

SERIALIZAÇÃO E COMICIDADE EM COMIC STRIPS: ANALISANDO PEANUTS

Jéssica Neri¹

RESUMO: Apesar da antiga relação entre o gênero cômico e obras de ficção seriadas, ainda são escassos os estudos sobre a serialização do gênero. A proposta sugerida por este trabalho é a de contribuir para o preenchimento desta lacuna, analisando a chamada serialização cômica através do estudo de *Peanuts*, uma *comic strip* cuja serialização se estendeu ao longo de quase cinquenta anos. O percurso de análise aqui construído procura inicialmente entender como se estrutura a comédia enquanto gênero, delineando suas características básicas, para então tentar entender de que modo a comicidade articula-se com as formas de serialização possíveis no meio em questão: as *comic strips*.

Palavras-chave: Serialização – Comicidade – *Peanuts*

1. Apresentação

O presente trabalho tem como objeto de estudo a relação entre serialização e comicidade em narrativas de ficção seriada. O objetivo aqui é tentar compreender quais são os elementos de coesão peculiares às obras de ficção seriada do gênero cômico. Estando voltada à produção de piadas – uma estrutura auto-conclusiva – a obra cômica se utiliza de estratégias distintas dos demais gêneros quando apresentada de modo serializado, sendo estas estratégias específicas o foco da presente análise. A principal hipótese aqui defendida é que a serialização do cômico não se centra na *novelização*², mas sim na repetição, mecanismo essencial ao gênero, como afirmam Attardo (2001) e Sattler (1992).

A apresentação serializada de obras de ficção – ou, nas palavras de Arlindo Machado, *descontínua e fragmentada* (grifos do autor; MACHADO, 2000, p.83) – não é um fenômeno

¹ Mestranda em Comunicação na Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ. Contato: jessa.nene@gmail.com.

² O termo *novelização* será utilizado neste trabalho para definir um tipo de serialização melodramática comum em telenovelas e folhetins em geral, no qual há uma trama principal que funciona como elo de conexão entre os capítulos da obra, os quais possuem grande dependência entre si. A utilização do termo *novelização* visa diferenciar a serialização melodramática da serialização cômica, que segue critérios distintos (como veremos ao longo deste trabalho).

recente. Ainda no século XV as peças teatrais da *commedia dell'arte* apresentavam um esquema narrativo pré-estabelecido a partir do qual os atores inovavam, mas cujos personagens já eram conhecidos da platéia (ECO, 1989, p.131). Com o passar do tempo, esse modo de apresentação serial foi sendo aprimorado. No século XIX surgem na França os populares folhetins (muito difundidos inclusive no Brasil), histórias cujos capítulos eram publicados em periódicos, muitos dos quais mais tarde foram publicados integralmente sob a forma de romances (caso de *A Moreninha*, de Joaquim Manoel de Macedo, publicado em 1844 no Brasil).

É também nos periódicos que surge um outro tipo de ficção seriada: os quadrinhos (conhecidos como *comic strips* ou *comics* em função de se constituírem inicialmente em histórias cômicas apresentadas numa seqüência de quadros alinhados numa tira). Este tipo de obra surge na Europa em meados do século XIX, mas é nos Estados Unidos que as *comic strips* adquirem este nome e a forma de narrativa seriada que conhecemos hoje, com o trabalho de Richard Felton Outcault (BARBIERI, 1992, p.39), criador da obra *Yellow Kid* (1895).

Yellow Kid tinha um forte apelo à comicidade, explorando cenas da vida cotidiana para produzir humor – modelo que se tornou o padrão da época. Com esta obra, Outcault introduziu os baldezinhas contendo as falas dos personagens e a ação fragmentada e seqüenciada. As *comics* de serialização diária surgem apenas em 1907, com seqüências de quadros mais breves que anteriormente, porém mais freqüentes. Ainda assim, “a autonomia dos episódios em séries como estas é muito mais forte que a conexão entre eles, que podem facilmente ser apresentados numa seqüência narrativa não relacionados entre si, como também em uma série de quadrinhos interligados” (BARBIERI, 1992, p.39); buscando, portanto, evitar que a perda de uma das partes comprometa a compreensão do todo.

Como podemos observar neste breve apanhado histórico, a serialização de narrativas ficcionais se propõe, ainda que em diferentes modos de produção, a apresentar uma estrutura que permita a apreciação de suas partes sem prever necessariamente o consumo de toda a obra. A maior ou menor dependência e conexão entre o todo e suas partes varia de acordo a diversos critérios, relacionados tanto à produção quanto à estrutura interna da obra. Este trabalho se propõe a analisar a serialização a partir de um critério relacionado à estrutura interna da obra: o gênero – mais especificamente, o gênero cômico.

A fim de compreender essas possíveis relações entre serialização e comicidade em produtos de ficção seriada, realizaremos um estudo de caso da obra *Peanuts*, de Charles M.

Schulz, criada em 02 de outubro 1950. *Peanuts* é um caso bastante particular no universo das narrativas seriadas em tirinhas. Foram publicadas, ao todo, 17.897 tirinhas (ao longo de quase cinquenta anos), fazendo de *Peanuts* a mais longa história já contada por um indivíduo (segundo o professor Robert J. Thompson, da *Syracuse University*).

A obra passou por várias mudanças, tanto estilísticas – variando de um humor mais denso e sofisticado para um estilo mais leve e burlesco – como estruturais – com o surgimento de pequenas histórias entre as piadas diárias. Todas essas modificações, no entanto, não implicaram em mudanças na estrutura básica da narrativa, sempre voltada ao cômico, contando com quatro personagens principais. A escolha por *Peanuts* para a realização desta análise se deu em função de sua diversidade em termos de serialização (com variações tanto no modo de organização das tiras quanto de situações narrativas), oferecendo várias possibilidades de apresentação de uma mesma narrativa cômica seriada e sendo, portanto, um rico objeto de análise para o tema em questão³.

Segundo Charles Schulz, autor de *Peanuts*, “o cartunista é um profissional que tem que desenhar a mesma coisa todos os dias sem se repetir” (LIND, 2008, p.10). O objetivo aqui é tentar entender que estruturas Schulz criou e mobilizou ao longo de quase cinquenta anos de serialização para apresentar constantes inovações em *Peanuts* sem, no entanto, comprometer a identidade da obra (construída ao longo de seus primeiros dez anos de existência). Debruçaremos aqui então numa obra que alcançou grande êxito no mercado sendo veiculada no formato serial. Acreditamos que as peculiaridades reunidas por *Peanuts* possam nos ajudar a entender, em linhas gerais, a organização de ficções seriadas apresentadas no formato *comic strips*.

2. A Serialização Cômica: premissas estruturais

2.1. Serialização

O estudo sobre serialização já foi realizado por muitos autores, com enfoques dos mais variados. Neste trabalho utilizaremos o referencial teórico oferecido por quatro autores, que abordam a serialização desde seus aspectos mais abrangentes (caso de Umberto Eco), até suas

³ A observação destas particularidades foi possível graças a uma análise prévia da estrutura da obra e das mudanças que esta sofreu em seu processo de adaptação para a animação, trabalho realizado na monografia “Aquele cara engraçado de nariz grande: a importância de Snoopy na transição de *Peanuts* das tirinhas para a animação”, defendida em dezembro de 2008.

especificidades mais particulares, como a estrutura dos episódios de ficções televisivas (objeto de estudo da autora Renata Pallottini).

Umberto Eco inicia sua abordagem sobre o assunto falando sobre as várias possibilidades e modelos de serialização possíveis em produtos midiáticos, dentre os quais se encontra a série.

(...) a série, eu diria, diz respeito, íntima e exclusivamente, à estrutura narrativa. Temos uma situação fixa e um certo número de personagens principais da mesma forma fixos, em torno dos quais giram personagens secundários que mudam, exatamente para dar a impressão de que a história seguinte é diferente da história anterior. (ECO, 1989, p.123)

Diante do exposto por Eco, podemos afirmar que o desafio da serialização reside exatamente nas estratégias utilizadas neste retorno “disfarçado” do mesmo, estratégias essas que são analisadas e categorizadas por Omar Calabrese na obra *A Idade Neobarroca* (CALABRESE, 1999).

Calabrese propõe uma caracterização dos seriados produzidos para a televisão a partir de cinco modelos inspirados em seriados norte-americanos considerados clássicos: *Rintintin*, *Zorro*, *Bonanza*, *Colombo* e *Dallas* (CALABRESE, 1999, p.80-83). Para cada modelo o autor faz uma análise da estrutura em questão, analisando os aspectos que variam e aqueles que são fixos na apresentação dos referidos seriados. Arlindo Machado utiliza os modelos sugeridos por Calabrese para falar em tendências de serialização, que seriam, segundo ele, três: variações em torno de um eixo temático; metamorfose dos elementos narrativos; e entrelaçamento de situações paralelas (MACHADO, 2000, p.90).

Essas tendências de serialização referem-se ao modo como os elementos da narrativa se articulam ao longo dos episódios, ou seja: como a estrutura narrativa básica da obra é explorada em termos de relação entre componentes fixos e variáveis. No que concerne à estrutura de serialização – organização da estrutura narrativa – Machado apresenta três modelos básicos (MACHADO, 2000, p.84): séries compostas por uma narrativa única (caso das novelas e minisséries); séries de episódios auto-conclusivos que apresentam em comum uma estrutura narrativa básica; e séries cujos elementos da narrativa variam a cada episódio, possuindo em comum apenas a temática.

No que concerne às séries cômicas, em função de sua estrutura de fraca novelização, podemos dizer que o modelo que mais se aproxima à sua estrutura é aquele caracterizado pela metamorfose dos elementos narrativos apresentados em episódios auto-conclusivos que possuem em comum uma estrutura básica (de acordo às duas tipologias apresentadas por Machado). Esse modelo coincide com aquele apresentado pela série *Bonanza*, no qual a

relação de dependência entre os episódios varia dentro da série (CALABRESE, 1999, p.83). Segundo Calabrese, o modelo de Bonanza trabalha com a estrutura de arcos narrativos, possuindo três níveis de apresentação seriada (desníveis temporais): “a história completa a cada episódio, a história aberta da série e um modelo intermediário que consiste numa história aberta para um número definido de episódios” (CALABRESE, 1999, p.83).

Em *Peanuts* encontramos essa multiplicidade de tipos de arcos narrativos: tira única (constituída por uma piada isolada, sem articulação com tiras subseqüentes); piada seqüenciada (por uma situação cômica que origina mais de uma piada e prossegue por duas ou três tiras); por fim, temos as micro-histórias, uma estrutura mais complexa que começou a ser explorada a partir de 1964. Cada micro-história possui começo, meio e fim e é narrada ao longo de várias tiras subseqüentes. Estas constituem uma espécie de *gag story* (narrativa composta por várias piadas), na qual cada fragmento (tira) é simultaneamente uma *gag* e também uma parte da história. Mais adiante analisaremos com mais detalhamento a organização destas estruturas.

2.2. A Serialização Cômica

Identificar as características que classificam uma obra como cômica não é uma tarefa simples e não há também um consenso sobre esta classificação. Em linhas gerais, classifica-se por cômica a obra que tenha o objetivo de produzir o riso. Os recursos mobilizados para isso, no entanto, são os mais variados possíveis, advindo daí uma das maiores dificuldades para se chegar a um consenso sobre a caracterização do gênero.

Uma obra rotulada de cômica anuncia que em seu mundo possível encontraremos estruturas que serão mobilizadas para provocar o riso em seu público. No que concerne à criação de universos ficcionais, Nelson Goodman afirma que “identidade ou constância num mundo é identidade respeitando o que está no interior desse mundo enquanto organizado” (GOODMAN, 1995, p.45). Assim sendo, podemos afirmar que, no extenso universo das narrativas cômicas o objetivo de produzir o riso é o traço comum a todas elas. E a estrutura básica para alcançar esse fim é geralmente a piada, apresentada de modo isolado (estrutura única, anedota) ou encadeado, compondo uma narrativa mais extensa.

Ao analisar curtas histórias de desfecho cômico (anedotas) em tiras de jornais, Violette Morin afirma que este tipo peculiar de desfecho é fruto de uma bifurcação que desvia a narrativa do âmbito do “sério” para o “cômico”, produzindo o que ela denomina de *narrativa*

disjunta. Morin estabelece então uma distinção entre a narrativa dita normal – aquela de desfecho sério – e outra parasitária, ou seja, a de desfecho cômico.

Seguindo a mesma linha de raciocínio de Morin, Victor Raskin desenvolveu a Teoria do Script Semântico do Humor (ou *Semantic Script Theory of Humor*). Raskin afirma que “um texto pode ser caracterizado como uma piada se seu conteúdo for parcialmente ou integralmente compatível com dois scripts diferentes, e os mesmos forem opostos entre si” (RASKIN, 1985, p.99). Complementando essa teoria, Salvatore Attardo oferece o conceito de *punch line* (que corresponde à estrutura responsável pela mudança de scripts). Segundo Attardo, dentro do script dado pela narrativa, a *punch line* funciona como uma espécie de disjuntor que força 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, a *punch line* só se apresenta em sua conclusão e não se integra ao conjunto da mesma (ATTARDO, 2001, p.83).

A idéia de que a narrativa cômica é uma estrutura parasitária a outra narrativa nos remete ao caráter artificial atribuído por Bergson ao cômico. Segundo este autor, a produção do chamado efeito cômico reside na identificação de um automatismo mecânico associado a algo humano, ou seja, na mecanização da vida. “O cômico é (...) aquele aspecto dos fatos humanos que através de sua inelaticidade peculiar transmite a impressão de puro mecanismo, de automatismo, de movimento sem vida”, conclui Bergson (BERGSON, 2003, p.28).

Como já falado anteriormente, as narrativas de humor, independente de sua extensão, apresentam uma estrutura ou unidade básica comum: a piada. Esta estrutura cômica básica é sempre breve e auto-conclusiva, uma vez que visa um efeito de caráter imediato e imprevisível, não podendo, portanto, se alongar. Assim sendo, podemos inferir que a estrutura básica do cômico não é propensa à novelização, ao desenvolvimento de uma estrutura seriada cujo conflito central seja prolongado e fragmentado em várias partes interdependentes. No entanto, apesar de o cômico não possuir uma estrutura propensa à novelização, o mesmo não ocorre em relação à repetição, aspecto importante à estrutura do gênero. A repetição da situação cômica realça seu aspecto de mecanização da vida, daí o fato de a repetição ser um aspecto catalisador do efeito cômico (BERGSON, 2003, p.28).

A serialização do cômico está, portanto, relacionada não à novelização, ou seja, à conexão de fatos visando um desfecho que reconstitua a ordem abalada no início da trama (caso das telenovelas), mas sim à constante reafirmação do efeito cômico através da repetição de situações que potencializam o aspecto de mecanização da vida (princípio básico do cômico

segundo Bergson). “A repetição de uma palavra nunca é risível por si mesma. Ela nos faz rir porque simboliza um jogo especial de elementos morais, sendo este jogo o símbolo de todo um material de divertimento” (BERGSON, 2003, p.23).

O autor Peter Sattler segue esta mesma linha de raciocínio e define que a serialização em tiras cômicas é caracterizada pela continuidade estrutural (a repetição de uma estrutura arquetípica que confira identidade à série) sem causalidade linear, ou seja: sem interdependência das partes, característica própria à novelização (SATTLER, 1992, p.137). O autor reconhece, no entanto, que apesar da tirinha necessariamente bastar-se em si mesma no que concerne à compreensão de sua estrutura narrativa, há o cultivo de um tipo de memória deste material capaz de criar familiaridade com seus leitores.

A partir destas afirmações pode-se concluir que a comicidade nas *comic strips* reside não apenas na piada isolada contida em cada tira, mas na repetição de ações arquetípicas (SATTLER, 1992, p.143-44; 152). Nas narrativas ficcionais cômicas, apesar de a produção de piadas ser o foco da produção (em detrimento de uma forte estrutura de novelização), ainda assim podemos inferir que a serialização cumpre o papel de dar coesão à obra, interferindo em sua apreciação.

2.3. Comédia versus Melodrama

Ao falar sobre a comédia, Aristóteles delimitou suas características estabelecendo sempre uma comparação entre a mesma e a tragédia. Segundo Aristóteles, o ato de imitar é intrínseco às pessoas, que por sua vez se comprazem no ser imitado. Neste âmbito, ele classifica a comédia e a tragédia como tipos distintos de imitações: a primeira se propõe a imitar as baixas inclinações, os homens pouco virtuosos, enquanto a segunda imita os grandes feitos dos grandes homens (ARISTÓTELES, cap.I).

Na *Poética* de Aristóteles, a comédia é caracterizada como um gênero *menor* e o autor inclusive salienta que a tragédia atinge sua grandeza quando se afasta dos argumentos satíricos. Cabe à tragédia suscitar o terror e a piedade, enquanto ao cômico cabe a ridicularização (pressupondo-se que desta advenha o riso).

Se analisarmos, no entanto, os produtos midiáticos que se opõem hoje à comédia (numa oposição entre densidade emocional *versus* ridicularização), e que também são objeto da grande maioria dos estudos sobre serialização, observaremos que a estrutura deles não se

aplica tanto à tragédia aristotélica, mas sim a um gênero amplamente definido como *melodrama*.

Se registros emocionais e morais se destacam, se uma obra nos convida a simpatizar com as virtudes de vítimas injustiçadas, se a trajetória da narrativa está definitivamente envolvida com o reestabelecimento e exaltação da inocência do que com as causas psicológicas dos motivos e ações, então o modo de operação em curso é o melodrama. (WILLIAMS, 1998, p.42)

A estrutura apontada pela autora Linda Williams é apresentada sob vários aspectos e encontra-se presente tanto em gêneros que apelam mais à emoção quanto naqueles cujo apelo maior é à ação ou aventura. Em sua grande maioria, possuem a necessidade de reestabelecer uma ordem virtuosa abalada, utilizando-se para isso de uma estrutura de forte oposição entre o bem (virtuoso) e o mal (degenerado). Esse tipo de estrutura é facilmente identificada na telenovela, obra que, segundo Arlindo Machado, apresenta uma narrativa central cujo objetivo principal é restaurar a ordem abalada no início da trama (MACHADO, 2000, p.84). O mesmo tipo de estrutura básica é encontrado também em muitas séries, nestas, porém, a apresentação e resolução do conflito se dá de modo mais breve: a cada episódio estabelece-se um conflito que abala a ordem vigente e a mesma é restaurada ao final do episódio.

Pegando este contraponto entre telenovelas e séries cômicas, o autor Jorge Gracia afirma que “a comédia, diferentemente da tragédia, 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). Esse aspecto explica o caráter disfuncional das personagens cômicas e a importância da manutenção deste aspecto para a caracterização da série como cômica, já que o gênero está atrelado à questão da ridicularização, como afirmou Aristóteles. Em *Peanuts*, por exemplo, se Charlie Brown conseguisse em algum momento derrotar Lucy e chutar a bola de futebol⁴, não só acabaria com uma das piadas mais antigas e emblemáticas da obra, como alteraria o mundo possível de *Peanuts*, rompendo o contrato de leitura no qual Charlie Brown é um eterno perdedor (aspecto do qual advém a ridicularização).

Diante da escassez de estudos sobre a serialização do gênero cômico em detrimento à abundância de estudos sobre formatos de séries melodramáticas, utilizaremos um método comparativo para estudar a serialização cômica, contrapondo-a à melodramática. Como já foi apresentado anteriormente, embora a novelização não seja um ponto forte do seriado cômico,

⁴ Esta piada foi apresentada em *Peanuts* pela primeira vez em 1953. A estrutura é sempre a mesma: com discurso envolvente, Lucy maliciosamente convida Charlie Brown a chutar uma bola de futebol americano. O então garoto se enche de coragem e prepara-se para o chute, mas no último minuto Lucy retira a bola propositalmente, Charlie Brown então erra o chute e cai.

a repetição não só se faz presente como é fundamental. Porém, além destas, outras estratégias são encontradas na estrutura serial deste tipo de material.

Renata Pallottini nos oferece um importante referencial teórico sobre a estrutura da telenovela, produto no qual o melodrama aparece como gênero central e a interdependência entre os capítulos é mais intensa que em outros formatos (como a série).

Utilizaremos esse modelo num esforço comparativo entre as duas estruturas, procurando entender melhor como se organiza a estrutura da série cômica em *comic strips* em relação às estratégias de serialização peculiares à telenovela, apresentadas pela autora, tais como: redundância de informações em diversos capítulos permitindo que fatos e situações sejam compreendidos ainda que não se os tenha presenciado originalmente (no caso das *comic strips*, redundância de informação entre tiras subseqüentes de uma mesma narrativa); gancho de expectativa entre os capítulos a fim de manter um suspense entre o que aconteceu e o que virá; trama central cujo principal objetivo é restaurar a ordem desfeita nos capítulos iniciais (estrutura melodramática).

3. Serialização Cômica em *Comic Strips*

3.1. *Peanuts*

Peanuts (traduzido no Brasil como *Minduim*) surgiu num contexto de forte censura na indústria das *comic strips*, pós-Segunda Guerra, que teve como consequência a retomada do gênero cômico, característico dos primórdios das tirinhas de jornal – opondo-se àqueles de ação e violência que dominaram as duas décadas precedentes (BIBE-LUYTEN, 1985, p. 40). *Peanuts* iniciou sua trajetória como uma *comic strip* caracterizada pela densidade de seus diálogos, protagonizados por crianças que falavam com a complexidade de adultos, traduzindo as inquietações próprias do pós-guerra. Tinha como expoentes a melancolia de Charlie Brown, o sarcasmo de Lucy, a ansiedade precoce de Linus e a insatisfação do *beagle* Snoopy (que rejeitava sua condição canina).

Sendo inicialmente uma obra caracterizada pelo humor sofisticado, intelectual e denso, ao final da década de cinquenta começaram a surgir os primeiros indícios de um tipo de humor mais burlesco⁵, com a estréia de personagens menos complexas psicologicamente que

⁵ Burlesco: um tipo de humor pautado na representação satírica e caricatural, visando muitas vezes criticar através da ridicularização. O burlesco foi um recurso muito utilizado no cinema mudo para produzir humor, sendo neste contexto um estilo de humor físico, considerado pouco refinado (DIRKS, 1996).

as do núcleo central. Neste processo de transição destacou-se a figura de Snoopy, que juntamente a uma outra personagem introduzida em 1969 – o pássaro Woodstock – formaram um núcleo que consolidou em *Peanuts* um outro tipo de humor, de caráter mais físico, antes pouco explorado na obra: a *slapstick comedy*⁶.

Quanto à serialização de *Peanuts*, o cartunista Charles Schulz utilizava uma estrutura de marcação temporal na série que demarcava as datas e períodos mais relevantes do calendário, como festas comemorativas e atividades escolares. Dentro desta estrutura, havia passagens cíclicas que eram específicas ao contexto da obra: este é o caso, por exemplo, das temporadas de baseball e de soltar pipas.

Outro aspecto que deu longevidade à série refere-se às variações em sua estrutura, propiciada pela criação de pequenas histórias auto-conclusivas, que chegavam a se estender às vezes por mais de três semanas. Aqui temos uma estrutura semelhante às séries televisivas, nas quais o episódio deve ser auto-suficiente ao mesmo tempo em que estabelece relação com o todo da série (só que, ao invés de episódios, são as tiras – e suas respectivas piadas – que necessitam ser auto-suficientes). No caso destas micro-histórias narradas em *Peanuts*, cada tira componente da história necessariamente tinha que apresentar uma piada auto-conclusiva, ao mesmo tempo em que possuía um gancho que a conectava à estrutura maior em curso – isso tudo sem deixar de respeitar os limites pré-estabelecidos pela série em relação às características das personagens e do contexto narrativo criado por Schulz.

Aspectos como as mudanças no estilo de humor, a sazonalidade dos fatos e o incremento de novas estruturas narrativas foram essenciais para garantir a longevidade de *Peanuts*. Parece ter sido a mescla de novos fatores com a estrutura narrativa base da obra (criada e sedimentada entre 1950 e 1953) que permitiram que *Peanuts* se reciclasse ao longo de quase cinquenta anos de existência, sem, no entanto, perder sua identidade inicial. Neste trabalho procuraremos entender de que modo Charles Schulz estruturou a apresentação das tiras ao longo deste período, correlacionando essa organização às potencialidades da narrativa cômica e peculiaridades de sua serialização.

3.2. Analisando *Peanuts*

Foram analisados os primeiros 20 anos *Peanuts*, período no qual é possível observar a consolidação da estrutura narrativa da obra e as estratégias utilizadas por Schulz para inovar

⁶ Estilo baseado no humor físico, a *slapstick comedy* predominou nas comédias do cinema mudo, tendo como ícones Charlie Chaplin, Buster Keaton e Harold Lloyd (NAZÁRIO, 1999, p.39).

sem descaracterizar a obra. Como já foi dito anteriormente, esta análise nos permitiu identificar três níveis distintos de serialização (arcos narrativos) na obra: tira única (constituída por uma piada isolada, sem articulação com tiras subseqüentes); piada seqüenciada (apresenta uma situação cômica que origina mais de uma piada e prossegue por duas ou três tiras, mas não constrói um arco com começo, meio e fim; (vide Anexo 6.1); e, por fim, as micro-histórias (vide Anexo 6.2).

Das três estruturas, a única que adota o modelo da narrativa clássica (ainda que seguindo uma lógica muito particular) é a terceira, e é sobre ela que mais nos deteremos, uma vez que nos ajudam a entender os limites da continuidade narrativa em *comics*. Cada micro-história possui começo, meio e fim e é narrada ao longo de várias tiras subseqüentes. Estas constituem o que chamaremos de *gag story*, na qual cada fragmento (tira) é simultaneamente uma *gag* e também uma parte da história.

Apesar de versar sobre estratégias de serialização para ficções televisivas (principalmente do gênero melodramático), as observações e conclusões de Renata Pallottini em “Dramaturgia de Televisão” nos ajudam a entender, a partir de uma análise comparativa, os recursos da serialização cômica neste contexto das *comic strips*.

Analisando alguns destes arcos narrativos em *Peanuts* que constituem o que caracterizamos como *gag stories* (vide Anexo 6.2), foi possível identificar de que modo os aspectos apresentados por Pallottini se apresentam em *comic strips*, o que nos ajuda a entender a serialização neste formato.

Já de antemão é possível observar que não há nenhuma indicação na tira inicial de que se trata de um novo arco, bem como a última tira do arco não apresenta marcas que indiquem a conclusão do mesmo. A causalidade linear (usando a definição de Sattler) só é patente caso acompanhemos toda a seqüência.

A redundância de informação, também apontada por Pallottini, é um fator presente aqui. Esta repetição ocorre com a situação narrativa que norteia o arco, que é sempre retomada no primeiro quadro das tiras do arco seja iconicamente ou textualmente, ou ainda simultaneamente nas duas linguagens. Na grande maioria das vezes, porém, a compreensão das tiras (individualmente) não é comprometida pelo fato de pertencer a uma seqüência, embora o efeito cômico seja incrementado ao ler-se toda a seqüência por questões estruturais. Para entender essas questões, ligadas à estrutura da piada, lembraremos aqui o referencial teórico oferecido sobre o tema por Salvatore Attardo (citado previamente em linhas gerais).

Attardo (2001) desenvolveu um método de análise de narrativas de humor cuja extensão é maior que a de piadas. Estas narrativas apresentam algumas estruturas básicas que as caracterizam como cômicas. No nosso caso em particular, interessam-nos duas delas, que explicam a relação entre a piada e seu desfecho: as *punch lines* e *jab lines*.

As *punch lines* funcionam como uma 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 na narrativa (ATTARDO, 2001, p.83). Por ser incongruente ao script apresentado ao longo da narrativa, a *punch line* só se apresenta em sua conclusão e não se integra ao conjunto da mesma. Já as *jab lines* possuem a mesma função das *punch lines* (definidas pelo autor como espécie de “gatilho do humor”), porém, ao contrário destas, aparecem em outras posições da situação cômica que não sua conclusão. Podem ser elementos importantes da narrativa ou passagens não essenciais da mesma (ATTARDO, 2001, p.83).

Voltando às séries de *comic strips*, é nas características da piada que reside a explicação para sua estrutura de “continuidade estrutural sem causalidade linear”, retomando as palavras de Sattler (SATTLE, 1992, p.137). Sendo a piada auto-conclusiva, logo as ações não solicitam desdobramentos consequenciais. Uma ação narrativa cômica é sempre encerrada após a *punch line*, independente do que foi deixado inconclusivo antes disso.

No caso dos arcos narrativos em séries de *comic strips*, o autor define qual será a *punch line* e o leitor só se dará conta disso ao observar que aquele arco não teve continuidade numa tira subsequente. Para o leitor que acompanhou todo o arco, a *punch line* está na última tira da sequência, sendo a piada das demais tiras *jab lines*; para aquele que leu uma das tiras do arco sem depreender a totalidade do episódio narrado, as piadas das tiras do miolo do arco constituirão *punch lines*. As duas possibilidades de leitura já são estratégias previstas na concepção das tiras.

Por fim, falemos do gancho de expectativa, caracterizado por Pallottini como uma estratégia cujo objetivo é manter suspense entre o que aconteceu e o que virá. Pelo o que já vimos até aqui, não faria sentido falar em gancho de expectativa entre tiras da série ou até mesmo de um mesmo arco uma vez que as mesmas são auto-suficientes. Mas sendo a repetição essencial ao gênero cômico, podemos aqui pensar num correspondente a este gancho de expectativa descrito por Pallottini que, no caso das *comic strips*, se dá pela junção de dois fatores: piadas arquetípicas e incremento da comicidade através da repetição (não se aguarda a resolução, mas sim a repetição). O público acompanha a série aguardando

ansiosamente o momento em que as piadas arquetípicas se repetirão, este é o gancho de expectativa das séries de *comics*.

Se pensarmos que as séries de *comic strips* não apresentam uma narrativa fundante, a história da série (sua estrutura narrativa básica) consiste em suas piadas arquetípicas mais recorrentes. Em *Peanuts*, temos várias delas, sendo a mais marcante a piada da bola de futebol americano. A estrutura é sempre a mesma: com discurso envolvente, Lucy maliciosamente convida Charlie Brown a chutar uma bola de futebol americano. O garoto então se enche de coragem e prepara-se para o chute, mas no último minuto Lucy retira a bola propositalmente, Charlie Brown então erra o chute e cai. Apresentada pela primeira vez em 1952, essa piada foi repetida ao menos uma vez por ano até o fim da série, no ano 2000, fato que atesta a importância da repetição no formato.

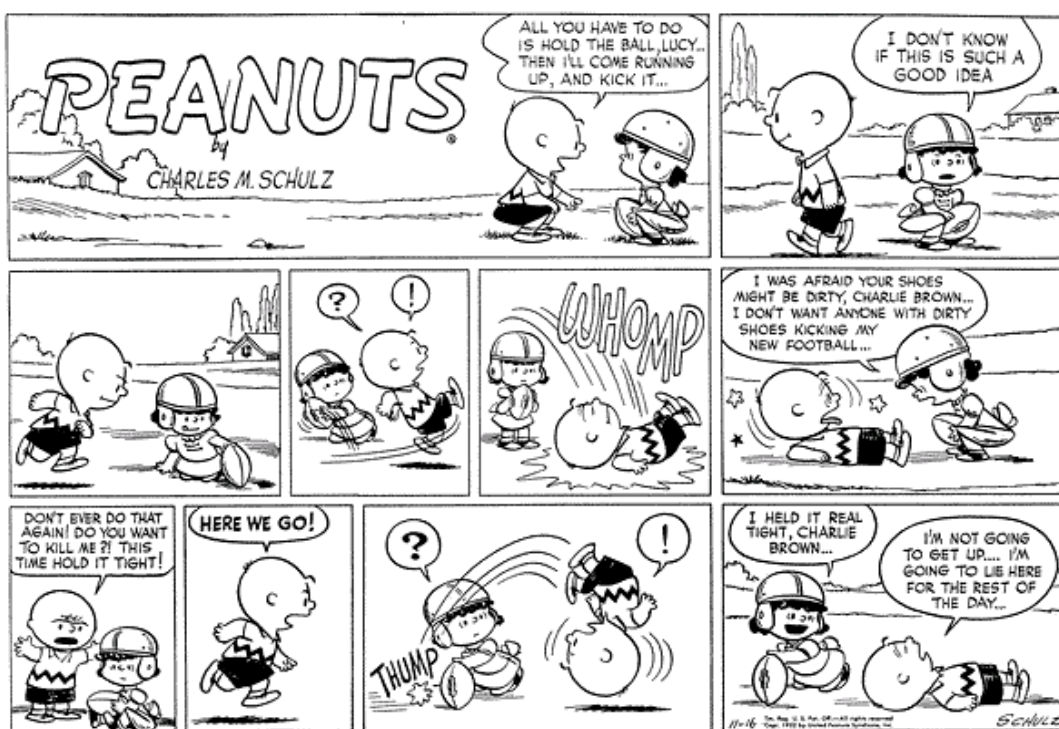


Figura 1: *Peanuts*, 1952, n. 312 (primeira vez em que essa piada foi publicada). Fonte: Peanuts.com

4. Considerações Finais

Baseado em tudo o que foi aqui apresentado até então, concluímos preliminarmente que não se pode analisar séries cômicas sem levar em consideração as peculiaridades deste tipo de narrativa. Como se pode observar no que aqui foi relatado, a estrutura básica das narrativas cômicas – a piada – confere especificidades a este tipo de narrativa que determinam

a organização de sua estrutura desde sua base – a anedota – até extensões mais complexas, caso de narrativas cômicas extensas e das séries cômicas.

Obviamente, neste breve espaço no qual estas idéias foram aqui apresentadas, não é possível aprofundar questões estruturais para além da demonstração das peculiaridades básicas da serialização cômica, ponto exposto através de uma análise comparativa com a estrutura de séries melodramáticas. O que gostaríamos de ressaltar, no entanto, é o ponto central da longevidade das séries cômicas: a repetição.

Como vimos, a serialização do cômico reside não na novelização, como ocorre em séries de estrutura melodramática, mas sim na repetição de estruturas arquetípicas, mecanismo essencial ao gênero. A repetição é na verdade uma premissa estrutural da serialização, presente em séries de todos os gêneros narrativos. Ao dizermos que a serialização cômica possui peculiaridades, não estamos aqui afirmando que esta instaura uma nova forma de serializar ou que vai de encontro às premissas básicas da serialização de obras ficcionais.

O que estamos aqui pontuando é que as estratégias de serialização do humor geralmente atribuem mais ênfase à repetição que a outros artifícios, a exemplo do gancho de expectativa. Isso não quer que em séries cômicas estes outros artifícios não sejam encontrados, mas, no geral, a principal estratégia de serialização deste gênero de ficção seriada centra-se na repetição.

Buscamos aqui suscitar algumas questões ainda pouco exploradas no campo da análise de narrativas cômicas, a fim de fortalecer os debates sobre o tema na área. Esperamos ter com este trabalho contribuído para este campo de estudos ainda pouco explorado.

5. Bibliografia

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

ATARRDO, Salvatore. **Humorous texts: A semantic and pragmatic analysis**. Berlim: Walter de Gruyter, 2001.

BARBIERI, Daniele. **Tempo, Immagine, Ritmo e Racconto: Per una semiotica della temporalità nel testo a fumetti**. Tese de Doutorado de Pesquisa em Semiótica, orientada por Umberto Eco. Bolonha: Università degli Studi di Bologna, 1992.

BERGSON, Henri. **Laughter: An essay on the meaning of the comic**. Trad. Clouesley Brereton e Fred Rothwell. Arkansas: Project Gutenberg Literary Archive Foundation, 2003. Disponível em: <http://www.gutenberg.org/etext/4352>. Acesso em 23/03/2009, às 18:00.

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

CALABRESE, Omar. **A Idade Neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1999.

DIRKS, Tim. Earliest Comedy. In: **Comedy Films**. Disponível em: <http://www.filmsite.org/comedyfilms2.html>. Acesso em 23/05/2009.

ECO, Umberto. A inovação no seriado. In: **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova, 1989.

GOODMAN, Nelson. **Modos de fazer mundos**. Porto: Edições Asa, 1995.

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 Programa de Inglês, orientada por Salvatore Attardo. Ohio: Youngstown State University, 2000.

GOODMAN, Nelson. **Modos de fazer mundos**. Porto: Edições Asa, 1995.

GRACIA, Jorge. O segredo do humor de *Seinfeld*: a significância do insignificante. In: **Seinfeld e a Filosofia: um livro sobre Tudo e Nada**. São Paulo: Madras, 2004. p.143-152.

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

LIND, Stephen J. **Reading Peanuts: the Secular and the Sacred**. In: ImageText, vol. 04, n.02. Department of English at the University of Florida, 2008. Disponível em: http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v4_2/lind/. Acesso em 05/07/2009, às 19:00.

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

MACHADO, Arlindo. A narrativa seriada. In: **A televisão levada a sério**. São Paulo: SENAC, 2000. p.83-97.

MORRIN, Violette. A historieta cômica. In: **Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas**. Petrópolis: Vozes, 1976. p. 174-200.

NAZÁRIO, Luiz. **As sombras móveis: atualidade do cinema mudo**. Coleção Mídia Arte. Belo Horizonte: UFMG, 1999.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia de Televisão**. São Paulo: Moderna, 1998.

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

ROSE, Charlie. **An interview with cartoonist Charles M. Schulz**, 1997. Disponível em <http://www.charlirose.com/shows/1997/05/09/2/an-interview-with-cartoonist-charles-m-schultz>. Acesso em 06/05/2009, às 14:00.

SCHULZ, Charles M.; KILIPER, R. Smith. **Charlie Brown, Snoopy and Me, and all the other Peanuts characters**. Garden City, NY: Doubleday, 1980.

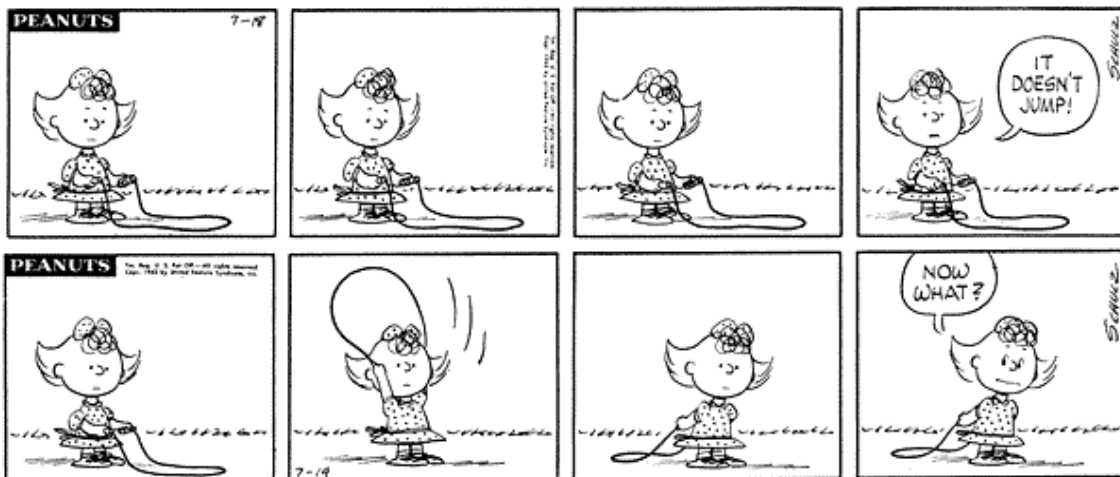
SATTLER, Peter R. **Ballet Mécanique**: the art of George Herriman. In: *Word and Image*, vol. 8, n.02. Taylor & Francis Ltd., 1992.

VENDRAMINI, José Eduardo. **A commedia dell'arte e sua reoperacionalização**. In: *Trans/Form/Ação*, vol. 24, n.01, Marília (São Paulo), 2001. Disponível em: www.scielo.br. Acesso em 30/03/2009, às 18:00.

WILLIAMS, Linda. Melodrama Revisited. In: **Refiguring American Film Genres: History and Theory**. Berkeley: University of California Press, 1998. p.42–88.

6. Anexos:

6.1. Exemplo de Piada Sequenciada:



Figuras 2 e 3: *Peanuts*, 1962, n. 182-183 Fonte: Peanuts.com

6.2. Exemplo de Micro-História (gag story):





Figuras 4 a 6: Peanuts, 1964, n. 023-025 Fonte: Peanuts.com





Figuras 7 a 12: Peanuts, 1964, n. 027-032 Fonte: Peanuts.com





Figuras 13 a 18: *Peanuts*, 1964, n. 034-039 Fonte: Peanuts.com

OBS: Todas as tiras compõem um único arco narrativo. As interrupções na história são em função dos painéis dominicais, cuja publicação seguia critérios de produção e serialização distintos.