quase saga o arco não é uma estrutura acessória à série, mas sim um de seus principais modos de organização, o que fortalece sua unidade episódica pelas razões vistas nos parágrafos anteriores.

Na série *30Rock* (NBC, 2006-) o tipo de serialização explorada varia de acordo às personagens e por isso nos ajuda a entender melhor os três modelos apresentados até aqui e que são os mais explorados. Composta por um elenco razoavelmente grande para os padrões de uma *sitcom* – são mais de dez atores fixos que formam a equipe de um programa de televisão fictício, o *The Girly Show* (TGS) – o modo de serializar a trajetória das personagens varia de acordo à sua recorrência. Há personagens que, apesar de estarem presentes na maioria dos episódios, realizam funções mais periféricas e são serializadas de modo iterativo: a narrativa sobre suas vidas nunca é aprofundada e eles participam sempre das mesmas rotinas. Estas personagens possuem função secundária na equipe do TGS, tais como assistentes, secretários e roteiristas de pouco destaque. A vida dos principais atores do TGS, Jenna Maroney e Tracy Jordan, é serializada na maioria das vezes em espiral. Ambos são caracterizados como tipos excêntricos e se comportam de modo sempre incoerente.

Em determinadas passagens da série, no entanto, detalhes da vida destas personagens são aprofundados e lhes confere uma espécie de memória narrativa ativada em outros contextos. O mesmo ocorre com o produtor do TGS, Pete Hornberger, e Keneth Parcell, *trainee* da NBC³ que atua no andar onde a equipe do programa se encontra. Já a trajetória das duas personagens principais Liz Lemon e Jack Donaghy, respectivamente a roteirista chefe do TGS e o executivo responsável pela divisão da NBC que produz o programa, são serializadas no modelo quase saga e, por isso mesmo, ocupam a maior parte das tramas episódicas da série. A narrativa destes arcos está geralmente ligada à vida afetiva das personagens, que vão se encerrando e abrindo espaço a novos ciclos à proporção que os relacionamentos e objetivos pontuais substituem-se uns aos outros. Estes arcos acabam sendo os principais marcadores temporais de *30Rock* e os conflitos que geram alimentam as principais rotinas da série, que se dão entre Jack e Liz. No panorama geral da série, Jack ambiciona um cargo mais alto no conglomerado que detém a NBC, enquanto Liz sonha encontrar o homem ideal a adotar uma criança. A busca por esses objetivos é rememorada ao longo de toda a série, porém o modo como é organizada não chega a constituir um modelo de serialização em saga, uma vez que estas narrativas não centralizam a trajetória destas duas personagens em toda a série.

³ Apesar de ser um programa de televisão fictício, o canal que veicula o TGS no universo narrativo da série é o mesmo que exibe e produz *30Rock*, no caso, a NBC.

Esta característica encontraremos em *Arrested Development* (Fox, 2003-2006), serializada em saga, modelo bastante atípico ao universo das séries cômicas.

O modelo de serialização em saga em séries cômicas é aparentemente quase que um contrassenso, visto que teoricamente pressuporia a sobreposição da narrativa linear à piada, rompendo com a centralidade da principal estrutura de engajamento de séries deste gênero. Os exemplos, apesar de escassos, nos mostram que este tipo de serialização é possível graças à paródia de estruturas peculiares à serialização de telenovelas, como veremos na análise da *sitcom Arrested Development*.

Arrested Development parodia narrativas seriadas de sagas familiares, tais como *Dallas* (CBS, 1978-1991) e *Dynasty* (ABC, 1981-1989). A *sitcom* narra a trajetória da família Bluth a partir da prisão de seu patriarca, George Bluth, dono de uma empreiteira e que é preso devido às suas várias manobras ilegais nos negócios. Com a saída de George, Michael assume a diretoria da empresa por ser o único filho envolvido nos negócios da família – e também a única pessoa honesta do clã – e passa as três temporadas que compõem a série tentando reerguer a empresa e libertar seu pai, enquanto é envolvido nas confusões mais absurdas em função do mal comportamento dos demais membros de sua família. Sendo a única pessoa honesta num família de pessoas de caráter muito duvidoso, a vida de Michael é um verdadeiro suplício, um drama pouco valorizado diante das excentricidades dos demais. O maior desvio de Michael é sua insistência em colocar a família em primeiro plano em sua vida, insistência esta que ao invés de virtude torna-se uma espécie de obsessão, e adquire o caráter de estupidez, tornando-se um desvio cômico.

Apesar de viverem uma crise familiar grave e que pode levar-lhes à ruína, nenhum dos Bluth – à exceção de Michael – está interessado em fazer algo para reverter a situação em que se encontram, o que confere o tom cômico a esta saga familiar em que só um indivíduo carrega o peso do drama de todos. E enquanto Michael é dotado de um único desvio, seus parentes possuem vários e representam tipos cômicos bem caracterizados. Sua mãe, Lucille, é uma socialite que faz o estilo megera e é temida pelos filhos por sua frieza; seu pai, George, é um fanfarrão alienado envolvido nos mais diversos tipos de falcatruas; sua irmã Lindsay é uma socialite mimada e alienada; seu cunhado Tobias é um ator mal sucedido e de sexualidade mal resolvida; Gob, seu irmão mais velho, é o

fracassado da família e ganha a vida como mágico; Buster, o caçula, não consegue desvencilhar-se da proteção materna e é cheio de fobias. O drama de Michael é cômico porque só ele não enxerga que seu maior objetivo – unir a família – é impossível, já que todos são extremamente egoístas, centrados em si e em seus interesses. Estruturalmente, no entanto, *Arrested Development*, organiza-se como uma novela: com uma trama única em aberto ao redor da qual se organizam subtramas. Os fatos na série são bem costurados e a culminância episódica é bem demarcada. Muitos dos temas abordados também são peculiares às telenovelas, tais como amores proibidos, adultérios, segredos familiares, crises matrimônias, etc.

São nas ações do código proaitético, nas ações menores, que a série se faz realmente cômica, com a adição de incongruências que cumprem a função de romper possíveis curvas emocionais. Um exemplo disso é o modo como a crise matrimonial de Lindsay e Tobias é conduzida. Uma das principais razões que geram a crise entre o casal é uma doença rara que Tobias possui – a síndrome do *never nude* (ou *nunca nu*) – que o impede de ficar totalmente nu e de manter relações sexuais com Lindsay. Como não consegue ficar nu, Tobias usa sempre um short jeans bastante curto, com o qual inclusive toma banho. O problema de Tobias, por ser considerado vergonhoso, é um segredo de família que Lindsay compartilha apenas com Michael. Aqui se tem, portanto, a exploração de temas peculiares às telenovelas e outras narrativas de sagas familiares, tais como a crise conjugal e o segredo familiar, explorados de modo cômico através da apresentação de uma incongruência que marca a construção da personagem central do conflito como tipo, já que na própria série fica claro que mais ninguém possui tal síndrome porque esta é uma invenção absurda de Tobias.

Outro exemplo é o suposto drama vivido por George após sua prisão. Ao invés de sofrer e sentir-se humilhado pela situação, George adora a cadeia – representada na série como um tipo de espaço de recreação – e não deseja sair de lá, onde se diverte e faz amigos. Enquanto Michael luta para libertar o pai, este o atrapalha. Num terceiro exemplo, tem-se mais uma vez a exploração do tema segredo familiar que, ao ser revelado, gera uma reviravolta na trama da série. Na última temporada da série, Michael descobre que seus pais estão escondendo a existência de um membro familiar de nome N. Bluth. Ele passa vários episódios em busca de N. Bluth, até descobrir que é na verdade Lindsay, cujo nome é Nelly Bluth e que não é filha biológica dos Bluth. Ao invés de ficar abalada

com a revelação Lindsay fica feliz por não pertencer à família (à qual despreza por várias razões), mas se enfurece ao descobrir ser três anos mais velha do que pensava, o que a torna uma mulher de quarenta anos. Desesperada, uma vez que agora ela está divorciada e já possui quarenta anos, Lindsay propõe casamento a seu irmão (não mais biológico) Michael, que nega o pedido alegando como principal razão para sua recusa o fato de não se interessar por mulheres mais velhas (ainda que este possa parecer o mais simples dos conflitos dentro do contexto).

Nestes exemplos o que podemos observar é que as temáticas centrais, muitas delas importadas de telenovelas, são sérias, porém a evolução da narrativa e seus desdobramentos são de ordem cômica ao apresentar várias incongruências que são fruto dos desvios das personagens. Daí a importância das ações do código proairético na produção do efeito cômico. Em *Arrested Development* também são exploradas estruturas que não são tão familiares à linguagem da *sitcom*, como o *flashback* explicativo, compacto de cenas dos próximos capítulos ao final dos episódios e a demarcação dos pontos de tensão através de efeitos de câmera e trilha sonora. Todos estes pontos, também muito presentes em narrativas televisivas dramáticas, são explorados em *Arrested Development* de modo a produzir humor, mas ao mesmo tempo fazem a narrativa evoluir. Os *flashbacks* explicativos são costumeiramente conduzidos pela narração e geralmente contradizem a fala de alguma personagem, lembrando o que realmente aconteceu e produzindo humor através da incongruência entre os relatos. Os compactos de cenas dos próximos capítulos tendem a desdobrar uma piada do episódio apresentado, mostrando cenas que geralmente não serão vistas no capítulo seguinte. Já a demarcação dos momentos de tensão na narrativa indicam de fato conflitos através de closes nas personagens e elevação da trilha sonora, porém a tensão não é gestada, sendo abruptamente interrompida por alguma incongruência subsequente.

O difícil em *Arrested Development* é saber se seria possível serializar uma única trama com episódios tão bem costurados numa *sitcom* sem a apropriação explícita do hall de estratégias peculiar às telenovelas para tanto. Ainda que tome estas estruturas de empréstimo desconstruindo-as para produção do efeito cômico, são elas que permitem a manutenção da narrativa serial a longo prazo, ou seja: para serializar sua narrativa no modelo em saga, *Arrested Development* se utiliza das estratégias que parodia. Suas piadas estão sempre atreladas à culminância das tramas e nada é só espetáculo. Ainda

assim, é importante ressaltar que apesar do peso da narrativa linear neste formato ela não sobrepõe a piada, apenas coloca esta estrutura em função da culminância ao extremo.

Tendo melhor compreendido as linhas gerais da serialização cômica a partir da categorização de Barbieri, no voltaremos no próximo capítulo à análise destas estratégias ao universo das *comic strips* buscando entender de que modo as peculiaridades da serialização cômica se apresentam neste meio.

Capítulo 3 – A Serialização Cômica em *Comic Strips*

A popularização do consumo de imagens que possibilitou a disseminação da publicação dos quadrinhos em periódicos a partir do final do século XIX foi possível graças a um longo processo que se inicia com a dessacralização da iconografia. A produção de imagens esteve durante muitos séculos ligada a temas religiosos, sob total domínio da Igreja. O processo de dessacralização deste tipo de produção foi gradual e intensificou-se a partir do século XVII, impulsionado pela evolução técnica que permitiu a descentralização da distribuição de imagens, antes exclusividade da Igreja. Surge então um comércio destes materiais, que saem de contextos sacros e invadem os recintos privados, utilizando-se agora também de motivos cotidianos misturados aos motivos religiosos. A iconografia passa também a ser utilizada pela burguesia para transmitir novas ideias à população, muitas vezes exaltando motivos nacionalistas e contribuindo para a dessacralização das imagens consumidas. É, portanto, do somatório entre evolução técnica e mudança social (principalmente pelo fortalecimento da classe burguesa) que começa a surgir uma iconografia de cunho popular (BARBERO, 2001, p.166-167).

Martín Barbero ressalta que um marco importante ao estabelecimento de uma iconografia popular é a ruptura com o cavalete, que propiciou o fortalecimento da narrativa iconográfica de temporalidade sequencial e, por conseguinte, do consumo de narrativas gráficas. Segundo o autor, o auge da produção e consumo destas narrativas se dará exatamente com o surgimento das tiras de jornal (BARBERO, 2001, p.168).

Os quadrinhos, linguagem que integra o icônico e o verbal, não possuem uma origem bem definida. Acredita-se que tenha surgido na Europa, tendo como um de seus patriarcas o suíço Rudolph Töpffer. No entanto, o que veio posteriormente a ser a indústria dos quadrinhos (marco temporal tomado por Barbero) surge exatamente nos periódicos, norte-americanos com a obra *The Yellow Kid* (1895-1898), criada em 1895 por Richard Felton Outcault. Sobre este marco temporal, a autora Jennifer Hayward afirma que apesar de terem nascido na Europa, “foi nos Estados Unidos que os quadrinhos adquiriram o caráter de produto serializado, passando a incorporar narrativas

contínuas baseadas nas ações de um quadro fixo de personagens, já no início do século XX” (HAYWARD, 1997, p.89).

The Yellow Kid foi a primeira obra veiculada em jornais impressos e definiu o formato do primeiro gênero dos quadrinhos⁴: as *comic strips* (ou tiras cômicas de jornal). As piadas apresentadas nas tiras abordavam questões do dia-dia do cidadão urbano e proletário através de críticas sociais bem humoradas e piadas sobre o cotidiano em geral. *The Yellow Kid* tornou-se tão popular entre os leitores que logo virou objeto de disputa entre dois grandes jornais nova-iorquinos da época: o *New York World* (de Joseph Pulitzer) e o *New York Journal* (de William Hearst). Num contexto em que os veículos de comunicação de imprensa começavam a se multiplicar, os jornais passaram a investir em estratégias das mais variadas para conquistar e manter seu público, que iam desde uma abordagem espetacular dos fatos até o apelo a peças de entretenimento inseridas no corpo do jornal. Neste último grupo destacavam-se as peças ilustradas, que incrementavam bastante as vendas e englobavam folhetins acompanhados de gravuras, quadrinhos e outros (HAYWARD, 1997, p.89).

Enquanto a lógica dos folhetins era manter os leitores em suspensão à espera do capítulo seguinte, motivando assim a compra dos periódicos (estratégia até hoje explorada em ficções seriadas, como ocorre em telenovelas e outros formatos de séries televisivas), o caso das *comic strips* era um pouco distinto. As tiras eram como pequenas doses de diversão diária que falavam sobre a realidade dos leitores, assim como o conteúdo do restante do jornal, e, como este último, eram concebidas para ter uma duração efêmera: uma vez lidas, deveriam ser descartadas. A estrutura autoconclusiva das tiras diárias (correspondente à estrutura de anedotas) prescinde de continuidade, mas não exclui esta possibilidade, como afirma Peter Sattler ao analisar este tipo de material. Segundo Sattler, a serialização em tiras cômicas é caracterizada pela continuidade estrutural (a repetição de uma estrutura arquetípica que confere identidade à série) sem causalidade linear, ou seja: sem interdependência das partes (SATTLER, 1992, p.137).

⁴ Após as tiras cômicas (*comic strips*), surgiram vários outros subgêneros quadrinísticos. Ainda nos jornais surgiram tiras de outros gêneros narrativos. Mas é em 1930 que vem a grande mudança, com o surgimento das revistas em quadrinhos, cuja estrutura narrativa e serial opera sob outros critérios. As revistas em quadrinhos originaram ainda um outro subgênero: as *graphic novels*. Porém, no mercado de língua inglesa convencionou-se designar os quadrinhos em geral como *comics* (independente de formato ou gênero narrativo), nome derivado das *comics strips*.

Sobre as peculiaridades desta primeira era dos quadrinhos serializados (1895-1910), Jennifer Hayward faz a seguinte distinção:

Muitos críticos louvam a primeira era dos quadrinhos como a era de maior diversidade, imaginação e originalidade das tiras de jornal e estas tiras são realmente excepcionais. (...) No entanto, essas primeiras tiras são limitadas (...). De regra, são obras mais seriais que serializadas, já que se pautam nas atividades de um consistente grupo de personagens, mas geralmente não envolvem continuidade narrativa. Ao invés disso, cada tira diária confere pequenas alterações numa situação pré-fixada ou arma uma nova piada cujo desfecho ocorre sempre na última tira. Estas tiras logo perderam espaço com a introdução das tiras sérias no mercado em 1924. (HAYWARD, 1997, p.90)

O que Hayward denomina de “tiras sérias” são na verdade tiras de outros gêneros que não o cômico, com destaque para as de aventura que terão seu apogeu com o surgimento das sagas de super-heróis. A autora atribui o declínio das *comic strips* à ascensão das tiras não cômicas e de trama continuada e ao aumento da demanda de jornais a partir de 1930, que pressionou os artistas a produzirem mais e ter por obrigação fidelizar a audiência. A produção de narrativas longas com tramas em aberto exigia menos dos artistas que a produção de piadas diárias, sendo que a estrutura aberta da história contribuía para um maior engajamento do público, aumento as vendas dos jornais (HAYWARD, 1997, p.92).

É também por volta de 1930 que começam a circular os primeiros *comic books* (as revistas em quadrinhos) responsáveis pela autonomia dos quadrinhos em relação aos jornais impressos e pela consolidação de uma indústria do formato. Além destas questões econômicas, os *comic books* irão permitir o desenvolvimento de aspectos gráficos e narrativos na linguagem dos quadrinhos que não podiam ser explorados no formato de tira devido às limitações espaciais e excessiva fragmentação no modo de serialização.

Sobre as especificidades da serialização em quadrinhos, Barbieri pontua que os quadrinhos surgem com a série iterativa característica do formato *comic strips* – serializado em tiras – e evolui em direção à série em espiral ao passo em que a tradição das tiras cômicas passa a dividir espaço no mercado com as narrativas fantásticas (isso ainda antes de 1910). Com o surgimento das narrativas de aventura e o declínio da

tradição humorística no final dos anos vinte, surgem as primeiras quase sagas ainda nas tiras diárias. O surgimento e consolidação dos *comic books* ocasiona duas tendências: o revigoramento da serialização iterativa, em revistas que concentravam várias narrativas breves e autoconclusivas, e o surgimento da saga, cujo expoente são as séries sobre super-heróis (BARBIERI, 1992, p.02).

Barbieri nesta passagem deixa implícita a associação entre certos modelos de serialização e gêneros narrativos específicos, em particular à maior propensão de obras cômicas adequarem-se melhor à serialização iterativa por razões que procuramos explorar no segundo capítulo deste trabalho. O que faremos neste terceiro capítulo, após esta breve introdução sobre o contexto de surgimento das *comic strips*, é discutir as peculiaridades da serialização cômica neste formato que combina as linguagens gráfica e escrita, a começar pela compreensão de sua estrutura gráfico-narrativa.

3.1 – *Comic Strips* e o Sistema Espaço-Tópico

Uma das discussões mais controversas sobre quadrinhos diz respeito à sua natureza híbrida, composta por texto e imagem. Num primeiro instante, a discussão que prevalece refere-se ao suposto predomínio de uma linguagem sobre a outra, uns afirmando que o texto pré-determina a parte gráfico e outros defendendo posicionamento oposto.

A verdade é que, desde os primórdios da produção dos quadrinhos como produto massivo, que data do final do século XIX, é possível observar que a maior ou menor dominância de uma linguagem sobre a outra varia de acordo ao estilo dos autores das obras. O marco deste surgimento, *The Yellow Kid*, além de ser a primeira obra serializada em quadrinhos, contribuiu para a consolidação de uma gramática do meio. Com esta obra, Outcalt (criador de *The Yellow Kid*) introduziu os balões contendo as falas dos personagens e a ação fragmentada e sequenciada (BARBIERI, 1992, p.39).

Em *The Yellow Kid*, por exemplo, as informações fornecidas textualmente e iconicamente tinham o mesmo valor hierárquico. O texto costumava ser uma síntese

bem humorada (ou seja, sob a forma de piada) sobre aquilo que era narrado na imagem. Já Rudolph Dirks, contemporâneo de Outcault e criador da obra *The Katzenjammer Kid*, costumava dispensar mais ênfase à parte gráfica. Dirks estabeleceu as convenções da narração através de quadros nas *comic strips* com *The Katzenjammer Kid* (1897-)⁵ – padrão que em *The Yellow Kid* foi pouco explorado –, porém evitava o uso de balões e textos explicativos em geral. Explorava gags que envolvessem artefatos tecnológicos e máquinas e que fossem puramente visuais (MARSCHALL, 1989, pg. 43).

Winsor McCay, grande cartunista dessa fase inicial da indústria dos quadrinhos e que despontou na primeira década do século XX, mais precisamente em 1905, ficou conhecido por uma obra que se destacava graças a seu preciosismo gráfico. McCay criou em *Little Nemo* uma narrativa que se passava num mundo de sonhos, no qual o cenário construído graficamente era tão (ou mais) relevante que a marcação textual da narrativa. As histórias de *Little Nemo* (1905-1914; 1924-1927) tornaram-se populares e foram immortalizadas graças à riqueza de detalhes e esmero dos desenhos de McCay, que materializavam o caráter onírico da narrativa (MARSCHALL, 1989, p.80).

Nestes exemplos citados de obras que marcaram a fase inicial dos quadrinhos e ajudaram a consolidar sua linguagem, o que se pode observar é que texto e imagem, antes de opor-se um ao outro, na verdade trabalham em consonância na construção narrativa do formato. Sobre este aspecto, Henry John Pratt, estudioso da área, afirma que os quadrinhos representam um meio predominantemente narrativo, com uma narrativa de caráter híbrido que emprega estratégias literárias e pictóricas (PRATT, 2009, p.107). Neste arranjo colaborativo entre as duas linguagens cabe ao aspecto pictórico não apenas o trabalho de “mostração” daquilo que é narrado literariamente, mas também o de estabelecer o tom da narrativa através do exercício do estilo gráfico. Como Pratt afirma, o modo de desenhar permite ao autor ambientar a história, aferir-lhe um determinado contexto emocional, intensificar a tensão de determinada cena, dentre outras especificidades (PRATT, 2009, p.111). Sobre este mesmo aspecto, Pascal Lefèvre, outro estudioso do campo dos quadrinhos, afirma que “o estilo gráfico cria o universo ficcional, dando-lhe certa perspectiva diegética” (LEVÈFRE, 2011, p.16). Isso

⁵ *The Katzenjammer Kid* foi publicada de 1897 até 1912 sob a autoria de Dirks, que após dois anos de batalhas judiciais com o *New York Journal* (onde a tira era publicada) pelos direitos da tira deixou o periódico e começou uma obra similar após perder o processo. *The Katzenjammer Kid* teve continuidade sob autoria de vários outros cartunistas e continua sendo publicada até hoje.

ficará patente mais adiante, quando discutirmos as peculiaridades narrativas das *comic strips*, a começar pela construção gráfica de suas personagens.

Ainda em relação à questão do estilo, Scott McCloud vai mais além na obra *Desvendando os Quadrinhos* (2005) e afirma que, geralmente, o traço mais simples é encontrado em histórias cujo foco maior é voltado para o texto (caso muito comum em *comic strips*). O autor ressalva, no entanto, que apesar disto texto e imagem funcionam sempre como um organismo único, independente deste tipo de hierarquização, reforçando o caráter colaborativo entre os dois códigos (McCLOUD, 2005, p.41).

A função do aspecto gráfico nos quadrinhos, no entanto, não se reduz às particularidades do estilo. Diferentemente da narrativa puramente literária, a narrativa em quadrinhos é desenvolvida textualmente e espacialmente, e se materializa na passagem entre quadros. Segundo McCloud o princípio primeiro da narrativa em quadrinhos é a *conclusão* (traduzido do inglês *closure*). Ele define a conclusão como a capacidade humana de observar as partes e perceber o todo (McCLOUD, 2005, p.63). É esta capacidade que permite que as imagens de quadros consecutivos sejam interpretadas como representantes de uma única ideia. McCloud ressalva que a conclusão não é uma capacidade requisitada apenas na interpretação dos quadrinhos, se fazendo presente na experiência do cinema, da televisão e de outros meios; o diferencial é que nos quadrinhos ela não se dá de modo contínuo e compõe a própria gramática do meio: é no jogo entre o que é mostrado e o que é ocultado que a narrativa acontece e a interpretação deste todo se dá via conclusão (McCLOUD, 2005, p.66-68). Sobre a argumentação de McCloud em relação à conclusão, Pratt afirma que uma sequência de painéis que compõe uma narrativa em quadrinhos, combinada com a habilidade do leitor de mobilizar a conclusão, fornece muito mais informação diegética que uma imagem única (PRATT, 2009, p.111).

Já para Thierry Groensteen o princípio básico dos quadrinhos é a *solidariedade icônica*, segundo a qual um quadro solicita completude da imagem do quadro seguinte. Esta seria a base da organização visual dos quadrinhos e da continuidade narrativa através dos quadros (GROENSTEEN, 2007, p.18). Embora McCloud e Groensteen partam da ideia de formação de um todo através da fragmentação que marca a experiência da leitura dos quadrinhos, os autores têm abordagens distintas sobre o tema. McCloud

procura explicar de que modo esta experiência é possível através de uma capacidade de ordem cognitiva que os quadrinhos mobilizam em seus leitores, já Groensteen procura entender de que modo os quadrinhos se organizam estruturalmente dando origem a uma gramática própria do meio.

Groensteen inicia sua explanação colocando em questão exatamente a autonomia do aspecto gráfico em relação ao texto nos quadrinhos, uma vez que ele defende que a narrativa do meio parte de uma concepção espacial. Para tratar sobre o tema, Groensteen recupera uma discussão mais complexa que coloca em questão a natureza semiológica dos códigos visuais. É com este fim que Groensteen recupera as reflexões de Roland Barthes e Umberto Eco sobre o tema. Segundo Barthes, “(...) qualquer sistema semiológico repassa-se de linguagem” (BARTHES, 1992, p.11-12), mas alguns autores depois dele chegaram a conclusões divergentes, caso do próprio Eco (exemplo usado por Groensteen).

Na obra *A Estrutura Ausente*, ao falar sobre os códigos visuais, Umberto Eco contraria o ponto de vista de Barthes já de partida, afirmando que “nem todos os fenômenos comunicacionais são explicáveis pelas categorias da Linguística” (ECO, 1976, p.97). Segundo Eco, há particulares na linguagem que não são encontradas nos chamados códigos icônicos que, por sua vez, pertencem a um universo muito mais variado, não passível a categorizações tão rígidas quanto as da Linguística.

Os signos do desenho não são elementos de articulação correlatos aos fenômenos da língua porque não têm valor posicional e oposicional, não significam pelo fato de aparecerem ou não aparecerem; (...) Seu valor posicional varia conforme a convenção que o tipo de desenho institui, e que pode variar nas mãos de outro desenhista, ou no momento em que o mesmo adota outro estilo. (...) Eis em que sentido os códigos icônicos, se é que existem, são códigos fracos. (ECO, 1979, p.114)

Apoiando-se na reflexão de Eco sobre a multiplicidade do código icônico e a autonomia deste em relação ao código linguístico, Thierry Groensteen apresenta na obra *The System of Comics* (2007) o sistema *espaço-tópico*, espécie de gramática dos quadrinhos. Groensteen concorda com Eco sobre a multiplicidade do código icônico e a dificuldade de isolar uma partícula de referência. No caso específico dos quadrinhos, ele defende a pregnância do painel, estrutura eleita pelo autor como elemento básico da gramática do meio (GROENSTEEN, 2007, p.25). A escolha do painel – uma estrutura de

enquadramento – como unidade mínima de significação, se dá pelo fato de Groensteen defender que os quadrinhos são primeiramente concebidos em sua disposição no espaço, em função do qual se constrói a narrativa. Cada painel reúne um conjunto de estruturas icônicas e textuais que lhe afere unidade, constituindo uma ação ou um momento de uma ação. A pregnância do painel nos quadrinhos se justifica devido à sua origem sob a forma de tiras apresentadas em jornais impressos. As primeiras publicações – caso de *The Yellow Kid* – exploravam uma única ação disposta num grande painel. Aos poucos as ações passaram a ser fragmentadas em quadros dispostos em sequência, formando tiras propriamente ditas, como podemos ver nestes dois exemplos de publicação de *The Yellow Kid*.

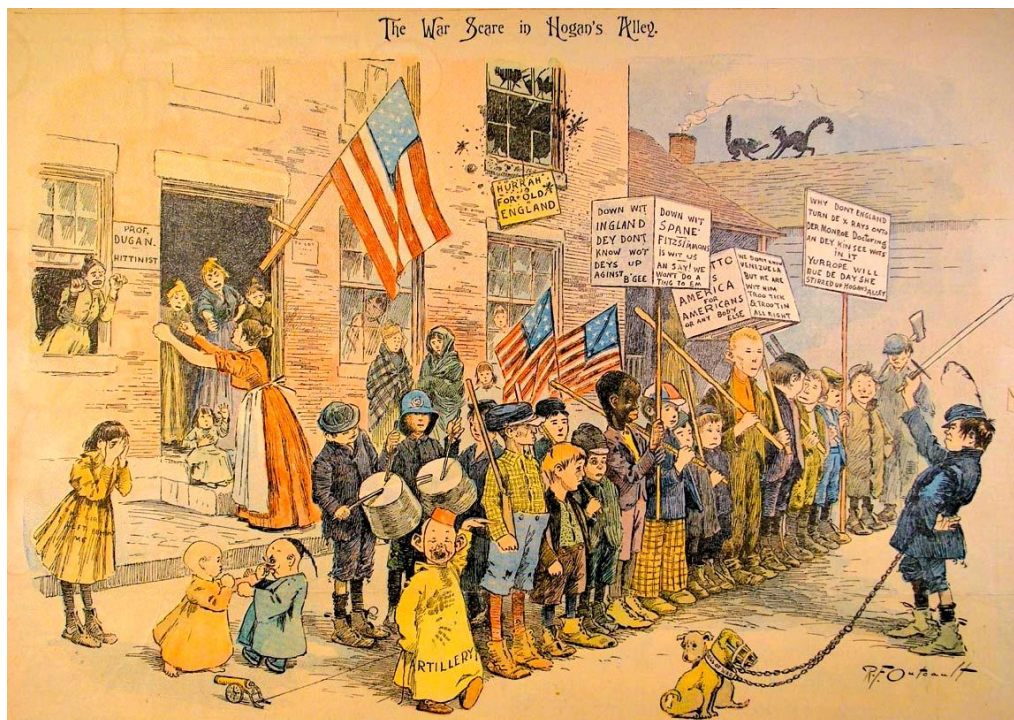


Imagem 10: *The Yellow Kid*, publicado em 15/03/1896. Fonte: Cartoons.osu.edu

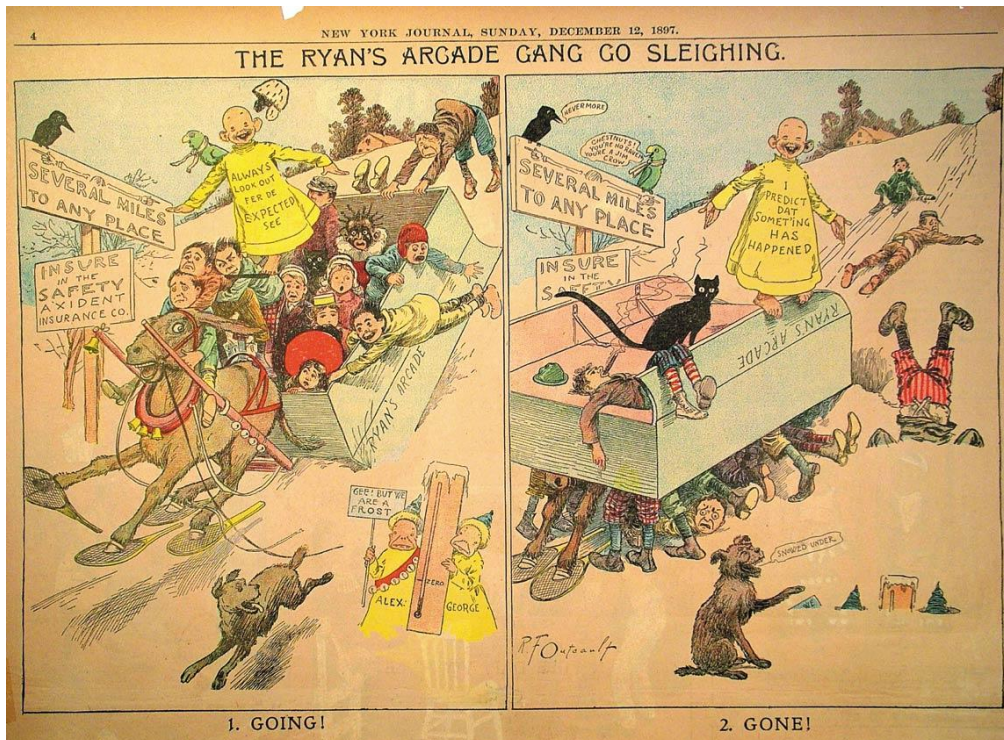


Imagem 12: *The Yellow Kid*, publicado em 12/12/1897. Fonte: Cartoons.osu.edu

Mesmo com a migração dos quadrinhos para os *comic books* – e sua consequente independência em relação às limitações espaciais do jornal – os painéis continuaram sendo sua estrutura referencial, podendo ser apresentados sob a forma de tiras ou não. Não coincidentemente, esta eleição confirma o princípio básico da solidariedade icônica, uma vez que este também centraliza a unidade do painel em seu raciocínio.

Segundo Groensteen, a organização gráfica (espacial) dos quadrinhos segue um sistema particular, que não está totalmente submisso às estratégias narrativas e não é por estas comandado. Como já dissemos, ele defende a ideia de que, antes de nascer narrativamente, a história é concebida espacialmente por seu criador. A esta organização espacial Groensteen afere o nome de sistema espaço-tópico. O autor afirma que a concepção de uma história em quadrinhos passa pela negociação entre a narrativa e a organização do espaço gráfico do qual se dispõe, o qual conformará visualmente a história (GROENSTEEN, 2007, p.21).

Em *The System of Comics* Groensteen começa a discutir o sistema espaço-tópico destacando primeiramente o *hiperquadro* como o espaço delineado da página, em contraste com a *multiquadro*, que se refere à relação de todos os quadros que constituem uma peça de quadrinhos, incluindo a soma dos hiperquadros. Além destes

dois elementos o autor também destaca as funções do painel, os usos da margem, o posicionamento dos balões e os vários modos de apresentação do layout da página. Num segundo momento da obra o autor discute o princípio da artrologia, que se refere ao modo como uma imagem se relaciona com a outra de acordo ao princípio básico da solidariedade icônica. O princípio da artrologia é usado por Groensteen para descrever tanto as relações lineares entre painéis (artrologia restrita) quanto as relações que um painel possa ter com outros num sentido não-linear (artrologia geral), num processo denominado pelo autor como *tecelagem* (do inglês *braiding*). Através da artrologia restrita Groensteen analisa de que modo as sequências de ações são construídas nos quadrinhos (a narração propriamente dita), já com a artrologia geral ele se volta à análise da página como estrutura de sentido. No caso de nossa análise especificamente, as especificidades da artrologia geral não se aplicam ao nosso objeto, visto que as *comic strips* não chegam a constituir uma estrutura mais complexa, representada aqui pela página. Em função disso, nos prenderemos aos aspectos que compõem a artrologia restrita – ou seja: a construção da narrativa em quadrinhos através da relação entre painéis – e que serão esmiuçados ao longo deste capítulo.

Resenhas críticas sobre *The System of Comics* enfatizam a opção teórica de Groensteen de idealizar um sistema que privilegia os aspectos formais dos quadrinhos, deixando de lado questões de conteúdo. Apesar disso, é possível aproveitar as questões desenvolvidas pelo autor para além de uma análise formal. Devido a nosso interesse específico nas estratégias de serialização de *comic strips* (aspecto que envolve questões narrativas e estruturais), nos deteremos aqui aos aspectos do sistema espaço-tópico que perpassam a narratividade das tiras. Um destes aspectos são as peculiaridades do quadro. Às fronteiras físicas do painel, constituídas pelo enquadramento (o quadro), Groensteen atribui seis funções: de fechamento, separativa, rítmica, estrutural, expressiva e de leitura (GROENSTEEN, 2007, p.39).

A função de fechamento pode ser pensada como o isolamento da ação do quadro. Os limites do quadro isolam uma ação, destacando-a e conferindo-lhe distinção e unidade em relação às demais. A função separativa é complementar à de fechamento. O próprio Groensteen admite que são na verdade a mesma função, porém sinalizadas sob dois pontos de vista distintos: a função de fechamento enfatiza aquilo que o quadro isola, constituindo um ponto de vista interno; já a função separativa enfatiza o ponto de corte,

o que é deixado de fora do quadro, constituindo um ponto de vista externo (GROENSTEEN, 2007, p.45). A função separativa, segundo Groensteen, destaca a função do quadro de atuar como pontuação, determinando os momentos de pausa da ação e ditando seu ritmo.

Não é à toa que a função seguinte pontuada pelo autor é a rítmica. O ritmo nos quadrinhos é imposto pela sucessão de quadros. Cada quadro avança a história, ao mesmo tempo em que recupera aquilo que foi apresentado no quadro anterior (GROENSTEEN, 2007, p.45). Neste aspecto, podemos dizer que a função rítmica é uma resultante do jogo temporal e frequencial do que é enquadrado e do que é deixado de fora do quadro, ou seja: a função rítmica é um resultado do jogo entre as funções de fechamento e separativa.

A função seguinte, a estrutural, coloca em questão a função do quadro de dar forma gráfica à narrativa. Quanto a isto Groensteen argumenta em prol do formato retangular, que, segundo ele, conforma-se ao tipo de publicação no qual o quadrinho disseminou-se – a revista – e também é o mais propício ao arranjo de sequências e composição de tiras (GROENSTEEN, 2007, p.47).

As duas últimas funções, bem como as duas primeiras, estão bastante conectadas entre si. São as funções expressiva e de leitura. Segundo Groensteen, o quadro não apenas indica a imagem que conforma, ele, antes de mais nada, sinaliza o que deve ser lido (GROENSTEEN, 2007, p.47). Neste sentido, o maior ou menor destaque que é dado a uma ação através de seu enquadramento expressa algo sobre a história narrada. A função de leitura baseia-se neste mesmo pressuposto, como Groensteen reitera: “Um quadro é sempre um convite a parar e examinar” (GROENSTEEN, 2007, p.54).

Como podemos observar, todas essas funções estão interligadas de algum modo e sua aplicabilidade varia de acordo ao gênero dos quadrinhos ao qual nos referimos, tornando-se mais complexa a depender do estilo do cartunista e das estratégias gráficas para compor a narrativa que ele possa vir a empregar. No caso deste trabalho em particular, o foco são as *comic strips*, formato que segundo Groensteen constitui uma exceção no sistema espaço-tópico. Apesar de ter sido o formato que aferiu identidade

aos quadrinhos, a tira é considerada um formato intermediário por Groensteen, para o qual aplicabilidade do sistema espaço-tópico sofre certas alterações.

O autor afirma que a tira é um formato intermediário entre o painel e a página, e, portanto, considerada um formato incompleto. Este caráter intermediário aferido por Groensteen à tira é justificado tanto estruturalmente quanto historicamente. Estruturalmente a tira é uma unidade de sentido mais complexa que o painel, porém menos que a página, à qual se encontra subordinada quando apresentada no formato revista. Já historicamente a tira representa a subordinação dos quadrinhos ao jornal impresso. A autonomia do meio e o desenvolvimento das potencialidades de sua gramática estão atrelados ao surgimento dos *comic books* por volta de 1930.

Apesar de reconhecer que a tira possa ter autonomia no caso daquelas de gênero cômico, cuja estrutura breve coincide com a de uma piada, Groensteen sempre menciona a estrutura da tira submissa à da página e faz a opção metodológica de não se alongar na discussão sobre o formato (GROENSTEEN, 2007, p.67). As únicas funções do quadro que o autor ressalta na tira são as de leitura e a rítmica (ainda que, como tenhamos visto, a função rítmica esteja ligada às funções de fechamento e separativa e a função de leitura compartilhe muitos atributos com a expressiva). A de leitura ele considera empobrecida, uma vez que sua vetorização é sempre a mesma: horizontal. Já a rítmica é ressaltada no caso das tiras cômicas, na qual a organização dos painéis pode ser explorada de modo a construir o timing exato para a narração de uma piada.

Apesar de Groensteen não se debruçar muito sobre as especificidades do sistema espaço-tópico das tiras, classificando-as já na premissa como estruturas “dependentes”, há uma riqueza de variáveis no universo da gramática desta estrutura, em especial no que tange às tiras cômicas de publicação diária.

Embora o sentido de vetorização da tira seja sempre horizontal, nem por isso a função de leitura do quadro é necessariamente “empobrecida”. No universo das tiras cômicas, como no dos quadrinhos em geral, prevalece o princípio da economia narrativa, segundo o qual são destacadas nos quadros ações pertinentes ao andamento da narrativa. Esse é o aspecto indicado pela função de leitura que, no caso específico das *comic strips*, sofre

influência das peculiaridades do gênero cômico, diferenciando-se de representações de outros gêneros narrativos a começar pela concepção gráfica das personagens.

No que compete à função rítmica, ocorre o mesmo. Ainda que nas *comic strips* a estrutura da tira seja explorada de modo a coincidir com a estrutura da piada, isso não implica dizer que este ritmo seja padrão. Aspectos como a frequência dos conteúdos destacados, por exemplo, interferem nesta variável e, conseqüentemente, na formação dos arcos narrativos.

O que procuraremos fazer a partir daqui é explorar de que modo as funções de leitura e rítmica se apresentam e interferem na serialização de *comic strips*. Acreditamos que a função de leitura nos ajuda a entender um tipo de economia narrativa próprio às tiras cômicas, assim como a função rítmica é um componente importante na análise da formação de arcos narrativos deste tipo de série.

3.2 – O Tipo Cômico nos Quadrinhos

Como vimos no subtópico anterior, um dos pontos mais marcantes da narrativa em quadrinhos é a determinação de seu tom pelo estilo gráfico. Este aspecto interfere diretamente na função de leitura e, no caso das *comic strips*, é fundamental na construção do universo narrativo das obras. A relação entre quadrinhos e humor é bastante antiga, sendo mesmo anterior aos primórdios daquilo que mais tarde viria a ser a indústria das *comics*, em 1895, ano marcado pelo lançamento de *The Yellow Kid*. Antes das primeiras tiras cômicas surgirem, a relação já estava bem estabelecida nas charges que figuravam em jornais impressos.

A base da relação entre o humor e os quadrinhos se dá em primeira instância através da caricatura. A caricatura, seja na charge ou nos quadrinhos, faz parte da estratégia de economia narrativa aplicada à construção de personagens. No caso dos quadrinhos, diferentemente das charges, esta estratégia pode ou não estar atrelada ao efeito cômico. Seja como for, o efeito primeiro da caricatura é o de síntese, reduzindo a iconografia das personagens a seus traços mais expressivos para produzir fácil reconhecimento e adequação ao universo narrativo no qual a personagem está inserida. Esta sua

programação de efeitos, bem como sua popularização a partir do século XIX, insere-se num contexto artístico mais amplo, como afirma Benjamin Picado sobre a poética do traço:

No contexto histórico desta origem dos quadrinhos, há que se considerar as relações entretidas entre esta nova forma visual e toda uma linhagem de técnicas narrativas pictóricas, sobretudo a partir do momento em que, ao fim do século XIX, a pintura ocidental começa a revalorizar (...) os aspectos da composição visual sob a base do traço e da linha. (...) Assim sendo o desenho humorístico de imprensa prolonga uma vertente das artes pictóricas deste mesmo período, e que prima, por um lado, pela simplicidade do traço e, por outro, pela exageração que visa o comentário humorado sobre atualidades de várias espécies. (PICADO, 2011, p.03)

Como o próprio Picado esclarece, esta vertente das artes pictóricas da qual a caricatura faz parte compõe o que o historiador da arte Heinrich Wölfflin denomina de estilo pictórico (PICADO, 2011, p.04). Segundo Wölfflin, a transformação mais importante da história da arte ocidental se dá na passagem do estilo linear para o pictórico, entre o final do Classicismo e o início do Modernismo (marcado pelo estilo Barroco). Em linhas gerais, o autor caracteriza o estilo linear como aquele em que se vê em linhas, enquanto no pictórico vê-se em massas. O estilo linear preza pela demarcação de contornos e distinção clara de formas. Já o estilo pictórico tira o foco das margens, busca o movimento que ultrapassa o conjunto dos objetos, trabalha primeiramente com a impressão (WÖLFFLIN, 1984, p.26-27). Expressão artística inserida no estilo pictórico, a caricatura mobiliza este ver em massa peculiar ao estilo ao exibir apenas os traços mais marcantes do objeto representado, contando com a capacidade do observador de preencher as lacunas da representação (GOMBRICH, 1995, p.286). Pensando nesta questão da apreensão do todo caricatural a partir da representação de pontos chave de expressão, podemos dizer que o processo de conclusão que permite a compreensão da narrativa em quadrinhos – segundo conceituação de McCloud – começa já no contato com o traço caricatural, intensificando ainda mais o processo em relação a outros meios que também solicitam a conclusão. Antes de se apreender a sequência narrativa, apreende-se as possibilidades do universo ficcional a partir do estilo caricatural empregado.

Sobre o papel da caricatura na composição da narrativa em quadrinhos, Harry Morgan afirma que o aspecto caricatural é o princípio básico da narratividade do formato. Segundo Morgan, a porta de entrada no universo narrativo se dá através de suas

personagens e suas características, sintetizadas pela caricatura, são a base para construção de qualquer narrativa. O autor afirma que “quanto mais distintivamente uma personagem é desenhada, mais fácil torna-se para o roteirista construir situações dramáticas” (MORGAN, 2009, p.24). As personagens são construídas de modo a serem reduzidas a poucos traços fixos, reconhecíveis à primeira vista. Morgan salienta que, além de uma estratégia narrativa, há um fator mercadológico que explica esse modelo de caricatura que se estabeleceu no mundo dos quadrinhos. A simplicidade do traço e a consequente transformação das personagens em tipos servia à necessidade de um sistema de produção em série que fosse obrigatoriamente rápido e de fácil reprodução (MORGAN, 2009, p.24).

No caso da personagem cômica presente em narrativas gráficas, essa construção caricatural está subordinada às peculiaridades do gênero cômico. Como vimos no primeiro capítulo deste trabalho, a personagem cômica é, antes de mais nada, um tipo “desviado”, caracterizado por seu automatismo, insociabilidade e inconsciência de si (BERGSON, 1983, p.71). Esse caráter de tipo das personagens cômicas concebidas graficamente manifesta-se exatamente através da caricatura, porém aqui estamos falando de um estilo caricatural que visa o riso. A caricatura, na condição de representação gráfica de traços marcantes que permitem fácil reconhecimento é dotada da inelasticidade própria ao tipo cômico. Seu efeito primeiro é o de produzir um automatismo da identificação, transformando a expressividade do representado em algo mecânico. O que torna a caricatura cômica é sua fixidez, é a redução da expressão humana a poucos traços que dão conta de uma personalidade (BERGSON, 1983, p.16).

Em sua reflexão sobre o estilo caricatural, Gombrich recupera algumas passagens do tratado sobre fisiognomia de Rudolph Töpffer, um dos precursores dos quadrinhos. Em seu pequeno tratado, Töpffer afirma que o desenho linear (simplificado) é puro simbolismo (convenção), um estilo abreviatório. Neste sentido, as expressões elípticas (sem a riqueza de detalhes de uma representação realista e apoiada em traços chave de identificação) são lidas como partes da narrativa e representam uma intenção autoral (GOMBRICH, 1995, p.286). No caso da personagem gráfica cômica, aquilo que é omitido é o que a personagem não é: tudo o que ela representa e é capaz de desenvolver encontra-se em sua construção. A caricatura cômica em narrativas ficcionais utiliza-se do aspecto fixo do traço caricatural para construir seus tipos. Neste caso, as expressões

elididas mencionadas por Töpffer seriam aquilo que tornaria essas personagens dinâmicas em sua construção, mas aí estas perderiam o aspecto mecânico que as torna cômicas, segundo a definição de Bergson.

Ainda sobre o tratado de Töpffer, Gombrich destaca a distinção que ele faz sobre os traços permanentes da expressão humana e os não-permanentes. Os primeiros estão ligados ao caráter, enquanto os não-expressivos estão ligados às emoções (GOMBRICH, 1995, p.287). Segundo Gombrich, o que Töpffer realmente buscava era definir através da ilustração aquilo que os psicólogos denominam como chaves mínimas da expressão humana (GOMBRICH, 1995, p.288). Sob este ângulo de observação, poderíamos dizer que as personagens cômicas gráficas são exploradas a partir de um traço permanente de expressão, que as caracteriza graficamente como tipo mecânico e, portanto, cômico. Tal caracterização coincide com a poética representacional que Umberto Eco identifica num primeiro momento histórico do traço caricatural, que antecede a chamada caricatura moderna.

Em *Storia della Bruttezza*, Eco (2007) enfatiza que este momento que antecede a caricatura moderna é geralmente representado pelos retratos grotescos de Leonardo da Vinci, que se diferem da caricatura moderna por construírem tipos “inventados” e não criar tipos a partir de expoentes da sociedade vigente. Segundo Eco, representações deste tipo antecederiam inclusive o trabalho de Leonardo, com a construção de tipos de caráter deformado e engessado, tais como “o diabo”, “o ladrão”, etc. Já a caricatura moderna, afirma o autor, nasce polêmica, com o caráter de crítica social a figuras de poder. Este estilo caricatural caracteriza-se pela exageração deformadora (seja de um traço físico ou psicológico do indivíduo) cujo objetivo é depreciar o representado. A construção tipificada característica do momento anterior coincide com a caracterização das personagens cômicas gráficas no que tange ao engessamento do caráter, à redução a uma única expressão, à tipificação propriamente dita (ECO, 2007, p.152).

Se pensarmos em duas personagens bastante populares do universo das *comic strips*, veremos o quão significativa é esta construção. Charlie Brown (de *Peanuts*) e Calvin (de *Calvin e Hobbes*) são dois garotos que têm mais ou menos a mesma idade (não mais que sete anos), mais que são representados de modo bastante distinto devido à construção narrativa de cada um. Enquanto Charlie Brown é um garoto melancólico e

que se sente fracassado em tudo o que faz, Calvin é um garoto sarcástico, encrenqueiro e dinâmico. Olhando para Calvin, podemos perceber seu dinamismo através de seus olhos arregalados, cabelo espetado e expressão vivaz. Já Charlie Brown possui uma expressão reticente, pouco inspirada, e seus cabelos são tão ralos que ele parece ser calvo, apesar de ser uma criança. Toda a sua construção nos leva a crer que estamos diante de um senhor melancólico, apesar de se tratar de um menino.

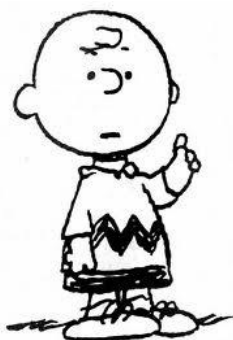


Imagem 13: Charlie Brown. Fonte: Peanuts.com.



Imagem 14: Calvin. Fonte: Gocomics.com

O que torna ambas as personagens cômicas é a condição estática tanto do caráter de Charlie Brown quanto do de Calvin. Haja o que houver, eles não deixarão de ser quem são: o primeiro, um garoto de “alma velha”, um eterno perdedor; já o segundo um garoto encrenqueiro que vive num mundo fantasioso. A personagem cômica em *comic strips* está, portanto, restrita a um número reduzido de emoções e ações expressas já em sua construção gráfica. Essa construção enfatiza aquilo que Bergson denomina de desvio e pré-define suas possibilidades narrativas. Há, portanto, um tipo de economia narrativa em tiras cômicas que consiste na construção de um horizonte de expectativas sobre possíveis piadas a partir da seleção de personagens que compõem a tira. Tal aspecto oferece um diferencial à aplicação da função de leitura do sistema de Groensteen em sua aplicação às *comic strips*.

Acreditamos que, além disso, a construção gráfico-narrativa das personagens cômicas em *comic strips*, num quadro mais amplo, dá indicações sobre o estilo de humor predominante nas obras. Para entender a relação entre esses aspectos, torna-se necessário fazer alguns esclarecimentos sobre a estrutura da piada, bem como ao modo como ela se adequa à estrutura da tira e ocupa um papel chave na serialização das *comic strips*.

3.3 – A Piada Arquetípica em *Comic Strips*

Não é por acaso que Groensteen faz uma ressalva em relação às especificidades das funções do quadro nas *comic strips* em decorrência da estrutura em forma de piada por estas apresentada. Como vimos no primeiro capítulo deste trabalho, a piada é uma construção narrativa bastante particular e sempre que apresentada deve ter suas peculiaridades levadas em consideração num exercício de análise. No aspecto narrativo, as *comic strips* foram desde seu início caracterizadas pela adequação de sua estrutura à piada, antes mesmo da consolidação da estrutura da tira. Já nos painéis iniciais de *The Yellow Kid*, como vimos anteriormente, uma imagem era apresentada e o texto cumpria a função de *punch line*, arrematando comicamente a situação exibida. Com a evolução da estrutura, vieram as tiras cômicas propriamente ditas, nas quais as ações passaram a ser mais detalhadas, divididas em vários momentos, com a apresentação da *punch line* sempre no último quadro.

Esta adequação entre tira cômica e piada, no entanto, não está na natureza intrínseca da tira, mas sim na coincidência de algumas características estruturais suas com as da piada. A tira cômica publicada em periódicos possui uma estrutura breve devido a questões editoriais. O espaço oferecido pelos jornais para esse tipo de publicação sempre foi reduzido, daí a necessidade de apresentar narrativas curtas. Já a tradição do humor, como dissemos, vem das charges. Não é por acaso que a primeira *comic strip*, *The Yellow Kid*, era uma tira cômica voltada à crítica social, uma característica do humor das charges.

Num primeiro instante, é possível de imediato associar a estrutura das *comic strips* à da piada a partir de um ponto comum facilmente identificável: a brevidade. A piada se caracteriza por ser uma narrativa curta e autoconclusiva de desfecho cômico. O desenrolar da narrativa de uma *comic strip* segue a mesma estrutura apresentada pela piada, que vimos com maior detalhamento no primeiro capítulo deste trabalho com o referencial teórico oferecido por Violette Morin, Victor Raskin e Salvatore Attardo. Temos a apresentação de um contexto narrativo sobre o qual se constrói determinado horizonte de expectativas, horizonte este que é quebrado pela *punch line* (o chamado “gatilho de humor” que apresenta uma resolução possível à situação, porém não antevista) no último quadro da tira, produzindo o efeito cômico.

Os tipos mais comuns de tiras cômicas são dotados de três ou quatro quadros, sendo o primeiro de apresentação da situação narrativa e o último sempre aquele que contém a *punch line* (uma vez que esta obriga a uma reinterpretação de toda a narrativa, não podendo ser apresentada antes de seu final). Os possíveis quadros intermediários são responsáveis por apresentar o horizonte de expectativas no qual residem os dois scripts. A condição autoconclusiva da piada resolve muito bem o problema da brevidade espacial da tira: sendo breve e autoconclusiva, a piada permite que a tira adquira um sentido fechado, sem depender de partes complementares para ser compreendida.

Sobre a coincidência estrutural entre tira cômica e piada, Paulo Ramos – pesquisador que buscou aprofundar a reflexão sobre o formato – faz a seguinte ressalva:

Há mais semelhanças do que diferenças entre os dois gêneros [tiras e piadas]. O ponto não coincidente é o visual, parte integrante da linguagem das histórias em quadrinhos. (...) As piadas e as tiras de humor obedecem às mesmas estratégias e apresentam semelhantes características. A diferença é que as tiras dão um passo além. Por usarem o recurso visual, não se restringem às estratégias verbais para provocar o efeito de humor. A imagem também pode atuar como fonte da comicidade. Haveria um elemento disjuntor / mediador / gatilho visual. (RAMOS, 2004, p.06)

Entendendo que a tira cômica seja uma estrutura que, apesar de narrativamente aproximar-se da piada, possui especificidades advindas da linguagem híbrida dos quadrinhos e que merece atenção especial, Violette Morin desenvolveu um método para análise de desenhos humorísticos⁶ (charges e tiras) que tem raízes em sua reflexão sobre a estrutura da piada. Uma vez que nos quadrinhos os conteúdos gráfico e textual são indissociáveis e trabalham de modo cooperativo, a disjunção que permite a *punch line* em *comic strips* se dá no conteúdo gráfico da narrativa ou em sua relação com o texto, havendo três possibilidades possíveis de disjunção no que concerne à relação entre texto e imagem nas tiras ou charges. Num primeiro grupo, a articulação disjuntiva deriva da imagem. Num segundo grupo, a disjunção se realiza de maneira similar tanto no conteúdo desenhado quanto no escrito. Já num terceiro grupo a disjunção se opera por superposição de duas sequências paralelas normais, uma desenhada e outra escrita. A unidade narrativa se reconstitui em um ou vários signos comuns que se cruzam entre si e se disjuntam (MORIN, 1972, p.139-140).

⁶ Nomenclatura adotada pela própria autora.

Uma segunda tipologia de classificação apontada pela autora faz referência ao conteúdo dos elementos disjuntores. Neste aspecto a disjunção pode ser mental, física ou físico-mental. Na disjunção física o objeto, animado ou inanimado, se comporta de acordo às suas condições naturais, sem a intervenção dos costumes, decisões ou fantasias. Na disjunção mental o objeto animado ou inanimado articula a disjunção segundo seu estado de ânimo e encontra-se submisso aos costumes. No terceiro caso, a disjunção físico-mental, temos a ocorrência simultânea dos dois casos anteriores (MORIN, 1972, p.144).

Morin analisou cerca de 200 desenhos entre charges e tiras avulsas colhidos de duas publicações francesas (os quais ela denominou genericamente de “desenhos humorísticos”), não se dedicando ao modo como esses aspectos se apresentam quando fazem parte de um universo ficcional seriado. No caso das séries de *comic strips* o que ocorre é a cristalização dos aspectos que tornam as personagens tipos cômicos em piadas que são repetidas ciclicamente – as chamadas piadas arquetípicas – cuja estrutura analisamos no segundo capítulo.

O conceito de piada arquetípica vem da ideia de ação arquetípica desenvolvida pelo autor Peter Sattler ao analisar a obra série de *comic strips Krazy Kat*. De autoria do cartunista George Herriman, *Krazy Kat* foi serializada entre 1913 e 1944 em jornais impressos e é considerada uma das mais importantes obras do universo dos quadrinhos desde sua criação. O ponto alto de *Krazy Kat* era exatamente a capacidade de síntese de seu autor, que construiu um universo narrativo composto por basicamente três personagens e uma piada arquetípica que era apresentada quase que diariamente sem grandes alterações.

Krazy Kat – protagonista da obra – é um gato apaixonado por um rato – Ignatz – que não tem a menor paciência para suas reflexões evasivas sobre a vida e demonstrações de afeto. Esta falta de paciência é demonstrada pelo gesto característico de Ignatz de lançar contra Krazy um tijolo em sinal de intolerância ao que o gato diz. Fechando a tríade de protagonistas há a figura de Offissa Pupp, um cão que exerce a função de policial (*officer*) e quando aparece costuma tentar impedir que Ignatz lance o tijolo em Krazy.



Imagem 15: Krazy Kat, publicado em 28/08/1918. Fonte: Comicstriplibary.org.

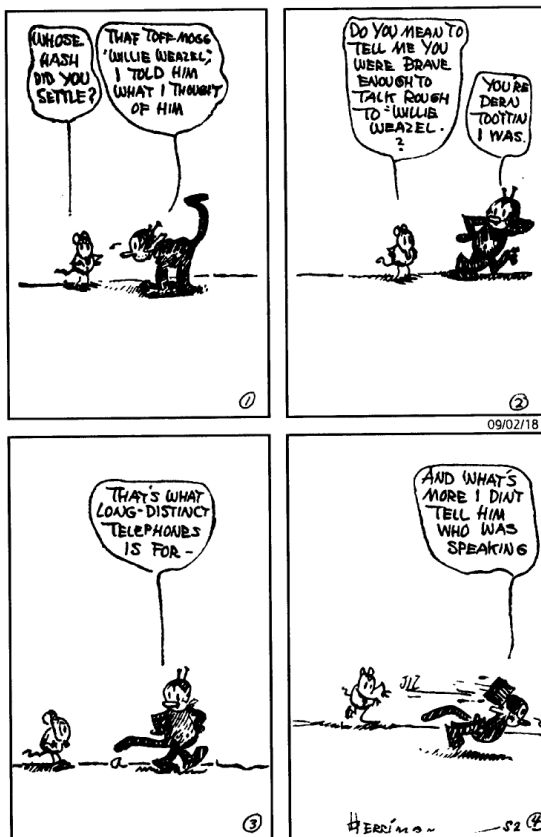


Imagem 16: Krazy Kat, publicado em 02/09/1918. Fonte: Comicstriplibary.org.

As tiras diárias de *Krazy Kat* são geralmente apresentadas em quatro quadros dispostos como nas imagens acima. No último quadro vê-se quase sempre Ignatz lançando um tijolo em Krazy ou fazendo menção de lança-lo. Este simples esquema narrativo foi reproduzido durante praticamente todos os anos de duração da série (pouco mais de trinta), num enredo sem justificativas prévias (o que motiva as personagens nunca fica exatamente claro) no qual as personagens repetiam-se diariamente de modo quase mecânico.

Em sua análise sobre a obra, o que este Sattler procura compreender é de que modo George Herriman conseguiu serializá-la contando quase que diariamente a mesma piada. Sattler justifica este feito a um modo de serialização caracterizado pela continuidade estrutural sem causalidade linear (SATTLER, 1992, p.137), que corresponde ao modelo iterativo de Barbieri. A maior contribuição de Sattler é a noção de ação arquetípica cômica (piada arquetípica), principal estrutura de engajamento das séries de *comic strips* (e séries cômicas em geral). Como já vimos no segundo capítulo deste trabalho, a piada arquetípica é uma estrutura que adensa a essência da narrativa da obra e a base para sua produção encontra-se nos traços mecânicos (desvios) das personagens que compõem a série.

O que a torna arquetípica é sua repetição, de modo a constituir um modelo de comicidade no universo narrativo da obra. O público acompanha a série aguardando ansiosamente o momento em que as piadas arquetípicas se repetirão; elas deixam a narrativa em suspensão em relação ao elemento de repetição, ao reconhecimento do caráter cômico das personagens, por isso podem ser consideradas a principal célula de coesão da obra e de seu engajamento com o público. O que se vê em *Krazy Kat* é na verdade a exploração à exaustão das potencialidades da piada arquetípica.

Até aqui, no entanto, não há diferença alguma entre as piadas arquetípicas apresentadas em séries cômicas nos quadrinhos em relação a outros meios. Para entender um pouco melhor quais as particularidades desta estrutura em *comic strips* e como o método de Morin aplica-se a estes casos, analisaremos duas piadas arquetípicas bastante significativas nas obras em que aparecem. A primeira delas é a piada arquetípica mais conhecida *Peanuts*, que consiste na tentativa frustrada de Charlie Brown, protagonista da série, de chutar uma bola de futebol americano.

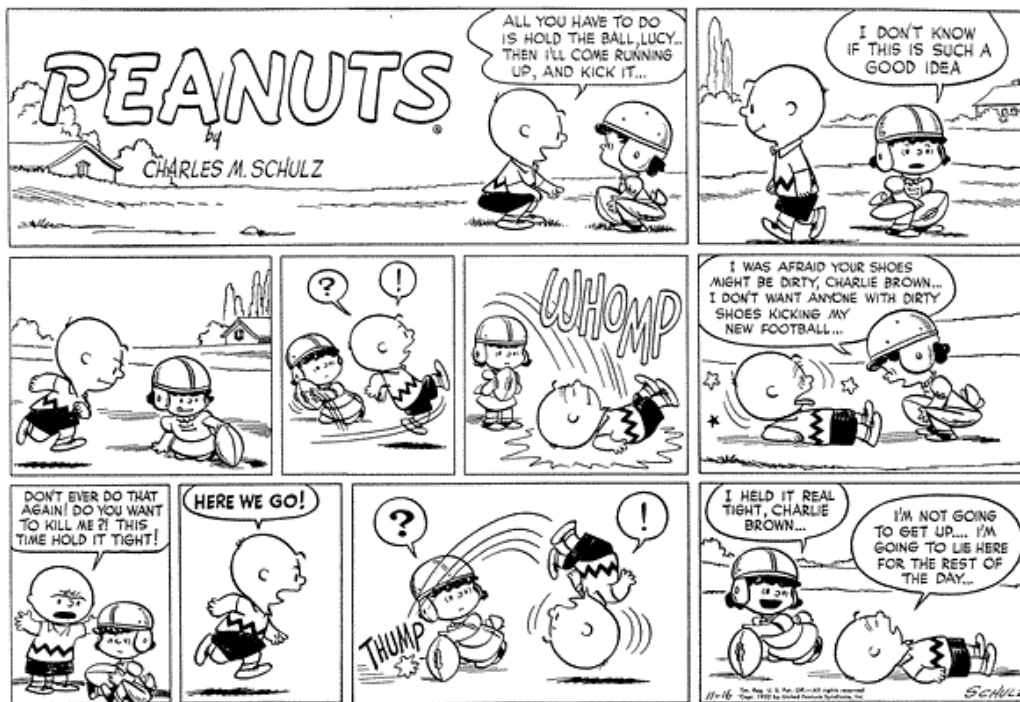


Imagem 17: *Peanuts*, 1952, n. 312 (primeira vez em que essa piada foi publicada). Fonte: Peanuts.com

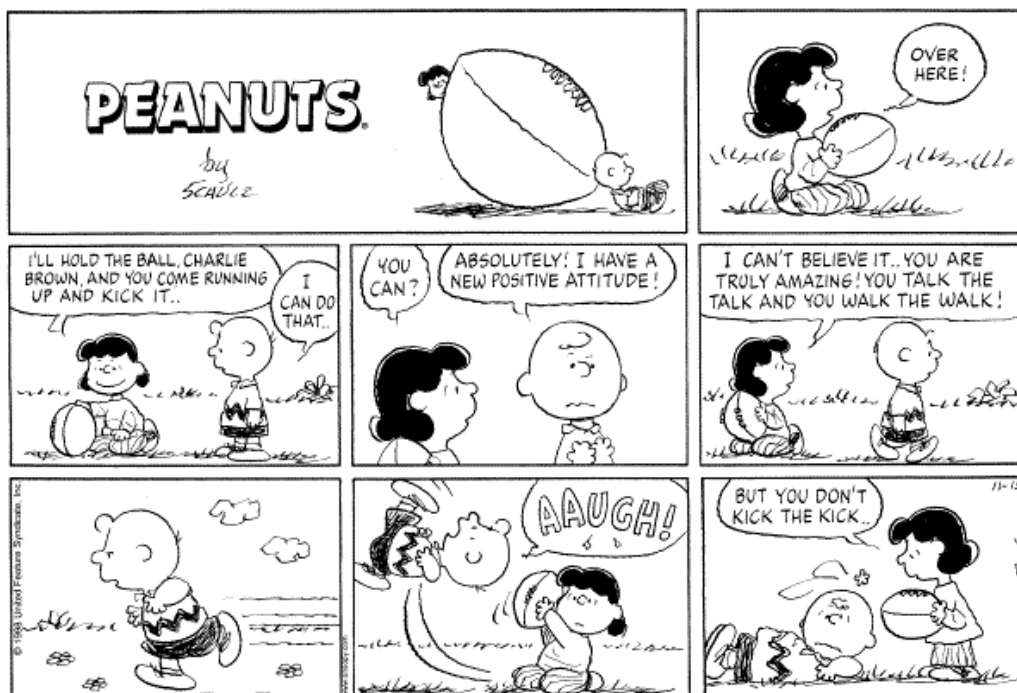


Imagem 18: *Peanuts*, 1998, n. 296. Fonte: Peanuts.com.

Num estrutura semelhante à piada do tijolo de *Krazy Kat*, a estrutura desta piada de *Peanuts* é sempre a mesma: a personagem Lucy convida Charlie Brown para chutar a bola de futebol americano. O garoto, conhecendo o gênio sarcástico e perverso de Lucy, inicialmente recusa o convite, mas ela o convence fazendo-o acreditar que o desfecho da

história será diferente. Quando Charlie Brown engatilha o chute, Lucy puxa a bola, fazendo-o cair.

Como foi dito, a construção da piada é sempre a mesma, variando apenas o texto utilizado por Lucy para convencer Charlie Brown. Esta piada foi apresentada em trinta e cinco dos quase cinquenta anos de duração de *Peanuts* (sempre uma vez ao ano sendo estes não consecutivos, entre 1952 e 1999). A piada adensa não apenas o que caracteriza a rotina da relação entre Lucy e Charlie Brown, mas a essência de *Peanuts*, uma crônica de fracassos cujo protagonista era exatamente Charlie Brown, um grande perdedor. A piada é tão bem marcada visualmente pela formatação do painel e dos quadros que é possível reconhecê-la antes mesmo de lê-la. O final era sempre o mesmo: Charlie Brown nunca chutou nem nunca chutaria aquela bola, sob pena de deixar de ser quem era em sua essência caso o final fosse diferente. A última vez em que esta piada foi publicada, em 1999, o autor “brincou” com os limites deste pacto ficcional e sua importância para a identidade das personagens na série.



Imagem 19: *Peanuts*, 1999, n. 294. Fonte: Peanuts.com.

Nesta última publicação, Lucy dá a seu irmão mais novo, Rerun, a incumbência de frustrar os planos de Charlie Brown de finalmente chutar a bola. Vemos Charlie Brown preparar-se para chute e depois um corte faz a narrativa pular para a cena em que Rerun diz à sua irmã que ela nunca saberá o que aconteceu e, por conseguinte, nem o público,

confirmando a ideia de que, haja o que houver, Charlie Brown nunca poderá chutar a bola. Por outro lado, não faria sentido que Rerun puxasse a bola, como teria feito Lucy, já que fazer isso não condiz com a personalidade do garoto e a essência da rotina refere-se aos desvios de Charlie Brown e Lucy, demonstrando também o quanto a cristalização da rotina é importante para sustentar a piada arquetípica.

Nesta piada de *Peanuts* há ainda um tipo de economia que vai além das possibilidades narrativas das personagens e alcança a própria diagramação da página. Relembrando a função de leitura do sistema espaço-tópico de Groensteen, podemos dizer que as piadas arquetípicas são anunciadas pela organização espacial da tira, bem como pelo conteúdo dos quadros. A síntese visual desta piada está nas presenças de Lucy, Charlie Brown e da bola de futebol americano, dispostos num painel dominical. No painel, os quadros são distribuídos de modo a contemplar o convite de Lucy, a hesitação de Charlie Brown, o discurso de convencimento da garota e o golpe final, quando ele chuta a bola e ela a puxa. Voltando novamente a *Krazy Kat*, o mesmo ocorre com a figura do tijolo: uma vez percebido o mecanismo que alimenta a narrativa da série, o público já percorre a tira em busca do momento em que o tijolo aparecerá e reconstrói o esquema narrativo que percorrerá a partir da mera visualização de ícones chave. Logo, a sequência se constrói virtualmente antes mesmo de ser lida, sendo sua leitura apenas uma confirmação de uma estrutura que já se conhece e mesmo assim se busca, remetendo ao prazer infantil da fruição da repetição serial mencionado por Eco (1989).

A próxima piada arquetípica que analisaremos também se anuncia pela visualização de ícones chave. É a piada sobre a dupla condição de Hobbes, na obra *Calvin & Hobbes*. Hobbes é o tigre de pelúcia de Calvin que na ausência de adultos é um tigre de verdade com características antropomórficas. Assim como a piada de Charlie Brown e a bola de futebol define a essência de *Peanuts*, essa piada sobre a dupla condição de Hobbes define a essência de *Calvin & Hobbes*, cujo protagonista é um garoto de imaginação fértil que se envolve em inúmeras aventuras (reais ou não) com seu tigre estimação (ora de pelúcia, ora real).

Do mesmo modo como vimos no exemplo de *Peanuts*, essa piada arquetípica de *Calvin & Hobbes* perdurou por toda a obra (de 1985 a 1995), uma vez que nela estava representada a essência do humor deste universo ficcional. Nesta piada vê-se Hobbes

primeiro em pelúcia e depois no que seria seu tamanho real, de tigre. A indicação dele em pelúcia, por si só, já anuncia que se trata de uma piada sobre sua condição dupla.



Imagem 20: *Calvin & Hobbes*, publicado em 20/11/1985 (primeira vez que se vê confrontada numa única tira as duas condições de Hobbes). Fonte: Gocomics.com



Imagem 21: *Calvin & Hobbes*, publicado em 05/01/1995. Fonte: Gocomics.com.

Nas duas tiras é interessante observar o jogo entre o que é mostrado e o que é deixado de fora no enquadramento de cada momento. Sabemos que há um adulto em cena, ainda que sua presença não seja exibida, pelo simples fato de Hobbes aparecer em pelúcia (caso do segundo quadro da imagem 20). No último quadro das duas tiras inferimos que os adultos se retiraram ao vermos Hobbes em tamanho real e dialogando com Calvin. Neste jogo de enquadramento reside a lógica do universo ficcional de *Calvin & Hobbes*. Assim como Charlie Brown jamais poderia chutar a bola de futebol americano, sabe-se que Hobbes jamais poderia ser visto em tamanho real na presença de adultos, já que isso ocasionaria uma quebra no pacto ficcional da obra.

No que diz respeito à relação disjuntiva entre imagem e texto, num primeiro momento parece que as piadas arquetípicas têm pouco a dizer sobre suas obras se analisadas neste aspecto. Como vimos anteriormente, o jogo entre texto e imagem, com o subsequente destaque de uma linguagem em relação à outra, é uma opção estilística dos

autores e, por si só, não nos permite inferir muitas informações sobre o universo narrativo das obras.

No que concerne aos elementos disjuntores, no entanto, é possível extrair informações muito esclarecedoras. Se observarmos a piada de *Peanuts*, o que está em questão é uma avaliação sobre a ideia que se tem de Charlie Brown. O garoto é visto como um perdedor e o desfecho da piada, repetido continuamente ao longo da obra, reforça esta condição de ordem psíquica, que se materializa em suas ações e torna-se social. Temos aqui, então, uma disjunção de ordem mental.

No caso da piada de *Calvin & Hobbes*, está em jogo aqui a condição de Hobbes, mas esta não é de ordem psíquica ou social, como ocorre com Charlie Brown. O que está em jogo é, antes de mais nada, a condição física do tigre: de pelúcia ou animal. Morin classifica os desenhos de disjunção física como inconsequentes, que exploram um estilo de humor próximo ao do absurdo. Já os desenhos de disjunção mental seriam humanizados, uma vez que envolvem noções mais abstratas (MORIN, 1972, p.162).

Podemos inferir a partir disso que, ao analisar as piadas arquetípicas mais representativas das séries de *comic strips*, o tipo de disjunção mais presente nestas ajuda-nos a entender o estilo de humor predominante na obra. Seguindo esta linha de raciocínio, poderíamos dizer que, no caso de *Peanuts*, temos uma obra que explora um estilo de humor centrado em temas mais complexos, que aborda questões ligadas à imagem e projeções das personagens. Já em *Calvin & Hobbes* há uma maior predominância de um estilo de humor que explora aspectos fantásticos. Estas conclusões são reforçadas pelo conteúdo textual das obras, a primeira caracterizada pela abordagem de temas mais intimistas e a segunda pelas aventuras inventadas por Calvin.

Chegamos a essas conclusões através da análise de piadas arquetípicas que dão conta da essência narrativa de suas respectivas obras, porém, não podemos esquecer que séries longas como *Peanuts* e *Calvin & Hobbes* não são compostas por apenas uma piada arquetípica e não necessariamente exploram apenas um estilo de humor no universo de três estilos de humor gráfico apresentados por Morin. Para entender melhor este aspecto, analisaremos no subtópico seguinte as mudanças de estilo de humor no

universo narrativo de *Peanuts* a partir de suas principais piadas arquetípicas e personagens às quais estas piadas se referem.

3.3.1 – As Mudanças de Estilo de Humor em *Peanuts*

Como mencionado anteriormente, *Peanuts* estreou em jornais impressos no ano de 1950 e era uma obra caracterizada pela presença de crianças que se expressavam como adultos, refletindo sobre problemas sociais e íntimos de modo maduro e sarcástico. A construção textual das piadas sempre foi um aspecto de destaque em *Peanuts* e o discurso era a base da interação entre suas personagens, mais que as ações propriamente ditas.

Essas crianças nos tocam de perto porque num certo sentido, são monstros: são as monstruosas reduções infantis de todas as neuroses de um moderno cidadão da civilização industrial. (...) Nelas encontramos tudo: Freud, a massificação, a cultura absorvida através das várias “Seleções”, a luta frustrada pelo êxito, a busca de simpatias, a solidão, a reação proterva, a aquiescência passiva e o protesto neurótico. (ECO, 1979, p. 286).

Esta análise de Umberto Eco sobre *Peanuts*, publicada originalmente em 1963, expressa bem a essência inicial do universo narrativo da obra, que refletia humoradamente o clima de incertezas e inquietação do pós-guerra, seguindo uma tendência das *comic strips* que se destacaram na década de cinquenta (BIBE-LUYTEN, 1985, p. 40).

O universo ficcional de *Peanuts* consolidou-se ao longo de sua primeira década, tendo como protagonistas as crianças Charlie Brown (aparece já na primeira tira, em 1950), os irmãos Lucy e Linus (apresentados em 1952) e o cãozinho Snoopy (apresentado na terceira tira da série, em 1950). Charlie Brown caracterizou-se como o tipo “perdedor”, Lucy como a sarcástica e mau humorada, Linus como o pequeno sábio dotado de grande ansiedade e Snoopy como o cão insatisfeito com sua condição canina. Essas características geraram, como no exemplo da piada da bola de futebol americano, piadas arquetípicas de disjunção mental, endossando um tipo de humor apoiado nas relações e projeções sociais.

Nesta primeira década de *Peanuts*, entre 1950 e 1960, temos os quatro protagonistas e algumas personagens secundárias, das quais a mais importante é Schroeder, único que

estabelece rotinas fixas com os demais, sendo a principal delas com Lucy, e que permanece durante toda a obra. Outro personagem secundário que também surge nesta primeira década e permanece ao longo de toda a obra é Pig Pen, porém ele adquire bem menos destaque que Schroeder por nunca ter consolidado uma rotina com outras personagens (rotinas de dupla), apenas com o grupo. O desvio de Pig Pen é ser pouco asseado, sendo desenhado sempre com uma nuvem de poeira ao redor. Sempre que Pig Pen aparece, este desvio vem à tona, porém, como já dissemos, ela não chega a constituir rotinas fixas.

Quanto aos protagonistas, a figura de Charlie Brown como eterno perdedor consolida-se em piadas que demonstram sua inabilidade para soltar pipas, chutar a bola de futebol ou jogar baseball, e pelo fato de ser constantemente rejeitado pelas garotas. Neste último caso, destaca-se sua rotina com Lucy, que sempre o trata com indiferença e sarcasmo.

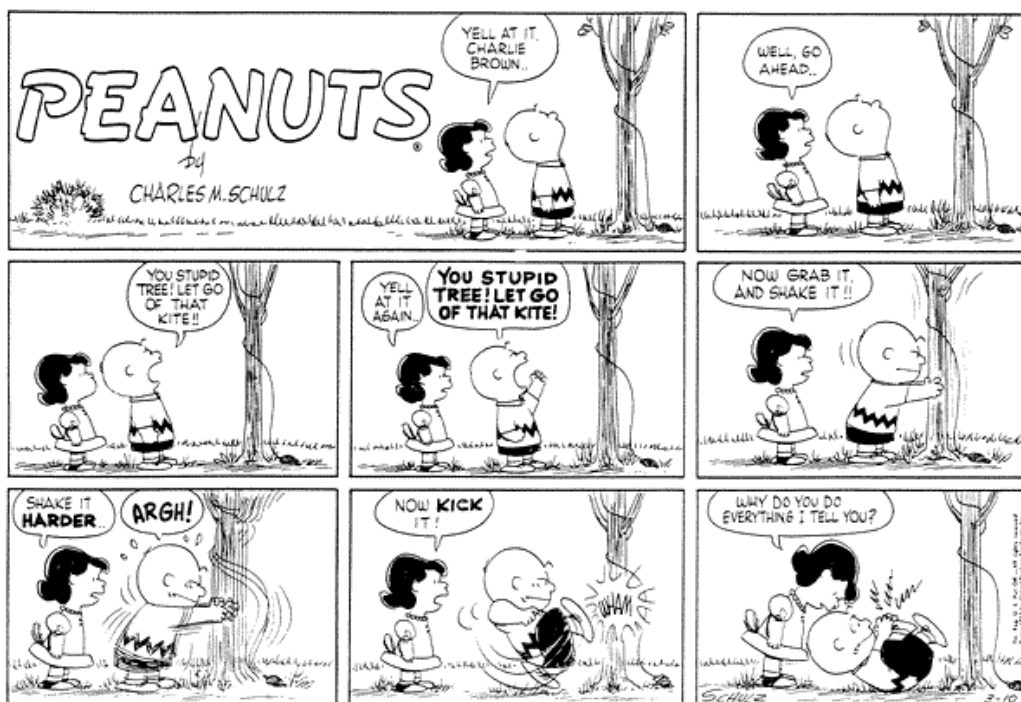


Imagem 22: *Peanuts*, 1957, n.068. Fonte: Peanuts.com



Imagem 23: *Peanuts*, 1956, n. 220. Fonte. Peanuts.com.



Imagem 24: *Peanuts*, 1956, n. 224. Fonte: Peanuts.com.

Nestas três imagens vemos não só a consolidação dos desvios de Charlie Brown como dos de Lucy, fortalecendo a rotina dos dois. Enquanto o garoto é alvo das demais personagens por nunca conseguir concretizar nada com sucesso e, por isso, ser considerado um fracassado, Lucy geralmente é a personagem que engatilha as piadas, dada à sua personalidade sarcástica e imperativa. Além das rotinas com Charlie Brown, ela participa ainda de rotinas com seu irmão mais novo, Linus – em quem sempre desconta seu mau humor –, e com Schroeder, por quem ela é apaixonada, porém constantemente rechaçada, uma vez que o garoto só se interessa em tocar piano, sendo a obsessão pela música o desvio dele.



Imagem 25: *Peanuts*, 1954, n.144. Fonte: Peanuts.com



Imagem 26: *Peanuts*, 1955, n.010. Fonte: Peanuts.com

Na rotina com Linus, Lucy explora a fragilidade do irmão, por este ser mais novo e inseguro. Já com Schroeder ela muitas vezes torna-se o alvo da piada, uma vez que é constantemente preterida pelo garoto. O irmão de Lucy, Linus, desde pequeno é caracterizado como um garoto prodígio, engenhoso, mas mostra-se também ansioso e dependente de seu cobertorzinho, que lhe confere segurança. A insegurança de Linus o deixa muitas vezes vulnerável, sendo este seu principal desvio.

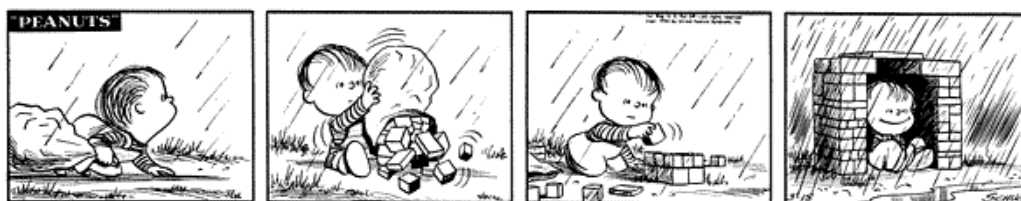


Imagem 27: *Peanuts*, 1954, n.077. Fonte: Peanuts.com



Imagem 28: *Peanuts*, 1955, n.042. Fonte: Peanuts.com.

Estas piadas arquetípicas, desenvolvidas a partir de rotinas consolidadas em *Peanuts* e referente a três de seus quatro protagonistas, surgiram e se estabeleceram ainda na década de cinquenta e perduraram por toda a obra. Todas apresentam disjunção mental referente a frustrações em geral, à impossibilidade de alcançar determinado objetivo ou de ser o que se almeja: Charlie Brown na consegue fazer nada do que planeja, nem ser aceito e respeitado pelos amigos; Linus, apesar de inteligente, não consegue se defender da irmã nem libertar-se da dependência em relação ao cobertor; e Lucy, ainda que pareça segura e sinta-se superior aos demais, acha que sua inteligência é subestimada e é constantemente rejeitada por Schroeder. Embora Charlie Brown seja a personagem que mais incorpora este espírito perdedor, todas as personagens em *Peanuts* padecem deste mesmo mal, e Snoopy inicialmente não é diferente. Esta personagem, porém, não permanece estática e enquanto as características e rotinas dos demais protagonistas se consolidam ainda na primeira década de *Peanuts*, Snoopy continua a evoluir e as piadas arquetípicas referentes a ele mudam com o tempo – até se consolidarem ao final da década de sessenta.

Snoopy, como já dissemos, inicia sua trajetória como um cão que não se aceita como tal, sente-se inferior aos demais, vivendo num mundo considerado por ele de privações em meio às regalias das crianças. Embora nunca tenha dialogado diretamente com as demais personagens, suas ideias sempre foram manifestadas através de balões de pensamento, permitindo ao público conhecer suas opiniões. Em sua reflexão sobre *Peanuts*, Eco faz a seguinte análise sobre Snoopy:

(...) leva até à última fronteira metafísica as neuroses decorrentes de uma frustrada adaptação (...) para ele, não há nenhuma esperança de promoção. (...) De hábito, não se aceita a si mesmo, e procura ser o que não é; personalidade dissociada como nunca se viu igual, gostaria de ser um crocodilo, um canguru, um abutre, um pingüim, uma serpente... Tenta todos os caminhos da mistificação, para depois render-se à realidade, por preguiça, fome, sono, timidez, claustrofobia (...), ignávia. (ECO, 1979, p. 290)

Este Snoopy dos primeiros anos de *Peanuts* caracterizado por Eco não se mantém o mesmo ao longo da obra, e as mudanças sofridas por esta personagem são em muito responsáveis pela mudança do estilo de humor explorado na obra dada a centralidade da personagem neste universo narrativo. Ao longo da primeira década da obra os questionamentos de Snoopy se intensificam e ele inicia um processo de transgressão de suas limitações caninas através da imitação de outros animais. Logo a condição de Snoopy de cão imitador torna-se popular entre as crianças e consolidam-se piadas arquetípicas referentes a este aspecto.



Imagem 29: *Peanuts*, 1952, n. 142. Nos primeiros anos da obra, Snoopy manifesta sua insatisfação com o tratamento que recebe por ser um cão. Fonte: Peanuts.com.



Imagem 30: *Peanuts*, 1958, n. 134. Snoopy numa de suas imitações mais recorrentes: um urubu. Fonte: Peanuts.com

Até este momento, no entanto, esta condição física está ligada ao modo como ele é visto pelos outros: Snoopy é um cão diferente, cheio de manias e hábitos excêntricos, e, dentre outras coisas, um cão imitador. Diferente de Hobbes, sua condição é única: ele é um cão que apresenta algumas peculiaridades, mas, ainda assim, um cão.



Imagem 31: *Peanuts*, 1956, n.118. Fonte: Peanuts.com.

Aos poucos, Snoopy fixa-se sobre duas patas (ao invés de quatro) e adota alter egos humanos. Para além disso, ele passa a ter hábitos humanos (como servir-se à mesa, frequentar a biblioteca, escrever), não dependendo de seu dono Charlie Brown para nada. Mas o mais importante destas mudanças é o modo como estas interferem nas rotinas da série que se referem à Snoopy. Antes, como é possível observar nas tiras acima, ele é apenas um cachorro inicialmente insatisfeito e que se torna excêntrico para driblar esta insatisfação. Ainda assim, quando interage com os demais, Snoopy é alvo, o cachorro cujo desvio é não se comportar como cachorro. Com o passar do tempo, porém, a questão sobre a identidade de Snoopy fica cada vez mais confusa e muitas vezes, ao se relacionar com ele, as crianças se comportam como se estivessem diante de um ser humano ou de um ser que, independente de sua condição, tem capacidades e hábitos humanos e é tratado como tal.



Imagem 32: *Peanuts*, 1965, n.100. Fonte: Peanuts.com.

Graças a estas mudanças, Snoopy estabelece novas rotinas com as demais personagens da série, em particular com os demais protagonistas. Seus trejeitos humanos são mal vistos por Lucy, que o acha “abusado”, e logo surge a rotina em que Snoopy diverte-se irritando a garota. Com Linus, ele passa a explorar a fraqueza do garoto roubando-lhe o cobertor sempre que possível. Já com seu dono, Charlie Brown, Snoopy adota a postura dos demais e constantemente dirige-se a ele com indiferença e o vê como alguém que deve servi-lo.

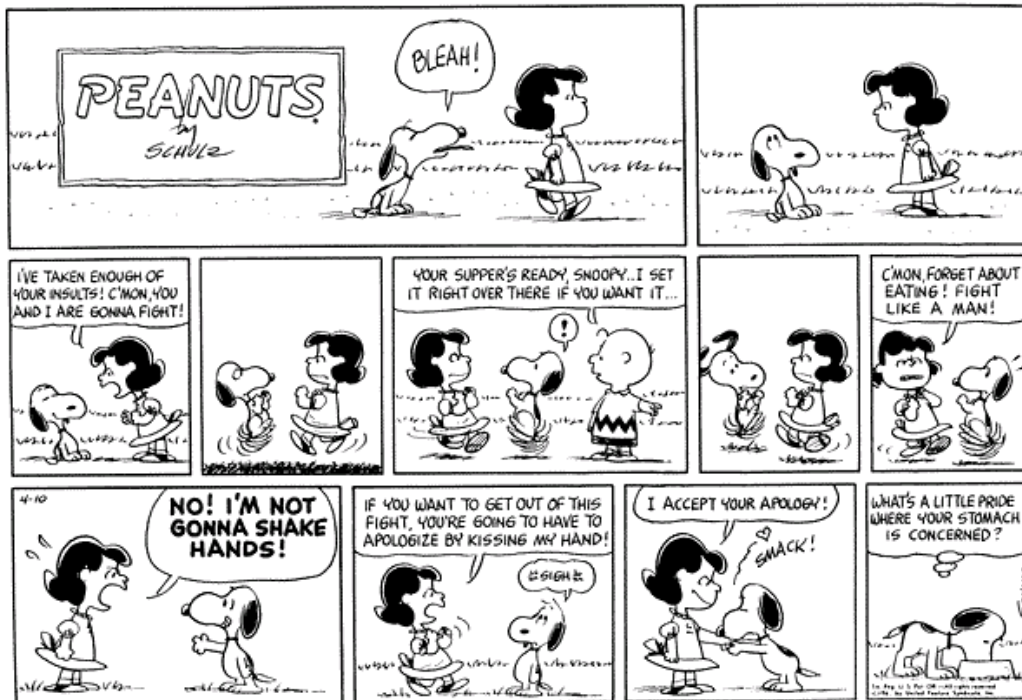


Imagem 33: Peanuts, 1966, n.099. Fonte: Peanuts.com.



Imagem 34: Peanuts, 1965, n.187. Fonte: Peanuts.com



Imagem 35: Peanuts, 1964, n.122. Fonte: Peanuts.com.

É a chegada da personagem Patty Pimentinha, em 1966, que consolida o novo quadro de Snoopy na obra. A garota nova na vizinhança acredita que Snoopy é um garoto baixinho, de aspecto engraçado e nariz grande. Daí para frente, as piadas referentes à Snoopy exploram essa sua condição, agora dupla, de um cão que é uma pessoa, não porque seja visto como um ser humano, mas por se comportar como um.



Imagem 36: *Peanuts*, 1967, n.164. Peanuts.com.

Snoopy não mais se questiona sobre sua condição canina, é como se ela simplesmente não existisse. Ele deixa de ser um cachorro que almeja ser outra coisa, outro ser, e passa a ser uma pessoa. A disjunção está no fato de ver-se se um cachorro que age, transita e é tratado como se fosse uma pessoa. Há aqui, neste caso de Snoopy, um trânsito entre piadas de disjunção física e piadas de disjunção físico-mental. Estas últimas são mais recorrentes quando é colocado em jogo o fato de Snoopy comportar-se como um ser humano, apesar de ser um cão, como em situações nas quais ele adentra locais onde cães não são permitidos (caso da escola das crianças) e é expulso por ser um cachorro, apesar de comportar-se como um estudante qualquer. Fora isso, ele é uma pessoa, realiza tudo o que um ser humano é capaz de realizar, gerando a disjunção física.



Imagem 37: *Peanuts*, 1971, n. 147. Aqui Snoopy apresenta mais um de seus alter egos, Joe Cool, o universitário “descolado”. Fonte: Peanuts.com

As mudanças ocorridas na trajetória de Snoopy, acarretando na consolidação de piadas arquetípicas de disjunção física e físico-mental mudaram a estilo de humor explorado em *Peanuts* ao longo dos anos ao mudar uma série de rotinas na obra. Snoopy passa a interagir com as demais personagens sem que em momento algum seja questionado o fato de ele ser um cão, é como se ele simplesmente não o fosse. Sendo uma personagem que rompeu a barreira da consolidação pelo discurso e caracterizado por piadas de disjunção física e não mental, as situações envolvendo Snoopy eram mais dinâmicas e de humor mais absurdo, como a própria Morin classifica a tendência deste tipo de disjunção. A presença de Snoopy nas tiras, como parte da ação em curso (há tiras em que a personagem participa apenas arrematando a *punch line*, numa espécie de comentário sarcástico sobre a situação), passou a modificar o caráter da disjunção, que

certamente deixa de ser mental. Novamente temos aqui o reforço do modo como a construção da personagem cômica é capaz de ativar um tipo de economia narrativa que determina as possibilidades disjuntivas da piada, bem como das piadas arquetípicas.

A grande recorrência de Snoopy nas tiras de *Peanuts* pelo fato de ser um de seus protagonistas propiciou uma ampliação na gama do estilo de humor explorado na obra, que deixou de ser majoritariamente voltada a piadas de disjunção mental e passou a explorar piadas de disjunção física. As mudanças ocorridas com Snoopy fizeram de *Peanuts* uma obra menos densa textualmente, com mais piadas que exploram o jogo entre texto e imagem para produzir disjunção, e agregaram à narrativa um caráter fantasioso antes inexistente, uma vez que a existência de Snoopy como tal passa pela validação das demais personagens. Tal fato ajuda-nos a entender de que modo o aspecto disjuntor das piadas arquetípicas de uma obra permite-nos analisar o tipo de humor por ela mais explorado.

3.4 – Da Tira Diária ao Arco de Personagem

Visto de que modo são construídas as personagens de *comic strips* e como se formam suas respectivas piadas arquetípicas que nos ajudam a entender o estilo de humor das séries, passemos às estratégias de serialização mais exploradas neste formato. Pensar estruturas de serialização em quadrinhos em geral não é algo muito recorrente no meio acadêmico, especialmente no que tange a um formato caracterizado pela intensa fragmentação, como as *comic strips*. Isso não significa dizer, no entanto, que estas séries não produzem um tipo de memória através da repetição de seus pontos-chaves. Como vimos, a principal estrutura de engajamento das séries de *comic strips* é a piada arquetípica, mas em algumas delas encontramos também a formação de arcos.

A grande maioria das séries de *comic strips* segue o modelo de serialização iterativa, com tiras que se sucedem umas às outras sem vínculo consequencial. Sendo um formato que serializa apenas narrativas sob a breve forma de piadas, geralmente não encontramos nas séries de *comic strips* uma narrativa fundadora na primeira tira ou até mesmo um arco fundador inicial que contextualize o universo da série.

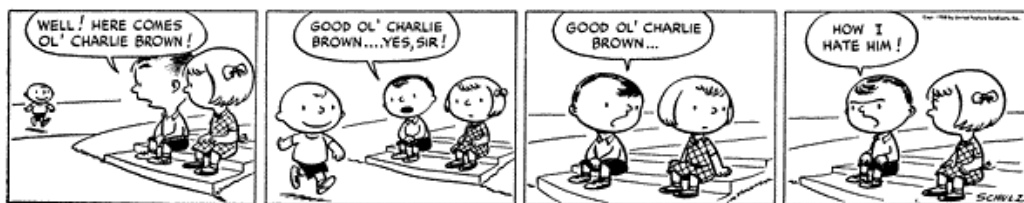


Imagem 38: *Peanuts*, 1950, n.001. Tira de estreia da série, publicada em 02/10/1950. Fonte: Peanuts.com

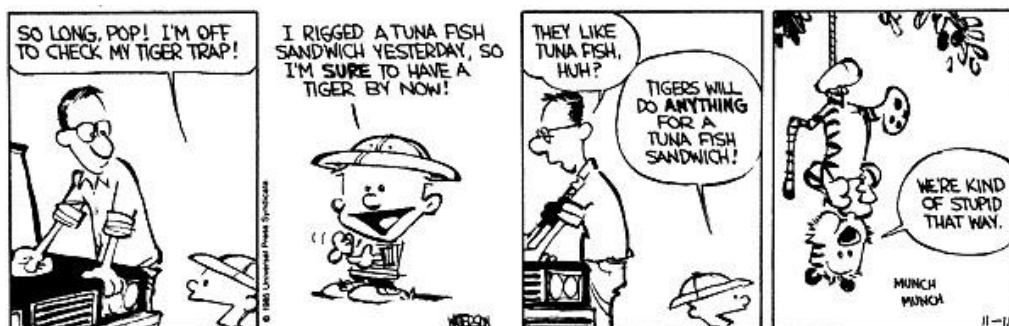


Imagem 39: *Calvin & Hobbes*. Tira de estreia da série, publicada em 18/11/1985. Fonte: Gocomics.com

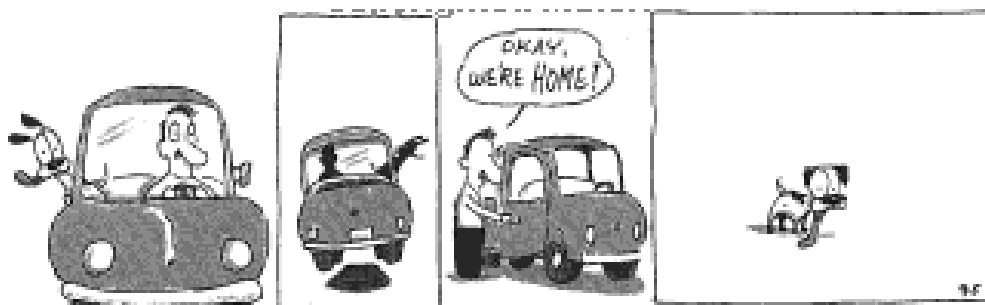


Imagem 40: *Mutts*. Tira de estreia da série, publicada em 05/09/1994. Fonte: Muttscomics.com.

Em *Peanuts* e em *Calvin & Hobbes* não há uma demarcação de tempo que nos indique em que momento da narrativa nos é dado a acompanhar a vida das personagens. A chegada do leitor se dá num universo minimamente delineado, o qual ele acompanhará e observará situações e mudanças a partir daquele instante, aparentemente escolhido de modo aleatório. Além disso, as tiras subsequentes àquelas de estreia não são relacionadas entre si, são tiras avulsas.

Contrariando o uso mais difundido da ausência de arcos de abertura, o início de *Mutts* se dá com um arco no qual acompanhamos linearmente o momento da chegada das duas personagens principais da série – os bichinhos de estimação Earl e Mooch – à casa de seus donos até o momento em que os dois se conhecem e se tornam amigos. Em *Peanuts*, por exemplo, só descobrimos como começou a relação entre Snoopy e Charlie Brown em meados da década de sessenta, quase 15 anos após a estreia da série, sendo que só em meados da década de cinquenta é que fica claro que Charlie Brown é o dono

de Snoopy (a princípio o cão não possuía um dono específico, ele apenas interagia com as crianças).

Apesar de estreitar com um arco de personagem que conta a chegada de Earl e Mooch à casa de seus respectivos donos, este tipo de arco não é muito recorrente em *Mutts*, série na qual encontramos com maior frequência os arcos temáticos, cujas características aprofundaremos mais adiante. Das três séries a que mais explora a estrutura dos arcos de personagem é *Peanuts*, única que poderíamos classificar como série em espiral – e não iterativa – visto que a exploração de arcos de personagem é bastante intensa na obra, especialmente a partir de 1964. Em *Calvin & Hobbes* é possível observar alguns arcos, mas estes não são frequentes, como ocorre na grande maioria das séries de *comic strips*. Ainda assim, em nenhuma das três séries há uma trama deixada em aberto no início da narrativa a ser concluída em seu final (ou demarcação de um ciclo narrativo por temporada), não há promessas de série que vão além da manutenção do caráter de suas personagens. A célula central de fruição do leitor é a piada, a tira diária de caráter autoconclusivo, caracterizando o modo de serializar iterativo.

Se observarmos os casos de *Peanuts* e *Calvin & Hobbes*, séries que chegaram ao fim, respectivamente, nos anos de 1995 e 2000 (*Mutts* ainda encontra-se em curso), a última tira não encerra nenhum aspecto da série ou trama pendente. São tiras que poderiam estar localizadas em qualquer ponto da narrativa e não pressupõem conhecimento prévio do universo narrativo da obra para que a piada seja compreendida, também não agregam nenhum tipo de informação nova sobre a série.

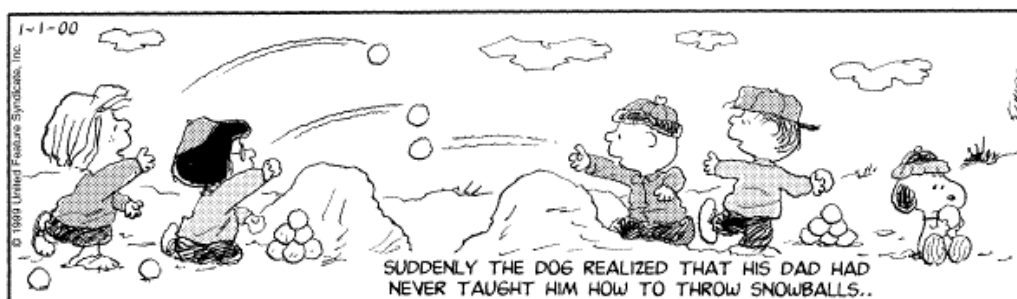


Figura 41: *Peanuts*, 2000, n.001. Última tira diária, publicada em 01/01/2000. Fonte: Peanuts.com



Imagem 42: *Calvin & Hobbes*. Última tira diária, publicada em 31/12/1995. Fonte: Gocomics.com

O fim das duas séries coincide com o período de virada do ano e, apesar de parecerem por isso indicar simbolicamente um final para narrativa, a suposição não procede visto que a influência da sazonalidade adiegética na marcação temporal de *comic strips* é uma marca bastante forte, mais do que em outros formatos seriais, devido ao modelo diário de publicação e à sua grande fragmentação estrutural, o que torna a ancoragem na temporalidade adiegética o principal marcador temporal destas séries. Assim sendo, estas últimas tiras diárias de *Peanuts* e *Calvin & Hobbes* poderiam estar localizadas em qualquer período de final de ano dentre os apresentados anteriormente e não são muito distintas de tiras do mesmo período apresentadas em anos anteriores.

Do mesmo modo que o início destas séries, o final delas é demarcado arbitrariamente: os pontos de partida e a conclusão de séries de *comic strips* não precisam ser justificados narrativamente (com implicações consequenciais) para que a narrativa da série seja coesa. A coesão da série não se dá a partir desse aspecto, mas sim a partir da sedimentação das piadas arquetípicas, como já afirmamos anteriormente. São elas que conferem identidade e unidade serial a essas obras. Por outro lado, o fim destas obras tende a ser pouco demarcado por uma questão editorial, visto que obras como *Peanuts* e *Calvin & Hobbes* não deixaram de ser publicadas por terem chegado ao fim. No caso de séries bem sucedidas como estas, as tiras continuam a circular nos jornais impressos diariamente ao longo de muitos anos após o fim da produção de tiras inéditas (*Calvin & Hobbes* chegou ao fim há 17 anos e *Peanuts* há 12 anos e ambas as obras continuam em circulação em jornais de vários países até hoje). Logo, o fim destas séries é apenas o cessar da veiculação de tiras inéditas, não convindo demarcar com intensidade que a narrativa da obra acabou uma vez que não há sequer um hiato entre a última tira oficial e a publicação do dia seguinte, já não inédita.

Diante de um panorama tão fragmentado, a grande questão ao analisar as estratégias de serialização destas obras está no modo como estas formam arcos, estrutura que parece contrair a lógica de serialização à qual estas séries estão condicionadas. No caso particular de *Peanuts* é possível encontrar arcos de personagem que se estendem ao longo de seis semanas, com interrupção apenas dos painéis dominicais, que seguem um regime de serialização distinto⁷. O arco de personagem, porém, não é o único modelo de arco encontrado em *comic strips*, havendo além dele também o arco temático. Para entender como se formam estes dois tipos de arco, retomemos primeiramente a poética da série de Newman, autor que divide a estrutura serial em *beat*, episódio e arcos.

Aplicando a poética proposta por Newman às séries de *comic strips*, teremos uma coincidência entre o *beat* e o episódio na estrutura da própria tira, devido à brevidade do formato. Porém, a tira diária não possui a função de fazer a narrativa da série evoluir segundo o jogo de antecipação/culminância (de acordo ao modelo de Keating): sua fruição, seu potencial de engajamento, se dá através da piada apresentada. Seu objetivo é fazer rir e neste aspecto ela é autossuficiente. Em séries de *comic strips* encontraremos essa função na tira de avançar a narrativa em direção à sua culminância em arcos de personagem, sendo esta uma de suas principais diferenças em relação aos arcos temáticos. Em séries de *comic strips* encontraremos ao todo três tipos de arcos: o temático não sequencial, o temático sequencial e o de personagem, a serem melhor analisados nos subtópicos a seguir.

3.4.1 – Arcos Temáticos

Ao analisar tiras cômicas tematicamente relacionadas, Maria da Penha Lins fala numa relação entre elas marcada pela continuidade tópica. A autora aplica a noção de continuidade tópica proveniente da Linguística às tiras por observar semelhanças entre a organização discursiva predominante no meio e a conversação oral. Em linhas gerais, o tópico seria aquilo sobre o que se fala, considerando-se em sua organização o contexto

⁷ Seguindo as particularidades editoriais dos jornais impressos, onde tradicionalmente são veiculadas desde sua origem, as séries de *comic strips* são serializadas de modo distinto aos domingos através da estrutura do painel ao invés da tira que, mais tarde, torna-se colorido, destacando-se ainda mais das chamadas publicações diárias. No caso dos arcos que se alongam por mais de uma semana, a publicação é sempre interrompida aos domingos e retomada às segundas-feiras. A diferenciação no modo de publicação de tiras aos domingos conta com o fato de que a edição dos jornais tende a ser mais extensa neste dia e de que há pessoas que só consomem jornais impressos aos domingos.

envolvido e conhecimentos partilhados necessários à evolução do tópico (LINS, 2007, p.1367-1370). Neste sentido, poderíamos dizer que a noção de tópico abarca de certo modo a noção de script que vimos no primeiro capítulo, que representa uma estrutura partilhada pelo comunicador e seus interlocutores e que lhes proporciona conhecimento sobre o funcionamento e organização das coisas (ATTARDO, 1994, p.198-199).

No caso das *comic strips*, este conhecimento partilhado é de ordem diegética e adiegética. Nas tiras de *Peanuts* sobre a temporada de baseball, por exemplo, é necessário o conhecimento adiegético sobre o que é um jogo de baseball e quais são suas principais regras. Já o conhecimento diegético proveniente do universo narrativo da obra é necessário para entender o comportamento das personagens no contexto e como seus desvios entram em cena, produzindo o efeito cômico. Neste contexto particular em *Peanuts* o efeito cômico geralmente é produzido pela incongruência entre as regras do jogo (conhecimento diegético) e o modo como as personagens interpretam (equivocadamente) estas regras sob a ótica dos desvios que as caracterizam.



Imagem 43: *Peanuts*, 1968, n.066. Fonte: Peanuts.com.



Imagem 44: *Peanuts*, 1970, n.087. Fonte: Peanuts.com.

Sobre a continuidade tópica em *comic strips*, Lins ressalva que a mesma se dá discursivamente e iconicamente, tanto entre quadros de uma mesma tira quanto entre determinado conjunto de tiras.

Verifica-se que a organização tópica de sequência de tiras de quadrinhos assemelha-se à organização tópica de textos falados, na medida em que se podem detectar tópicos que se expandem e se organizam de modo a deixar depreender uma estrutura hierárquica bem definida e uma estrutura linear em que assuntos se interligam através de recursos de combinação, seja estes índices linguísticos, seja visuais (LINS, 2007, p.1372).

Neste caso da temporada de baseball em *Peanuts* o que temos é a continuidade tópica do tema baseball que visualmente se sustenta graças à manutenção da caracterização das personagens, que faz referência ao jogo. As tiras, no entanto, são de anos distintos – 1968 e 1970, respectivamente – mostrando que esta continuidade tópica não se limita obrigatoriamente a tiras subsequentes ou ainda apresentadas ao longo de um único ano. No caso desta situação em particular, a temporada de baseball aparece em *Peanuts* quase que anualmente, sempre dotada desta mesma caracterização.

Se pegarmos os exemplos de *Peanuts* e *Calvin & Hobbes*, obras cujos protagonistas são crianças, um grande tema recorrente é a escola, contexto no qual são apresentadas várias piadas. Há ainda, como mencionado anteriormente, a marcação temporal a partir da sazonalidade adiegética – como as estações do ano e festividades típicas – que sempre são apresentadas sob a forma de grandes arcos temáticos anualmente. Todas essas séries, na verdade, possuem em seu universo narrativo temas que são abordados de modo recorrente e cujas tiras formam um grande arco temático não sequencial. Voltando ao exemplo anterior: todas as tiras de *Peanuts* cujo contexto é a sala de aula formam um grande arco temático da série, um arco de piadas escolares. O mesmo ocorre em *Calvin & Hobbes*. Essas tiras, apesar de distribuídas ao longo da série, possuem uma unidade temática geral – a escola – e outra particular que é o modo como a escola é retratada em cada série. Do mesmo modo, todas as tiras em *Peanuts* referentes ao baseball formam um grande arco referente a este tema e que percorre toda a série.

Nestes grandes arcos temáticos de tiras não sequencias que compõem as séries encontraremos arcos menores, também temáticos, cujas tiras são apresentadas em sequência. São os arcos temáticos sequenciais. Estes, no entanto, não necessariamente originam-se de grandes arcos temáticos não sequencias, podendo ser um tema trabalhado de modo avulso. Isso é recorrente na série *Mutts*, cujo autor costuma

parodiar narrativas de outros meios para criar histórias com a presença das personagens da série.

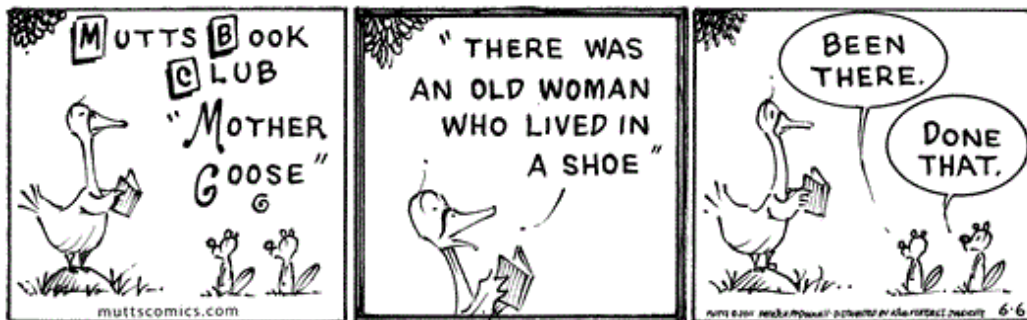


Imagem 45: *Mutts*. Primeira tira do arco temático parodiando o clássico literário *Mother Goose*. Publicado em 06/06/2011. Fonte: Muttscomics.com



Imagem 46: *Mutts*. Segunda tira do arco temático *Mother Goose*. Publicado em 07/06/2011. Fonte: Muttscomics.com



Imagem 47: *Mutts*. Última tira do arco temático *Mother Goose*. Publicado em 11/06/2011. Fonte: Muttscomics.com

Diferentemente do que afirma Lins, em casos como este exemplo da obra *Mutts*, em que tiras de um arco temático são apresentadas numa sequência, não observamos uma organização hierárquica clara de informação na relação entre tiras. Temos o desenvolvimento de um tópico ou tema, que é a paródia ao clássico *Mother Goose* (apresentado ao longo de seis tiras subsequentes), mas as tiras estabelecem entre si uma relação de ordem horizontalizada e não verticalizada (que potencialmente conduziria a algum tipo de culminância narrativa). No arco, composto por seis tiras, todas guardam a

mesma diagramação e os mesmos três momentos: um quadro de apresentação do tema do arco, um da construção que remete à obra original que está sendo parodiada, e o último que apresenta a reinterpretação pelas personagens de *Mutts*, momento no qual se encontra a *punch line*, ou seja, o desfecho cômico da tira. Todas as seis tiras possuem essa mesma estrutura, que lhes confere unidade temática visualmente e textualmente. O primeiro quadro de apresentação já anuncia na tira seguinte que ainda estamos no mesmo arco, assim como sua ausência indica que o arco se encerrou. Se essas tiras forem dispersas ao longo de um ano de publicação, por exemplo, guardarão a continuidade estrutural, porém sem nenhuma perda de sentido, visto que não estão ligadas de modo consequencial.

A distinção entre estes arcos que estamos aqui chamando de temáticos e o modelo indicado por Lins (que veremos mais adiante sob o nome de arco de personagem) se dá a partir do modo como as tiras que os compõem se relacionam. O arco temático agrega piadas sobre um mesmo tema, estejam estas ordenadas em sequência ou dispersas em determinado ano de publicação ou até mesmo ao longo de toda a série. Sequencial ou não, as tiras do arco temático podem ser apresentadas em ordem arbitrária, não vindo a comprometer o sentido da sequência caso trocadas de ordem ou até mesmo subtraídas da mesma. Já o arco de personagem é dotado de tiras sequenciais ao longo das quais é narrada determinada passagem da vida das personagens, um fato particular que não se resolve numa única tira, ainda que cada tira constitua uma piada autossuficiente. As tiras de um arco de personagem podem ser fruídas isoladamente, mas formam em conjunto uma narrativa maior, dotado de sentido próprio. Caso sejam subtraídas ou relocadas em sua ordem de apresentação, o sentido desta narrativa maior fica comprometido.

A maior independência entre tiras de arcos temáticos se dá pelo fato destas representarem inflexões sobre um tema que não se relacionam hierarquicamente num jogo de antecipação/culminância. Neste tipo de arco não há culminância e por isso também não há relação consequencial entre as tiras que o compõem. No caso dos arcos de personagem temos tiras que se relacionam tematicamente e com a presença de culminância ao final da sequência.

A continuidade estrutural sem progressão narrativa das tiras dos arcos temáticos sequenciais produz também um efeito temporal que as difere dos arcos de personagem. Para entender esse aspecto, usaremos o aporte teórico oferecido por Gerard Genette (1995) sobre o tempo narrativo.

Genette afirma que há uma dualidade temporal em quase todos os tipos de narrativa, que consiste na distinção entre o tempo da história (a coisa contada, como o próprio autor denomina, a ordem temporal de sucessão dos acontecimentos na diegese) e o tempo narrativo, correspondente à ordem temporal da disposição dos fatos na narrativa, também caracterizado por Genette como a extensão de texto (GENETTE, 1995, p.31e 33). O autor atribui quatro formas fundamentais do movimento narrativo: elipse (velocidade infinita, na qual um segmento nulo da narrativa corresponde a uma qualquer duração de história), pausa descritiva (qualquer segmento da narrativa corresponde a uma duração diegética nula), cena (geralmente dialogada, corresponde ao momento de equivalência entre os tempos da história e da narrativa) e sumário; é o único movimento variável dos quatro, que cobre todo o campo entre a cena e a elipse e costuma ocupar espaço reduzido. (GENETTE, 1995, p. 93 e 94).

No caso dos arcos em séries de *comic strips* podemos observar um jogo entre dois desses movimentos: a elipse e a cena. A tira sempre corresponde a uma cena, como afirma Peter Sattler: “As histórias da seção de tirinhas tendem a viver num eterno presente” (SATTLER, 1992, p.137). Quando compõem um arco, a relação entre as tiras poderá variar a depender se este é temático ou narrativo.

Podemos dizer que os arcos temáticos se caracterizam pela presença do que Genette denomina de elipses hipotéticas (GENETTE, 1995, p.109). O autor classifica as elipses como passagens da narrativa em que o tempo da história é elidido de modo explícito ou não. Do ponto de vista formal, as elipses podem ser explícitas, quando há indicações claras do lapso de tempo; implícitas, quando não são claramente mencionadas, mas podem ser inferidas; e, por fim, hipotéticas, quando não são possíveis de serem localizadas, levando a narrativa aos limites da análise temporal (GENETTE, 1995, p.106-109).

No caso das séries de *comic strips*, poderíamos dizer que a relação entre as tiras diárias, em sua maioria independentes entre si, se pensadas como um todo narrativo numa temporada, por exemplo, de um ano de duração, seria caracterizada majoritariamente por elipses hipotéticas. Isolando-se as tiras que demarcam estações do ano e períodos festivos, além de marcos narrativos periódicos próprios ao universo de cada obra, não é possível saber a relação temporal entre uma tira diária e a seguinte. Qualquer inferência de uma sucessão temporal entre elas seria arbitrária. Sabe-se que a mudança de uma tira para outra pressupõe uma passagem de tempo adiegético, que é o de um dia, porém, diegeticamente não há indícios que permitam precisar esta passagem de tempo.

No caso dos arcos temáticos sequenciais, observa-se uma unidade temática entre tiras apresentadas de modo sucessivo, porém esta sucessão prescinde de uma ordem específica e não nos permite inferir o tempo (diegético) passado entre uma tira e outra. Trata-se de uma única ação que abarca várias piadas, cada uma correspondente a uma tira, mas como uma tira não tem implicações consequenciais com a seguinte, o tempo total da ação comporta o tempo das piadas narradas nas tiras que compõem o arco somado a um suposto tempo elidido, impossível de ser determinado pela ausência de indícios. A suposição da existência de um tempo elidido entre as tiras de um arco temático sequencial se dá pela observação dos arcos temáticos não sequenciais e da própria estrutura das séries de *comic strips*, como falamos anteriormente.

Outra suposição que pode ser levantada em relação às tiras apresentadas nos arcos temáticos é de que elas, apesar de apresentarem continuidade tópica, não se relacionam temporalmente. Como dissemos previamente, estas tiras apresentam inflexões sobre um tema, mas não se relacionam consequencialmente, logo é difícil precisar de que modo elas se relacionam temporalmente. Ao tratar especificamente sobre a relação entre tempo e espaço na leitura dos quadrinhos Neil Cohn afirma que a transição de quadros não necessariamente implica numa passagem de tempo ou deslocamento no espaço. Ao invés disso Cohn defende que a leitura sequencial nos quadrinhos é decodificada a partir de “pedaços” (*chunks*) de informação que são transmitidos pelo conteúdo dos quadros, sequências às quais ele se refere como unidades de atenção e que são organizadas hierarquicamente e não temporalmente. O autor reforça que esta classificação parte do conteúdo apresentado pelos quadros, que pode ser uma ação (ou partes de uma ação), eventos isolados ou informação espacial. Ele propõe o conceito de “pedaços” de

informação na tentativa de sobrepor a ideia de que a passagem de quadros é equivalente à passagem de tempo diegético ou que cada quadro representa um momento narrativo. Cohn não exclui que estas coincidências sejam possíveis e muitas vezes ocorram, mas sua intenção é chamar a atenção para um processo que precede estes arranjos possíveis, que é a hierarquização das informações apresentadas (COHN, 2010, p.140-142).

No caso dos arcos temáticos formados por tiras cômicas esta hipótese de Cohn pode ser sustentada se analisarmos o modo como as piadas destes se relacionam. Como vimos no primeiro capítulo deste trabalho, narrativas cômicas formadas por sequências de piadas são recheadas por *jab lines* e compostas apenas de uma *punch line* (ou *punch lines* que fecham sequências temáticas). No caso dos arcos de personagem – que analisaremos mais adiante – teremos um conjunto de tiras subsequentes que apresentam *jab lines* e uma tira final, que fecha o arco, na qual estará localizada a *punch line* da sequência e que representa também sua culminância. Em arcos temáticos, visto que não há culminância e que as tiras não se relacionam por antecipação (segundo modelo de Keating), cada tira é estruturalmente independente, sendo constituída de *punch line*. Isso nos ajuda a entender porque a ordem de apresentação das tiras de um arco temático pode ser arbitrária (ainda que este seja sequencial) e porque podemos considerar a hipótese de que nestes arcos as tiras não se relacionam temporalmente, apenas tematicamente.

3.4.2 – Arcos de Personagem

Quando falamos nos arcos de personagem o que temos é um agregado de tiras que unidas formam uma grande cena. A sucessão das tiras num arco de personagem constitui a mudança de ação num regime segundo o qual cada tira corresponde a um momento da narrativa, logo estas tiras não estão apenas tematicamente relacionadas como também temporalmente ligadas. Esta conexão entre as tiras do arco de personagem é estabelecida pela estrutura da intriga mínima que vimos no primeiro capítulo. Sendo um arco de personagem, estas tiras mostram o percurso que determinada personagem percorre da passagem de um equilíbrio a outro após a resolução de um desequilíbrio (TODOROV, 2006, p.145). É a estrutura da intriga mínima que organiza o jogo de antecipação/culminância. Nos arcos temáticos esta

relação entre as tiras não existe uma vez que a estrutura da intriga mínima não se faz presente.

Apesar de as tiras que compõem o arco serem autoconclusivas, no interior do mesmo a modificação da ordem de apresentação destas tiras causa danos à compressão da narrativa. Ao contrário do que ocorre com as tiras do arco temático, as do arco de personagem têm que obrigatoriamente ser apresentadas em sequência, visto que a ordem de sucessão das ações apresentadas é fundamental ao jogo antecipação/culminância que constrói o horizonte de expectativas do leitor. Podemos entender o arco de personagem em tirinhas como uma evolução do arco temático. Hierarquicamente tem-se o arco temático não sequencial que origina o temático sequencial e que, por sua vez, é a base do arco de personagem com a adição da relação consequencial entre as tiras através do jogo de antecipação/culminância.

Uma vez que fazem parte de uma narrativa aberta maior, as piadas de um arco narrativo, apesar de autoconclusivas, costumam dar a entender que há uma narrativa em aberto através de alguns indícios. Tiras que compõem arcos desta natureza recuperam ao longo dos quadros o assunto da trama em aberto, recuperação esta que se dá de modo verbal e visual, porém com muito menos redundância visual que as tiras de um arco temático, devido um tipo de economia narrativa que recupera apenas o que é necessário para fazer a história progredir.

Para entender esta diferença usaremos o referencial teórico oferecido por Scott McCloud sobre os diferentes tipos de transição quadro a quadro nos quadrinhos. Segundo o autor, são ao todo seis os tipos de transições existentes, organizadas da mais simples para a mais complexa de acordo ao esforço de conclusão que exigem: *momento a momento*; *ação a ação*; *tema a tema*; *cena a cena*; *aspecto a aspecto*; e *non sequitur* (McCLOUD, 2005, p.70-72). As transições momento a momento, ação a ação e tema a tema são de ordem mecânica, mostrando o momento imediatamente seguinte ao anterior, e podem ser relacionadas funcionalmente às ações do código proairético, as chamadas ações menores. A diferença entre as três está no grau de redundância visual, que diminui gradativamente da transição momento a momento para a tema a tema. Os três tipos, no entanto, sempre fazem parte de uma mesma cena, referem-se a um mesmo tema fazendo apenas desdobrá-lo visualmente.

A partir da transição cena a cena – como o próprio nome já indica – teremos transições que se dão entre cenas, ou seja, entre quadros que possuem uma unidade de sentido melhor acabada. Segundo McCloud, na transição cena a cena temos a representação entre um quadro e outro de maiores distâncias de tempo e espaço, enquanto na aspecto a aspecto temos pontos de vistas distintos de uma mesma situação sem o estabelecimento de um parâmetro temporal. Ambas as transições não estabelecem relações mecânicas entre os quadros, requerendo do leitor maior esforço de conclusão. Neste aspecto a modalidade de transição que mais exige do leitor é a sexta, a *non sequitor*, que parte do princípio que dois quadros dispostos em sequência estão de algum modo relacionados narrativamente ainda que esta relação não aparente ser lógica ou coerente num primeiro momento (McCLOUD, 2005, p.72).

No caso em particular das *comic strips*, pela própria natureza da narrativa cômica de valorização da significância do insignificante – como vimos no primeiro capítulo – as três primeiras transições se farão mais presentes. Outra questão que favorece estas transições de ordem mecânica é o reduzido espaço oferecido pela tira ao desenvolvimento da ação, o que não favorece o desenrolar de mais de uma cena. Logo, por serem autoconclusivas, cada tira apresenta uma cena de sentido completo. Quando estas tiras compõem arcos, no entanto, o tipo de transição entre elas – se pensarmos no conjunto de tiras de um arco como um continuum narrativo – varia de acordo ao tipo do arco. Nos arcos temáticos o que temos é a preservação das transições mecânicas – momento a momento, ação a ação e tema a tema – entre tiras, num processo mais intenso de redundância visual. Já nos arcos de personagem a passagem de uma tira a outra é caracterizada pela transição cena a cena, com a retomada no primeiro quadro da tira subsequente apenas de aspectos temáticos visuais e textuais que garantam a continuidade narrativa e adição de novos fatos, situações e personagens nos quadros seguintes, coisa que não ocorre em arcos temáticos, como vimos no arco *Mother Goose*, de *Mutts*.

Em razão da diversidade dos tipos de transição apresentados por arcos de diferentes classificações, teremos a variação do fator rítmico entre eles. Recuperando a fala de Groensteen sobre a função rítmica do quadro, a mesma está ligada à capacidade de cada quadro de avançar a história, ao mesmo tempo em que recupera aquilo que foi apresentado no quadro anterior (GROENSTEEN, 2007, p.45), ou seja: quanto mais a

tira avança a história, mais intenso é seu ritmo. É complicado falar sobre a função rítmica em relação ao arco temático não sequencial devido ao seu alto grau de dispersão, já em relação ao arco temático sequencial e ao arco de personagem é possível estabelecer alguns paralelos.

No arco temático sequencial temos um conjunto de tiras que compõem um todo de duração indeterminada, graças a seu acentuado caráter temporal elíptico. Essa imprecisão temporal somada à continuidade estrutural sem progressão narrativa e à predominância de transições mecânicas sugere uma passagem de tempo de determinação imprecisa, propiciando um ritmo menos dinâmico. Já no arco de personagem as tiras cumprem a função de retomar o que é relevante à compreensão da trama em aberto ao mesmo em que fazem a narrativa avançar em direção à sua culminância. Aqui temos uma estrutura bem menos redundante que a interior e que sugere um ritmo narrativo mais dinâmico.

Para demonstrar com mais clareza os aspectos distintivos dos arcos de personagem aos quais nos referimos até aqui, analisaremos dois arcos deste tipo da série *Peanuts*. A escolha de arcos de *Peanuts* se dá pelo fato de encontrarmos nesta obra grande exploração de arcos de personagem e que englobam um número considerável de tiras – alguns chegam a ter mais de 20 tiras subsequentes. A exploração de grandes arcos de personagem em *Peanuts* se intensifica a partir de 1964, quatorze anos após a estreia da obra, o que implica dizer que a liberdade do autor para explorar tal estrutura estava ligada à grande popularidade da série no período graças à fidelização de um público expressivo. Ainda que as piadas das tiras sejam autossuficientes, é possível apreender que há uma narrativa em aberto que engloba um conjunto de tiras, fato que pressupõe que houvesse uma parcela do público de *Peanuts* que fizesse um acompanhamento diário das tiras e consumisse este conjunto como uma narrativa única.

Os arcos que analisaremos são dos anos de 1964 e 1976. O primeiro, composto ao todo por 19 tiras, refere-se à candidatura de Linus à presidência do grêmio estudantil; o segundo, de 36 tiras, apresenta as consequências de um acidente sofrido por Snoopy que o obriga a engessar o pé. Para facilitar nossa análise iremos nos referir ao arco de 1964 pelo título *As Eleições* e ao de 1976 como *Snoopy Quebrou o Pé*. Por serem arcos

bastante longos, apresentaremos aqui apenas momentos chave da narrativa. A totalidade das tiras que compõem ambos os arcos encontram-se nos anexos deste trabalho.

3.4.2.1 – As Eleições (1964)

Este arco de 1964 começa quando Lucy propõe a seu irmão Linus que ele se candidate a presidente do grêmio estudantil e este, seduzido pelo poder que o cargo lhe trará, aceita, dando início à sua campanha. Temos aí o estabelecimento da intriga do arco.



Imagem 48: Peanuts, 1964, n.278. Fonte: Peanuts.com.



Imagem 49: Peanuts, 1964, n.281. Fonte: Peanuts.com.

A primeira sequência do arco é composta por quatro tiras e apresenta o estabelecimento do contexto narrativo do momento em que Linus decide se candidatar (primeira tira) até seu pronunciamento oficial de lançamento da campanha no auditório da escola (tiras 278 a 281). É possível observar nesta quarta tira do arco a manutenção do tema eleições, que persiste textualmente apesar da mudança visual de ambiente, fato que ocorrerá ao longo de todo o arco. Em relação às piadas das tiras que o compõem (compostas por *jab lines*), pode-se observar que elas apresentam disjunção em relação ao assunto específico de cada tira, mas não resolvem a situação apresentada na primeira tira: Linus será eleito presidente do grêmio estudantil? Questão esta que ficará em aberto até o aparecimento da *punch line*, na tira que encerra a narrativa do arco. Quem lê tiras esporádicas consegue na maioria delas apreender que há uma situação em aberto – as eleições do grêmio estudantil – e quem acompanha linearmente o arco sabe que a narrativa deste chegará ao fim quando a questão colocada ainda na primeira tira for esgotada.

Um segundo momento, também composto por quatro tiras (tiras 282, 283, 285 e 286), mostra a evolução inicial da campanha, com a escolha de Charlie Brown para vice da chapa e análise sobre popularidade de Linus com os eleitores. Apesar de o arco começar numa segunda-feira, os blocos narrativos não são marcados por uma divisão semanal, que equivaleria à apresentação de um novo bloco a cada seis tiras. Diegeticamente estes blocos são demarcados pelas aparições de Linus discursando no auditório da escola. Após este segundo momento formado por quatro tiras, Linus retorna ao auditório para apresentar suas promessas de campanha, bloco composto por três tiras (da 287 a 289). Em seguida, uma quarta sequência de três tiras (tiras 290, 292 e 293) apresenta a realização de novas pesquisas para verificar a popularidade do garoto entre os eleitores e sua eleição é dada como um fato já consumado, faltando apenas o discurso final de encerramento da campanha antes das eleições. Tanto as tiras desta quarta sequência quanto às da segunda – que sucedem o anúncio oficial da candidatura de Linus – representam momentos em que a sucessão da narrativa não é comprometida, cumprindo a função de catálises. Nestas tiras temos desdobramentos da candidatura, porções de redundância da narrativa que aumentam a expectativa em relação ao resultado das eleições, colaborando com o jogo de antecipação/culminância. Já os núcleos deste arco concentram-se nos momentos em que Linus discursa no auditório, quando as habilidades e carisma do garoto são colocados à prova, interferindo em suas chances de eleger-se.



Imagem 50: Peanuts, 1964, n.285. Fonte: Peanuts.com.



Imagem 51: Peanuts, 1964, n.292. Fonte: Peanuts.com.

É justamente no auditório que se dá o momento decisivo da narrativa, a culminância do arco, composta de duas tiras numa das quais aparece a *punch line*. Na culminância do

arco Linus coloca a perder todo o esforço seu e de seus amigos para elegê-lo ao ridicularizar-se publicamente por mencionar a Grande Abóbora. A Grande Abóbora é uma espécie de Papai Noel do Dia das Bruxas, uma invenção de Linus que o faz ser ridicularizado diante de seus amigos e de sua irmã Lucy. Segundo o garoto, na noite de Dia das Bruxas a Grande Abóbora aparece e presenteia as crianças que são boas e têm as plantações de abóboras mais sinceras. Todos os anos, nesta data, Linus põe-se a esperar pela Grande Abóbora em sua plantação, mas nunca é visitado, tornando-se alvo de piadas dos demais. Logo, como geralmente ocorre em arcos de personagem de séries cômicas é reestabelecido o equilíbrio ao final da intriga – idêntico ao inicial – e isso ocorre graças a um desvio da personagem a cujo arco se refere.



Imagem 52: Peanuts, 1964, n.294. Fonte: Peanuts.com.



Imagem 53: Peanuts, 1964, n.295. Fonte: Peanuts.com.

Embora este último momento da narrativa do arco seja dividido em duas partes, a *punch line* ocorre na tira 294, quando Linus menciona a Grande Abóbora. Conhecendo o que esta fantasia do garoto significa na narrativa da série, ou seja, um desvio de Linus, sabe-se que com esta menção a narrativa das eleições se encerra com o garoto botando a perder suas chances de eleger-se. A tira seguinte, apesar de compor o contexto, apenas reverbera o fato.

Sobre esta questão das porções de texto que aparecem após a apresentação da *punch line* Salvatore Attardo (1994) sinaliza que esta “posição final” da estrutura concerne não ao fato de ali encerrar-se literalmente a narrativa, mas sim deste ser o ponto em que aparece sua resolução. Segundo o autor, o material linguístico que aparece após a *punch line* pode ser elidido ou eliminado, visto que não interfere na fruição da piada final

sendo, portanto, supérfluo (ATTARDO, 1994, p.99). Neste arco em particular, após a *punch line* na tira 294 há ainda mais cinco tiras reverberando o fracasso de Linus, estas apresentam a reação imediata da plateia ao discurso do garoto (tira 295) e as reações particulares de Lucy, Charlie Brown e Snoopy (tiras 296, 297 e 299, respectivamente). Este alongamento se dá pelo fato de que o arco sobre as eleições é imediatamente anterior ao arco sobre o Dia das Bruxas de 1964 (estrutura de recorrência anual na obra), no qual sempre surge a menção à Grande Abóbora, logo, os dois arcos se conectam através da menção ao tema. Na tira 300 Linus aparece escrevendo sua já tradicional cartinha à Grande Abóbora, dando início a um novo arco de personagem (este bem mais curto), desta vez tendo como tema o Dia das Bruxas, que compreende as tiras 300 à 304 e a 306.



Imagem 54: Peanuts, 1964, n.300. Fonte: Peanuts.com.

3.4.2.2 – Snoopy Quebrou o Pé (1976)

Este arco de 1976 que se inicia quando Snoopy quebra o pé ao cair de mau jeito após pular de sua casinha para comer é mais longo e apresenta uma estrutura distinta daquela vista no arco *As Eleições*. Ao contrário deste, em *Snoopy Quebrou o Pé* os momentos do arco são bem demarcados pela estrutura de publicação semanal e em seu interior encontramos narrativas menores que formam sub arcos. Isso tudo é possível porque estamos falando de um arco composto por 34 tiras e que se estendeu originalmente por seis semanas de publicação.



Imagem 55: Peanuts, 1976, n.054. Fonte: Peanuts.com.



Imagem 56: *Peanuts*, 1976, n.055. Fonte: Peanuts.com.

O arco, como já dissemos, começa quando Snoopy se acidenta (primeira tira) e em função disso precisa engessar o pé, estabelecendo-se aí a intriga. As piadas de *Snoopy Quebrou o Pé* são em sua maioria de disjunção física, relacionadas à incongruência de ver-se um cachorro que quebrou o pé passando por situações peculiares à ocorrência do fato com pessoas, a começar pelo fato dele ter que engessar o pé.

A cada semana, dentro desta situação, uma nova dificuldade se apresenta a Snoopy. Sendo um arco que é tematizado semanalmente e perdura por seis semanas, a continuidade tópica visual representada pela imagem de Snoopy com o pé engessado é fundamental para dar coesão à narrativa do arco, uma vez que fica muito claro que o mesmo só terminará quando ele retirar o gesso, indicando que se recuperou da lesão e determinando o fim da intriga com o restabelecimento do equilíbrio quebrado na primeira tira. Essa tematização semanal faz com que as tiras iniciais dos sub arcos semanais sejam os núcleos deste arco, visto que a cada novo início de semana a situação de Snoopy diante deste contexto é acrescida de um novo fato.

Na primeira semana (tiras 054 a 059), após quebrar o pé e colocar o gesso, ele passa a usar muletas, como anuncia na tira 055. Irritado com esta nova situação, Snoopy acaba jogando as muletas contra o gato do vizinho, antigo desafeto seu com quem ele briga constantemente. Ao final da semana o gato abre uma trégua e envia um cartão de melhoras a Snoopy.



Imagem 57: *Peanuts*, 1976, n.059. Fonte: Peanuts.com.

A segunda semana (tiras 061 a 066) é marcada pelas tentativas de Snoopy de se exercitar e aprender a conviver com as limitações que lhe são impostas pelo gesso, tudo isso devido a recomendações médicas. Ao final deste processo de adaptação Snoopy volta a discutir com o gato do vizinho, desta vez revigorado por achar que será mais fácil defender-se do inimigo ameaçando-o com o gesso.



Imagem 58: Peanuts, 1976, n.065. Fonte: Peanuts.com.



Imagem 59: Peanuts, 1976, n.066. Fonte: Peanuts.com.

O sub arco que se desenrola na terceira semana apresenta uma clara mudança contextual ao deslocar Snoopy de sua casinha, onde permanecia debilitado desde o acidente. Graças à intervenção da personagem Patty Pimentinha, Snoopy agora é deslocado para o contexto do baseball que, como já mencionamos, é recorrente na obra. Patty Pimentinha, personagem apresentada na série em 1966, é uma garota de outra vizinhança que rapidamente torna-se amiga de Charlie Brown e dos demais. A personagem é caracterizada por seus dons no campo esportivo, desleixo na escola e por ser um pouco distraída em relação à realidade que a cerca. É exatamente devido a este último aspecto que Patty Pimentinha nunca se dá conta de que Snoopy é um cachorro, confundindo-o com um garoto de aspecto esquisito. Graças às habilidades esportivas de Snoopy a garota nutre o eterno sonho e tê-lo jogando em seu time de baseball, que rivaliza com o time de Charlie Brown, e muitas vezes propõe trocá-lo por Marcie, sua melhor amiga e que também faz parte de seu time, mas joga muito mal. Esta sequência mostra mais uma tentativa de Patty Pimentinha de ter Snoopy em seu time, porém ela não sabe de seu pequeno acidente.



Imagem 60: Peanuts, 1976, n.068. Fonte: Peanuts.com.

Ao contrário das situações apresentadas nos sub arcos das duas primeiras semanas, a terceira pressupõe uma culminância própria, uma *punch line* que encerra o sub arco, mas não representa a *punch line* do arco e nem se relaciona com as tias das demais semanas. Já na primeira tira deste sub arco (que vai da tira 068 à 073) estabelece-se o conflito da narrativa que se prenuncia e que cria suspense em relação a qual será a reação de Patty Pimentinha uma vez que ela descubra que Snoopy está impossibilitado de jogar. Logo, temos o que seria uma sub intriga.

Patty Pimentinha fica das tiras 068 à 072 achando que está fazendo um ótimo negócio, uma vez que Marcie é uma péssima jogadora e Snoopy joga muito bem. A *punch line* deste sub arco ocorre na tira 072 (a 073 apenas reverbera o ocorrido), quando Pimentinha descobre que acabou saindo no prejuízo – ao constatar finalmente que Snoopy estava com o pé quebrado – e se diz roubada por Charlie Brown.



Imagem 61: Peanuts, 1976, n.072. Fonte: Peanuts.com.

A quarta semana (tiras 075 à 080) retoma a estrutura precedente, adotada nas duas primeiras semanas, com a volta de Snoopy ao contexto de sua casinha e explorando suas mudanças desde o acidente, depois do qual ele ficou irritadiço. As duas últimas tiras da semana (a 079 e a 080), no entanto, não fazem referência ao mau humor de Snoopy, dando apenas continuidade ao assunto central do arco que são as dificuldades e peculiaridades que a vida de Snoopy adquire após quebrar o pé.



Imagem 62: Peanuts, 1976, n.075. Fonte: Peanuts.com.

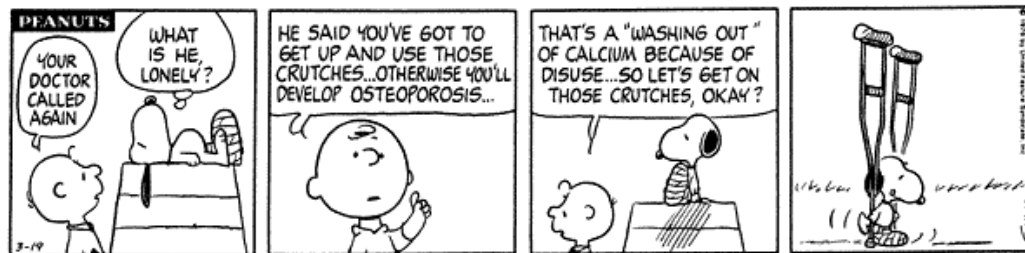


Imagem 63: Peanuts, 1976, n.079. Fonte: Peanuts.com.

Na quinta semana (tiras 083 à 087), Snoopy é mais uma vez deslocado do contexto de sua casinha e um novo sub arco com *punch line* própria se apresenta, desta vez motivado pela personagem Sally. Uma atividade escolar constante na classe de Sally é o *show and tell* no qual os alunos discorrem sobre algum objeto ou situação que levam para apresentar em sala de aula. Sally decide levar Snoopy e apresenta-o como “um herói local” justificando seu machucado como fruto de um ato de bravura. Desde a primeira tira do arco, no entanto, fica evidente que a verdade sobre o acidente de Snoopy eventualmente virá à tona, visto que a garota dá vários sinais de que a história que está contando não é verdadeira.

Ao longo das tiras Sally vai irritando Snoopy com várias insinuações sobre as verdadeiras causas do acidente. A *punch line* do sub arco ocorre quando Sally finalmente deixa escapar a verdade e Snoopy avança na garota, arruinando a apresentação.



Imagem 64: Peanuts, 1976, n.083. Fonte: Peanuts.com.



Imagem 65: Peanuts, 1976, n.086. Fonte: Peanuts.com.

Embora seja a narrativa que predomine ao longo da semana, este episódio do *show and tell* não se alonga por todas as seis publicações. A primeira tira desta semana é avulsa, não se relaciona ao arco *Snoopy Quebrou o Pé*, fato que é incomum em arcos de personagem, mesmo nos longos arcos observados em *Peanuts*. Já a última tira desta quinta semana, esta relacionada à narrativa maior do arco, não tem ligação com este sub arco do *show and tell*, seguindo a mesma tendência das duas últimas tiras da quarta semana.

Na sexta e última semana (tira 089 e da 091 á 094) começa com Snoopy celebrando o fato de que a retirada do gesso está próxima. O fato repercute em todas as tiras desta semana que compõem o arco (a 090 é uma tira avulsa). Ao longo das tiras Snoopy reflete sobre os transtornos que passou, relembra que foram ao todo seis semanas de martírio e, ao final, opta por dar fim ao ciclo vingando-se duplamente ao atirar contra seu grande inimigo – o gato do vizinho – o gesso que tanto o incomodou.

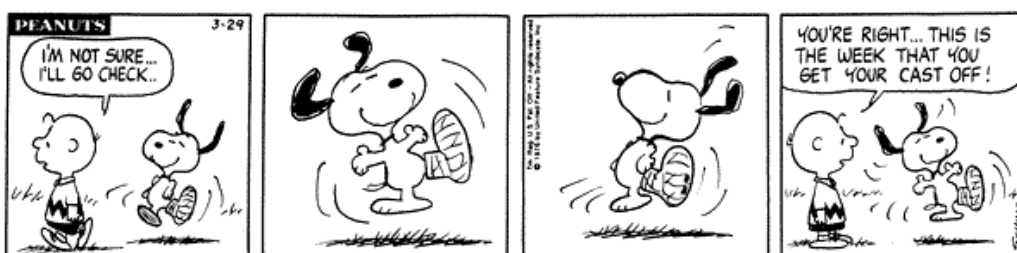


Imagem 66: Peanuts, 1976, n.086. Fonte: Peanuts.com.



Imagem 67: Peanuts, 1976, n.086. Fonte: Peanuts.com.

Como podemos observar, o fim do arco restaura o equilíbrio desfeito em seu início, mas não apresenta uma *punch line* que o encerre. Diferente do arco *As Eleições* – e da maioria dos arcos de personagem em *comic strips* – *Snoopy Quebrou o Pé* não possui a estrutura de piada, com a apresentação de um fato desconhecido no final que muda todo o curso da narrativa até ali. Não existe uma piada final do arco, embora a última tira dê conta de concluir a intriga em curso. Isso ocorre porque, como vimos, *Snoopy Quebrou o Pé* é uma narrativa fragmentada em seis momentos distintos referentes às seis semanas em que perdura o arco. Este é um arco composto na verdade por sub arcos cuja unidade temática é dada por se tratar de um período em que Snoopy está com o pé quebrado e que é composto por tiras que mostram as consequências disso.

Na primeira semana temos como pano de fundo as mudanças na vida de Snoopy em função do acidente (o gesso e as muletas) e a briga com o gato do vizinho. Na segunda semana Snoopy tenta levar uma vida normal apesar das limitações. Na terceira temos um sub arco com *punch line* própria que poderíamos chamar de *A Troca*, envolvendo Patty Pimentinha e Marcie. Na quarta semana o mau humor de Snoopy em função de sua situação é o tema central. Na quinta semana um novo sub arco com *punch line* própria, desta vez envolvendo Sally, que poderíamos chamar de *O Show and Tell*. E por fim, na sexta semana, ocorre a retirada do gesso. Nesta breve recapitulação da estrutura do arco, o que observamos é que as tiras não se relacionam do mesmo modo no interior do mesmo. Retomando a classificação de Omar Calabrese referente à relação temporal entre os episódios de uma série, podemos dizer que as tiras da primeira, segunda, quarta e sexta semanas se relacionam entre si mais por acumulação, enquanto as tiras da terceira e quinta semana (aquelas que compõem os sub arcos de *punch line* própria) relacionam-se por prossecução, ou seja, de modo guiado pela busca de um objetivo (CALABRESE, 1999, p.45). Estes sub arcos que possuem *punch line* própria são construídos como piadas, daí a relação mais intensa entre suas tiras.

Não podemos dizer, no entanto, que as tiras da primeira, segunda, quarta e sexta semanas se relacionam totalmente por acumulação – ou seja, sem colocar em jogo a temporalidade do arco – porque, ainda que a marcação temporal entre elas seja mais sutil, a mesma existe e os fatos ocorrem consecutivamente. Há ações chaves que geram uma série de outras ações, sendo a mais recorrente delas as ligações do médico de Snoopy. Diferentemente do que ocorre nos arcos temáticos, há uma temporalidade em

jogo e uma relação consequencial entre as tiras destas semanas, ainda que esta relação não seja fortemente orientada como a das tiras da terceira e quinta semana, que apresentam sub intrigas e *punch lines* próprias.

Uma outra particularidade deste arco é a presença de tiras que compõem o arco (já que tratam sobre o acidente de Snoopy) mas aparecem isoladas entre sequências de tiras motivadas por um determinado fato. Esse aspecto pode ser explicado através da tensão entre narrativa e espetáculo – peculiar às séries cômicas – o que justifica também o visível enfraquecimento do jogo entre antecipação/culminância neste arco. Como vimos no segundo capítulo deste trabalho, o modelo de serialização de *comis strips* que formam arcos é o espiral, no qual a lógica do espetáculo sobrepõe-se geralmente à da narrativa, num claro desequilíbrio que favorece o primeiro regime em detrimento do segundo. Pois bem. Nos arcos organizados sob a forma de piada – caso de *As Eleições* – observamos um equilíbrio entre os dois regimes e uma ligação mais forte entre as tiras. Já num arco como *Snoopy Quebrou o Pé* o que temos em boa parte das sequências é o destaque do regime do espetáculo, com tiras que se encadeiam consecutivamente mas não privilegiam a construção da culminância do arco. O mesmo ocorre com os sub arcos semanais, muitas vezes permeados por tiras que não participam do encadeamento que compõe as sequências de ações. Em função disso este arco possui duas *punch lines* referentes a dois sub arcos semanais apenas, e não há uma culminância cômica do arco organizada sob a forma de piada, uma vez que em sua estrutura geral não há sobreposição de scripts.

Apesar de representar uma exceção no já particular mundo dos arcos de personagens em *comic strips*, a análise do arco *Snoopy Quebrou o Pé* nos mostra que este restrito universo é composto de uma grande variedade de estruturas. Ao contrário das afirmações feitas por Groensteen sobre a pobreza estrutural resultante da aplicação do sistema espaço-tópico ao universo das *comic strips*, o que podemos constatar é que este universo, de fato restrito se comparado a outras vertentes dos quadrinhos, não é em hipótese algum uniforme.

Para começar, as séries de *comic strips* não são todas iterativas, podendo ser também espirais. Nas séries iterativas podemos encontrar os arcos temáticos não sequenciais, formados por tiras avulsas tematicamente relacionadas. Já nas séries em espiral, além

dos arcos temáticos não sequenciais, teremos os arcos temáticos sequenciais e os de personagem, sendo que estes últimos podem ainda ser divididos entre aqueles que se estruturam como a piada e aqueles que não. Todas essas variáveis estruturais referentes ao modo como as tiras se relacionam implicam não apenas em alterações na temporalidade destas séries, mas também em seu ritmo, sendo estas apenas algumas das variáveis estruturais que nos ajudam a entender melhor as particularidades do universo das *comic strips*, ainda pouco exploradas academicamente sob estes aspectos.

Considerações Finais

Diante da complexidade dos temas aqui levantados, poderíamos dizer que nosso esforço foi mais o de iniciar um diálogo mais aprofundado sobre os mesmos que o de oferecer respostas definitivas para as questões tratadas. Como foi possível observar, dos três principais temas aqui abordados – narrativa cômica, serialização e quadrinhos – dois deles (o primeiro e o terceiro) padecem ainda de muita reflexão – ao menos do ponto de vista estrutural –, visto que estudos acadêmicos sobre os mesmos ainda são bem recentes e inconclusivos.

Nosso maior esforço, na verdade, foi o de tentar sair de questões aparentemente já resolvidas, dadas muitas vezes como pressupostos já definidos, mas que estão longe de terem sido debatidas suficientemente. No caso do campo das narrativas cômicas a discussão coloca em jogo a própria definição das fronteiras do gênero que, como vimos, são nebulosas. Ainda que para fins de análise parta-se do princípio que cômico é aquilo que visa o riso, os mecanismos de produção deste efeito ainda não são claros, especialmente se falamos de narrativas mais extensas que piadas ou de textos cômicos nos quais a piada não é a estrutura principal. O rótulo “narrativa cômica”, imediatamente associado à ideia de produção do riso, mascara a diversidade que o termo comporta, visto que as expressões narrativas do gênero são das mais variadas. Outra questão – talvez esta ainda mais complexa – está nas definições das linhas gerais das particularidades que definem estas narrativas e que, como vimos no primeiro capítulo, residem basicamente no jogo entre incongruência e superioridade. Isso também não significa dizer que a relação entre estes dois aspectos seja sempre a mesma, o que certamente ocasiona distinções neste universo. Este é um dos pontos nos quais não tocamos e cuja discussão ainda está no início, em particular nos trabalhos mais recentes de Attardo (2001) e Vandaele (2011). Como nos pautamos mais nos aspectos que definem mais genericamente a narrativa cômica, deixamos esta particularidade de fora, mas reconhecemos que um estudo que se proponha a aprofundar as questões estruturais aqui levantadas deve levar em consideração este aspecto.

Nossa insistência numa análise que priorize os aspectos estruturais da narrativa cômica se dá pelo fato de acreditarmos que este seja um caminho metodológico viável para a

compreensão dos aspectos basilares distintivos deste gênero narrativo. Entender de que modo personagens são construídos, interagem entre si e conformam universos ficcionais, a nosso ver, passa pela compreensão dos aspectos distintivos que determinam a organização interna da narrativa cômica, cujo princípio básico é a produção dos gatilhos de humor. Toda a construção destas narrativas precisa ter isso em foco de modo a produzir o efeito cômico, o que implica dizer, por exemplo, que personagens devem ser pensadas a partir de seus desvios, como buscamos pontuar ao longo de todo este trabalho.

A opção inclusive de abrir o trabalho com o capítulo sobre narrativa cômica e não com aquele sobre serialização se deu pelo fato de acreditarmos que a análise de questões referentes às implicações poéticas do humor tendem a tornar-se superficiais se não levamos em conta as peculiaridades do gênero para fundamentar a argumentação. A própria noção de serialização cômica parte disso: de que não podemos simplesmente pressupor que serializar obras cômicas seja um processo idêntico ao de serialização de obras de outros gêneros, visto que suas peculiaridades estruturais determinam fortemente a organização de todo o universo narrativo.

No que tange à serialização – dos três campos aqui discutidos, o melhor mapeado academicamente – o que procuramos colocar em questão foi a suposta uniformidade das estratégias adotadas em obras de ficções seriadas. Nosso principal objetivo ao sugerir o conceito de serialização cômica foi demonstrar que apesar de o universo das ficções seriadas ter como principal ponto comum a própria serialização – que une estas obras estruturalmente e temporalmente como expressão característica de uma determinada época – este de modo algum pode ser tomado como homogêneo. A serialização, enquanto lógica de produção guiada por uma série de estratégias, não é um processo uniforme e é, se não subordinada, ao menos influenciada pelas peculiaridades narrativas de cada gênero ou subgênero narrativo. Ainda que muitas vezes o foco de análise destes produtos não seja de ordem estrutural, compreender em linhas gerais estas peculiaridades nos parece fundamental ao aprofundamento no exercício de análise destes materiais que visam demonstrar ou entender, por exemplo, de que modo tal lógica guia o horizonte de expectativas construído por estes objetos e que são fundamentais ao engajamento do público.

A discussão sobre a serialização cômica como um conjunto de estratégias de manutenção da longevidade das séries cômicas e de engajamento com o público abre espaço a questionar se o mesmo talvez não se aplique a outros gêneros (aqui genericamente denominados de não cômicos). Ainda que a própria noção de gênero seja questionável, visto que a determinação de suas fronteiras não é de ordem estática e passa pelo reconhecimento dos campos de produção, circulação e consumo, é inquestionável que obras que compartilham o rótulo de determinado gênero possuem traços comuns e, no caso das séries, este aspecto influencia nas estratégias de serialização aplicadas. No amplo e diversificado universo de obras que possuem como gênero primeiro o drama, encontraremos um sem fim de subdivisões cujas particularidades devem ser levadas em consideração quando se pensa em estratégias de serialização. Quais particularidades cada gênero agrega aos formatos e como estas influenciam no processo de serialização? E no próprio universo da serialização cômica, pensar as estratégias de uma comédia mais pautada no texto ou no humor físico seria parte de um mesmo processo? E se há diferenças, onde se localizam? De onde partem? Quais seriam os cânones das rotinas apresentadas em casa uma?

Diante desta série de questões, fica muito claro que mesmo que a base dos estudos sobre ficções seriadas esteja razoavelmente bem definida – com a identificação de uma matriz cultural específica que dá forma ao processo – as particularidades que cada gênero e meio agregam ao processo ainda precisam ser melhor exploradas. Esta certeza talvez seja a principal conclusão à qual podemos chegar a partir deste trabalho. Refletir sobre a serialização cômica no universo dos quadrinhos é acima de tudo refletir de que modo as especificidades do gênero cômico e deste meio específico agregam particularidades às estratégias de serialização adotadas neste contexto, ainda que se parta da matriz do folhetim, caracterizada pelo jogo entre redundância e novidade.

Além deste aspecto, pensar as particularidades implicadas na serialização cômica através da análise de *comic strips* acaba por incorrer novamente na tentativa de expandir discursos razoavelmente sedimentados, porém que ainda padecem bastante de reflexão. Em função exatamente disso é que na análise de nosso corpus partimos da lacuna deixada no raciocínio de Groensteen sobre o formato. Ao conceber as linhas gerais de uma gramática dos quadrinhos, o autor logo classifica as *comic strips* como formato limitado à aplicação do sistema-espaço tópico por usar o parâmetro da página como

estrutura completa, porém esta constatação – que, deixemos bem claro, não é de todo falsa – acaba por mascarar a riqueza estrutural da tira, que, como visto, dá forma a um universo de expressões que não são tão homogêneas como possa parecer inicialmente.

Levando-se em conta que apenas duas das funções do quadro do sistema-espço tópico aplicam-se às *comic strips* verificamos que dentro desta limitação temos um número razoável de variáveis que nos ajudam a entender de que modo se constroem as diferenças entre obras deste universo e como a estrutura aparentemente simples da serialização diária de tiras avulsas pode tornar-se mais complexa através da formação de dois grandes tipos de arcos. Sendo os quadrinhos dos três campos que nos propusemos aqui a discutir aquele que certamente é o menos explorado academicamente até aqui, e, mais ainda, o campo específico das *comic strips*, acreditamos que há ainda muito a ser aprofundado em relação à análise de estratégias de serialização deste formato. Usamos aqui, por exemplo, a metodologia de Morin para distinguirmos diferentes estilos de humor, mas muito provavelmente dentro das três tipologias propostas pela autora encontraremos outras variáveis que podem nos ajudar a entender melhor o universo narrativo das obras, visto que Morin trabalha com peças avulsas e não séries.

Outra questão pendente é o aprofundamento de questões implicadas na função rítmica, tais como a redundância de conteúdo dos quadros numa mesma tira e as implicações disso para o ritmo da piada e estilo de humor explorado. Uma análise mais aprofundada sobre o assunto – e que demandaria um espaço mais amplo de discussão – passa pela reflexão proposta por Cohn sobre a relação entre tempo e espaço nos quadrinhos e que ainda está em estágio inicial neste campo de estudo.

Por fim, esperamos ter alcançado o intento de levantar questões sobre narrativa cômica, serialização e quadrinhos – bem como em relação às particularidades que se apresentam na interseção entre os três campos – que ajudem de algum modo a propor novas discussões sobre os temas retomando questões de base ainda pouco discutidas e que nos parecem de grande serventia à compreensão de obras nas quais estes aspectos se fazem presentes. Este, voltamos a repetir, talvez seja o maior intento deste trabalho, e espero tê-lo alcançado de algum modo.

Bibliografia

ARISTÓTELES. **Arte Poética**. São Paulo: Martin Claret, 2006.

ALMEIDA, Fernando Afonso. **Linguagem e Humor**: Comicidade em *Les Frustrés*, de Claire Bretécher. Niterói, RJ: EdUFF, 1999.

ATTARDO, Salvatore. **Linguistic Theories of Humor**. Berlim; Nova York: Mouton de Gruyter, 1994

_____. **Humorous Texts: A Semantic and Pragmatic Analysis**. Berlim: Walter de Gruyter, 2001.

BAKHTIN, Mikhael. **A Cultura Popular na Idade Média e Renascimento**: O Contexto de François Rabelais. São Paulo: Editora HUCITEC, 1987.

BALOGH, Anna Maria. **O Discurso Ficcional na TV**. São Paulo: Edusp, 2000.

BALTAR, Mariana. **Realidade Lacrimosa**: Diálogos entre o Universo do Documentário e a Imaginação Melodramática. Tese de Doutorado. Niterói, RJ: UFF, 2007.

BARBERO, Jesús Martín. **Dos Meios às Mediações**: Comunicação, Cultura e Hegemonia. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2001, 2ª ed.

BARBERO, Jesús Martín; REY, Germán. **Los Ejercicios del Ver**: Hegemonía Audiovisual y Ficción Televisiva. Barcelona: Gedisa Editorial, 1999.

BARBIERI, Daniele. **Tempo, Immagine, Ritmo e Racconto**: Per una Semiotica della Temporalità nel Testo a Fumetti. Tese de Doutorado de Pesquisa em Semiótica. Bolonha: Università degli Studi di Bologna, 1992.

_____. Autore Modello e Racconto Seriale. IN: **Semiotica**: Storia Teoria e Interpretazione. Saggi in onore di Umberto Eco. Milão: Bompiani, 1992.

BIBE-LUYTEN, Sônia M. **O que é História em Quadrinhos**. Coleção Primeiros Passos. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BARTHES, Roland. Introdução à Análise Estrutural da Narrativa. IN: **Análise Estrutural da Narrativa**: pesquisas semiológicas. Petrópolis: Vozes, 1976. p. 19-60.

_____. **O Óbvio e o Obtuso**: Ensaio Críticos III. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.

_____. **La Aventura Semiológica**. Barcelona: Ediciones Paidós, 1993.

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

CALABRESE, Omar. Los Replicantes. IN: **Anàlisi**, n. 09, 1984. pp. 71-90.

_____. **A Idade Neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1999.

CÂNDIDO, Antônio. A Personagem do Romance. IN: **A Personagem de Ficção**. São Paulo: Perspectiva, 1968. pp. 09-50.

CARRIER, David. Comics and the Art of Moving Pictures: Piero della Francesca, Hergé and George Herriman. In: **Word and Image**, vol. 13, n. 04. Taylor & Francis Ltd., 1997.

_____. **The Aesthetics of Comics**. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press, 2000.

CHUTE, Hillary. Temporality and Seriality in Spiegelman's in The Shadow of no Towers. IN: **American Periodicals**, vol. 17, n.02. Ohio: The Ohio State University, 2007. pp. 228-244.

_____. Decoding Comics. IN: **MFS Modern Fiction Studies**, vol. 52, n.04. Johns Hopkins University Press, 2006. pp. 1014-1027.

CHUTE, Hillary; DEKOVEN, Marianne. Introduction: Graphic Narrative. IN: **MFS Modern Fiction Studies**, vol. 52, n.04. Johns Hopkins University Press, 2006. pp. 767-782.

COHN, Neil. The limits of time and transitions: challenges to theories of sequential image comprehension. IN: **Studies in Comics**, vol. 1, n.01. Tufts University, 2010. pp. 127-147.

DAVIES, Stephen. Responding Emotionally to Fictions. IN: **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**. The American Society for Aesthetics, 2009. pp. 269-284.

ECO, Umberto. **A Estrutura Ausente**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

_____. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1979.

_____. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova, 1989.

_____. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

_____. **Storia della Bruttezza**. Milão: Bompiani, 2007.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

GALIÑANES, Cristina. Narrative Structure in Humorous Novels: The Case of *Lucky Jim*. IN: **BABEL-AFIAL**. Universidad de Vigo, 2002. pp. 141-170.

GENETTE, Gérard. **Discurso da Narrativa**. Lisboa: Vega Universidade, 1995.

GIOVANNELLI, Alessandro. In and Out: The Dynamics of Imagination in the Engagement with Narratives. IN: **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**. The American Society for Aesthetics, 2008. pp. 11-24.

GOMBRICH, Ernest. **Arte e Ilusão**. São Paulo: Perspectiva, 1995.

GOODMAN, Nelson. **Modos de Fazer Mundos**. Porto: Edições Asa, 1995.

GROENSTEEN, Thierry. **The System of Comics**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2007.

HAYWARD, Jennifer. **Consuming Pleasures: Active Audiences and Serial Fictions from Dickens to Soap Operas**. Kentucky: University Press of Kentucky, 1997.

HOLBO, John. Redefining Comics. IN: **The Art of Comics: A Philosophical Approach**. Blackwell Publishing Ltd, 2012. pp. 04-30.

HEMPELMANN, Christian F. **Incongruity and Resolution of Humorous Narratives: Linguistic humor theory and the medieval bawdry of Rabelais, Boccaccio and Chaucer**. Dissertação de Mestrado em Artes no Departamento de Inglês da Youngstown State University . Ohio: Youngstown State University, 2000.

INGE, M. Thomas. **Charles M. Schulz: Conversations**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2000.

KEATING, Patrick. Emotional Curves and Linear Narratives. IN: **The Velvet Light Trap**, n. 58, 2006. pp. 4-15.

LEFÈVRE, Pascal. Some Medium-Specific Qualities of Graphic Sequences. IN: **SubStance**, vol. 40, n.01. University of Wisconsin Press, 2011. pp.14-33.

LINS, Maria da Penha Pereira. A Continuidade Tópica na Linguagem dos Quadrinhos. IN: **Anais do 4º Simpósio Internacional de Estudos de Gêneros Textuais da Universidade do Sul de Santa Catarina**. Santa Catarina, 2007. pp.1366-1380.

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

MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério**. São Paulo: SENAC, 2000.

MARCSHALL, Richard. **America's Great Comic Strip Artists: From The Yellow Kid to Peanuts**. Nova York: Abbeville Press, 1989.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MENDES, Cleise. Dramaturgia e Comicidade: Reconstruções. IN: **Anais da IV Reunião Científica de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas**. GT: Dramaturgia – Tradição e Contemporaneidade. 2007.

MESKIN, Aaron. Defining Comics? IN: **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**. The American Society for Aesthetics, 2007. pp. 369-379.

_____. Comics as Literature? IN: **British Journal of Aesthetics**, Vol. 49, n. 03. Published by Oxford University Press on behalf of the British Society of Aesthetics, 2009. pp. 219-239.

MILLS, Brett. **The Sitcom**. Califórnia: BFI, 2005.

MITTELL, Jason. Narrative Complexity in Contemporary American Television. IN: **The Velvet Light Trap**, n. 58, 2006. pp. 29-40.

_____. **Previously On**: Prime Time Serials and the Mechanics of Memory, 2009. Disponível em www.justtv.wordpress.com. Acesso em outubro de 2011.

MORGAN, Harry. Graphic Shorthand: From Caricature to Narratology in Twentieth-Century *Bande dessinée* and Comics. IN: **European Comic Art**, vol. 2.1. Liverpool: University Press, 2009. pp. 21-39.

MORIN, Violette. El Dibujo Humorístico. IN: **Análisis de las Imágenes**. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo, 1972. pp.136-163.

_____. A Historieta Cômica. IN: **Análise Estrutural da Narrativa**: pesquisas semiológicas. Petrópolis: Vozes, 1976. p. 174-200.

NANAY, Bence. Pictorial Narratives. IN: **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**. The American Society for Aesthetics, 2009. pp. 119-129.

NEWMAN, Michael Z. From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative. IN: **The Velvet Light Trap**, n. 58, 2006. pp. 16-28.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia**: A Construção do Personagem. São Paulo: Ática, 1989.

_____. **Dramaturgia de Televisão**. São Paulo: Moderna, 1998.

PICADO, Benjamim. Retórica e Poética do Traço: Caricatura e Estrutura Episódica do Humor Gráfico. IN: **Anais da II Jornada de Estudos sobre Romances Gráficos**. UNB: Brasília, 2011.

PRATT, Henry John. Narrative in Comics. IN: **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**. The American Society for Aesthetics, 2009. pp. 107-117.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Editora: CopyMarket.com, 2001.

RAMOS, Paulo. Piadas e Tiras em Quadrinhos : Uma Aproximação Possível. IN: **Anais do 6º Encontro do Círculo de Estudos Linguísticos do Sul**. Florianópolis, 2004.

RASKIN, Victor. **Semantic mechanisms of humor**. Dordrecht: D. Reidel, 1985.

ROYAL, Derek Parker. To be continued...: Serialization and its Discontent in the Recent Comics of Gilbert Hernandez. IN: **International Journal of Comic Art**, 2009. pp. 262-280.

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

SMITH, Greg. A Case of *Cold Feet*: Serial Narration and the Character Arc. IN: **Journal of British Cinema and Television**. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2006. pp. 82-94.

TODOROV, Tzvetan . **As Estruturas Narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

VANDAELE, Jeroen. Humor Mechanisms in Film Comedy: Incongruity and Superiority. IN: **Poetics Today**. University of Oslo: Porter Institute for Poetics and Semiotics, 2002. pp. 221-249.

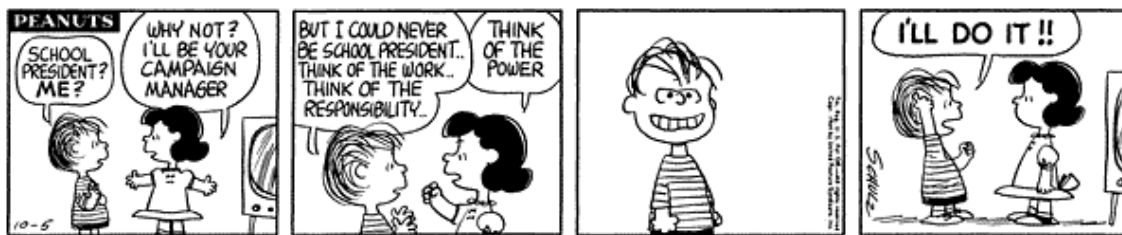
_____. **Narrative Humor (I)**: Enter Perspective. IN: **Poetics Today**. University of Oslo: Porter Institute for Poetics and Semiotics, 2011. pp. 721-785.

WÖLFFLIN, Heinrich. **Conceitos Fundamentais da História da Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

Anexos

Anexo 1: As Eleições (1964)

Arco de 1964 composto por 19 tiras sobre a candidatura de Linus nas eleições e para presidente do grêmio estudantil, com início na tira 278 e término na tira 299. Nesta seqüência não constam as tiras 284, 291 e 298, referentes a painéis dominicais.



Anexo 1-01: Peanuts, 1964, n.278. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 1-02: Peanuts, 1964, n.279. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 1-03: Peanuts, 1964, n.280. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 1-04: Peanuts, 1964, n.281. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 1-05: Peanuts, 1964, n.282. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 1-06: Peanuts, 1964, n.283. Fonte: Peanuts.com.



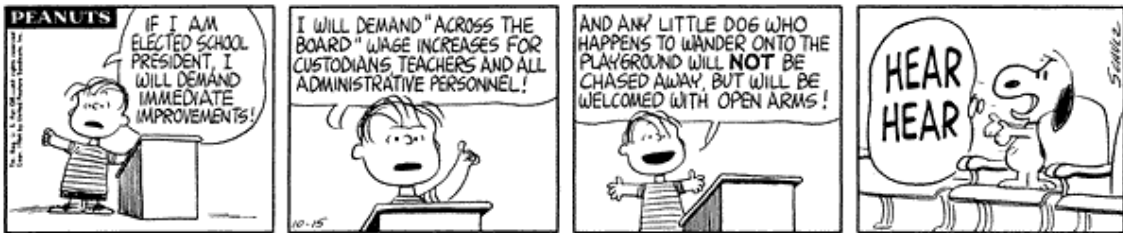
Anexo 1-07: Peanuts, 1964, n.285. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 1-08: Peanuts, 1964, n.286. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 1-09: Peanuts, 1964, n.287. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 1-10: Peanuts, 1964, n.288. Fonte: Peanuts.com.



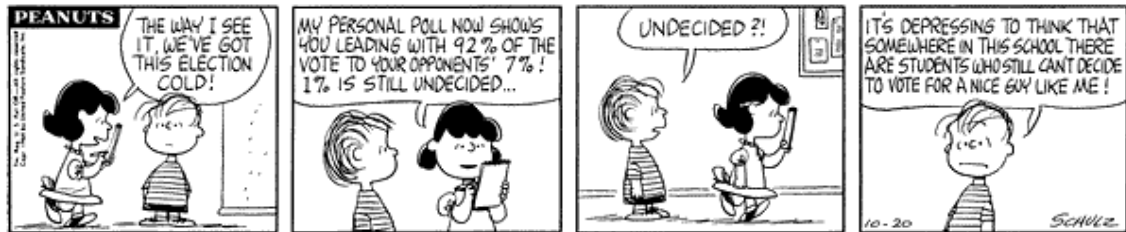
Anexo 1-11: Peanuts, 1964, n.289. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 1-12: Peanuts, 1964, n.290. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 1-13: Peanuts, 1964, n.292. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 1-14: Peanuts, 1964, n.293. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 1-15: Peanuts, 1964, n.294. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 1-16: Peanuts, 1964, n.295. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 1-17: Peanuts, 1964, n.296. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 1-18: *Peanuts*, 1964, n.297. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 1-19: *Peanuts*, 1964, n.299. Fonte: Peanuts.com.

Anexo 2: *Snoopy Quebrou o Pé* (1976)

Arco de 1976 composto por 36 tiras sobre a quebra do pé de Snoopy após uma queda, com início na tira 054 e término na tira 094. Nesta sequência não constam as tiras 060, 067, 074, 081 e 088, referentes a painéis dominicais e as tiras 082 e 090, que foram publicadas entre tiras do arco porém não fazem parte de sua narrativa.



Anexo 2-01: *Peanuts*, 1976, n.054. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-02: *Peanuts*, 1976, n.055. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-03: Peanuts, 1976, n.056. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-04: Peanuts, 1976, n.057. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-05: Peanuts, 1976, n.058. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-06: Peanuts, 1976, n.059. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-07: Peanuts, 1976, n.061. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-08: Peanuts, 1976, n.062. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-09: Peanuts, 1976, n.063. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-10: Peanuts, 1976, n.064. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-11: Peanuts, 1976, n.065. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-12: Peanuts, 1976, n.066. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-13: Peanuts, 1976, n.068. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-14: Peanuts, 1976, n.069. Fonte: Peanuts.com.



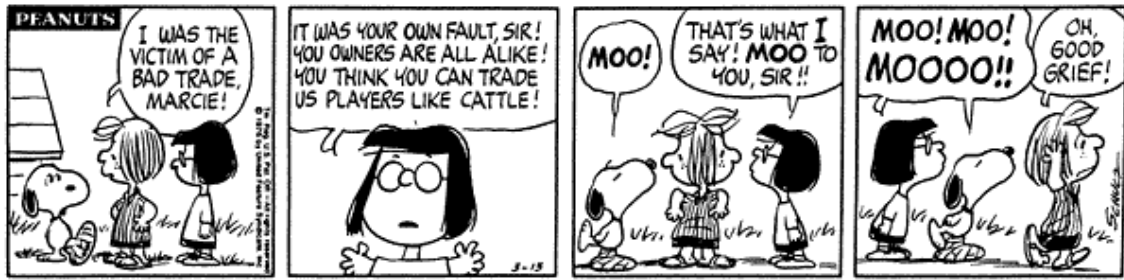
Anexo 2-15: Peanuts, 1976, n.070. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-16: Peanuts, 1976, n.071. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-17: Peanuts, 1976, n.072. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-18: Peanuts, 1976, n.073. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-19: Peanuts, 1976, n.075. Fonte: Peanuts.com.



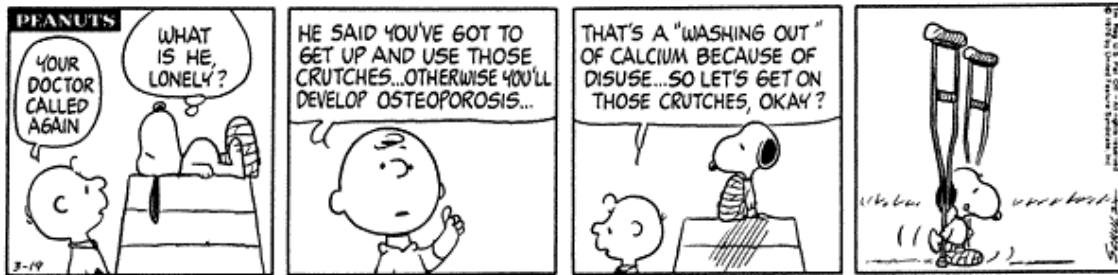
Anexo 2-20: Peanuts, 1976, n.076. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-21: Peanuts, 1976, n.077. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-22: Peanuts, 1976, n.078. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-23: Peanuts, 1976, n.079. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-24: Peanuts, 1976, n.080. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-25: Peanuts, 1976, n.083. Fonte: Peanuts.com.



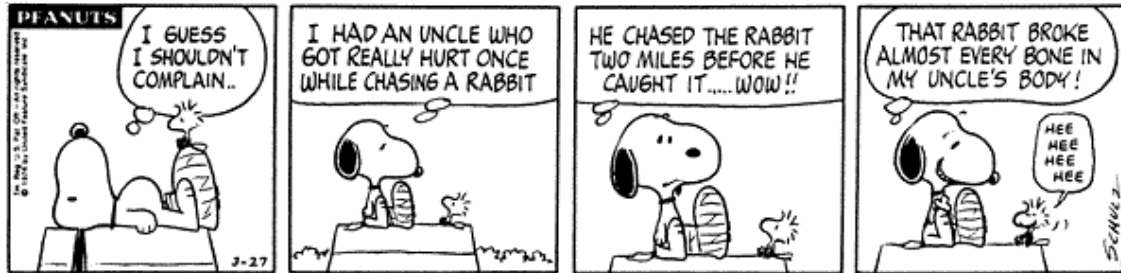
Anexo 2-26: Peanuts, 1976, n.084. Fonte: Peanuts.com.



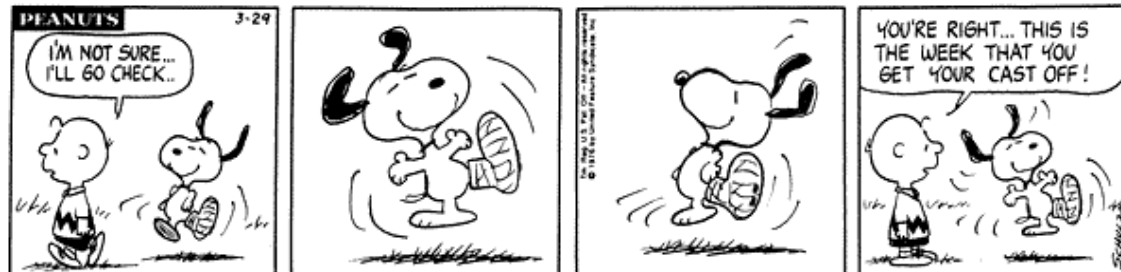
Anexo 2-27: Peanuts, 1976, n.085. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-28: Peanuts, 1976, n.086. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-29: Peanuts, 1976, n.087. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-30: Peanuts, 1976, n.089. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-31: Peanuts, 1976, n.091. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-32: Peanuts, 1976, n.092. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-33: Peanuts, 1976, n.093. Fonte: Peanuts.com.



Anexo 2-34: Peanuts, 1976, n.094. Fonte: Peanuts.com.