

RETÓRICA E POÉTICA DO TRAÇO: CARICATURA E ESTRUTURA EPISÓDICA DO HUMOR GRÁFICO

Benjamim Picado*

RESUMO: Pretendemos examinar as relações entre o humor visual e os quadrinhos, a partir das funções poéticas do desenho e as potencialidades narrativas da suíte visual na tradição das tirinhas cômicas. Para tanto, conjugamos dois dos principais aspectos da figuração narrativa: a morfologia dos caracteres da narrativa visual e a estrutura temporal do *mythos* nos quadrinhos. Na perspectiva de uma poética visual, esta morfologia do humor gráfico poderia ser melhor abordada como aspecto da temporalização da semiose visual no humor gráfico: a incompletude da composição icônica na caricatura é assim instrumental para a realização da narração visual, provendo os aspectos desenhados dos motivos humanos de uma fonte para o desenvolvimento de estruturas temporais próprias à narração e ao efeito propriamente cômico dos desfechos das ações.

Palavras-chave: caricatura, narrativa visual, quadrinhos, humor gráfico

Examinaremos as relações entre desenho e comicidade, a partir de um olhar sobre as funções poéticas do traço e das potencialidades retóricas e narrativas da suíte visual nos quadrinhos. Nesta análise, sintetizamos dois aspectos fundamentais das *figurações narrativas*, a saber: a *morfologia* dos actantes e a *estrutura da fabulação* que assenta sua dimensão mito-funcional: nestes aspectos manifesta-se precisamente o desenho matricial de nosso problema de pesquisa, o da síntese entre as dimensões plástica e textual, como parâmetros para fixar as formas da discursividade visual na arte dos quadrinhos.

O aspecto hiperbólico do traço caricato é freqüentemente assumido como possível matriz da representação humana no humor gráfico, o que é apenas parte da verdade: melhor seria assumir que a caricatura se manifesta apenas como *espécie* na ordem global deste fenômeno; por conseqüência, o gênero pelo qual a caracterização humana se definiria melhor seria justamente aquele no qual a *graça cômica* estaria justamente comprometida, como parte de sua significação.

Presumindo que é a comparação com alguma ordem do mundo vivente (plantas, animais, personagens reais ou imaginários, aspectos formais ou materiais de outros seres) que

demarca o modo como o desenho cômico estabelece a ordem de seus efeitos, a exageração é apenas uma das variantes da produção do efeito próprio ao humor gráfico: assim sendo, é evidente que a hipérbole plástica não detém qualquer exclusividade, no modo como podemos examinar as estratégias do discurso visual da caricatura; nestes termos, são os princípios da modificação da forma visual (destacamos aqui a anamorfose e a metamorfose) e dos traços da identidade que entram em jogo, na maneira como o humor se produz no desenho, na perspectiva do trabalho sobre sua plasticidade.

Se pensarmos nas questões de fundo formal sobre a caricatura, numa relação mais intensa com os princípios poéticos da produção do efeito do riso, poderíamos valorizar a questão do traço caricatural (seja ele anamórfico ou metamórfico), a partir daquilo que nele se define como aspecto de *incompletude*, com respeito a rendição icônica das aparências: este modo de tratar o aspecto iconicamente lacunar do traço caricatural está, para diversos autores, na base daquilo que promove o humor gráfico como uma ocorrência do gênero da *figuração narrativa*: nestes termos, a exploração da caricatura deve estar integrada a um modo de pensar os aspectos referenciais da figuração pictórica que nos permitiriam integrá-la no contexto das ações representadas (portanto, no âmbito da assimilação das formas visuais aos princípios poéticos da composição de poemas dramáticos, dos quais a comédia é claramente uma das suas manifestações).

Fica claro aqui como se integram metodologicamente, em nossa análise dos regimes quadrinísticos, a síntese entre o problema das formas icônicas e a produção do sentido textual, decorrendo daí a complementaridade entre as disciplinas da interpretação textual e as ciências da arte (em especial, a poética e a estética).

Antes de nos fixarmos neste desenho do objeto que propomos ao estudo, entretanto, tenhamos em conta um pouco do quadro histórico, pelo qual justificamos nossa predileção pelo estudo de uma tradição específica e muito potente desta arte, a do assim chamado humor gráfico: na origem mesma dos quadrinhos, na segunda parte do *Ottocento*, vê-se emergir um

* *Doutor em Comunicação e Semiótica, Professor do Departamento de Estudos Culturais e Mídia e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense. E-mail:*

gênero de “figuração narrativa” (ou, em outros termos, literatura desenhada) no qual predominam um programa de efeitos (em termos, uma poética) e um acervo de dispositivos e procedimentos (ou uma estilística), que se deixam sintetizar, grosso modo, num *ethos* global de comicidade, especialmente no contexto do apoio visual ao comentário das atualidades e da política, contexto que prevaleceu, até nossos dias, como uma espécie de arcano da arte quadrinística.

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 (sobretudo a partir do contato com o desenho japonês) os aspectos da composição visual sob a base do traço e da linha, o que explica o sucesso da caricatura precisamente nesse período (e sua importância para a arte dos quadrinhos, como se verá mais adiante).

Enfim, estes dois aspectos (a saber, o das relações entre desenho e comicidade e o da valorização do traço, no contexto da modernidade pictórica), estão na raiz do modo como desejamos explorar, em seguida, a dimensão simultaneamente semiótica, estética e poética do discurso visual na arte seqüencial: nosso campo de provas por excelência é o do universo gráfico associado à produção do humor visual, e é a partir de sua caracterização estrutural que delineamos, a partir de agora, as balizas que orientarão nossa pesquisa sobre os quadrinhos.

Assim sendo, um primeiro aspecto a se destacar no humor gráfico diz respeito aos princípios plásticos da caracterização dos actantes que habitam suas tramas narrativas: o traço caricatural se destaca nesta variante dos quadrinhos, a vários títulos, dos quais destacamos sobretudo dois deles: em primeiro lugar, na esteira de uma tradição coeva a esta origem, a predominância do traço simples se define como uma tendência da representação pictórica desta altura do século XIX; 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.

Nas escolas formalistas da história da arte (que, a este título fazem quase desaparecer as diferenças entre as tarefas das diferentes disciplinas que compõem o campo das ciências da arte, como a história da pintura e a estética, por exemplo), esta questão do estilo do desenho se demarca pelo característico ponto de inflexão que diferencia, por exemplo, o traço de Dürer e de Rembrandt: separados por não mais que um século e meio, os limites estilísticos entre os dois exemplificam aquilo que Heinrich Wölfflin identifica como sendo a transformação mais importante na história da arte ocidental, a saber, aquela que demarca na pintura o final do classicismo e os prenúncios da modernidade, sinalizados pelo estilo barroco (Wölfflin, 1996).

Se pensarmos nas questões de fundo formal sobre a caricatura, numa relação mais intensa com os princípios poéticos da produção do efeito do riso, poderíamos valorizar a questão do traço caricatural (seja ele anamórfico ou metamórfico), a partir daquilo que nele se define como aspecto de incompletude, com respeito a rendição icônica das aparências: mais acima, já abordamos a diferenciação entre os princípios plásticos da caracterização nos quadrinhos e o sentido de integração icônica, que define o modo como a pintura se desenvolveu, enquanto forma representacional; pois bem, o exame que propomos sobre o trabalho das formas na caricatura tem intensa relação com este aspecto da incompletude, num nível que favorece a que pensemos nas relações entre a plasticidade do traço caricatural e a função textual que ela assume, quando os quadrinhos passam a se desenvolver, não apenas como representação figurativa, mas também enquanto narração.

Este modo de tratar o aspecto iconicamente lacunar do traço caricatural está, para diversos autores, na base daquilo que promove o humor gráfico como uma ocorrência do gênero da figuração narrativa (Couperie, 1967): nestes termos, a exploração da caricatura deve estar integrada a um modo de pensar os aspectos referenciais da figuração pictórica que nos permitiriam integrá-la no contexto das ações representadas (portanto, no âmbito da assimilação das formas visuais aos princípios poéticos da composição de poemas dramáticos, dos quais a comédia é claramente uma das suas manifestações). Fica claro aqui como se integram metodologicamente, em nossa análise dos regimes quadrinísticos, a síntese entre o problema das formas icônicas e a produção do sentido textual, decorrendo daí a complementariedade entre as

disciplinas da interpretação textual e as ciências da arte (em especial, a poética e a estética). Exploremos estas questões, a seguir.

Numa perspectiva semiótica, podemos inclusive assimilar esta questão da modificação dos aspectos reconhecíveis, uma vez representados no traço, a partir da admissão de modelos semânticos da referência que lhe seriam correspondentes (Eco, 1991): por vezes, é a comparabilidade com alguma ordem do mundo material que torna assimiláveis no desenho as formas humanas e as de um suíno, por exemplo (falaríamos aqui em um princípio da referência que é baseado na extensionalidade do significado e do reconhecimento); por outro lado, podemos modificar, ao ponto da sobrecarga e do exagero plásticos, um traço saliente do reconhecimento fisionômico, de modo a gerar, no efeito daquele que compreende a representação, a dúplice experiência de saber de quem se trata e sentir a graça ou partilhar do escárnio pelo sujeito representado, no modo mesmo como ele se apresenta na imagem, através desta hipérbole aspectual (neste ponto, é uma semântica intensional que se põe em jogo para os juízos perceptivos desta espécie).

De qualquer sorte, há uma inteira caracterologia em jogo, no modo como as vertentes cômicas dos quadrinhos exploram o desafio do reconhecimento fisionômico (e a evidente finalidade dúplice que ela cumpre, ao fazer reconhecer e produzir o riso): assim sendo, os gestos, os repertórios corporais, os códigos vestimentais, assim como a cenografia e as convenções semióticas (que alguns autores designam como “ideografia sublinguística”) constituem um autêntico sistema da representação do humano, na vertente humorística dos quadrinhos; a este universo se juntam os símbolos ou “scripto-ícones” através dos quais os quadrinhos pactuaram com a leitura a representação ou a expressão de certos quadros de referência para situações e estados de espírito das personagens (Gubern, 1989).

Em primeiro lugar, já destacamos que o reconhecimento de um motivo figurativo é apenas um dos aspectos nos quais a representação pelo desenho se programa para seus efeitos, no caso da caricatura: nestas condições, a função mais interessante da sobrecarga plástica na representação icônica de personalidades não decorre das finalidades estritamente representacionais de sua manifestação; o que nos interessa apreciar, do ponto de vista da análise

das formas caricaturais, são os elementos nos quais sua patente exageração favorece a inscrição da representação pictórica ao universo narrativo (é nestes termos que falamos tão reiteradamente da dimensão mito-funcional do desenho). Mais do que os aspectos hiperbólicos da representação visual, nos interessa na caricatura aquilo que se manifesta nela de oposto aos princípios de integração icônica das aparências, pois sua virtude comunicacional residiria precisamente na incompletude pela qual os traços do desenho favorecem uma regência textual de sua significação.

Para analisarmos melhor este ponto, precisamos considerar a unidade dos aspectos plásticos da caricatura, na sua relação com um discurso consideravelmente mais complexo do que o da mera figuração visual: de um lado, precisamos avaliar a função desta imagem nos contextos gráficos com os quais ela eventualmente negocia, procurando analisar os sentidos em que aqueles aspectos de sua modelação icônica podem aqui funcionar como índices de seu encaixe na superfície material em que a encontramos para a apreciação (a página do jornal ou do álbum ilustrado, por exemplo). Alguns comentadores fazem apelo à dimensão “tabular” do espaço da página, de modo a atribuir uma função significativa ao suporte impresso (função esta que passa a orientar, inclusive, as apropriações da substância icônica das imagens), no contexto enunciativo propriamente dito das matérias jornalísticas (Fresnault-Deruelle, 1976).

Nestes termos, um prolongamento conseqüente do exame sobre a caricatura será o das relações entre certas de suas características plásticas (este seu aspecto iconicamente elíptico, por exemplo) e a estrutura episódica assumida pelo gênero do humor gráfico nos quadrinhos: uma abordagem mais tradicional deste problema tentaria assimilar o sentido de *storia* que é próprio aos quadrinhos às matrizes da tematização temporalizada das ações, no modo que é mais próprio aos princípios que a literatura consagrou, para este fim; tomando em causa a definição da narrativa, enquanto “representação de um evento ou de uma série de acontecimentos por meio da linguagem” (Genette, 1966).

As questões que lançamos a este modelo têm especialmente um foco, a saber: em que sentido se pode admitir que os princípios da suíte visual funcionem a título de algo a que poderíamos chamar de uma “linguagem” dos quadrinhos? Admitimos que se trata de questão

antiga (e até mesmo, ultrapassada), mas retemos da pergunta um núcleo que favorece a momentânea evocação que dela fazemos agora: menos concentrados na questão do *status* lingüístico dos quadrinhos, nos perguntamos então sobre o tipo de estrutura que favorece a assimilação de suas formas visuais à gestão do tempo que é própria à representação dramática das ações (Ricoeur,1983); nestes termos importa menos perguntar que tipo de gramática favorece a comunicação textual que é própria à arte seqüencial, mas a que título de funções investidas sobre os ícones é que os quadrinhos se manifestam como forma narrativa.

Avançamos algumas possibilidades de respostas a estas questões, antes de mais nada valorizando o campo de provas de nosso exame, a saber, o do humor gráfico e de seus supostos fundamentos plásticos e textuais: já vimos acima, a estilística caricatural oferece um motor sugestivo dos modelos de continuidade que encontraremos mais freqüentemente associados às formas cômicas da figuração narrativa; seria entretanto necessário, valorizar aquilo que efetivamente caracteriza a figuração narrativa do humor, a partir de critérios mais próprios à sua estrutura episódica mesma. Neste ponto é que se introduzem as questões referentes ao modelo dos acidentes e das *gags*, que constituem a matriz mito-funcional mais característica do humor gráfico. E a este título, há duas maneiras complementares de visarmos ao problema da seqüência visual que lhe é característica, o que veremos a seguir.

Em primeiro lugar, esta estrutura manifesta-se topicamente, ou seja, ela é da ordem de um tema que predomina na narrativa de situações humoradas (seja lá quais forem as finalidades deste modo de representar ações): na tradição da representação burlesca (e em paralelo com os modos como esta mesma tradição infundiu os *modelos espaço-tópicos* das origens pré-históricas do filme narrativo, por exemplo), a situação cômica por excelência é a da *gag*, a do *acidente sensorio-motor* que caracteriza as micro-narrativas dos quadrinhos humorísticos, até nossos dias, como uma espécie duradoura de cânone de seu *mythos*. Nestes termos, há que se considerar um exame das formas do humor gráfico, que privilegie (num sotaque possivelmente *arqueológico*) as vizinhanças estruturais entre o modelo de seqüências de ações, genericamente próprias ao burlesco, e do qual a arte dos quadrinhos se nutriu, desde sua origem até hoje, de modo praticamente invariante.

De todo modo, nesta parte de nossa exploração, entretanto, ficariam ainda intocados os problemas que transcendem decisivamente a dimensão historiográfica do exame à forma dos quadrinhos, sobretudo quando nela se unem uma dimensão de desenho e outra de discurso: é preciso, assim, sintetizar, nesta perspectiva inicial de uma *arqueologia das formas do discurso visual*, o lugar mesmo da plasticidade do desenho dos quadrinhos (sua matriz caricatural) e de seu modo específico de favorecer o desenvolvimento da trama (sua dimensão mito-funcional); no que respeita o exame da linhagem das vertentes burlescas do cômico, este desafio se encarna no modo como a estrutura episódica do humor físico se encarna num tipo de *sistema espaço-tópico*, que é característico da arte seqüencial (Groensteen, 1999).

O que caracteriza, em suma, este sistema? Seu princípio fundador, enunciado como sendo o de uma “solidariedade icônica”, envolve a admissão de dois fatos fundamentais: em primeiro lugar, ele preconiza que o esforço dos analistas por tentar estabelecer as unidades significantes mínimas do sistema dos quadrinhos (em certos aspectos similar àquele que marcou a gênese das abordagens semiológicas do filme, em Christian Metz), esbarrou invariavelmente nos mesmos problemas que travaram a abordagem dos fenômenos semiológicos, a partir de uma matriz linguística de descrição.

Nestes termos, a unidade do discurso narrativo na arte seqüencial não poderia ser pensada a partir da unidade constituída por cada imagem singular, mas justamente por aquilo que nela se sugere de um desdobramento ou de uma suíte: já discutimos alguns destes aspectos da arte dos quadrinhos, naquilo que ela parece afrontar a noção de totalização icônica das aparências, própria às representações pictóricas; no lugar desta idéia, devemos pensar o sistema mediante o qual se podem traçar os elementos que permitem constituir na imagem mais singular este aspecto promissor de sua embreagem, na suíte visual própria aos quadrinhos. Alguns autores já exploraram estas questões, parecendo ser a mais pregnante delas aquela que fala dos gêneros de conclusão (*closure*) propiciados pelas formas historicamente estabelecidas da seqüência visual na arte quadrinística (McCloud, 2005)

Por outro lado, mas ainda neste espírito capturado pela expressão segundo a qual o discurso dos quadrinhos “desconstrói o *tableau*” (Fresnault-Deruelle, 1993), a idéia de um

sistema espaço-tópico dos quadrinhos se define sobre o marco de uma atenção aos dispositivos mediáticos que favorecem a produção deste sentido seqüencial que lhe é próprio: em tais condições, não basta apenas considerar o problema das unidades complexas do discurso visual da arte seqüencial, mas igualmente os sentidos com os quais esta linearidade é promovida, no contexto material das superfícies nas quais ela historicamente se efetivou (seja na tira do jornal, seja na página inteira ou dupla, no caso dos álbuns).

Conseqüência deste fato, a análise das formas discursivas nas quais se emprega a estilística lacunar do desenho e a solidariedade entre os ícones visuais (que congrega a plasticidade do traço e a necessidade de sua propagação linear) vai ser levada a pensar a questão da comicidade gráfica como ponto de encontro entre um *espaço* e uma *tópica*: de uma lado, aquilo que a tira permite explorar como sentido do desfile visual, que caracteriza a seqüencialidade que define os quadrinhos; por outro lado, os assuntos nos quais esta linearidade se desenvolve, enquanto assunto característico do gênero cômico.

No que respeita a discussão que pretendemos depreender, para a avaliação dos recursos mais característicos do humor gráfico, esta noção do sistema espaço-tópico nos faz pensar na relação entre o formato das tiras e as matrizes narrativas da *gag* e do *mythos*, que lhe seriam correspondentes (assim como as relações destas matrizes com os modelos sensório-motores que sustentam sua concepção sobre as ações narrativas): assim sendo, a relação entre os acidentes físicos e sua permanente reiteração, tão característicos do modo como se programa o humor quadrinístico, parecem nos expor as relações de complementariedade entre um certo tipo de vínculo material, que caracteriza as ações humoradas, e uma certa idéia de comunicação sobre as maneiras de narrar e suspender estas mesmas ações, que evoca um modelo narrativo fundado nas reiterações.

Esta oscilação entre os modelos narrativos da *gag* e do *plot*, na origem da forma narrativa dos quadrinhos, nos faz pensar na hipótese da dependência da origem da forma novelizada de seriação nestas narrativas visuais, a partir do momento em que seu grafismo se torna menos esquemático e mais detalhista, próprio às narrativas sentimentais e de aventuras da segunda fase de sua evolução histórica, ainda que reconheça que, a partir da segunda metade do

século XX, também o grafismo humorístico e caricatural também passe a se valer desses princípios de construção seriada das situações, para além do modelo das *gags*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

COUPERIE, Pierre (1967). *Bande Dessinée et Figuration Narrative*. Paris: Musée des Arts Figuratives;

ECO, Umberto (1991). *Semiótica e Filosofia da Linguagem* (trad. Mariarosaria Fabris e José Luiz Fiorin). São Paulo: Ática;

FRESNAULT-DERUELLE (1976). “Du linéaire au tabulaire”. In: *Communications*. 24: pp. 7,23;

GENETTE, Gerard (1966). “Frontières du récit”. In: *Communications*. 8: pp. 152,164;

GROENSTEEN, Thierry (1999). *Système de La Bande Dessinée*. Paris: PUF;

GUBERN, Roman (1989). “La narration iconique au moyen des images fixes”. In: *Degrés*. 59: pp. b-1 a b-30;

McCLOUD, Scott (2005). *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: MBooks (2005);

RICOEUR, Paul (1983). *Temps et Récit: 1. L'intrigue et le récit historique*. Paris: Seuil;

WÖLFFLIN, Heirich (1996). *Conceitos Fundamentais da História da Arte* (trad. João Azenha Júnior). São Paulo: Martins Fontes.