

 <p>ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN FAMECOS</p>	<h1>REVISTA FAMECOS</h1> <p>mídia, cultura e tecnologia</p> <p>Revista FAMECOS, Porto Alegre, v. 27, p. 1-18, jan.-dez. 2020 e-ISSN: 1980-3729 ISSN-L: 1415-0549</p>
<p> https://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2020.1.34008</p>	

VARIA

O princípio iterativo na arte dos quadrinhos: aproximações narratológicas a uma poética da repetição

The iterative principle in the art of comics: narratological approaches to a poetic of the repetition

El principio iterativo en el arte de los cómics: aproximaciones narratológicas a una poética de la repetición

Benjamin Picado¹

orcid.org/0000-0002-8982-9231
jbpicado@hotmail.com

Greice Schneider²

orcid.org/0000-0002-0751-2346
greices@gmail.com

Recebido em: 25 abr. 2019.

Aprovado em: 24 out. 2019.

Publicado em: 17 set. 2020.

RESUMO: Adotamos um olhar narratológico para pensar os quadrinhos como meio eminentemente iterativo. Com esse fim, investigamos dois regimes da repetição na "nona arte": primeiramente, examinamos as modalidades da iteração como partes do emprego narratologicamente eficaz do "sistema espaço-tópico" dos quadrinhos (com as suas incidências estruturais e funcionais para a produção da intriga, em itens tais como os da sintaxe lógica das ações, das estratégias retóricas da exposição narrativa e dos padrões de frequência e andamento da representação dos acontecimentos); em seguida, avaliaremos a iteração como parte de programas poéticos mais específicos na arte dos quadrinhos, e que singularizam a performance dessas operações discursivas com a repetição, configurando marcas autorais ou de escolas mais recentes da arte sequencial, reunidos como traços de uma possível estilística narrativa baseada na iteratividade (e comprometida com a valorização de universos temáticos tais como o do tédio).

Palavras-chave: Iteração. Narratologia. Quadrinhos

ABSTRACT: We adopt a narratological standpoint to think of comics as an eminently iterative medium. To this end, we investigate two regimes of repetition in the "ninth art." First, we examine the modes of iteration as part of the narratologically effective use of the "space-topical system" of comics (with its structural and functional implications for the production of intrigue, in items such as the logical syntax of actions, the rhetorical strategies of narrative exposition and the patterns of frequency and progress of the representation of events); Next, we will evaluate the iteration as part of more specific poetic programs in the art of comics, which singles out the performance of these discursive operations with repetition, setting up trademarks or more recent schools of sequential art, gathered as traces of a possible narrative stylistic, based on iterativity (and committed to valuing thematic universes such as boredom).

Keywords: Iteration. Narratology. Comics.

RESUMEN: Adoptamos una mirada narratológica para pensar en los cómics como un medio eminentemente iterativo. Con este fin, investigamos dos regímenes de repetición en el "noveneno arte". Primero, examinamos los modos de iteración como parte del uso narratológicamente efectivo del "sistema tópico espacial" de los cómics (con sus implicaciones estructurales y funcionales para la producción de intriga, en ítems como la sintaxis lógica de las acciones, las estrategias retóricas de exposición narrativa y los patrones de frecuencia y progreso de la representación de eventos); A continuación, evaluaremos la iteración como parte de programas poéticos más específicos en el arte del cómic, y que destaca el desempeño de estas operaciones discursivas con repetición, creando marcas registradas o escuelas de arte secuencial más recientes, reunidas como huellas de una posible narrativa estilística, basado en la iteratividad (y comprometido con la valoración de universos temáticos como el aburrimiento).

Palabras-clave: Iteración. Narratología. Cómics.



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
[Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

¹ Universidade Federal Fluminense (UFF), Niterói, RJ, Brasil.

² Universidade Federal do Sergipe (UFS), São Cristóvão, SE, Brasil.

Prólogo: um elogio do mesmo nas artes e na comunicação

O problema da repetição constitui um relativo tabu em certos campos de estudo, como o da literatura, do cinema e das artes – por tudo aquilo que aporta do suposto escândalo contra preceitos de "unicidade" ou de "originalidade" das obras expressivas: o sintoma da rejeição genérica a esse tema é o fato de ainda hoje tratarmos como questão de debate o estatuto "artístico" de obras pautadas pelo princípio da reprodutibilidade técnica ou mecânica (como já foi o caso da fotografia e do cinema) ou ainda de condenarmos liminarmente produtos que se estruturam precisamente pela repetição de fórmulas narrativas e plásticas (como é o caso dos universos seriados de ficção televisiva).

Em primeiro lugar, não ocorre em muitas dessas observações a considerável diferença de fenômenos associados à repetição – conforme avaliamos os casos que destacamos logo acima: o caso da "reprodutibilidade mecânica" de obras da tradição talvez seja aquele que implique mais gravemente os reptos feitos à perda da unidade fenomênica das obras de arte, em face das possibilidades garantidas por sua replicação tecnológica. Mesmo no clássico ensaio de Walter Benjamin sobre as técnicas de reprodução nos universos da arte, esse problema possui duas faces: de um lado, ele afeta preceitos da tradição artística (é o caro tema da "crise da aura" que se prenuncia aqui); mas a fotografia e o cinema instauram igualmente outra dimensão da reprodutibilidade, aquela que a constitui como *modo de produção por excelência*.

Pois bem, essa outra dimensão da reprodutibilidade nos coloca em face de um perfil *funcionalmente estético* da repetição, nos permitindo questionar a sua validade, em face do campo semântico de fenômenos que ele cobre: do mesmo modo que Benjamin enxerga os potenciais de *valor estético* das técnicas

de reprodução, um autor tão afastado dessa perspectiva como Nelson Goodman identifica na noção assemelhada de "replicação" um aspecto fundamental da caracterização de determinados gêneros de obras de arte, em virtude mesma de seu modo de produção: em *Languages of Art*, Goodman contrasta as obras "únicas" (tais como a pintura e o desenho), nas quais a sua realidade depende da encarnação única de um objeto, às obras "múltiplas" (como o teatro e a música), quando a realidade das obras é uma manifestação constitutivamente iterativa de sua "execução" (GOODMAN, 1968).

É sempre bom ressaltar que não é apenas aos modos de produção que Goodman reporta tais aspectos da replicação na arte (aspecto que, de resto, coligaria mais automaticamente suas ideias às de Benjamin): nesse aspecto, o fenômeno da replicação em Goodman derivaria da relação de dependência entre as obras efetivas e a existência de um sistema notacional de base (casos em que a música de concerto dignificaria as formas "alográficas", ao passo que a pintura representaria as artes "autográficas").³

É, pois, nesse outro contexto da "repetição" (como "replicação" de um modelo, através do qual as obras se realizam ou se manifestam, ao invés de serem meras "cópias" de um evento único e originário) que situamos o problema da "iteração", como padrão de organização em determinados produtos expressivos – especialmente quando os consideramos a partir de sua programação "poética", com respeito a determinados efeitos presumidos na audiência.

Nesse quesito, há um histórico considerável das teorias que abordaram a criação dessas obras – menos na relação com a mera finalidade material dos gestos produtivos, e sim na do compromisso essencial entre tais produtos consumados e os horizontes probabilísticos de sua experiência estética e compreensão semântica (ECO, 1976; PAREYSON, 1997; VALÉRY, 2007): é assim, desde

³ Para além desses pontos, as ideias de Goodman importam sobretudo por suas repercussões sobre características sintáticas e semânticas dos sistemas simbólicos em que diferentes obras de arte funcionam, em termos de sua compreensão: em casos como o dos quadros, nos arriscaríamos a identificá-los com características mistas de sistemas simbólicos "densos" (relativos à sintaxe específica que articula materiais pictóricos do desenho) ou "articulados" (identificados com o nível sintático da escrita e da organização sequencial das ações, na composição dos quadros). Mas esses são temas que excedem nosso propósito de momento neste artigo.

as remotas e duradouras lições aristotélicas sobre os modos de composição dos poemas dramáticos, que a questão do regime mais "intrigado" da sucessão das ações vai estruturar os fenômenos de incongruência verossímil que caracterizam a "peripécia" e o "reconhecimento", como próprios ao drama trágico (ARISTÓTELES, 1992, p. 118-119).

Especialmente no caso das "anagnórisés", trata-se a mudança do caráter ou do perfil actancial de uma personagem, em face de algum sinal revelado pela intriga mesma da história – sendo essa modalidade preferível, segundo Aristóteles, àquelas que emergem de alguma marca materialmente inscrita aos objetos da trama (ARISTÓTELES, 1992, p. 117-118). Em nosso caso, trata-se de reconhecer que essa dialética entre mudanças de destino e o reconhecimento implica uma determinada "frequência iterativa" da exposição das ações – tendo em vista o aspecto catártico da revelação contida no reconhecimento, e que não afeta apenas os personagens, mas sobretudo a audiência:

Introduzidos no cap. X os elementos de surpresa – peripécia e reconhecimento – que constituem o mito 'complexo', é a altura de defini-los [...]: 'a peripécia é a mutação dos sucessos no contrário', isto é, no contrário à expectativa. Mas à expectativa de quem? À expectativa dos espectadores ou à expectativa das personagens? Os exemplos que seguem (do Édipo e do *Linceu*) levariam a crer que o 'paradoxal' só afeta os heróis do drama. Aliás, com poderia a surpresa afetar um auditório que já conhece os argumentos? [...]. Neste ponto, convém lembrar o que dissemos em comentário ao parágrafo 50: para o espectador, a surpresa vem de que ele está assistindo agora à descoberta de relações entre fatos – as quais, se bem que existissem, se encontravam ocultas (ARISTÓTELES, 1992, p. 173).

Se nos adiantarmos até setores da *poiésis* dramática dos produtos da cultura mediática contemporânea, descobriremos a premência das questões sobre padrões de serialização dos universos narrativos, nesse mesmo contexto poético de formulação: persiste aí um importante nicho das práticas discursivas da reprodutibilidade iterativa – sem que possamos condená-las em seu alegado valor estético; tal é o caso dos recursos francamente narrativos empregados em toda uma gama de estratégias discursivas para narrar as

ordens factuais do histórico, especialmente quando nelas implica-se uma cota da indeterminabilidade dos desenlaces de eventos (a sentença final do plenário de uma Suprema Corte ou o resultado de uma eleição presidencial).

Em acontecimentos dessa natureza, a ordenação discursiva da sucessão de eventos por critérios de "tensão narrativa" (BARONI, 2006) não implica apenas o modo "intrigado" (ou semanticamente vago) de seus desenlaces, mas também a organização dos regimes frequenciais dos eventos que antecedem ou preparam tal conclusão: trata-se da representação discursiva das rotinas mais costumeiras de ações, servindo a propósitos aparentemente anódinos da exposição narrativa de cenários e personagens, e para as quais as teorias narrativas relegaram uma instância consideravelmente marginal – na medida em que os aspectos distintivos de sua estruturação textual seriam preferencialmente aqueles adotados do caráter "problemático" ou "desafiante" dos acontecimentos. Ao atribuímos tal caráter "marginal" ao tema da iteração, não desejamos fazer supor que isso se constitua de modo absoluto nas teorias da narrativa. Apenas insistimos que esses temas permanecem sendo relativamente secundários na reflexão narratológica, por razões mais ligadas a quadros axiológicos e estéticos da apreciação do que por fatores heurísticos de sua introdução.

Ora, mesmo no âmbito da narratividade ficcional, uma tal clivagem entre rotinas e excepcionalidades *acontecimentais* igualmente demarcou o espaço e as energias teóricas das categorias narratológicas mais centrais: basta nos recordarmos sobre o quão pouco se refletiu sobre a função orientadora das "catálises", no contraste com a cardinalidade dos "núcleos" narrativos; em certo momento, até mesmo Roland Barthes pareceu reduzir a importância dos acontecimentos rotineiros de uma história à mera representação cronológica de certos eventos narrativos – de valor apenas decorativo ou, na melhor das hipóteses, vestibular da disjunção própria aos "momentos cardinais" de apresentação de uma bifurcação ou resolução mais "dramática" da história.

Assim sendo, pretendemos insinuar esta outra noção da "repetição", nos contextos estéticos e narrativos em que emergem, restringindo-nos ao perímetro característico dos produtos da cultura mediática contemporânea. Neste artigo, vamos nos deter sobre o caso das estruturas narrativas nos quadrinhos, identificando tal preceito da repetição, em dois níveis principais: de um lado, a iteração que caracteriza os padrões de "frequência" narrativa de diversos de seus segmentos, manifesta como traço de suas estruturas episódicas mais fundamentais – estando fora do alcance das requisições críticas de singularidade e originalidade; neste quesito, reconheceremos a importância da iteração como princípio da organização narrativa, assim como seus efeitos estéticos.

Por outro lado, identificamos no recurso a essa estrutura básica da narratividade nas artes sequenciais o motivo central de uma "poética da iteração": em determinadas tradições dos quadrinhos, a reprodutibilidade de motivos visuais, situações, temas e outros elementos da construção gráfica constituem-se como marcas estilísticas que singularizam determinados efeitos de recepção no plano da leitura. Nesse outro quadrante da exploração da estrutura iterativa dos quadrinhos, propomos uma fuga à dependência entre a serialização do desenho quadrinístico e as funções canonicamente narrativas que ela preenche: ao invés disso, preferimos nos situar no plano em que a repetição se qualifica em seus potenciais estéticos – como características de outros modos da escansão discursiva de sua materialidade plástica e gráfica.

Neste artigo, exploraremos tais dimensões da iteratividade dos quadrinhos, na seguinte ordem: primeiramente hipotetizando a dimensão "estrutural" e "funcional" da repetição narrativa; posteriormente, avaliando tais recursos iterativos na sua relação com a repetição própria do fazer quadrinístico (em efeitos tais como a regularidade dos requadros, manutenção da paleta de cores e repetição do mesmo elemento em vários requadros), agora situando-os no contexto de uma possível "poética da repetição" – na qual a dimensão narrativa opera também a soldo de efeitos estéticos

mais singulares e dificilmente restituíveis a uma matriz semioticamente estruturada do "sistema espaço-tópico" dos quadrinhos.

Da iteração como *poiésis*: das "catálises" às "frequências"

No âmbito mesmo de seu conhecido programa de análise estrutural, Barthes já assinalara sugestivamente o lugar do qual poderia emergir uma atenção ao regime narrativo da iteração – se não tanto preferencial, pelo menos ocupando largas porções de seu tecido textual: em diversos momentos de sua fase de "inebriação estruturalista", esse autor salientava a necessidade de que a análise da narrativa pudesse ter em conta aquelas vastas porções de sua engenharia textual menos comprometidas com aspectos "preditivos" ou "teleológicos" da sintaxe narrativa.

Nesse caso, teríamos que considerar como parte do alcance heurístico do modelo estrutural a capacidade de determinar funções precisas daqueles segmentos nos quais "nada acontece" – algo que se especificaria em cada um dos "níveis descritivos" da análise: em primeiro lugar, isso implicaria reconhecer o valor preciso daquela subcategoria das funções a que Barthes designara como "catálises", admitindo que não apenas as ações narrativas de aspecto mais "resolutivo" ou "disjuntivo" teriam valor descritivo, mas também as porções de acontecimentos que preenchem o espaço entre tais momentos "cardinais" (por exemplo, o intervalo entre o soar do telefone e a resposta ao mesmo). Mais importante, a função dessas ações insignificantes ou "menores" (como Barthes as designará em outras oportunidades) não se configuraria apenas na relação parasitária com os grandes momentos da história, mas também como espécie de "significação da insignificância".

Essas catálises permanecem funcionais, na medida em que entram em correlação com um núcleo, mas sua funcionalidade é atenuada, unilateral, parasita: trata-se de uma funcionalidade puramente cronológica [...], enquanto que no liame que une duas funções cardinais se investe uma funcionalidade dupla, ao mesmo tempo cronológica e lógica: as catálises são apenas unidades consecutivas, as funções são ao mesmo tempo consecutivas e conseqüentes (BARTHES, 1971, p. 34).

Escrevendo em 1968, dois anos após o seu ensaio sobre a análise estrutural da narrativa, Barthes repõe essa outra dimensão menos "auxiliar" das catálises, propondo uma significação aproximativamente "estética" de sua ocorrência: sem desconhecer o aspecto "teleológico" dos programas narrativos clássicos, orientados para uma lógica disjuntiva e resolutive da representação das ações, Barthes invoca os momentos nos quais tal imperativo consequencial não preside a sucessão narrativa – são casos como os excursos descritivos na literatura, em que a funcionalidade de sua aparição é notável, mas não naquilo que tange a evolução dramática dos acontecimentos.

A descrição aparece, assim, como uma espécie de 'próprio' das linguagens ditas superiores, na medida, aparentemente paradoxal, em que não é justificada por nenhuma finalidade de ação ou comunicação. A singularidade da descrição (ou do 'detalhe inútil') no tecido narrativo, sua solidão, aponta para uma questão que tem a maior importância para a análise estrutural dos discursos narrativos. Esta questão é a seguinte: tudo, no discurso narrativo, é significativo, e se não for, se subsistem no sintagma narrativo algumas regiões insignificantes, qual é definitivamente, se assim podemos dizer, a significação dessa insignificância? (BARTHES, 1968, p. 85).

Em um sentido pouquíssimo apreciado por seus comentadores, o presumido "efeito do real" em Barthes tem algo a ver com essa recuperação das situações narrativas menos marcadas por tal funcionalidade "teleológica" das ações: o aspecto mais "concreto" dessas situações narrativas (mais próprias à representação do cotidiano, à descrição de cenários ou à pura denotação) se desdobram inclusive para outros setores da exploração desse autor sobre certos limites de uma significação estritamente narrativa – sinalizadas, por exemplo, pelas notações características do discurso narrativo na História, mas também pela emergência e relevância culturais da representação visual da fotografia (aspecto que sintetiza domínios distintos de seu programa de pesquisa estruturalista, como aquele dos estudos sobre a narrativa e da nascente Semiologia).

A história [...] é de fato o modelo dos discursos narrativos que admitem preencher os intersti-

cios de suas funções por notações estruturalmente supérfluas, e é lógico que o realismo literário tenha sido, há alguns decênios atrás, contemporâneo do reino da história "objetiva", a que é preciso acrescentar o desenvolvimento atual das técnicas, obras e instituições fundadas na necessidade incessante de autenticar o "rea": a fotografia (testemunha bruta "do aquilo que foi lá"), a reportagem, as exposições de objetos antigos [...], o turismo dos monumentos e lugares históricos (BARTHES, 1968, p. 87-88).

Nas tradições mais "clássicas" da arte dos quadrinhos, encontraremos extensos casos dessa tensão específica das cotas funcionais associadas à catálise: na escola franco-belga de Hergé, encontramos a perfeita ilustração da economia textual na qual momentos mais rotineiros da história se coligam simbioticamente aos grandes incidentes que alteram o seu curso previsível – instaurando assim o *leitmotiv* das intrigas de Tintin (PICADO; ARAÚJO, 2016); em qualquer dos volumes dessa obra, o sistema da exposição inicial das ações dotadas de "cardinalidade" (como momentos disjuntivos ou resolutive) são invariavelmente introduzidas através de ações rotineiras (abastecer um carro no decorrer de uma viagem, acordar de um sonho, ler notícias do jornal em um café, fazer compras em um antiquário), e nas quais diferentes personagens (e os leitores, de modo vicário) são paulatinamente apresentados aos temas nucleares da fábula e de sua evolução intrigante.

Não é casual que, em boa parte desses casos, este regime preferencial da exposição narrativa pela "catálise" assuma as tinturas de uma *poiésis* cômica: nesse outro quadrante dos universos tradicionais da arte sequencial (representado pelas tirinhas diárias de humor em jornais), essa mesma funcionalidade de um acontecimento "menor" constitui-se como matriz da produção de efeitos de humor – apenas separada de casos como os de Hergé pelo aspecto mais autônomo de sua ocorrência, por razões ligadas às diferenças respectivas entre estruturas episódicas dos gêneros de aventura e do humor gráfico (PICADO, 2018).

Ainda assim, dois pontos merecem destaque aqui: primeiramente, essa suposta clivagem entre empregos da catálise manifesta uma distinção que é mais "de grau" (ou de extensão) do que

“de natureza”: em ambos os casos, os episódios relativamente insignificantes são estruturalmente parasitários das funções mais importantes que se definem pela terminalidade do efeito estético almejado (o suspense e a curiosidade, nas *Aventuras de Tintin*; a disjunção cômica, no caso das tirinhas diárias); em segundo lugar, a ocorrência das catálises nos dois casos parece menos delineada pelo aspecto genuinamente “funcional” de sua aparição e muito mais como “temas” narrativos característicos – algo que o próprio Barthes sinaliza, ao distinguir mais tarde as duas subcategorias das “funções” enquanto “tipos de ações” (BARTHES, 2001).

Assim sendo, necessitamos examinar em maior profundidade o comportamento específico dos momentos narrativos funcionalizados sob a “catálise”, para além de sua estrita separação com respeito às funções cardinais do tecido narrativo: nesse ponto, descobrimos que o modelo estrutural de Barthes não nos equipa

suficientemente para tal fim, muito embora alguns de seus contemporâneos possam ter feito importantes indicações nesse sentido – especialmente Claude Bremond, com a sua exploração sobre a sintaxe lógica das ações narrativas (BREMOND, 1973).

Em nossa perspectiva, contudo, a possibilidade de tratar a funcionalidade das catálises passa por uma caracterização de suas modalidades temporais – o que finalmente nos permite fazer o encontro entre a sua aparente insignificância tópica e os regimes *frequenciais* de sua aparição (especialmente no contexto de seu emprego como programa de efeitos de leitura, na arte dos quadrinhos): é precisamente aqui que deduzimos desses momentos anódinos de uma história a economia constitutivamente “iterativa” de seu funcionamento discursivo.

Consideremos duas páginas de um dos mais conhecidos episódios das *Aventuras de Tintin* (Figura 1):

Figura 1 – *Tintin au Tibet*



Nesses dois segmentos iniciais da história, identificamos o lugar específico dos acontecimentos que antecedem as irrupções de Tintin – quando de suas exclamações por seu amigo desaparecido Tchang; podemos perfeitamente caracterizá-los como “catálises”, mas aquilo que nos interessa é a relação entre a sua aparição no plano da narrativa e as nossas inferências sobre o seu regime de frequência originária, no plano da história; ora, são precisamente “eventos cotidianos” da vida de Tintin (ler as notícias do dia no jornal, jogar xadrez ou tomar café com Haddock), representados narrativamente apenas uma vez, justamente como momentos auxiliares às explosões nas quais Tintin se recorda de seu amigo tibetano. A relação de frequência que caracteriza esse modo de apresentação das “catálises” na obra de Hergé ilustra à perfeição o regime “iterativo” de sua representação narrativa, no modo como o concebe Gérard Genette, em seu *Discours du Récit*:

Enfim, *contar uma única vez* (ou antes: *numa única vez*) aquilo que se passou *n* vezes [...]. Com toda a evidência, quando se produzem na história mais fenômenos de repetição, a narrativa de modo nenhuma se verá condenada a reproduzi-los em seu discurso, como se fosse incapaz do menos esforço de abstração e síntese [...]. Este tipo de narrativa, em que uma única emissão narrativa assume conjuntamente várias ocorrências do mesmo acontecimento (isto é, mais uma vez, vários acontecimentos considerados apenas na sua analogia), nomeá-lo-emos narrativa *iterativa* (GENETTE, 1972, p. 147-148).

No âmbito da arte dos quadrinhos, essa funcionalidade iterativa não corresponde apenas às clivagens entre “catálises” e “núcleos”, mas também no modo como restituem uma espécie de memória dos universos de fábula – especialmente em contextos de uma mais extensa serialização narrativa. Se nos evadimos da tradição franco-belga, reconheceremos outras dimensões da frequência iterativa como restituição episódica dos “cânones” desses mundos possíveis, além de sua coerência constitutiva – como no exemplo da tradição norte-americana de quadrinhos de super-heróis (TEIXEIRA, 2012): para este fim, consideremos

apenas o caso das reiteradas aparições que sucessivas edições das aventuras de Batman nos oferecem sobre a gênese traumática da história da transformação do jovem Bruce Wayne em justiceiro – das quais restituímos aquela que é possivelmente a mais conhecida delas (Figura 2):

Figura 2 – *The Dark Knight Returns*



Fonte: MILLER, F. *The Dark Knight Returns* (1986).

Tais episódios de frequência caracteristicamente “singulativa” (em certa medida, constituindo-se como “núcleos” da narrativa) são recuperados pelo regime iterativo, através de sua reprodutibilidade periódica através dos diversos arcos da fábula – na medida mesma em que a extensão dos mesmos, através de séries narrativas potencialmente infinitas, demanda uma constante recapitulação desses momentos particularmente decisivos de uma personagem. No rigor da letra teórica de Genette, eles não se constituem em uma frequência “iterativa” (já que são, na sua origem, momentos singulares, de uma ocorrência única no plano da história), mas sim “repetitiva” (GENETTE,

1972, p. 147): ainda que sejam recuperados periodicamente pela narração para situar o leitor no âmbito da fábula (pois são também parte de uma estratégia retórica da exposição sumária), tal operação acontece a partir da lembrança de um personagem (como é o caso dessa sequência de Frank Miller, quando um velho Bruce Wayne, assistindo o filme "Zorro" na televisão, se lembra do assassinato de seus pais, logo após uma sessão de cinema do mesmo filme).

Até aqui, contudo, tratamos apenas dos complexos funcionais que unem, na chave estrutural e funcional da narratividade (com o auxílio de Barthes e Genette), os distintos tipos de ações (no modo das "catálises" e dos "núcleos") e os regimes frequenciais que caracterizam o modo como tais momentos insignificantes da história são retrabalhados pela narração ou por seus vicários. Nos resta ainda avaliar com maior profundidade descritiva as propriedades iterativas postas em jogo pela materialidade significativa do "sistema espaço-tópico" dos quadrinhos: considerada a frequência iterativa como regime preferencial da escansão narrativa nos quadrinhos, como é que ela se efetiva na plasticidade gráfica que exprime sentidos de sequência narrativa e de configuração intrigante? De que modo os recursos textuais dos recitativos funcionam para produzir ou reforçar o sentido rítmico da articulação entre quadros e requadros – em contextos de composição tabular?

Trataremos dessas questões aqui, em duas etapas sucessivas de argumentação: na primeira, abordaremos a dimensão da arte dos quadrinhos na qual tais relações constituem uma parte da estrutura genérica da composição iterativa, no espaço tabular da página – assim como também nas condições estabelecidas hipoteticamente pelos programas poéticos particulares que orientam a produção de determinados efeitos de leitura e compreensão; a seguir, abordaremos determinadas variáveis mais singulares e estilísticas da exploração dos regimes iterativos, situando-as especialmente em tradições mais marginais da "nona arte".

Da iteração como regime narrativo dos quadrinhos

Exploramos até aqui a frequência iterativa nos quadrinhos, tendo como parâmetro os aspectos mais abstratos da extensão global da história e da modulação de certos momentos da intriga – conforme a quantidade de suas ocorrências e recorrências na fábula: se retomarmos o evento traumático do assassinato dos pais de Bruce Wayne, em *The Dark Knight Returns*, o aspecto iterativo de sua evocação implica o episódio como um todo e não a sua exploração gráfica, na composição tabular da página – pois aí estaríamos no reino da categoria genettiana da "duração" e não a da "frequência" (já que a organização interna desse episódio envolve uma sucessão de momentos que se modificam na passagem de um quadro para o outro).

Seria agora o caso de também considerarmos os modos como esses regimes frequenciais dos quadrinhos se relacionam, por exemplo, com a iteração icônica: o fato de que a arte sequencial implica uma coordenação dos elementos de seu "sistema espaço-tópico" – não apenas como justaposição, mas em contiguidade propriamente sintática – acarreta uma importante consequência para certos regimes de sua combinação, na variedade com a qual articulam os seus elementos (quadros isolados, tirinhas, páginas inteiras e páginas duplas, sem deixarmos de levar em conta os recursos de escrita e a paleta de cores).

Em certos contextos da teorização sobre os quadrinhos, tal escansão narrativa que matiza a frequência iterativa deriva da oposição entre organizações gráficas de tipo "linear" e/ou "tabular" (FRESNAULT-DERUELLE, 1976), com impactos devidos sobre diferentes modalidades de leitura: uma vez que esses dois regimes podem ocorrer na simultaneidade, toda leitura de uma página de quadrinhos já envolve, em certa medida, uma releitura (CALINESCU, 1993) – algo presente no próprio percorrer da página com os olhos, antecipando a informação visual sobre a fábula e construindo expectativas sobre a trama. Se pensarmos nessa tensão entre o linear e o tabular, a repetição icônica provoca um efeito duplo – tanto

no eixo do espaço quanto do tempo: a tensão própria dos quadrinhos faz com que a copresença das imagens – a que Thierry Groensteen designa como o princípio da “solidariedade icônica” (GROENSTEEN, 2015) – afete tanto o eixo da sequencialidade quanto o da simultaneidade.

Definiremos como solidárias as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas [...] e serem plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato da sua coexistência *in praesentia* (GROENSTEEN, 2015, p. 28).

Retomando o exemplo da página de *The Dark Knight Returns*, valeria contemplar a frequência iterativa que constitui a sua materialidade plástica, ao considerarmos a regularidade de seus requadros, por exemplo – já que a repetição do formato regular das suas vinhetas (distribuídas pela página, em um total de 16 quadros) constitui evidentes efeitos de andamento que poderiam se atribuir a outra dimensão de sua frequência: a regularidade desses requadros representando a morte dos pais de Bruce Wayne é um elemento de reforço plástico às características semânticas desse tipo de frequência narrativa – a cada momento em que são introduzidos como parte do *mūthos* de diversos arcos das aventuras de Batman (Genette a designa como “extensão” das iterações); trata-se enfim do fato de que a representação sintética desse evento se reporta a uma fração temporal real do acontecido (no caso, os poucos segundos decorridos entre a abordagem do assaltante e a morte dos pais do protagonista).

Toda a narrativa iterativa é narração sintética dos acontecimentos produzidos e reproduzidos no decorrer de uma *série* iterativa composta por um certo conjunto de *unidades* singulares. Seja a *série*: os domingos de verão de 1890. Compõem-na uma dúzia de unidades reais. A *série* é definida, primeiramente, pelos seus limites diacrônicos (entre o fim de junho e o fim de setembro do ano 1890), e, seguidamente, pelo ritmo e decorrência das suas unidades constitutivas: um dia em sete [...]. Chamaremos, enfim, *extensão* à amplitude diacrônica de cada uma das unidades constitutivas, e, por consequência, da unidade sintética constituída: assim, a narrativa de um domingo de verão refere-se a uma duração sintética que poderá ser de vinte e quatro horas, mas que também se pode [...] reduzir a uma dezena de horas: do nascer ao pôr do sol (GENETTE, 2017, p. 197, grifo do autor).

Nesse último aspecto de sua extensão, os episódios iterativos podem se valer de certas características da composição dos quadros no espaço tabular da página: no caso da obra de Frank Miller, a composição regular da sucessão dos quadros não apenas garante esse aspecto da duração do episódio lembrado por Bruce Wayne, como também especifica (pelo fato da mesma não corresponder àquela do evento real) a carga dramática do acontecimento, ao instaurar um padrão rítmico da leitura do segmento, em cada um de seus detalhes.

Nesse sentido, o exemplo confere um ponto de partida a uma exploração necessária sobre a cota das funções que é cumprida pela materialidade plástica na consecução dos regimes frequenciais desses episódios iterativos. Sem que nos aventuremos na mesma senda de teses cada vez menos frequentes (BAETENS; SURDIACOURT, 2013) nos estudos sobre narrativas gráficas sobre uma hipotética “imanência mediática” dos aparatos da arte sequencial (COOK, 2012; KUKKONEN, 2011; LEFÈVRE, 2011; STEIN; THON, 2015), pretendemos assimilar a seu “sistema espaço-tópico” alguns dos pontos já delineados na sessão anterior desse artigo: assim sendo, vamos retomar algumas das ideias circulantes na narratologia dos quadrinhos sobre como se realiza essa dimensão da frequência, como regime preferencial da significação narrativa nesses contextos.

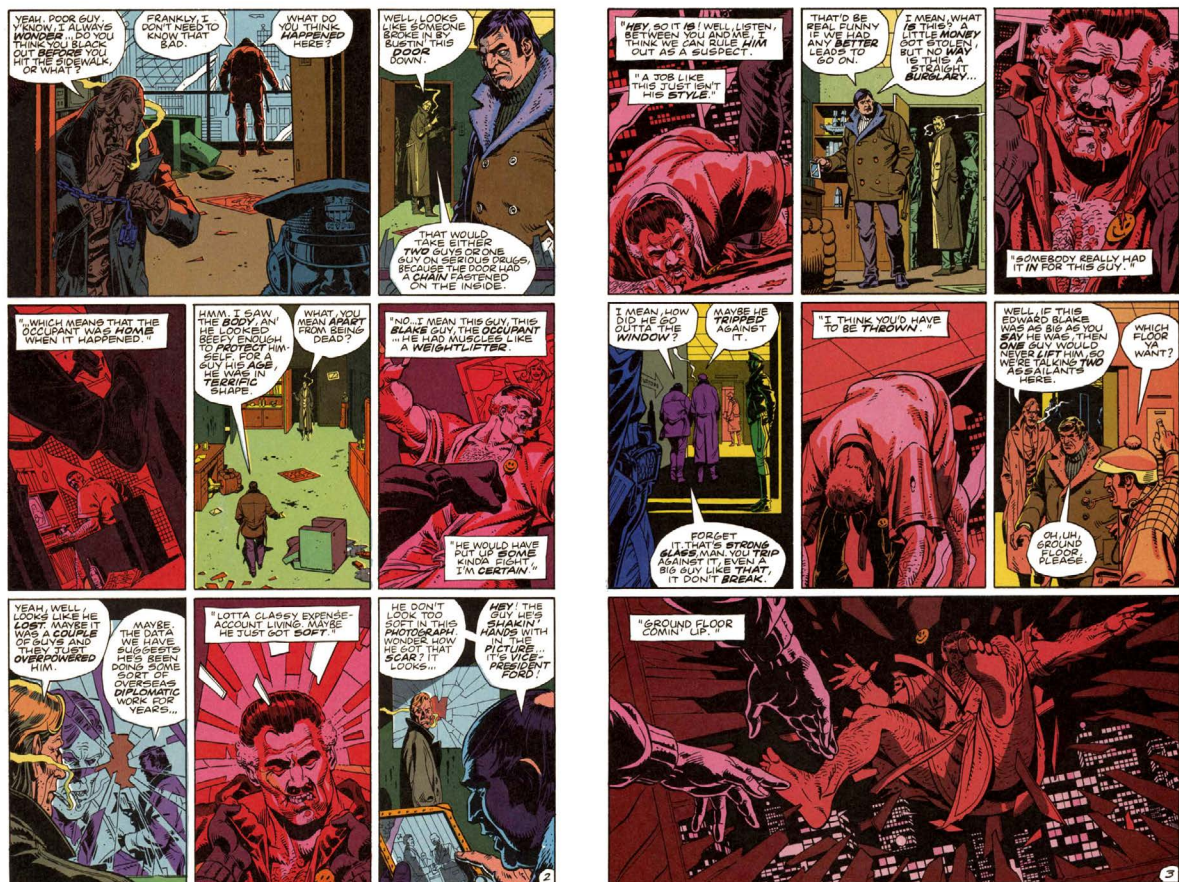
Um tal ponto nos reconduz à importância da avaliação dos procedimentos de repetição, depurando-os da mera conotação de reprodução mecânica de fórmulas narrativas: no contexto da produção dos quadrinhos, a sua própria natureza de fazer artesanal já prevê um mecanismo complexo e multinivelado de repetição e de redesenho – do rascunho à arte final, de quadro a quadro, de página a página; nesse sentido, alguns autores ainda insistem em uma relativa desqualificação dessa frequência repetitiva do trabalho visual, como se ela constituísse uma mera fórmula mecânica. É nesses termos que o escritor e roteirista belga Benoît Peeters condena tal mecânica iterativa da composição gráfica nos quadrinhos, contrapondo-a aos estilos visuais mais singulares, de escola ou autorais – dos quais trataremos precisamente na próxima sessão desse artigo.

Se um artista não se transforma em um mero artesão, me parece essencial que cada página, ou ao menos cada álbum, poderia representar um real desafio. De outro modo, o desenho se torna obsoleto, o que se torna rapidamente aparente. Mesmo se ele/a não é fisicamente confrontado com isso, o roteirista de quadrinhos pode ser perfeitamente ciente dessa dificuldade, contribuindo para sua resolução. Estou convencido inclusive que este é um aspecto fundamental de seu trabalho (PEETERS, 2010, p. 113).

Neste ponto, necessitamos delimitar com clareza as várias dimensões da ocorrência da repetição na arte dos quadrinhos: quando consideramos o uso específico de seu "sistema espaço-tópico" (vinhetas, tiras, página e página dupla, recitativos, dentre outros), a operação frequencial desses recursos se explica de

modo relativamente autônomo, com respeito aos gêneros de situações narrativas: a fórmula aparentemente mecânica dos quadros na escola dos quadrinhos de super-heróis pode servir a efeitos muito diferentes – como ilustrado no caso da célebre sequência inicial de *Watchmen* (Figura 3): o padrão da página, com 9 quadros regulares e as suas eventuais variações, permitiu ao artista Dave Gibbons usar dos recursos cromáticos para atualizar iterativamente as hipóteses dos investigadores sobre a morte de William Blake, o "Comediante" (a encenação do assassinato tratada sob uma dominância dos tons de vermelho; a do diálogo entre os detetives, sob a luminosidade mais "natural" dos quadros restantes).⁴

Figura 3 – *Watchmen* (capítulo 1)



Fonte: MOORE, A. E GIBBONS, D. (1986, p. 2-3).

⁴ Em verdade, as duas cenas são tratadas sob um matiz igualmente "realista", pois o assassinato de Blake acontece quando a sua sala de estar encontra-se no escuro, iluminada apenas pelos letreiros vermelhos dos ambientes exteriores. Ainda assim, Gibbons compõe essa diferença entre aspectos de iluminação das duas cenas, funcionalizando-as como clivagem entre possíveis níveis narrativos (o das falas dos detetives; o da ação do assassinato).

Assim sendo, podemos nos concentrar em determinados "efeitos de leitura" programados através desses diferentes dispositivos e operações – mas cuja estruturação demanda uma outra sorte de análise sobre a sua eficácia: partindo do suposto sobre um tal princípio da "legibilidade" que orienta a sintaxe narrativa da composição dos quadrinhos (MARION, 1993; FRESNAULT-DERUELLE, 1983), a sucessão de vinhetas – dando-se na economia mais sintética da tira ou na promissora complexidade da página – é prioritariamente conduzida por um sistema de "modulação" das temporalidades narrativas, especialmente identificados com fenômenos como o da "frequência" – em regimes que Genette discrimina como o "singulativo", o "repetitivo" ou o "iterativo".

Nos quadrinhos, todos os casos do singulativo, repetitivo, iterativo e suas variadas combinações são igualmente possíveis. Ainda assim, o que é especificamente desafiante para a análise da frequência narrativa nesse meio é que devemos levar em consideração a repetição em diversos níveis da representação: nas imagens, no layout, no estilo visual, nas palavras, e na interação de todas essas partes (MIKKONEN, 2017, p. 61).

Por outro lado, esse regime de coocorrência dos motivos representacionais em uma estrutura iterativa dos quadros pode, por exemplo, funcionar como marcador de regimes de "focalização" narrativa: na frequência com a qual a cena do assassinato da personagem do Comediante é reencenada em vários capítulos de *Watchmen*, as discretas alterações em cada uma de suas reiterações é indicativa dos pontos de vista narrativos dessa recordação – no primeiro caso, como vimos mais acima, ela reflete o diálogo dos investigadores na cena do crime; em seguida, ela implicará a perspectiva de Roscharch; e finalmente, quando o mistério de sua morte é revelado, é a posição enunciativa de Ozymandias que reencena o assassinato (todos esses casos marcados pelo estilo adotado nos recitativos de cada segmento).

Ao comentar essa estrutura do emprego da repetição na obra de Alan Moore e Dave Gibbons, algumas comentadoras recobram o conceito de "tessitura" (elaborado por Groensteen), para

explicitar essa relação que a repetição assume, quando cada uma de suas evocações estrutura uma modalidade específica da focalização, centrada em algum dos agentes da trama.

A repetição e variação que caracterizam a tessitura garantem que uma sequência de vários painéis não substitua ou ultrapasse a significação narrativa da outra. Ao invés disso, com cada repetição, a relação de complementariedade entre as sequências é expandida para além. O tessitura propõe um desafio para os leitores que desejem determinar não apenas aquilo que é significativamente repetição ou variação na sequência, mas também por que repetições e variações são significativas dentro de uma sequência de vários painéis assim como na narrativa como um todo (HORSKOTTE; PEDRI, 2011, p. 344).

Nos variados contextos em que os regimes frequenciais da repetição pautam a narratividade dos quadrinhos (nas variadas e potencialmente inesgotáveis funções nas quais podem ser empregados), nota-se o quanto tais regimes dependem daquilo que a ordenação intrigada dos conteúdos da história requisita da atividade da leitura: pois cada repetição de um evento – das mais significativas às menos relevantes – aprofunda uma relação constitutiva de dependência semântica entre suas ocasionais evocações (não obstante a distância que possa separar cada uma dessas sequências). É, portanto, no quadro de uma *pragmática da leitura* que se pode prever um tal acionamento das articulações semânticas que ressignificam cada ocorrência de repetições. Ainda assim, é prudente distinguir os efeitos causados pela iteração, conforme constituam-se como quadros idênticos ou com pequenas variações entre os quadros.

O paradoxo da repetição no fazer dos quadrinhos

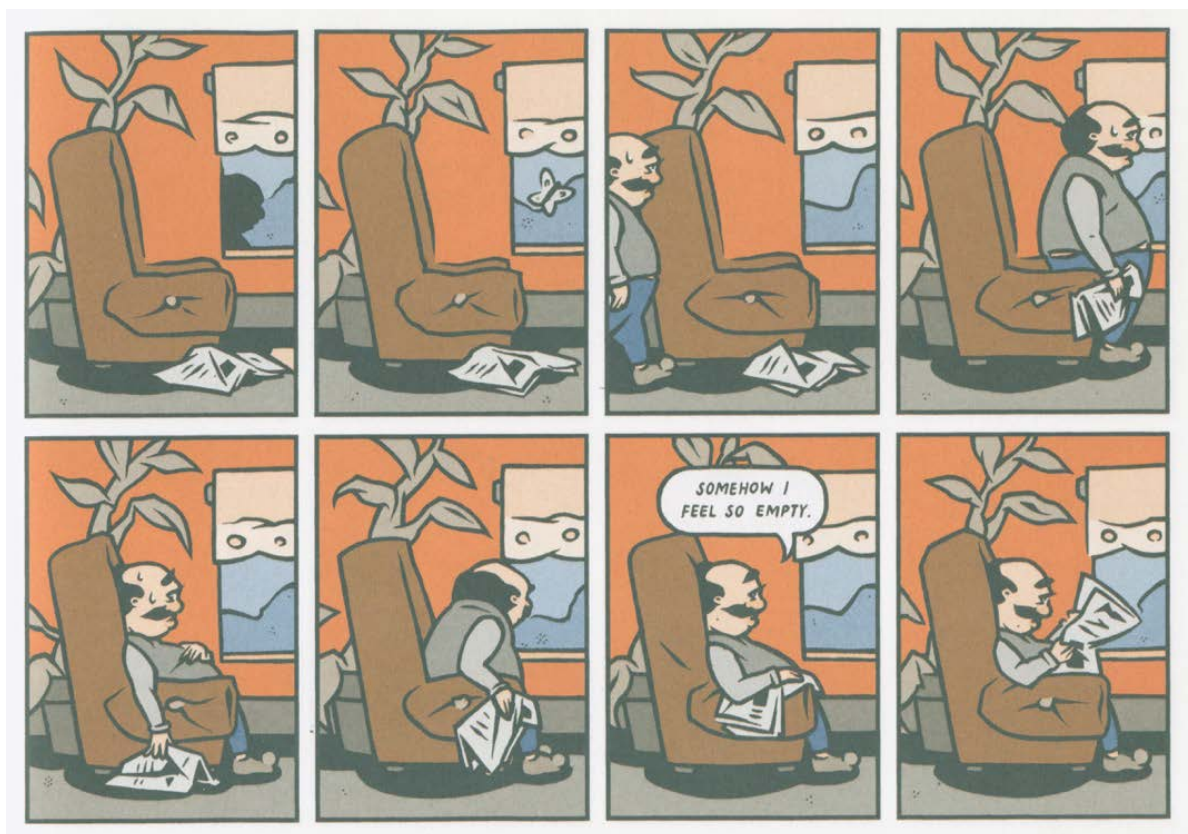
Ainda assim, não é incomum que encontremos uma modulação caracteristicamente "repetitiva", mas exercitada nos limites aparentemente proibitivos de uma tirinha diária – mesmo que, por limites de seu próprio dispositivo, essa seja mais inclinada a se organizar na base de uma frequência "singulativa" dessa relação entre quadros. Na exploração da página inteira ou

dupla como suporte dessas relações temporais, encontramos o emprego de extensões mais largas de elementos, em cuja sucessão se manifesta um princípio puramente "singulativo" – quando uma sequência de quadros representa um não acontecimento (ou pelo menos sua preparação). Em certos quadrinhos alternativos contemporâneos, a repetição pode sinalizar esse estado de um "não evento", exprimindo horizontes emocionais como o do tédio (SCHNEIDER, 2016).

Uma vez que a repetição marca a ausência de eventos relevantes e esvazia a experiência de passagem temporal, o seu uso acentuado exprime

uma estratégia de evocação emocional (como a recorrência da monotonia) ou de velocidade (a lentidão de uma mudança), configurando uma "estética do cotidiano" – típica dos quadrinhos autobiográficos: em *First Book of Hope*, de Musturi, a replicação do mesmo ponto de vista, a simetria visual da página, a continuidade do esquema cromático e a regularidade no tamanho dos quadros evocam no leitor uma sensação de uniformidade do tempo, sugerindo um ritmo estável da evolução temporal e dilatando sua duração através da escassez de singularidades no ciclo da vida (Figura 4).

Figura 4 – "De algum modo eu me sinto tão vazio"



Fonte: MUSTURI, T. *The First Book of Hope*. Antuérpia: Bries, 2007.

Em uma das tiras de *Cartooning Will Destroy You*, o cartunista americano Ivan Brunetti chama atenção para o grau de repetição envolvido no fazer quadrinhos (Figura 5). Mesmo que a repetição não seja exclusividade do meio, o

exemplo ilustra como a sua própria natureza artesanal envolve um mecanismo complexo de repetição e de redesenho em vários níveis, como já afirmamos anteriormente.

Figura 5 – “Meu mundo inteiro, retângulo após retângulo/Alcancei o outubro do meu entusiasmo”



Fonte: BRUNETTI, I. *Schizo #4*. Seattle: Fantagraphics, 2006.

Não objetivamos fazer uma defesa reducionista de quadrinhos como meio necessariamente iterativo, uma vez que a presença e a continuidade dos personagens representados diversas vezes na mesma página depende de outras variáveis – tais como as do gênero narrativo ou do estilo gráfico. E há de se concordar com o argumento de Groensteen contra o dogmatismo que defende uma associação necessária entre quadrinhos e repetição.

A redundância está longe de ser passarela obrigatória entre dois quadros consecutivos de uma sequência narrativa. Em uma história em quadrinhos, a continuidade narrativa é garantida principalmente pela contiguidade das imagens, mas este lado a lado não é obrigatoriamente um ponta a ponta de instantes narrativos armados segundo uma lógica mecânica ou unívoca, que seria a da repetição e da diferença (GROENSTEEN, 2015, p. 125).

Nosso objetivo aqui é ir além da repetição incontornável e natural, para abordar casos que exploram essa vocação, com fins narrativos e estéticos – ampliando os limites de uma estratégia deliberada de produção de sentido; mais importante, entender como essa repetição no ato de produção reflete aspectos pertinentes dos atos de leitura e do interesse estético da obra. Tratamos de repetição a partir de um viés particular, investigando regimes distintos que explorem a modulação da repetição própria do fazer quadrinhos (BARBIERI, 2017), definida como estratégia de produção de efeito na regularidade dos requadros, na manutenção da paleta de cores e na repetição do mesmo elemento em vários requadros.

Para tanto, é preciso se desvencilhar do suposto de uma terminal polaridade entre repetição e diferença, assumindo que ambas configuram facetas interdependentes de uma mesma dimensão temporal (DELEUZE, 1988). Cada acontecimento é único e toda repetição é algo novo, que só acontece uma vez naquele tempo. A potência da repetição está justamente na possibilidade de mudança e variação que só pode ser percebida em um contexto de não mudança (FISCHER, 1994, p. 9). É justamente a percepção de invariabilidade que desloca a atenção para as pequenas variações (nas transições momento a momento, como na sequência da morte dos pais de Bruce Wayne, por exemplo). De uma maneira mais ampla, a repetição é fundamental para o próprio conceito de “esquema”, de “estilo”, de “coesão” textual, entendida como manutenção iterativa de aspectos, replicação de propriedades definidoras (ECO, 1985, p. 166).

Para além dessa condição inescapável, a repetição reforça um princípio formal, no qual o esquema é tão central quanto a sua variação: tal movimento apresenta-se na “dialética entre repetição e inovação” (ECO, 1985), que tem função estrutural em uma estética contemporânea; ou na “Estética do Neo-Barroco (CALABRESE, 1982), na qual uma totalidade erige-se da relação com os seus fragmentos – estabelecendo sistemas de invariantes e de variantes independentes (NDALIANIS, 2004). A adoção de mecanismos iterativos não deve ser entendida, portanto, como degeneração da experiência genuína ou única (ou

como massificação da cultura), mas justamente como recurso expressivo em plena potência criativa e horizonte mesmo da possibilidade do original, como oposição aos ciclos da natureza e do hábito. É nesse estatuto de certos regimes iteracionais da arte dos quadrinhos que desejamos finalmente explorar dois casos exemplares de "marcas do estilo" em uma "poética da repetição" nos quadrinhos contemporâneos.

Segmentatividade em Lewis Trondheim

Para além do aspecto artesanal e reiterativo próprio do fazer quadrinhos, essa vocação para a repetição pode ser potencializada enquanto restrição formal na produção de efeitos narrativos específicos (BAETENS, 2003): é o caso de boa

parte dos primeiros anos da obra do francês Lewis Trondheim, integrante do *Oubapo* – *Ouvroir de Bande dessinée potentielle*, lançando mão da iteração icônica, de elementos gráficos do requadro (Figura 6). Aqui, a mesma imagem de um avião no céu aparece em 35 requadros, em cinco diferentes tirinhas. Dada a falta de variação gráfica, são os balões de fala que assumem a função não só de ancorar o significado possível das imagens ambíguas e polissêmicas, mas também, e especialmente, de impor cadência e estabelecer ritmo. A primeira tirinha, por exemplo, apenas enfatiza a mesmice visual ao chamar atenção para a monotonia de ser comissária de bordo, com todas as frases começando em "toujours le même" (todo dia a mesma coisa).

Figura 6 – Coletivo Oubapo, em uma das restrições formais



Fonte: COLLECTIF. *OuPus 3: Les vacances de l'Oubapo*. Paris: L'Association, 2000.

Na reiteração icônica, o que se alteram são os diálogos, que apresentam a chave de leitura de imagens abertas, com relativamente pouca informação – mas ainda assim bastante expressivas. É importante falar aqui do papel do texto e dos recitativos, como instâncias de produção de ritmo através da relação de diferença e repetição na condução narrativa de quadrinhos

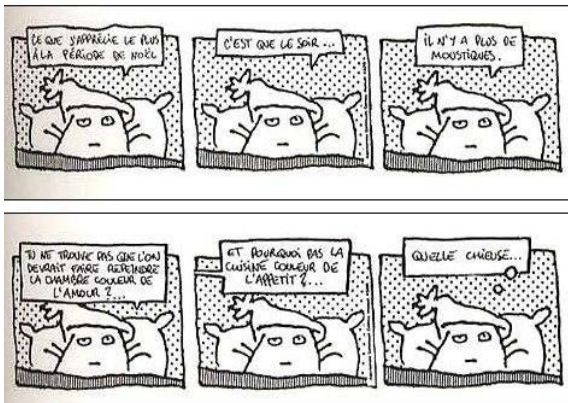
eminentemente iterativos.

Em seus primeiros trabalhos como autor completo de quadrinhos, Trondheim segue os experimentos oubapianos conduzidos pelos franceses da editora *L'Association*, compensando as suas limitações de desenho com uma rica exploração dessas possibilidades rítmicas e humorísticas de iteração gráfica como restrição

formal. São obras compostas por um número limitado de imagens fotocopiadas, distribuídas em páginas com layout regular. Ao invés de reforçar a estabilidade de objetos inertes, o uso repetitivo da imagem fixa imprime uma cadência dinâmica às suas *gags*.

A ocorrência regular da mesma imagem em diferentes requadros é uma característica dominante do fazer quadrinhos, mas Trondheim exagera os já centrais atributos de segmentação e decupagem: em *Le Dormeur* (Figura 7), uma série de tirinhas, cada um dos três requadros apresenta exatamente o mesmo personagem, na cama, usando uma touca de dormir. Esse elemento de repetição gráfica funciona por contraste com um texto que se modifica a cada quadro: a decisão de chamar atenção para as falas não surpreende, uma vez que, nessa época, Trondheim era muito mais confortável e versátil com suas habilidades no texto.

Figura 7 – Em *Le Dormeur*, Trondheim explora a iteração gráfica com fins humorísticos



Fonte: TRONDHEIM, L. *Le dormeur*. Paris: Cornélius Editions, 2003.

Contudo, o reconhecimento das limitações de desenho não implica uma negligência da narrativa visual. Pelo contrário, ao decupar os requadros, o artista brinca com a dialética da ausência/presença dos textos, com aguçado senso de ritmo: a "segmentatividade caracteriza não apenas a dimensão pictórica do texto dos quadrinhos, mas também define seu lado verbal" (SURDIACOURT, 2015, p. 33). O uso de diferentes *containers*

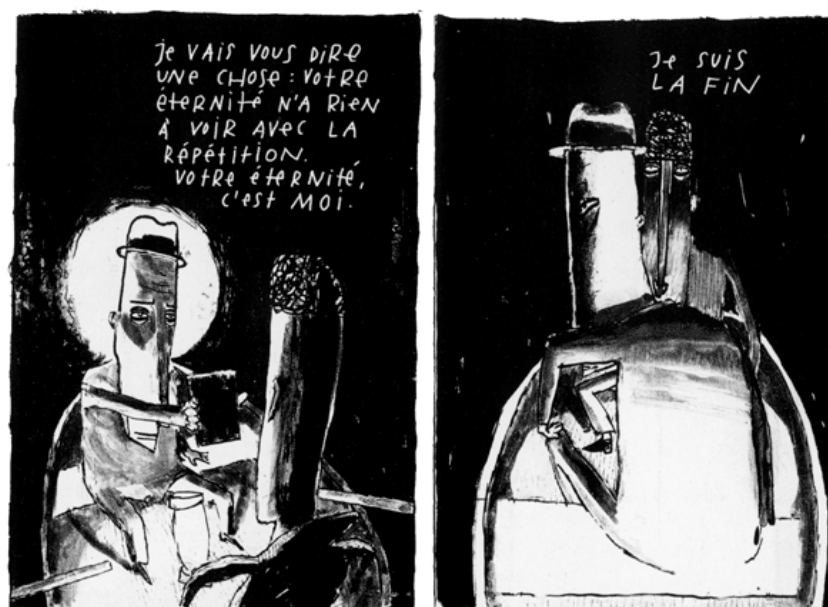
gráficos para embalar partes do discurso verbal e a segmentatividade dos recitativos imprimem ritmo e pulsação ao multiquadro.

Retorno e repetição em "Salut, Deleuze!"

Uma filosofia da repetição confere tema e forma simultâneas de *Salut Deleuze*, obra de Jenz Balzer e Martin Tom Dieck (1996), em um curioso excursão metalinguístico. Mais do que ilustrar conceitos do autor referido pelo título, a obra de Balzer e Dieck propõe uma abertura para a exploração das potencialidades estilísticas e poéticas da iteração nos quadrinhos. A sequência é simples: a morte de Deleuze, a travessia do rio Lete na barca de Caronte (o rio que nunca é o mesmo), a chegada ao Hades (o rio da morte dos gregos), o encontro com os amigos Lacan, Barthes e Foucault, o retorno do barqueiro e o reinício do ciclo. A cada iteração, novas conversas filosóficas a respeito do tema do retorno. A capa do livro de Deleuze converte-se em elemento da cena, seus temas são assunto de conversa entre os personagens, seu autor é transformado em protagonista – como aquele que revela a chave de leitura da obra: "a repetição do eterno retorno consiste em pensar o mesmo a partir do diferente" (DELEUZE, 1988).

Para além de fazer parte da história, *Diferença e Repetição* também é parte do discurso: as nove páginas nas quais a sequência acima transcorre são repetidas cinco vezes, com diferenças sutis entre si – em sua maior parte localizadas no nível verbal. A regularidade da composição das páginas e a iteração icônica dos desenhos brincam com esta oscilação entre diferença e repetição, propondo ao leitor uma série de questões: quantas vezes o evento – a morte de Deleuze – realmente acontece na história? Estamos diante de uma mesma história contada várias vezes ou de várias versões de um mesmo evento? Em outras palavras, para tomar emprestada a classificação de Genette, estamos diante de uma narrativa "singulativa" ou "repetitiva"?

Figura 8 – Potencialidades dos quadrinhos–



"*Salut, Deleuze!*" examina conceitos do pensamento de Deleuze através das potencialidades dos quadrinhos (Vou lhe dizer uma coisa: sua eternidade não tem nada a ver com a repetição. Sua eternidade sou eu. / Eu sou o fim.)
Fonte: T. DIECK, M.; BALZER, J. *Salut, Deleuze!* Bruxelas: Fréon, 1997.

O modo como os quadrinhos se prestam a recapitulações, comparações e acúmulo de minúcias e nuances ao longo da leitura – algo fisicamente inerente na possibilidade de ir e vir nas páginas – recompensa e amplia o papel da memória nos processos da leitura, à medida que o leitor reconhece a reiteração dos padrões e se dá conta do mecanismo cíclico que sustenta a história. O jogo de memória e a ambivalência entre diferença e repetição são replicados também no nível diegético – quando o protagonista Deleuze guarda a memória do "eterno retorno" e dos encontros anteriores; o barqueiro Caronte nunca reconhece o mesmo Deleuze. A morte, que dá fim à história, é a única solução para o cessar do ciclo da repetição: no fim das contas, a repetição pode não ser pressuposta nos quadrinhos, mas as tensões entre linearidade e tabularidade, entre mostrar e contar, fazem desse meio um veículo propício a explorações estéticas das potências da repetição – não apenas as que imprimem ritmo e ressaltam a diferença, mas também as que chamam atenção para as riquezas escondidas na experiência dos tempos vazios – quando

aparentemente nada acontece.

Considerações finais

Nesse esforço por dignificar a "iteração" como procedimento preferencial da sintaxe narrativa dos quadrinhos, nos propusemos a explorar essa questão partindo de duas dimensões de sua manifestação. No plano funcional de sua eficácia, a compreendemos como um recurso da frequência com a qual histórias e gêneros canônicos a nobilitaram como recurso retórico de exposição narrativa; identificamos esse regime naqueles momentos menos "cardinais" da narrativa, assim como nas modalidades de retomada de episódios "nucleares", como contextos de explanação ou rememoração de planos da fábula.

Como segunda instância da vigência de um modo "iterativo" nos quadrinhos, exploramos a questão de uma "poética da repetição", em estilos mais singulares da arte dos quadrinhos – nos quais a replicação de situações é funcionalizada de modo a significar universos temáticos (o cotidiano, o tédio), mas também como recursos que efetivam a estilização dos agenciamentos da

materialidade gráfica e plástica de um “sistema espaço-tópico” da arte dos quadrinhos – em suas várias escolas, tradições e estilos.

De todo modo, nos dois casos em que examinamos a ocorrência de tais padrões da frequência narrativa nos materiais da “nona arte”, propomos que tais regimes iterativos da narratividade dos quadrinhos pode, inclusive, iluminar um olhar mais abrangente sobre a importância e a oportunidade de um olhar analítico das dimensões da repetição nas artes narrativas – situando-nos finalmente na posição axiológica que dignifica a reprodutibilidade e replicabilidade de fórmulas, padrões e esquemas sintáticos e semânticos dos produtos expressivos na cultura mediática de nossos dias.

Referências

- ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução e comentários de Eudoro de Souza. Lisboa: Casa da Moeda, 1992.
- BAETENS, J. Comic strips and constrained writing. **Image [& Narrative]**, [s. l.], v. 7, out. 2003.
- BAETENS, J.; SURDIACOURT, S. European graphic narratives: toward a cultural and mediological history. **From comic strips to graphic novels: contributions to the theory and history of graphic narrative**, [s. l.], v. 37, 2013.
- BARBIERI, D. **As linguagens dos quadrinhos**. São Paulo: Editora Peirópolis LTDA, 2017.
- BARONI, R. **La tension narrative**. Paris: Seuil, 2006.
- BARTHES, R. Introduction à l'analyse structural du récit. **Communications**, [s. l.], v. 8, p. 1-27, 1966. <https://doi.org/10.3406/comm.1966.1113>.
- BARTHES, R. L'effet de réel. **Communications**, [s. l.], v. 11, 1968. <https://doi.org/10.3406/comm.1968.1158>.
- BARTHES, R. **A aventura semiológica**. Tradução de Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BENJAMIN, W. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.
- BREMOND, C. **Logique du récit**. Paris: Seuil, 1973.
- BRUNETTI, I. **Schizo #4**. Seattle: Fantagraphics, 2006.
- CALABRESE, O. **Neo-Baroque: a sign of the times**. Nova Jersey: Princeton University Press, 1992.
- CALINESCU, M. **ReReading**. New Haven, CT: Yale University Press, 1993.
- COOK, R.T. Why Comics Are Not Films: Metacomics and Medium-Specific Conventions. **The art of comics: a philosophical approach**, [s. l.], p. 165-187, 2012. <https://doi.org/10.1002/9781444354843.ch9>.
- DELEUZE, G. **Diferença e repetição**. Graal: Rio de Janeiro, 1988.
- ECO, U. A **estrutura ausente**: introdução à pesquisa semiológica. [s. l.: s. n.]: 1976.
- ECO, U. Innovation and repetition: Between modern and post-modern aesthetics. **Daedalus**, [s. l.], v. 114, n. 4, p. 161-184, 1985.
- GENETTE, G. **Figuras III**. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.
- GOODMAN, N. **Languages of art**. Indiana: Hackett, 1968.
- GROENSTEEN, T. **Bande dessinée et narration**. Paris: PUF, 2011.
- GROENSTEEN, T. **O Sistema dos Quadrinhos**. São Paulo: Marsupial, 2015.
- HORSTKOTTE, S.; PEDRI, N. Focalization in graphic narrative. **Narrative**, [s. l.], v. 19, n. 3, p. 330-357, 2011. <https://doi.org/10.1353/nar.2011.0021>.
- KUKKONEN, K. Comics as a test case for transmedial narratology. **SubStance**, [s. l.], v. 40, n. 1, p. 34-52, 2011. <https://doi.org/10.1353/sub.2011.0005>.
- LEFÈVRE, P. Some medium-specific qualities of graphic sequences. **SubStance**, [s. l.], v. 40, n. 1, p. 14-33, 2011. <https://doi.org/10.1353/sub.2011.0007>.
- MIKKONEN, K. **The narratology of comic art**. Londres: Routledge, 2017. <https://doi.org/10.4324/9781315410135>.
- NDALIANIS, A. **Neo-Baroque aesthetics and contemporary entertainment**. Cambridge, MA: MIT Press, 2004. <https://doi.org/10.7551/mitpress/4912.001.0001>.
- PAREYSON, L. **Os problemas da estética**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- PEETERS, B. Between writing and image: a scriptwriter's way of working. **European Comic Art**, v. 3, n. 1, p. 105-116, 2010. <https://doi.org/10.3828/eca.2010.7>.
- PICADO, B. Disjonction, iteration, sérialisation, curiosité: l'unité épisodique du gag visuel dans l'humour graphique. **Cahiers de Narratologie**, [s. l.], 34, 2018. Disponível em: <http://journals.openedition.org/narratologie/8970>. Acesso em: 25 mar. 2019. <https://doi.org/10.4000/narratologie.8970>.
- PICADO, B. e ARAÚJO, J. M. Actions, disjunctions, and passions in graphic narratives: narrative virtualities in *The adventures of Tintin*. In: SANDERS, Suttcliff Sanders (org.). **The comics of Hergé: when the lines are not so clear**. [s. l.]: Mississippi University Press, 2016. p. 33-46. <https://doi.org/10.14325/mississippi/9781496807267.003.0003>.
- RIMMON-KENAN, S. The paradoxical status of repetition. **Poetics Today**, [s. l.], v. 1, n. 4, p. 151-159, 1980. <https://doi.org/10.2307/1771892>.
- SCHNEIDER, G. **What happens when nothing happens: boredom and everyday life in contemporary comics**. Leuven: Leuven University Press, 2016.

STEIN, D.; THON, J-N. **From comic strips to graphic novels**: contributions to the theory and history of graphic narrative. Berlim: Walter de Gruyter GmbH & Co KG, 2015. <https://doi.org/10.1515/9783110427660>.

SURDIACOURT, S. **Comics and storytelling**: towards a medium-specific narratology. 2015. Tese de Doutorado – Faculteit Letteren, Katholieke Universiteit Leuven, Leuven.

TEIXEIRA, J. S. O cânone nos comics. **RUA – Revista Universitária Audiovisual**, [s. l.], 2012.

TOOLAN, M. **Making sense of narrative text**: Situation, repetition, and picturing in the reading of short stories. Londres: Routledge, 2016. <https://doi.org/10.4324/9781315622965>.

VALÉRY, P. **Varietades**. São Paulo: Editora Iluminuras Ltda, 2007.

Benjamim Picado

Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP, São Paulo, SP, Brasil) e Mestrado em Comunicação pela Universidade de Brasília (UnB, Brasília, DF, Brasil). Professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF), Niterói, RJ, Brasil.

Greice Schneider

Doutora em Estudos Literários pela Katholieke Universiteit Leuven e Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporânea pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Professora permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Sergipe (UFS), São Cristóvão, SE, Brasil.

Endereço para correspondência

Benjamim Picado

Universidade Federal Fluminense

Centro de Estudos Gerais, Instituto de Artes e Comunicação Social

Rua Professor Lara Vilela, 126

São Domingos, 24210590

Niterói, RJ, Brasil

Greice Schneider

Universidade Federal do Sergipe

Programa de Pós-Graduação em Comunicação

Cidade Univ. Prof. José Aloísio de Campos

Av. Marechal Rondon, s/n

Jd. Rosa Elze, 49100-000

São Cristóvão, SE, Brasil