



CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

OS QUADRINHOS DE ANGELI  
E O CONTEMPORÂNEO BRASILEIRO

**Paulo Fernando Dias Diniz**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco, sob a orientação da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ângela Prysthon

Recife, 23 de novembro de 2001

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

## **OS QUADRINHOS DE ANGELI E O CONTEMPORÂNEO BRASILEIRO**

**Paulo Fernando Dias Diniz**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre, sob a orientação da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ângela Freire Prysthon

Recife, 23 de novembro de 2001

## EPÍ...GRAFES

O Homem só atingirá a sabedoria total no dia em que for completamente marxista: 40% de Grouxo, 30% de Chico, 20% de Harpo e 10% de Karl.

Millôr Fernandes



Até a vitória, sempre!

## **DEDICATÓRIA**

Para Dorinha e Joaquina, sempre!

## AGRADECIMENTOS

Numa tese como esta, sem a dedicação necessária e com um macintosh bronqueiro, foi imprescindível a boa vontade de amigos e professores, o autor tem por obrigação de agradecer:

À Dorinha e à Joaquina, para quem foi dedicada esta tese, por terem agüentado esta fase final de elaboração e me lembrarem da vida além da tese...

À Profa. Ângela Prysthon, minha orientadora desta dissertação, pela fleuma britânica...

Ao *big rider*, surfista de *tsunami*, Prof. Dacier Barros pelos toques, pela fundamental ajuda metodológica e pela lembrança de Lukács...

A outro *big rider*, Prof. Paulo Cunha pelo estímulo e confiança no *qualifying*...

Ao Prof. Luiz Momesso, também *big rider*, por me lembrar que a infra determina a supra...

À Raimunda e à Cláudia, da secretaria do PPGCOM, por me avisarem das matrículas e pelos galhos quebrados...

Aos meus sobrinhos: Juliana pelos toques sobre informática, Luiz Antônio por me liberar o computador, Luiz Eduardo pelos livros emprestados e Rafael por digitar as primeiras partes desta dissertação...

A Gominho, pela *brodagem* e por me ceder o computador na fase final da tese, realmente, foi imprescindível...

E por fim, a Santo Expedito, santo guerreiro e das causas urgentes, uma *imagem* que é de rocha...

## RESUMO

Esta dissertação tem por proposta a análise do contemporâneo brasileiro, usando como referência os quadrinhos das décadas de 80/90, representados pelos personagens de Angeli.

O *espírito de época* do contemporâneo brasileiro é marcado por uma reação ao *novo* e às transformações geradas pela modernização da sociedade. Angeli, representante da linha dos quadrinhos *cartunísticos* brasileiros, reproduz nos seus personagens os tipos urbanos presentes nesta sociedade e principalmente a reação às transformações deste período.

O *mal-estar* provocado pela negação à modernidade na sociedade brasileira pode ser constatado nos personagens de Angeli - foram utilizados Bob Cuspe, Rê Bordosa, Skrotinhos e Wood & Stock - pelas análises das suas representações e tomando-os como alegorias de um tempo. Os personagens, por serem frutos da dialética da visão do autor com a realidade vivida, nos trazem indícios da época em que se vive.

Esta reação à modernidade no contemporâneo brasileiro é ressaltado pela presença das representações culturais nos *mass media*. A cultura no contemporâneo é delimitada pelos *mass media*, não havendo mais uma diferenciação entre os chamados níveis culturais.

Nos *mass media*, a realidade contemporânea está representada e reflete as transformações que passa a sociedade brasileira. Através dos personagens de Angeli tentou-se procurar os indícios, nos *mass media*, do mal-estar e a reação ao novo do contemporâneo brasileiro.

## **ABSTRACT**

The aim of this dissertation is the analysis of the *zeitgeist* of the Brazilian society in the 80's and the 90'. This analysis is based on the comic strips features of Arnaldo Angeli.

This *zeitgeist* is reached by a reaction about the transformations occurred in this period and a reaction upon the idea of the *new*. Angeli shows with his featuring the urban types.

The *mal-estar*, a illness of modernity, is testified by the featuring of Angeli – Bob Cuspe, Rê Bordosa, Skrotinhos e Wood & Stock – because they are allegories of a time, and they are created as reflection of this time. And if you want to understand more, learn Portuguese.

**BANCA EXAMINADORA**

Examinador Externo

.....

Examinador Interno

.....

Orientador(a)

.....



# SUMÁRIO

## INTRODUÇÃO

<b>Angeli e os quadrinhos nas décadas de 80 e 90</b>	<b>1</b>
<b>1. O humor gráfico e os quadrinhos</b>	<b>5</b>
1.1 Um breve histórico da relação do humor gráfico e os quadrinhos	<b>5</b>
1.2. Definindo os quadrinhos cartunísticos	<b>7</b>
1.2.1. A caricatura, a charge e os quadrinhos	<b>7</b>
1.3. Os quadrinhos brasileiros nas décadas de 70 e 80	<b>12</b>
1.3.1. O humor gráfico e os quadrinhos	<b>13</b>
1.3.2. Os quadrinhos marginais: alternativo e o udigrudi	<b>16</b>
1.3.3. O humor gráfico na década de 80: Angeli	<b>17</b>
<b>2. O <i>medium</i> e a linguagem dos quadrinhos</b>	<b>19</b>
2.1. As características gerais da linguagem dos quadrinhos	<b>19</b>
2.2. O <i>medium</i> e a linguagem	<b>20</b>
2.3. Os elementos dos quadrinhos	<b>22</b>
2.4. Traços e Signos	<b>23</b>
<b>3. Angeli e o particular</b>	<b>28</b>
3.1. Introdução a Angeli	<b>28</b>
3.2. A particularidade em Angeli	<b>29</b>
3.3. Introdução ao particular, ao singular e ao típico	<b>30</b>
3.4. O contexto do particular de Angeli	<b>37</b>
<b>4. A indústria é massa</b>	<b>41</b>
4.1. A alienação é massa	<b>41</b>
4.2. A cultura é massa	<b>46</b>
<b>5. O Particular, personagem e povo</b>	<b>50</b>
5.1. Os personagens e o particular	<b>51</b>
5.2. O povo e a alegoria	<b>52</b>

5.3. Os personagens dos quadrinhos de Angeli e os <i>mass media</i>	<b>56</b>
5.3.1. Bob Cuspe	<b>58</b>
5.3.2. Rê Bordosa	<b>63</b>
5.3.3. Os Skrotinhos	<b>68</b>
5.3.4. Wood & Stock	<b>71</b>
<b>6. O espírito de época do contemporâneo e os personagens de Angeli</b>	<b>74</b>
6.1. Angeli e o contemporâneo	<b>74</b>
6.2. A modernidade e o contemporâneo brasileiro	<b>77</b>
<b>CONCLUSÃO</b>	<b>84</b>
<b>Bibliografia</b>	
<b>Fontes pesquisadas</b>	
<b>Glossário de termos quadrinísticos</b>	
<b>Glossário de quadrinistas citados</b>	

# INTRODUÇÃO

## Angeli e os quadrinhos nas décadas de 80 e 90

O intuito desta dissertação é estudar como os quadrinhos de Arnaldo Angeli, baseando-se nos seus personagens, podem ajudar a compreender as relações entre os *mass media* e a cultura brasileira nas décadas de 80 e 90, mostrando o *espírito de época*<sup>1</sup> do contemporâneo brasileiro, cujos principais sintomas são um medo do *novo* e as relações entre o *arcaico* e o *novo*.

Os quadrinhos das décadas de 80 e 90 vão ter características que refletem o período que se estava vivendo no Brasil. O conteúdo desses quadrinhos exterioriza as transformações ocorridas entre a ditadura militar e o processo de democratização política na década de 80, quando o Brasil vai sofrer mudanças na sua organização social, com surgimento de novos setores urbanos ligados à classe média. O Brasil, que tinha até a década de 70 uma população predominantemente vivendo no meio rural, vai passar a ter os centros urbanos e industriais como principal foco populacional.

Os quadrinhos de Angeli abarcam um período de produção nas décadas de 80 e 90, principalmente entre os anos de 1983 até 1993. Estas datas se referem à criação da personagem *Rê Bordosa* até a extinção da revista *Chiclete com banana*. A revista não apresentava apenas os quadrinhos de Angeli, mas também artigos de autores *underground* e poetas *marginais* (Glauco Matoso, por exemplo), tornando-se uma revista de costumes e tendências. Os conteúdos da *Chiclete com banana* enfocavam desde a poesia que se fazia nos meios *undergrounds* paulistas até matérias sobre tribos urbanas do metrô parisiense.

O sucesso editorial da *Chiclete com banana* criou condições monetárias para o investimento em outras revistas de quadrinhos, como *Geraldão* de Glauco, *Níquel Náusea* de Fernando Gonsales, *Piratas do Tietê* de Laerte, *Circo Editorial* e *Animal*, estas duas últimas

---

<sup>1</sup> Zeitgeist em alemão, *espírito de época* refere-se às reações e reflexões sobre o contexto histórico, e que está muito próximo da mentalidade de uma época e como as pessoas dessa

publicando quadrinhos de autores estrangeiros. A tiragem média da *Chiclete* era , entre 1987 e 1992, de cem mil cópias mensais, segundo dados do próprio autor (Angeli, in *Caros Amigos*, nº 50/2001), embora a revista sobrevivesse apenas com a venda nas bancas de jornais. As causas da falência da *Chiclete* foram, ainda segundo Angeli (in *Caros Amigos*, nº 50/2001), o plano Collor em 1990 e a crise o sucedeu.

Portanto, a *Chiclete* e a produção quadrinística de Angeli faziam parte de um movimento maior dos quadrinhos brasileiros, que não se resumia apenas a produção paulista, na qual se inserem Angeli, Glauco, Laerte, Fernando Gonsales como destaques, mas que tinha representantes no Rio Grande do Sul com (Edgar Vasques, Luis Fernando Veríssimo), no Rio de Janeiro com (Miguel Paiva), e em Pernambuco, onde



foi criada a PADA, uma associação para criação e publicação de quadrinhos diretamente para as bancas de jornal.

Um destaque deve ser dado ao alcance nacional da distribuição das revistas em quadrinhos publicadas pela Circo Editorial, não se restringindo apenas ao público paulista. Não se pode classificar esta produção de *movimento* ou *corrente* dos quadrinhos brasileiros, visto que não havia uma organização ou uma liderança; existia uma produção que encontrou um momento propício para se expandir e divulgar o que era elaborado.

Os quadrinhos fazem parte de um tipo de cultura de massa, inseridos no processo de produção e venda de bens simbólicos, cujo processo industrial se apresenta na confecção e na reprodução do material a ser vendido e comercializado. Os quadrinhos, sejam em *tiras* para inserção em jornais ou em *revistas em quadrinhos*, são um produto da indústria cultural e, portanto, refletem a sociedade

---

época se vêem e se representam. Pode-se se referir também às transformações sociais e de pensamento de um período (HEGEL, 1986).

moderna e sua relação com os *mass media*<sup>2</sup> (meios de comunicação de massa).

A *Chiclete com banana* é um produto de massa, portanto Angeli estava criando não apenas personagens mas um produto para ser vendido como bem simbólico, da revista aos personagens. A análise da produção quadrinística de Angeli será observada ressaltando-se a sua característica de produto de indústria cultural, que retrata uma sociedade cuja cultura é intermediada pelos meios de comunicação de massa.

Tentar-se-á analisar os personagens como alegorias de uma época, cujas representações nascem do confronto entre a realidade vivida e a visão particular do quadrinista, que exterioriza através da representação pictórica (o desenho) uma maneira particular de como esta sociedade se enxerga.

Os personagens de Angeli são a maneira particular deste quadrinista representar e colocar para a sociedade, sua visão crítica sobre aquilo que o cerca, ressaltando ou mesmo desvendando as relações pessoais e o *espírito de época* que está a sua volta; não se considera apenas como uma mimese da realidade social, mas o confronto dialético entre uma realidade que se *apresenta* e um autor que a *representa*.

Esta realidade social do autor/quadrinista aparece não apenas na representação gráfica de seus elementos exteriorizados nos quadrinhos, mas ela está presente na forma como as representações são formuladas, veiculadas e comercializadas pela sociedade, mostrando uma visão particular de aspectos singulares da vida cotidiana contemporânea do quadrinista em um meio de comunicação de massa, seja a revista em quadrinhos ou as tiras veiculadas na imprensa.

Dos quadrinhos brasileiros das décadas de 80 e 90, a produção de Angeli se destaca na forma e no conteúdo da representação gráfica, associando aos quadrinhos uma presença de humor e de crítica aos costumes. Esta linha de quadrinhos vai ser definida por CIRNE (1990)

---

<sup>2</sup> Nesta dissertação preferiu-se utilizar o termo latino *mass media* para os meios de comunicação de massa, por ser, no meu entender, mais abrangente que o termo em português.

como quadrinhos cartunísticos, devido aos aspectos de humor gráfico do traço e do conteúdo.

O termo *quadrinhos* será usado para se referir ao *medium*, a produção de álbuns e tiras. O termo se apresenta no plural por dois motivos: primeiro, quadrinho, no singular, se refere a uma unidade lingüística das narrativas imagéticas seqüenciadas, as quais chamamos de *quadrinhos* ou *histórias em quadrinhos* (HQ).

O *quadrinho* é a unidade mínima de significado da linguagem quadrinística, é nele que o quadrinista dispõe dos elementos de composição para o entendimento do movimento (linhas de movimento, onomatopéias e perspectiva). Vários quadrinhos seqüenciados formam o significado da narrativa.

Segundo, quadrinhos, no plural, tem sua raiz no termo *histórias em quadrinhos*, suprimindo-se o termo *história*, por se tratar de uma das formas, o *medium* de produção quadrinística (as outras seriam, por exemplo, a tira e o cartum quadrinístico).

Portanto, preferiu-se nesta dissertação usar termo *quadrinhos* para designar o *medium* (o álbum, a revista, as tiras) e a linguagem, que se define pela narrativa em quadrinhos seqüenciados.

# 1- O HUMOR GRÁFICO E OS QUADRINHOS BRASILEIROS

## 1.1. Um breve histórico da relação do humor gráfico e os quadrinhos brasileiros

Considera-se nesta dissertação como primeira produção quadrinística brasileira a revista *Tico-Tico*, de 1905, que só parou de circular em 1950, por se autodefinir como "jornal ilustrado para criança no qual colaboram *escripores* (sic) e desenhistas de nomeada" (CIRNE: 1990), cujo material era copiado e redefinido por desenhistas locais, com linguagem do movimento característico dos quadrinhos.

O *Tico-Tico* vai representar, de forma explícita, não só a influência das produções estrangeiras nos quadrinhos brasileiros, mas também a absorção e recriação deste material, visto que os grandes caricaturistas do *Malho* (revista ilustrada de longa duração, 1905 a 1956, e de grande influência) vão desenhar na revista: J. Carlos, Max Yantok, Storni (CIRNE, 1990:20).

A referência ao *Tico-Tico* é apenas um posicionamento sobre o surgimento dos quadrinhos no Brasil. Cirne, no seu livro *História Crítica dos Quadrinhos Brasileiros*, defende que os primeiros quadrinhos foram feitos por Angelo Agostini na revista *ilustrada* de 1869, posição que era reforçada anteriormente nos seus livros da década de 70 (*A explosão criativa dos quadrinhos*, 1970; *Os quadrinhos*, 1972).

Autores brasileiros que se dedicam aos quadrinhos, como Orne e Moya, defendiam que os mesmos são originários do Brasil. Em 1869 Ângelo Agostini publica o personagem *nhô Quim*, bem antes de *Yellow Kid* de Outcalt de 1895; o que era uma mera questão de data, tornava-se, na década de 70, uma questão de *soberania* e mesmo de autonomia dos quadrinistas nacionais contra a influência estadunidense<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> O quadrinista Henfil, na *Graúna*, vai criar o COLIQUANA, o *comitê de libertação do Quadrinho nacional*, com a onça *Glorinha* contra o agente imperialista, o Mickey Mouse, mostrando um caso

Cirne (1980) e Moya (1970) reforçam a relação quadrinhos com o humor gráfico, afirmando que esta relação tornaria os “quadrinhos brasileiros” um caso específico e independente. Moacyr Cirne é enfático em dizer que:

*“a linguagem renovadora dos comics americanos, de pinceladas expressionistas (CF. Flash Gordon, de 1934; O Espírito de 1940, Tarzan, nos anos 40), não podia ser reduplicada no Brasil, sob pena de se diluir como reprodução ideológica. A nossa **vertente caricatural** (grifos meus), de Angelo Agostini a J. Carlos, era muito mais rica para nós, enquanto produtores (e consumidores)”. (1990:30)*

O posicionamento desses autores, para definir o país de origem ou a data de nascimento dos quadrinhos, não é central nesta dissertação, mas é válido ressaltar o contexto em que ela surge.

Nas décadas de 50 e 60, houve vários movimentos de quadrinistas para a *nacionalização* dos quadrinhos brasileiros. A nacionalização passava pela proibição de entrada de fotolitos das grandes agências de distribuição estadunidenses, à definição de “quadrinhos brasileiros” como aqueles feitos no Brasil por quadrinistas brasileiros. Entretanto, a produção quadrinística da Disney, distribuída pela editora Abril, apesar da matriz ser estadunidense, todo o seu material era produzido aqui mesmo no Brasil, por desenhistas brasileiros. O próprio Álvaro de Moya<sup>4</sup> vai iniciar sua carreira de quadrinista desenhando para a Abril as histórias da Disney.

Não havia no Brasil a tradição dos *Studios* (grupos de produção de quadrinhos com divisão técnica do trabalho) ou *Syndicates* (agências de distribuição); os poucos *studios* eram monopolizados pelas grandes editoras: a ABRIL, a EBAL (Editora Brasil-América) e, posteriormente, a Rio Gráfica/Globo que reproduziam material das grandes agências norte americanas (King Features Syndicates, Associated Press Syndicates, D.C. Comics, a Timely/Marvel e, a maior delas, a Disney).

---

mais explícito desta relação entre os quadrinhos brasileiros e a reação contra os quadrinhos estadunidenses.

<sup>4</sup> Álvaro de Moya, no prefácio do *Para ler o Pato Donald*, de Dorffmam e Mattelart



Uma infinidade de *Ghosts* (Fantasmas) reproduziam o material estadunidense previamente fabricado, e, em alguns casos, apenas colocavam-se as letras, pois o material já vinha *fotolitado* dos EUA. Os *fantasmas* eram a equipe de desenhistas brasileiros que, no caso específico da Editora Abril, possuidora dos direitos da Disney no Brasil, desenhavam o material (Pato Donald, Mickey, Tio Patinhas dentre outros) baseados em roteiros vindos da matriz estadunidense.

Neste caso a influência se transformava em dominação, pois negava-se aos desenhistas brasileiros a liberdade de desenhar elementos *brasileiros* nos quadrinhos da Disney<sup>5</sup>. A influência e a dominação ideológica dos quadrinhos estadunidenses vai agir, dialeticamente, na produção quadrinística da década de 60 com o movimento de *nacionalização dos quadrinhos*, que CIRNE (1990:49) associa aos movimentos populistas deste período.

Os quadrinhos da década de 70 irão reunir a geração que lutou pela nacionalização destes, e uma nova geração, que pensava os quadrinhos como uma maneira de combater e recriar a influência estadunidense.

Esta relação entre o humor gráfico e os quadrinhos pode conter vários elementos. No Brasil, a grande maioria dos quadrinistas saiu da imprensa, ou seja, esses profissionais trabalhavam na parte gráfica dos jornais, fazendo charges, cartuns, ilustrações. As experiências fora dos jornais eram as revistas ilustradas ou de humor (geralmente de curta duração).

Nos anos 70, os quadrinhos vão ser utilizados como uma grande trincheira contra o regime militar e a presença estadunidense no panorama da cultura urbana brasileira. Ao se resgatar Agostini como pioneiro dos quadrinhos na década de 70, resgatava-se a tradição do humor gráfico frente a uma realidade adversa, mostrando a independência do traço brasileiro, recriando um novo padrão de pensar quadrinhos. Não há, segundo BOSI (1992:377), condição colonial sem um enlace de trabalhos, de cultos, de ideologias e de culturas, isto é a influência também se refere à resistência.

## 1.2. Definindo os Quadrinhos Cartunísticos:

### 1.2.1. A caricatura, a charge e os quadrinhos

O humor gráfico sempre esteve muito presente nos *media* brasileiros, principalmente nos *media* impressos. Nas grandes cidades brasileiras sempre foi muito profícua a produção de revistas ilustradas e jornais panfletários com a forte presença do humor gráfico, quando as instalações de gráficas e prensas no segundo quartel do século XIX fizeram surgir de inúmeros periódicos a panfletos políticos. O humor e o desenho não são novos na imprensa, e em determinado contexto, o caricato e o burlesco fazem parte de uma cultura de fronteira (BOSI: 1990), em que o desenho e sua reprodução ganham uma visão popular e disforme<sup>6</sup>.

Lima (1963) traça um histórico e um levantamento da produção de caricaturas em periódicos brasileiros desde o surgimento da caricatura até o ano de 1962. No volume 4, Lima faz um compêndio com os principais caricaturistas e artistas gráficos da época; muitos deles vão estar presentes na produção do Pasquim (Ziraldo, Lan, Borjalo) e do *zine* marginal O Bicho (Fortuna), já na década de 70.

Os quadrinhos brasileiros estão muito ligados ao traço de humor, da charge e da caricatura. As primeiras revistas ilustradas que são consideradas o marco dos quadrinhos no Brasil, eram feitas por caricaturistas ou cartunistas<sup>7</sup>.

O traço caricatural fortemente presente na produção de Angeli é fruto de uma tradição (um modo de fazer) dos quadrinhos brasileiros, porém ressaltamos não ser o único tipo de fazer quadrinhos no Brasil.

Do que foi exposto nas linhas acima, a esta relação caricatura e quadrinhos, acrescenta-se um incisivo ponto de vista de Cirne (1990), que a enfatiza, estando ela presente na produção quadrinista de todos os país com tradição neste *medium*.

---

<sup>5</sup> (Álvaro de Moya, no prefácio do *Para ler o Pato Donald*, de Dorffmam e Mattelart).

<sup>6</sup> Não caberá nesta dissertação este rastreamento do humor gráfico até os nossos dias, como foi elaborado pelo grande referencial *A História da Caricatura no Brasil* o clássico estudo sobre o tema, e se estendendo pelo humor gráfico (charge e cartum) de Hermam Lima (1963).

O cartum seria, para CIRNE (1990:58), uma linguagem nova que é incorporada aos quadrinhos, passando a denominar esta linha de quadrinho cartunístico.

Entre os tipos de humor gráfico (a caricatura, a charge e o cartum) existe uma tênue linha que delimita o conceito deles. Herman Lima, no primeiro volume da sua História da Caricatura do Brasil, faz um levantamento histórico do termo *caricatura*, sem defini-la por completo, e recorre às alegorias conhecidas sobre figuras políticas (Rui Barbosa), às figuras alegóricas sedimentadas no imaginário, como Jonh Bull (Inglaterra) e Tio Sam (Estados Unidos) apenas como exemplo. Lima não se ateve a nenhuma definição de caricatura, apenas demarcou a etimologia do termo.

A caricatura, cuja a própria nomenclatura declina de *caricare*, que significa carregar, aumentar a ênfase; está também na raiz de *charge* (carga). A caricatura é uma construção alegórica, cujo o sentido surge com o reforço em determinados elementos; não se reduz apenas ao traço ou ao desenho, mas às conotações suscitadas, pela representação.

A caricatura não se resume à representação engraçada e desproporcional da figura representada, além deste elemento gráfico (a desproporção como fator do cômico, do espalhafatoso) existe uma relação alegórica e psicológica entre a forma e o que ela representa.

A alegoria na caricatura está *primeiro* na figura que se representa (objeto ou pessoa), com seus defeitos ou especificidades destacadas (nariz protuberantes, olhos esbugalhados) que extrapolam o sentido do desenho, despontando uma correlação com o caráter psicológico do retratado (Lima analisa a Macrocefalia das representações de Rui Barbosa com o saber da "águia de Haia", e depois a identificação de "Rui Barbosa" com qualidades de sujeito inteligente).

*Segundo* na alegorização de objetos ou seres com qualidades ou especificidades: um "peixe podre" conotando uma situação política, ou alegorias históricas; a *república* representada por Minerva com Barrete Frígio (a *Marianne*, francesa). *Grosso modo*, a caricatura abarcaria

---

<sup>7</sup> Este segundo termo é mais novo que anterior, sendo mais utilizado no pós-2º guerra, juntamente com o termo *affichte*, uma tentativa de ligar o humor gráfico a uma suposta arte

mais o formato e composição do traço, recorrendo-se à alegoria nessa composição e, em alguns casos, apenas à retratação de pessoas (caricatura-portrait).

A *charge*, *carga* em francês, teria uma particularidade em seu conteúdo, definindo-se por um posicionamento político e panfletário, associado ao trabalho cotidiano do jornalismo. A charge seria mais imediatista, no sentido de estar mais ligada no cotidiano político ou social, podemos defini-la, então, como um determinado momento político representado.

O termo foi criado na Revolução Francesa quando os jacobinos usavam de imagens para "educar" a população contra os inimigos (LIMA. Vol. I). A *charge* pressupõe um posicionamento político e social de quem a produz, e é datada por esta visão. Nela se utiliza os recursos gráficos e a composição da caricatura na elaboração do seu discurso político definido e direcionado para um fim; pois ela é panfletária por excelência.

O *cartum*, do inglês *cartoon*, se define por trazer em si elementos da charge e da caricatura. Embora o seu conteúdo seja mais atemporal e menos datado, a temática é mais genérica e universal, não se atendo às especificidades políticas cotidianas. O *cartum* teria uma temática mais reflexiva, sustentando a idéia que humor não seria para rir, e sim para pensar.

O *cartum*, juntamente com a caricatura e a charge, compõem o que chamamos humor gráfico, a representação se dá pela forma do *desenho*, e não havendo um limite definido entre as linguagens, elas se misturam, daí ser tênue a diferenciação entre estes três gêneros.

Alguns desenhistas de humor não utilizam a palavra *cartum*, por ser um derivante do inglês *cartoon*, preferindo-se utilizar a expressão *caricatura* para humor gráfico (Alvarus, in CIRNE:1992).

Somando-se a estas três linguagens, temos a linguagem dos quadrinhos, que usam o desenho como principal tipo de expressão. Os quadrinhos sempre tiveram uma íntima ligação com o traço caricatural, e aos poucos foram incorporando elementos do *cartum*, como a crítica

a costumes de uma maneira mais atemporal e a crítica política nos seus meandros da sociedade.

É muito difícil traçar uma linha limítrofe entre as representações do humor gráfico (a caricatura, a charge e o cartum), podendo-se ainda incluir os quadrinhos, visto que as definições são muito próximas, diferindo em pequenos detalhes, nem sempre aceito pelos teóricos ou mesmo pelos artistas que os produzem.

Sobre o *desenho*, a principal representação gráfica nos quadrinhos, CAGNIN (1975;52) ao compará-lo com a fotografia, afirma que ele seria intensamente mais policiado e dirigido, no sentido de ser uma construção que se baseia em referências e escolhas formais prévias do autor, comum aos leitores.

O entendimento das representações do quadrinista, não vem exclusivamente da similaridade entre as formas, mas de conhecimentos prévios que tem o autor ao desenhar e o leitor de interpretar os traços.

Na correlação dos elementos do humor gráfico nos quadrinhos, Cagnin define as charges e caricaturas como um quadrinho isolado e único, e no caso específico da caricatura, a representação de figuras "evidenciando o caráter descritivo na imagem"(1985:186).

Um diferencial da visão de Cagnin para a de Herman Lima, é que aquele autor vê a charge e a caricatura como parte integrante de uma linguagem maior, a dos quadrinhos; *grosso modo*, Cagnin se refere à charge e à caricatura como quadrinhos de um quadrinho só.

O principal elemento dos quadrinhos é o movimento e a seqüência de imagens, neste caso seria mais correto que a charge e a caricatura incorporassem alguns elementos dos quadrinhos (linhas de movimento, balões, ritmo de leitura), e vice-versa na adaptação e construção dos quadrinhos com elementos do desenho de humor.

A linguagem dos quadrinhos é baseada na tentativa de se contar histórias ou fragmentos de histórias através de imagens desenhadas, existindo uma elaboração de personagens e estruturas narrativas, ou histórias de uma só página, ou a tira. Esta estrutura narrativa de se contar uma história através de imagens, não está presente na caricatura ou na charge, cujo fragmento a ser ressaltado não é uma

história, mas um fato político-social imediato. No cartum, devido a sua temática mais abrangente, abre-se um espaço para que a crítica seja feita através de imagens seqüenciadas.

### **1.3. Os quadrinhos brasileiros das décadas de 70 e 80**

Os quadrinhos brasileiros da década de 70 tiveram uma grande referência de linguagem e de geração de quadrinistas que foi o jornal *O Pasquim*. Na geração de *O Pasquim*, o humor político é utilizado pelas linguagens gráficas que compunham o jornal, englobando-se da redação de artigos às charges, aos cartuns e aos quadrinhos.

O humor gráfico do *Pasquim* vai marcar uma nova maneira de se fazer quadrinhos, transformando-os em um elemento de crítica do contexto sócio-político, do qual não apenas se ri da situação mas se desvenda seus significados políticos, tornando mais clara as suas contradições. O humor gráfico, no *Pasquim*, refletiria uma "posição do espírito (e não uma disposição do espírito como se lerá em dicionários) que permite uma visão especial da vida" (Zirraldo, citado por CIRNE: 1990:58)<sup>8</sup>.

Esta nova contextualização do humor, não se atém apenas ao fato político ou às situações cotidianas como elementos dicótonos, mas resgata e destaca no cotidiano a relação política e principalmente uma visão crítica de mundo.

Os quadrinhos brasileiros da década de 70 vão ter esta forte influência, sempre presente desde a sua origem, do desenho de humor em suas vertentes da caricatura, da charge e, em caso mais específico, do cartum.

Existe um certo consenso nos autores estudados sobre humor gráfico (Lima, Moya, Cagnin, Braga, Cirne), da ênfase na posição crítica sobre o contexto político-social. Nada mais grave do que confundir humor gráfico com desenho de piadas; a caricatura, como a charge, vão além da mera representação grotesca (carregada) de uma

---

<sup>8</sup> Cirne (1990) define esta vertente como *quadrinho cartunístico*.

dada realidade social, se esta se apresenta grotesca é justamente para reforçar aquilo que se quer criticar.

A politização do humor gráfico vem no bojo desta crítica social e nos *media* em que este se veicula e se consolida: o jornal (incluindo-se aí: tablóides, panfletos e vespertinos) e os magazines ou revistas ilustradas. Esta inserção nos *media* impressos vai acompanhar o desenvolvimento das técnicas de reprodução de imagens, com destaque para a gravura em metal e a litogravura, a partir da segunda metade do século XIX.

### **1.3.1. O humor gráfico e os quadrinhos**

O humor gráfico<sup>9</sup>, nosso foco agora, seria uma vertente do humor político, em que se apresenta claramente a posição autoral, radicalizando-se um ponto de vista centrado no autor, tornando-o panfletário, e, em específico, a crítica a um '*status*' político estabelecido.

Em entrevista à Tárík de Souza, o quadrinista Henfil tenta definir o que é humor político.

*"Tárík: Então a gente define logo a coisa. O que é humor político? Existe humor que não seja político?"*

*Henfil: É capaz de existir no resultado final, mas a determinação de quem faz é política. Um humor repetitivo, que se repete coisas dos outros, pode não ser um humor político. (...) e esta é uma determinação política de usar uma arma descarregada."* (HENFIL: 1985. P.5.6)

Esta visão do humor, como arma política, nasce com a própria caricatura, segundo Grose, no *"Rules for drawing caricatures, with an ensay on comic painting"*: "a arte da caricatura é geralmente considerada como um Dom perigoso, mais próprio de tornar seu possuidor temido que estimado" (LIMA.1963:01). Mais abaixo, o próprio Lima ratifica esta posição:

---

<sup>9</sup> Nesta dissertação o termo *humor gráfico* especifica um determinado tipo de representação de elementos visuais em, inicialmente, *media* impressos, tentando abarcar neste termo não só o desenho mais também o conteúdo, tendo por principais formas a caricatura, a charge e o cartum.

"No decorrer dos tempos, quando afirmado seu domínio de armas das mais poderosas na imprensa, pela universalidade do seu alcance". (LIMA.1963:05)

A radicalização deste humor se dá quando, consciente desta arma, o humorista gráfico posiciona-a não apenas contra um estado de coisas, mas contra um estado da coisa; tornando a crítica menos conjuntural e determinantemente estrutural.

O humor lutaria a favor de uma reversão do quadro político social, numa preeminente revolução que teria por sustentáculo a crítica social, porém indo para aquém desta. Cirne, em seu livro *Introdução política aos quadrinhos*(1982), reforça este posicionamento do humor gráfico, colocando-o como um "discurso artístico relacionado à uma prática social que se funda através da crítica".

Já se pode notar na prática do humor gráfico da década de 70 do século XX, novos valores agregados ao significado do político, expandindo seu significado para a prática cotidiana e social, como algo que não está restrito às esferas governamentais ou do Estado, mas político no seu sentido lato de *participação social de cada indivíduo*.

A conjuntura brasileira estava propícia a esta necessidade de participação. Vivia-se num regime militar truculento que abafou um crescente movimento popular, com viés populista, do início da década de 60.

Com o *Pasquim*, e a imprensa alternativa da década de 70, o humor gráfico brasileiro vai sofrer mudanças não só na forma, como também no conteúdo. O cartum vai se apropriar de elementos dos quadrinhos, e o enfoque político. No *Pasquim*, para se driblar à censura, a crítica de costumes vai assumir uma crítica política e social: criticando a moralidade da classe média, atacava-se aquela que se beneficiava com o regime militar, mostrando, por outro ponto, quem era o verdadeiro inimigo.

Embora o *Pasquim* não fosse um jornal ilustrado, a presença do humor gráfico e das ilustrações compunham a forma de apresentação do jornal. O desenho (o traço) no *Pasquim*, assumiria uma função extra-editorialista, explorando graficamente as possibilidades jornalísticas deste desenho (BRAGA, 1991: 167).



As gerações no *Pasquim* vão ser formadas por "nomes ligados a quase tudo que se fez, em produção cultural, nas duas fases críticas recentes de nossa história: o período de radicalização populista pré-64 e a fase inicial do regime militar, de 64 a 68. (BRAGA, 1991:210). O *Pasquim* foi a suma de toda uma intelectualidade de esquerda e da tradição de humor gráfico que havia no Brasil; a sua influência para a geração da década de 80 do humor gráfico e para os quadrinhos brasileiros vai ser imensa, juntamente com a imprensa *nanica*<sup>10</sup>, intimamente ligada aos quadrinhos da década de 80, da qual Angeli participa.

Imprensa *nanica*, vai ser outro campo muito amplo da produção de cartuns e quadrinhos políticos, e se expande pelo meio intelectual universitário (os zines<sup>11</sup>) e os cartuns voltados para a "luta dos trabalhadores" ou ligados a sindicatos prescritos. A *imprensa nanica*, também chamada de Alternativa é definida por BRAGA (1991:228) por estar à margem do grande sistema dos *jornalões* (a grande imprensa: conglomerados jornalísticos). Esta imprensa alternativa, da qual o *Pasquim* faz parte, vai ser um exemplo marcante, se opondo e criticando a postura jornalística dos conglomerados jornalísticos.

A imprensa alternativa surge "para preencher uma lacuna deixada pela grande imprensa-indústrias nas condições políticas da década de 70" (BRAGA.1991:229). Existe uma distinção entre imprensa alternativa, partidário-política, *underground* e sindical, que se remete aos objetos específicos de cada uma, entretanto todas as citadas possuem uma linha comum que era estar à margem da *imprensa-indústria* e ter uma posição política específica, daí ressaltar-se o aspecto panfletário de uma produção.

Uma vasta produção de humor gráfico vai aparecer fora das grandes editoras, acompanhando a corrente da imprensa alternativa, em produções mimeografadas ou fotocopiadas (*xerocadas*) que iam da

---

<sup>10</sup> Braga usa esse termo para exemplificar o conjunto de jornais que estavam fora do eixo da Grande Imprensa, os jornais de maiores tiragens que fazem parte de conglomerados de informação.

<sup>11</sup> O nome é uma corruptela para *fanzines*, que eram revistas universitárias ligadas à contra cultura e que usavam uma linguagem quadrinística e de humor gráfico

poesia à prosa marginal, que vão influenciar a maneira de se fazer quadrinhos.

### **1.3.2. O quadrinho marginal: alternativo e *udigrudi***

Cirne(1990) divide em duas linhas esta produção: o quadrinho alternativo e o quadrinho à margem da margem (ou apenas marginal, ou *udigrudi*, corruptela para *underground*). Embora contextualizado com a situação histórica do Brasil, os quadrinhos alternativos e marginais sofrerão uma grande influência dos fazines estadunidenses que começaram a surgir na década de 60, dentro das universidades e ganharão destaque com a explosão da contracultura e do movimento *hippie* no final desta mesma década.

Nos Estados Unidos começa um movimento de quadrinhos marginais (o *comix*) contra os *comics* (quadrinhos) tradicionais e o sistema dos grandes *syndicates*<sup>12</sup>. Os quadrinhos marginais brasileiros vão estar ligados à contracultura, em um contexto diferente, quando a censura à crítica de costumes era mais uma censura política e policial.

Os quadrinhos alternativos e marginais não ficavam restritos aos jornais alternativos; revistas exclusivas de quadrinhos vão surgir, mostrando uma nova geração de quadrinistas, em sua maioria vinda da imprensa alternativa.

Não era só o meio e a linguagem dos quadrinhos que estavam mudando, a sociedade brasileira estava se urbanizando em ritmo acelerado e isto vai se refletir na produção d' *O Bicho*, d' *O Balão* ou d' *O Grilo*, revistas de maiores tiragens dos quadrinhos alternativos no eixo Rio-São Paulo na década de 70.

Embora surgissem em todo o país este tipo de publicação, como o *Outro* em Recife, o *Risco* de Brasília, *Humor Sangrento* de Teresina, a *Araruta* de Porto Alegre, *Casa de Tolerância* em Curitiba, dentre outras citadas por Cirne (1991: 70-71).

Com os quadrinhos alternativos vão aparecer revistas especializadas em quadrinhos, com material de vários países e com

---

<sup>12</sup> Syndicates significa as grandes agências de distribuição de *comics strips* [tiras] e *comics books* [revistas em quadrinhos] dos Estados Unidos.

forte produção local. Se as produções foram efêmeras por um lado (a de maior tiragem, *O Bicho*, durou não mais que dois anos), por outro criou uma incipiente geração de cartunistas e quadrinistas, e deu alento a um novo tipo de mercado para a produção de quadrinhos cuja a temática era voltado para o público adulto e com postura crítica.

Nestes quadrinhos alternativos e marginais, as influências sobre a linguagem dos próprios quadrinhos vão ser imersas: o cartum, a colagem, a fotocomposição, a poesia processo, o *grafite*, a *op art*, a *pop art*, o *comix* estadunidense, a Metal Hurlant<sup>13</sup> e as temáticas com delírios psicodélicos e futuristas das décadas de 60 e 70, vão modificar o modo de se pensar e fazer quadrinhos no Brasil.

### **1.3.3. O humor gráfico na década de 80: os quadrinhos de Angeli**

Na década de 80 e no início da década de 90, o humor gráfico brasileiro vai ter mais um componente que são os quadrinhos. A linguagem do cartum se funde com a dos quadrinhos; vai surgir uma imensa quantidade de revistas e álbuns de quadrinhos cuja a temática era humor crítico sobre a sociedade e os tipos que a compõem: uma sociedade urbana em transição, de um "período de exceção" para as "liberdades democráticas". Neste período vamos ter o Circo, Geraldão, Níquel Náusea, Os Piratas do Tietê, Animal (com material estrangeiro), a editora LP&M começa a publicar quadrinhos (Rango, Ed Mort), Bar Brasil e Chiclete com Banana.

O humor gráfico de Angeli, portanto, está presente na formação e na transformação dos quadrinhos brasileiros, cujas principais características são um teor crítico social através de uma temática universalista do cartum e com a forte presença de um traço caricatural na composição formal e psicológica dos personagens.

Os quadrinhos de Angeli se baseiam na crítica dos costumes, seu foco é justamente a herança da geração de 68, a contracultura, a militância política de uma geração em um contexto adverso, que se

desmobiliza e se relativiza pelos ideais que se lutava. O humor dos quadrinhos de Angeli está fundado na crítica e na tentativa de desvendar os meandros da vida social urbana brasileira. Seu humor político segue a linha de que o *pensar* está na frente do *rir*.

## **2- O MEDIUM E A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS**

### **2.1. As características gerais da linguagem dos quadrinhos**

O que define a linguagem dos quadrinhos (histórias em quadrinhos ou HQ) é a relação entre imagem e movimento. A narrativa em quadros seqüenciados não é nova como linguagem, no entanto, nos *quadrinhos* a velocidade e o movimento do desenrolar da história é integrado e articulado com o próprio desenrolar da narrativa.

O tempo entre a seqüência da passagem de um quadrinho para o outro, é o principal definidor da linguagem dos quadrinhos, e é o que o diferencia da caricatura, do cartum, do livro ilustrado e dos quadrinhos de Narrativas. Nos quadrinhos todos os elementos gráficos que compõem o *quadrinho* e sua seqüência são definidores de uma ação no tempo: do balão ao vetores (linhas) de movimento.

No geral, coloca-se como característica dos quadrinhos o *quadrinho* e o *balão*. Por si só, estes elementos não definem os quadrinhos como linguagem e *medium*. Os quadrinhos se fundamentam na fragmentação de um discurso (história) e como este discurso é montado e desenhado, seguindo uma lógica da narrativa da imagem, cujo entendimento da história é atingido pela construção de um sentido através das partes dispersas em fragmentos visuais (os *quadrinhos seqüenciados*).

Para ordenar tais fragmentos, o quadrinista dispõe de recursos de linguagem gráfica para induzir o movimento e a passagem de tempo-narrativo da história.

O movimento é um dos principais elementos da linguagem dos quadrinhos. A imagem gráfica fixa (sem a ilusão imagética do cinematógrafo) nos quadrinhos induz no leitor, através dos signos de movimento, a passagem de tempo e de deslocamento, de forma que o *instante* seja representado com toda sua força de expressão.

O *instante* (aquilo que foi capturado em pleno movimento) é representado como um conjunto de elementos gráficos (o balão, linhas

de movimento, cores, posição–perspectiva) que o torna entendido como uma seqüência–narrativa, i.e., nos quadrinhos a imagem induz um deslocamento, um movimento. É nessa compreensão de movimento, formado por um conjunto de micro–movimentos, que se baseia a linguagem dos quadrinhos.

Esta linguagem do movimento em quadros fixos e seqüenciados aparece em vários países do Ocidente, com uma imprensa que trabalhava com humor gráfico (caricaturas, charges e cartuns) na segunda metade do século XIX (1865–1895), e irá se cristalizar na última década deste mesmo século com a estruturação dos grandes parques gráficos estadunidenses.

Os quadrinhos se inserem na construção dos *mass media* modernos. Com os grandes conglomerados jornalísticos, as charges e os cartuns vão se redefinindo e incorporando o *movimento* como uma estética narrativa.

Portanto, o movimento nos quadrinhos faz parte do seu discurso narrativo; o tempo e sua passagem são parte da compreensão do movimento (seja uma ação, seja uma idéia). As narrativas–quadrinizadas de Agostini, ou de Busch no século XIX, ou o início da década de 30 com Hogarth (Tarzan), Foster (Príncipe Valente), Raymond (Flash Gordon), mostram bem a transição das histórias com tempos–narrativos longos para a construção de uma história com seqüências mais rápidas e integradas ao conjunto da própria história.

De Agostini e Busch temos o referencial de mudança entre o que seria o desenho de humor e o nascimento dos quadrinhos propriamente ditos com o Outcalt (Yellow Kid) e MacCay (Little Nemo). Já os quadrinhos da década de 30 buscam a linguagem das histórias de ação, com personagens humanos distanciando–se da linha de desenho caricatural–cômica, o que irá cristalizar a linguagem do movimento nos quadrinhos com os super–heróis pós–40.

## **2.2. O *medium* e a linguagem**

O suporte, *medium*, que vai caracterizar os quadrinhos é o papel impresso. É a partir deste suporte que se desenvolverão as

possibilidades da linguagem dos quadrinhos. Nesta ótica, os quadrinhos estão, indissociavelmente, ligados às técnicas de reprodução do *medium* impresso.

De caricaturas temáticas, como ilustrações das revistas e suplementos, o desenho vai se expandir como *medium* até se separar e criar seu próprio *medium*: os álbuns ilustrados e revistas de quadrinhos.

O primeiro suporte dos quadrinhos foi a página, nela, através da seqüência narrativa, o desenho passa a contar uma história com ação desenrolada no tempo. A história na página é montada de forma que se tenha o entendimento do todo-narrado. Quase concomitantemente, aparece a tira de jornal.

A tira vai determinar a expansão dos quadrinhos como produto de venda das agências de distribuição (syndicates) para os grandes jornais. Como o cinema, os quadrinhos se expandiram pelo seu grande potencial de produção em massa e, principalmente, sua característica de produto de comercialização.

A *tira*, a *página*, e a *revista em quadrinhos* se definem pela sua possibilidade de serem vendidos, e se manterem como padrão de produto. Neste suporte, o papel impresso, a linguagem do movimento da imagem impressa vai se desenvolver.

O desenho foi a representação gráfica que se consolidou nos quadrinhos. Outras tentativas de se adaptar outras representações como a fotografia e a foto-montagem não conseguiram a superação do desenho como representação imagética dos quadrinhos.

A estrutura narrativa dos quadrinhos se resumiria na linguagem de imagens articuladas, a anterior com sua posterior. Esta articulação de imagens é construída através de signos que compõem o movimento.

Em um *quadrinho* (unidade mínima dos quadrinhos) existe a composição de vários micro-movimentos que remetem ao quadrinho anterior e ao seu subseqüente, e principalmente como o próprio entendimento do quadrinho isolado. Os elementos do movimento dos

quadrinhos são dispostos no *enquadrinhamento*<sup>14</sup>: os vetores do movimento, a perspectiva, o balão, o limite do quadrinho e as onomatopéias.

### 2.3. Os elementos dos quadrinhos

Nos quadrinhos, o texto–escrito, contido nos balões, nas caixa de interlúdio e nas onomatopéias, fazem parte de um significado maior que é o texto–imagem (o conteúdo na narrativa imagética).

Os *balões* e as *onomatopéias* nos quadrinhos têm uma função de demarcar o ritmo e movimento da narrativa, como um aspecto da imagem que *texto–escrito*.

O balão define a *fala* das personagens e não a história. As onomatopéias definem o ritmo e a intensidade das ações e movimentos do quadrinho, não é apenas o som das coisas, é a visualização da intensidade do movimento da narrativa.

Estes esclarecimentos são fundamentais na elaboração da linguagem dos quadrinhos, a ambigüidade de se tratar o texto–escrito nos quadrinhos em relação às imagens é um fator de definição e fronteira entre os quadrinhos e as narrativas quadrinizadas, os livros ilustrados. Os quadrinhos utilizaram a *fala* das personagens antes do cinema, o *gesto* como signo herdado das caricaturas e a *oralidade* das gírias e onomatopéias como elementos da imagem e como demarcadores de ritmo narrativo.

A linguagem formal, a forma do traço e as técnicas de desenho dos quadrinhos se cristalizam na década de 40. A partir daí tivemos apenas uma evolução no conteúdo das histórias (infanto–juvenis, cômico–politizadas, eróticas, temas adultos, psicodélicas) ou dos recursos de reprodução (aquarelas, nanquim, computação gráfica).

A linguagem dos quadrinhos comporta características modernas e, ao mesmo tempo, tradicionais ao campo da narrativa das imagens.

O movimento, que aparece com um elemento capital aos quadrinhos, só é entendido como uma ação no tempo e como *história*

---

<sup>14</sup> Enquadrinhamento significa a disposição dos elementos imagéticos no *quadrinho* .



porque desenvolvemos signos que levaram a entendê-lo como tal: um deslocamento espaço-temporal.

Para se entender estes signos de movimento, os quadrinhos foram construindo uma linguagem através dos *media* que tinham por objetivo contar histórias através de imagens. As imagens nos quadrinhos são fixas e dispostas em seqüências, uma *página* ou *tiras*, com sentido construído pela indução de movimento através de signos gráficos.

#### **2.4. Traços e signos**

A construção dos personagens de quadrinhos é um processo cuja forma final é a representação gráfica (o desenho), que começa com um levantamento de características simbólicas e típicas do que será desenhado. No final teríamos o personagem, representado em sua forma e nas características *psicológicas*. A representação nos quadrinhos comporta os elementos de exteriorização e formalização dos *media* imagéticos.

A construção de narrativas ou idéias através de imagens, ou ainda, os *media* imagéticos partem da similaridade das formas, entre o objeto representado e a sua representação, e depois se baseiam no conhecimento prévio das formas para sugerir a representação, cabendo ao leitor aprender a ler e entender aquela representação.

Esta similaridade entre o objeto representado e sua representação seria uma característica *icônica* da representação, segundo as categorias peircianas (SANTAELLA, 1983). A forma do desenho remete ao objeto representado através de signos, organizados através de códigos pré-estabelecidos pelo autor/criador e pelo leitor.

Para o entendimento da narrativa imagética dos quadrinhos, além da similaridade das formas, aparecem outros recursos que não mais remetem a uma forma, mas criam uma relação de causa e efeito entre *antes* e *depois*. Imprescindível na leitura dos quadrinhos, este *atmo* do movimento é ressaltado por vetores, onomatopéias e linhas de movimento.

Não basta apenas o desenho representado icônicamente (similar na forma) para o entendimento da leitura dos *media* imagéticos, outros códigos como a perspectiva, contexto, técnicas, ferramentas e material completam um conjunto maior que é a compreensão da idéia.

O último conceito peirciano, nesta tríade dos signos, é o *símbolo*. Quando o objeto representado não se resume e nem faz referência direta à forma, abstrai-se da forma o conceito ou idéia, que pela sua *forma* não se consegue pela falta de relações icônicas (baseadas na similaridade entre as formas dos objetos) ou indiciais (respaldadas pelas relações de *causa e efeito*).

A *forma* seria tudo aquilo que exterioriza ou representa uma idéia que só é entendida por ter sido captada pelos sentidos humanos: são através de *formas* que nós entendemos a natureza que nos cerca e a representamos em cultura, é através de *formas* que entendemos o mundo, e é a partir delas que o recriamos.

A forma estaria nos três níveis de signos que Peirce (1975:27-28) concebe: o ícone, o índice e o símbolo, e está ligada à sensação, e à similaridade como o ícone, ou como uma atividade mecânica de raciocínio (causa e efeito) no índice e em uma categoria do *pensamento* abstrato onde a forma é pensamento, portanto despregado do referencial formal no símbolo.

Na representação gráfica dos quadrinhos, o desenho é o principal tipo de linguagem e expressão, independente da técnica, se é nanquim, aerógrafo, lápis, caneta hidrocor, pincel, *randering*, variando-se de autor e de país. Enfim, explorando as possibilidades do traço, respaldando-se nas técnicas de impressão e reprodução do material publicado.

O desenho, como *forma* é composto por partes de inferências sobre o objeto representado, podem ser por semelhanças ou contigüidade, esta sendo decorrente de uma experiência e se fixa no nível de idéias; aquela seria decorrente de operações mentais e no jogo de correlações. Embora em ambas inferências (a similaridade e a contigüidade), as idéias de *forma* do conjunto (o objeto desenhado) são sempre operacionais, (PEIRCE, in PIGNATARI, 1974:49) e se

aplicam a uma operação física entre o objeto e signo, no caso um signo imagético.

A similaridade no desenho dos quadrinhos, que CAGNIN (1972:52) chama de "*savoir*", ou seja, um conjunto de signos que explicam o signo principal que está sendo decodificado, possui uma dupla função: a primeira para que nós entendamos por similaridade (referencial icônico), o objeto que se representa, e a segunda, a amarração da seqüência quadrinística em que se mantenha a unidade qualitativa dos personagens representados (a roupa, características físicas, local representado e o traço do desenho), são referentes no entendimento dos personagens dos quadrinhos para si como entre os outros elementos da história.

Estas relações de similaridade nas representações *icônicas* (com semelhança físicas ao objeto) serviriam para definir os limites formais dos personagens, tornando-se *marcas registradas* de si mesmo e fundamentais para se saber que Rê Bordosa não é Bob Cuspe ou mais próximos como os Skrotinhos ou os *Little Black Skrots* ou as *Skrotinhas*.

Em um caso específico de análise, Los Três Amigos, desenho feito a seis mãos, o próprio traço se torna um *estilema* do personagem e do autor remetido; se reconhece o personagem e o autor por uma relação indicial, previamente se conhece o traço do autor, criando-se uma paridade entre autor-personagem; no caso de Los Três Amigos, intencionalmente os três autores Angeli, Glauco e Laerte (Angel Villa, Glauquito e Laertón).



Entende-se por *estilemas*, partes com características formais que por similaridade ou por constância, constituem um conjunto formal, que se reconhece e se fixa pelo conhecimento e correlação destas formas. Os *estilemas* seriam aquilo que formam um estilo, as

constantes formais que definem um estilo, ou ainda, as partes que compõem um estilo.

Os estilemas, portanto, seriam as partes que, na qualidade de constante formal, definem uma forma maior, seja um estilo artístico, seja uma personagem de quadrinhos. Os personagens são formados por estilemas para se definirem qualitativamente frente aos outros personagens. Ao decompor-se os personagens de Angeli, a forma pode ser referendada tanto pelo aspecto físico (ou icônico) do traço, como pela qualidade (característica psicológica) da personagens, podendo-se fazer esta separação apenas quando inseridas em um processo de análise, visto que o entendimento dos personagens só pode ser feito pela integração entre a forma e suas qualidades, impossível separá-las.

Os traços que caracterizam os personagens de Angeli, trazem em si não só a *carga* semântica (significado) de cada uma das *peças* compositoras da galeria de personagens mas também um contexto que torna explicável aquele conjunto de formas e ainda o significado contextual das narrativas (histórias) de tais personagens, tornando esta galeria uma exteriorização de um *espírito de época*, que pode ser analisado como reflexões e inflexões deste *espírito* nas produções culturais; podendo-se, tomando certos cuidados, ser expandidos para um *signo de época*.

Os elementos do desenho dos personagens retratam esta correlação entre o tempo e a forma; nos personagens de Angeli seus estilemas fazem parte tanto do estilo do autor, como de um tipo de quadrinhos underground, nos quais os personagens possuem referências das *figuras singulares* que retratam, embora sem que se determinem como tal.

Bob Cuspe é um *punk* e é o *punk*, de modo que suas qualidades típicas (ver capítulo 3) incorporam um jeito de ser e de estar não apenas de um indivíduo típico, mas de uma coletividade que é exposta, através de seus signos e suas inferências a si própria; em outras personagens a qualidade típica está mais na *atitude*: aqueles que sofrem algum revés dos personagens, o interlocutor, no caso, aquele a quem as personagens se dirigem ou atijam.

Se os personagens, na qualidade de estilemas, são signos, estão no lugar daquilo que representam. Estes signos nos passam mensagens das quais pode se mapear ou mesmo resgatar um pensamento social, cujas bases estão nas relações interpessoais de sobrevivência.

Através dos personagens podemos construir um sistema analítico para desvendar aquilo que faz pano de fundo para tais figuras, a sociedade que eles retratam; a crítica aos costumes, a linguagem chula, a maneira de ser dos personagens está associada a uma maneira de se viver e de se pensar, analisando os personagens de Angeli como *signos de época* (e não um *sinal dos tempos*), e se pensar sobre uma época através de formas.

### **3- ANGELI E O PARTICULAR**

#### **3.1. Introdução a Angeli**

Arnaldo Angeli é paulista do Bom Retiro, de família com ascendência italiana tanto pelo lado materno quanto pelo paterno. Começou a trabalhar com humor gráfico aos 14 anos na revista *Senhor* no final da década de 60 e, nos anos 70, se engajou na produção de humor gráfico nos panfletos e jornais sindicais, ligado aos movimentos operários do ABC paulista. Neste período criou personagens como balão de ensaio para suas futuras criaturas da década de 80, tais como "Tudo Blue" (um *ripongo*), Moçamba (um negro que queria voltar a suas raízes africanas) e AI-5 (um censor).

A partir da década de 80 começa sua produção quadrinística, com a produção de tiras no jornal A Folha de São Paulo; posteriormente publicou a revista Chiclete com Banana, que primeiramente reunia as tiras publicadas em jornais, e que anteriormente haviam sido publicadas nos livros *A saga da Rê Bordosa* e *Bob Cuspe*. Embalado pelo sucesso de vendas dos livros, começou a publicar a revista Chiclete com Banana entre 1988 e 1991.

Esta produção da década de 80, especificamente Bob Cuspe, Rê Bordosa, Skrotinhos e Wood & Stock, será utilizada como alegoria de uma época, servindo de subsídio para as análises de um contexto histórico-cultural marcado por transformações que vão ocorrer na sociedade brasileira. Os personagens de Angeli fazem parte de uma visão particular de mundo que, na realidade, representa uma crônica visual daquilo que o autor está sentindo e exteriorizando. Além disso, os personagens podem nos mostrar outros indicadores das transformações e, principalmente, das reações provocadas por tais transformações.

Os personagens de Angeli podem indicar como a sociedade brasileira encara e se relaciona com a idéia do *novo*, este relacionado às transformações sociais e econômicas ocorridas no período analisado. Mesmo fruto de uma modernidade, os personagens

analisados indicam uma reação a esta mesma realidade, formada pelas novas tecnologias e por uma mentalidade urbana.

Através da particularidade do olhar de Angeli sobre a realidade brasileira contemporânea e, portanto, um destaque das singularidades do contexto pelo traço do quadrinista, será construído um modelo de análise que toma os personagens por alegorias de um espírito de época.

### **3.2. A particularidade em Angeli**

A produção gráfica de Angeli foi escolhida como referência, porque ela se destaca pela qualidade crítica dos quadrinhos produzidos pelo autor, pela variedade de personagens mostrando aspectos da cultura urbana da sociedade brasileira e pela consonância da produção quadrinística com o *espírito de época*, o qual denominaremos de *modernidade*.

Um elemento importante na análise da obra de Angeli é a caracterização de seus personagens, representando um conjunto de conceitos e idéias através da forma, indo além da mera estereotipia, como será visto mais adiante, donde pode-se tirar o substrato de uma realidade concreta.

A intermediação feita por Angeli em um *mass medium*, como os quadrinhos, retrata uma cultura urbana formada por componentes populares que se reconhecem como tal através do mesmo *medium*. Os quadrinhos de Angeli são uma visão *mediatizada* de uma entidade maior, o *corpo* social no qual o autor se insere; entretanto, a exteriorização deste *corpo* social é realizada por pequenos fragmentos compostos por conceitos e idéias representados sob a forma de desenho.

No auxílio para as análises sobre a produção de Angeli, serão utilizadas as categorias lukacsianas de particularidade, singularidade e universalidade, para compor um quadro analítico que integre a visão e a exteriorização de um autor sobre fenômenos que se destaquem da realidade, e a compreensão de um contexto maior formado pelo conjunto destes fenômenos .

Os conceitos de particularidade, singularidade e universalidade que compõem uma relação entre a realidade representada, a intermediação pelo autor da vida social e a visão particular de determinados fenômenos exteriorizados estão dispostos na análise de fenômenos da cultura e nos *media* onde esta cultura se vê mediatizada.

### **3.3. Introdução ao particular, ao singular e ao típico**

Serão tomadas como referências as definições de Lukács (1970) para as categorias de *particularidade*, *singularidade* e *totalidade*, importantes para a composição de um método, para se analisar o contexto histórico e a atmosfera de época que cercam um determinado fenômeno social, usando as representações gráficas, nesta dissertação os quadrinhos de Angeli, como alegorias deste período.

O Particular, ou a particularidade, categoria que expressa uma visão pessoal daquele que representa realidade tal e de que elementos sociais nos quais o autor se muniu para criar sua visão, cuja superação dialética será o que Lukács (1970:245) chama de típico ou qualidade típica.

Esta visão autoral, contida no particular, não se resume a um mero testemunho ou uma postura pessoal, ela é fruto de um processo no qual esta visão surge após o confronto com a realidade ou aquilo que se destaca aos olhos do autor.

O típico não é um *resumo* de qualidades da realidade ou de suas singularidades, mas *surge* do confronto entre a singularidade (específica) e a *totalidade extensiva da realidade*: uma síntese que se apresenta através da visão particular do autor.

A arte para Lukács:

*"não pode superar inteiramente o contingente; pelo contrário, quer mostrá-lo sensivelmente intrincado com a necessidade naquela relação de ação recíproca que se manifesta na própria vida."*(1970: 245)

O recorte que a arte, entendida como a exteriorização formal da realidade, faz no seu contexto se dá pela impossibilidade de cópia



mimética desta realidade visto que esta, além de fugidia, não se comporta em meros fragmentos. Entretanto por ser uma superação entre autor e o que lhe está em volta, este recorte pode ser entendido se retornado ao seu contexto histórico. Isto se reflete na particularidade, entendida por Lukács como:

*"negativamente, a renúncia a produzir uma totalidade extensiva da realidade; e, positivamente, a representação de uma parcela da realidade, representação que – reproduzindo a sua totalidade intensiva e a direção do seu movimento – clarifica a realidade através de um determinado e essencial ponto de vista."* (1970: 245)

Para Lukács, representar a realidade é compreendê-la através do seu fluxo, entendê-la como algo de intenso movimento exteriorizado na arte ou cultura; a intensidade da representação artística está neste fluxo *continuum* e só existe neste movimento.

A realidade não é, está sempre por *vir*, em um movimento dialético que não é *engessado* pela arte, ou muito menos um *recorte*; cabe à arte entrar, desvendar este fluxo, e nele ressaltar os fenômenos menores, que Lukács define por *singular*.

Estes fenômenos *singulares*, imbricados entre si em complexos movimentos sociais, são sintetizados em uma *totalidade*, entretanto esta só é reconhecida através do movimento destas singularidades, existindo uma conexão dialética entre o *totum* e o singular:

*"na realidade a evocatividade se expressa da seguinte maneira: a unidade orgânica indivisível do singular e do universal, sua superação (ou melhor, sua fusão) na nova síntese é precisamente a particularidade".* (1970: 257–258)

A sociedade só existe nas representações humanas e na compreensão destas representações; portanto o singular só pode ser reconhecido no universal ao se fazer parte e se reconhecer nele.

Os *media* mostram o reconhecimento e exteriorização entre o ser humano e a sua realidade concreta, incluindo-se tanto os *media* utilizados neste confronto, como as idéias subjacentes desta *intermediação*. A sociedade só se reconhece quando se enxerga nos *media* que produz e a reproduz. A singularidade exteriorizada nos

*mass media* insere-se neste processo de reconhecimento como parte de um todo.

Para Lukács, a realidade concreta (natureza) é entendida e representada pelo filtro racional (cultura). A particularidade, que representa o objeto da arte, se apresenta como uma seleção e uma composição de elementos que se destacam de uma fração do universal, presente na singularidade dos fenômenos sociais, em um movimento de mão dupla do universal para o singular, embora só se entendendo a universalidade pelo singular: *o universal só existe no singular, através do singular*. (LUKÁCS:1970:6)

A recorte da realidade representada pelo artista é o reflexo da universalidade, destacando-se desta realidade uma forma que incorpore as qualidades típicas destas singularidades, tornando-se seu conteúdo e sendo entendida como reflexo do universal.

A exteriorização ou a mediação destas singularidades se apresentam através de *formas*, que para Lukacs possuiriam quatro funções, embora o autor afirme que possa haver mais. A *grosso modo*, as funções da forma seriam: a *primeira*: da concreticidade a um dado tipo; a *segunda* seria uma unidade evidente, que caracteriza as formas singulares como seres plenamente e daqueles nos quais exprime sua essência típica, a verdade da forma nesta função torna evidente a incessante conversão recíproca do particular ao típico e vice-versa; a *terceira*, que cada figura visa exercer uma influência individual; e na *quarta* função as figuras singulares devem procurar uma vida independente e autônoma, mas artisticamente depende das relações mútuas com outras figuras representadas (LUKÁCS, 1970:255-256).

As funções propostas por Lukács tentam definir e delimitar conceitos abstratos e idéias em formas simbólicas, cujo significado não se reduz apenas à forma gráfica (no caso do desenho), mas aos elementos que compõem a forma final do objeto.

A forma se delimita pelo conteúdo e vice-versa, ela representa e apresenta um conteúdo que é dialeticamente imbricado a ela, dá a forma uma entidade constituída, montada através dos elementos singulares de uma realidade, selecionados de maneira que definam e

fechem a individualidade obra ou do tipo, ligando-a à essência daquilo que está relacionado.

Tomando por exemplo os personagens de Angeli, suas formas são compostas por vários elementos que traduzem idéias e conceitos. O desenho constrói, pela integração de suas partes, um conjunto conceitual compreendido para além da própria forma.

A essência da forma nos desenhos é o que ele representa, reduzindo em traços qualidades e personalidades aos personagens e tipos. O traço e o desenho, metonimicamente, representam em um continente mínimo um conteúdo maior, num processo em que pelas partes se vislumbra um todo.

O desenho, como qualquer representação do real, surge do choque da visão do artista com a realidade que se apresenta. Nos personagens, as contradições e a mediação deste confronto tomam a forma de seres ou objetos que são conceitos, ou seja, são qualidades e sínteses (superação de idéias).

O conceito, segundo Hegel (1886:26), seria "*o pensamento concreto, e por mais abstrato que possa ser tem que ser concreto em si*". Portanto, seria o processo de constituição de uma realidade através de mediações contraditórias; o seu oposto seria o abstrato que é como a realidade se apresenta, o *pensamento* seria sempre concreto porque é através dele que o ser humano se prosta a diferenciar o modo como uma realidade aparece (abstrato) e o modo como concretamente era produzida (o concreto). Do confronto dessas duas instâncias do pensamento surgiria uma síntese que seria o conceito.

A *concretitude* do pensamento (a expressão gráfica ou sua expressão e exteriorização formal) não se baseia em um dado naturalista de imitação do mundo externo (*mímesis*), mas da construção de sentido de um dado abstrato externo ao ser humano, à sociedade e ao contexto no qual ele está inserido, através dos *media* que ele dispõe para tal exteriorização.

Nesta mediação, o conceito se define como algo que dá amarração àquilo que deva ser entendido, particularizado de uma aparência (natureza, externa ao homem) universal. O conceito não seria algo pré-concebido, ele por ser *pensamento* ativo pode se

determinar, criar e produzir. Seu conteúdo seria definido por uma construção histórica.

As experiências históricas, o contexto histórico, clarificam a mediação frente à abstração (o universal), tornando estas experiências algo concreto por serem determinadas e particularizadas nelas mesmas sob a forma de conceito (HEGEL,1986:27).

Esta superação de idéias é fruto da relação dialética, não hierárquica, entre a percepção do real, ou de uma universalidade, e sua representação em formas. As formas, nas quais o conceito é exteriorizado, apresentam uma parcela deste real. A exteriorização da realidade, portanto, se faz *formalmente* como o típico (ou qualidades típicas) que constrói os elementos gráficos presentes nos personagens de quadrinhos, no caso específico desta dissertação, mas que poderia ser estendido às representações artísticas em geral.

As personagens de Angeli, criações de uma cosmovisão do quadrinista, seriam qualidades típicas sintetizadas em formas que não foram *montadas* aleatoriamente, mas são frutos de um processo dialético cuja síntese seria a forma específica de cada personagem.

Existe uma diferença conceptual entre *tipo* e *estereótipo*. No *Dicionário de Ciências Sociais* (1985) a definição de *estereótipo* seria:

*"O que designa convicções preconcebidas acerca de classes e indivíduos, grupos e objetos resultantes não de uma estimativa espontânea de cada fenômeno, mas hábitos de julgamentos e expectativa tornando rotina."* (1985:419)

Distingue-se do conceito de *típico* por que neste, segundo Lukács, não há uma pré-concepção de elementos nem um juízo de valor contidos nos estereótipos. Os personagens de quadrinhos, em específico os de Angeli, não podem ser classificados como estereótipos de grupos ou tribos urbanas porque não há um juízo de valor contido na elaboração dos personagens.

Há a construção de uma *forma-verdade*, uma das funções da forma proposta por Lukács, que expande a visão sobre a sociedade e o contexto histórico e não o contrário, na redução da visão do contexto às formas.

Em contraponto ao típico, Lukacs distinguiu do conceito de médio, que se aproxima mais ao estereótipo. Enquanto o típico, pressupõe um movimento, um processo que se torna a cada instante, extrapolando a sua caracterização individual; o conceito de médio pressupõe um *devenir*, porém em um definitivo se *torna*, como fruto de determinações anteriores.

O típico se definiria por uma completitude em relação

*"a singularidade que traduz, ou tenta exteriorizar, embora a forma artística chega aquela 'infidelidade' face dos fenômenos singulares das singularidades e das exterioridades da realidade, tão somente por causa de sua fidelidade apaixonada a realidade tomado em seu conjunto."*(LUKÁCS. 254–255)

As qualidades típicas - aquilo que concentra em si conceitos gerais - também chamadas de *típico*, tornam-se uma montagem ao trazer em si elementos de uma singularidade destacada pelo autor/artista, donde a figura (representação) se estende a uma totalidade (o universal) sem que haja uma separação ontológica entre eles.

As representações artísticas partem de uma visão parcial e restrita do autor sobre uma determinada realidade. Lukács (1970) define esta visão parcial como a *particularidade*, ou seja, uma interpretação do singular.

A particularidade da visão do quadrinista é composta pelo que é destacado da realidade concreta, o singular. O singular é todo fenômeno que se destaca dentro de uma totalidade contextual. A particularidade representa o destaque dado pelo artista sobre os pequenos fenômenos sociais que compõem a cosmovisão da sociedade.

Para Lukacs (1970: 152–153), o singular representaria o ser humano; suas particularidades seriam suas qualidades típicas, registradas pela visão do autor/artista, mas só entendidas se confrontadas novamente com o singular (ser humano).

Através das análises do singular, exteriorizado nas expressões artísticas e nos personagens quadrinísticos pode-se atingir a

compreensão do todo, através das interligações de singularidades, dialeticamente representadas no ponto de vista do particular do autor.

A compreensão de momentos ou mesmo da realidade concreta está registrada e gravada nos pequenos pormenores da vida cotidiana. São nestes fragmentos do cotidiano que os seres humanos registram e se reconhecem nas suas *mediações* frente à realidade que se projeta. Nas *mediações* deste cotidiano, estão os substratos da vida humana: o trabalho de transformação do mundo natural e as relações humanas decorrentes desse trabalho.

A mediação é feita como um posicionamento do ser humano sob o espaço-tempo histórico, que por ser extenso e complexo, só se torna compreensível através dos meios de representação e da mediação por si mesma. Os *media* fazem a ligação entre o mundo externo, a realidade concreta, e a interpretação deste mundo no processo chamado de cultura, englobando-se os elementos materiais e intelectuais para se interferir na realidade concreta.

A cultura também se caracteriza como uma intermediação entre o pensamento abstrato e a formalização deste abstrato pelos *media* para sua organização ou produção, chegando assim às essências das relações sociais e seus reflexos na cultura do contemporâneo.

São nos *media* que se fundem, em uma exteriorização de ponto de vista, a visão particular do artista e as maneiras de se representar o contexto singular no qual este se insere. Os *media* trazem em si as visões particulares de um tempo e corroboram para as singularidades destas visões.

Os quadrinhos, e o humor gráfico, sempre tiveram uma forte presença nas mediações sociais do Brasil, pela grande faixa de pessoas que viviam no *limiar da escrita*, recriando a seu modo, as relações de cultura na sociedade por *media* gráficos, como exemplo temos a grande profusão de panfletos e periódicos cuja a presença da caricatura e do humor gráfico já foi analisado no capítulo 1, e que reforça uma tradição e um *modo de fazer* dos quadrinhos brasileiros.

Os quadrinhos de Angeli exteriorizam as relações sociais do contemporâneo brasileiro nos seus personagens, que só podem ser entendidos quando confrontados com a realidade brasileira. É pelo

*medium* quadrinhos, e os fragmentos simbólicos dos personagens de Angeli, que serão analisados o contexto social e a sociedade contemporânea brasileira e sua relação com os *mass media* que constroem sua cultura contemporânea.

### **3.4. O contexto do particular de Angeli**

O olhar crítico de Angeli constrói um ambiente urbano, sinistro e mórbido, ressaltado pelas cores fortes. A atmosfera ressalta um aspecto ao punk e marginal. Os personagens são tão estranhos como o ambiente no qual estão inseridos, o traço é carregado e a pouca luz que entra destaca apenas o entorno das personagens e seus interlocutores, tão estranhos quanto os mesmos.

O ambiente no qual Angeli introduz seus personagens, com seu olhar particular, é de um mundo urbano que é provinciano e cosmopolita ao mesmo tempo, e se ressenteste deste olhar para entender o que está a sua volta. A ambivalência dos sentidos, inserção ou não no contexto histórico urbano, torna os ambientes compreensíveis no contexto do qual participam as personagens.

O panorama sócio-histórico da década de 80, período que se concentra a produção de Angeli, será marcado pelo rescaldo dos anos 60 na cultura, e pelos anos 70 na economia, mostrando um país que fora arrastado para um processo de modernização, cujo preço será um grande endividamento e um novo padrão de cultura majoritariamente cidadina.

O meio urbano se destaca mais ativamente no setor econômico terciário e de produção de insumos, levando a uma forte concentração de renda nos grandes centros. A cultura que irá ser produzida e retratada por Angeli, surge de uma visão de mundo referendada por um padrão de comportamento citadino e exteriorizada em *mass media*.

O país se modernizara com forte presença do capital estrangeiro, empréstimos vultuosos e do Estado regulador. Mais do que em outros períodos de nossa história, a industrialização empreendida de cima para baixo, por uma imposição estatal, modificava as relações sociais e

estruturais do país: de população de maioria agrária até finais da década de 60, este quadro é revertido, quando o censo de 1980 apresenta 67% da população morando em cidades e 33% com a zona rural. (SILVA, Francisco Carlos Teixeira da. In LINHARES, M. (org). História Geral do Brasil. Rio de Janeiro, Campus 1990. p. 273).

Angeli mostra um país urbano, com predomínio dos grandes edifícios, cuja fauna é composta de tribos da classe média, encantados com este novo mundo urbano, e até os mendigos ou párias que vagueiam pelos cantos e becos das cidades e da sociedade; becos escuros ou esquinas em que circulam uma vida mundana e carente de sentido.

O projeto de modernização forçada do regime militar, também se apoiou em um modelo cultural de unidade nacional formado pelos *mass media*. Nos anos 70 a TV Rio, depois transformada em Rede Globo, tentava levar o projeto de cultura nacional do regime militar brasileiro pela via dos *mass media*. (MAZZEO: 1986).

O humor gráfico da década de 70, representado pelo *Pasquim* e seus congêneres da imprensa nanica e alternativa (ver capítulo 1), vai criticar este projeto de unidade nacional, insurgindo contra os elementos que formavam o esteio desta modernização *prussiana* (a implantação da economia industrial pela elite, de cima para baixo, associada aos setores militares) relacionados com setores da classe média urbana que vão se beneficiar desta expansão industrial, servindo-se de quadro técnico para as instituições gerenciadoras desta nova tecnocracia bancada pelo estado militar (SAES, 1985).

A crítica aos *mass media* vai ganhar força no combate a este modelo de modernização, em que a 'cultura popular' é incorporada e isolada em um padrão de indústria cultural, que acaba aos poucos com a produção local, com o crescente uso da transmissão por satélite, concentrando a emissão de um centro único para a periferia.

A imprensa alternativa ou nanica da década de 70 cresceu nesta lacuna da grande indústria de bens simbólicos, ou mesmo como resistência à *grande imprensa*. Esperava-se que nos anos 80 a cultura popular ressurgisse como uma barreira, ou mesmo um antídoto à indústria cultural.



Associava-se aos *mass media* uma cultura *burguesa e capitalista*, com um viés imperialista que mantinha e intensificava a exploração e alienação das camadas populares, cuja saída era o modelo de cultura popular, associada ao tradicional e ao folclórico, e, que, por estar fora da reprodução em *mass media*, não havia sido, supostamente, atingida pelo capitalismo.

O *palco*, no qual Angeli vai dispor seus personagens, será a revista mensal *Chiclete com banana*<sup>15</sup>, a princípio reunindo apenas as tiras já publicadas em jornais e em coletâneas.

Na música, Jackson do Pandeiro mistura os elementos de caráter nacional brasileiro e estadunidense, em uma contrapartida à invasão cultural e econômica dos Estados Unidos: “*a casa branca já experimentou os temperos de Ioiô e Iaiá, o tio Sam de frigideira numa batucada brasileira e chiclete eu misturo com Banana,*” a banana (o referencial genérico das repúblicas das bananas).

Angeli justifica o nome como uma:

*"homenagem à Jackson do Pandeiro e aquela música maravilhosa 'Chiclete com banana', que tem tudo a ver com o conceito da revista, (...) quer dizer, É uma cultura rock, universal, sem deixar de ser uma coisa tipicamente brasileira".* (revista Caros amigos, 2001. nº 50).

A revista *Chiclete com banana* vai ser um marco no promissor período da década de 80 para os quadrinhos brasileiros com uma tiragem, no auge, de 110.000 exemplares, e com média de 80 mil até o plano Collor, que estancou o movimento das pequenas editoras, e os grupos de quadrinistas que publicavam, revistas e álbuns com seleções de tiras, ou mesmo quadrinhos com histórias completas.

Nas revistas *Chiclete com banana* a produção de Angeli vai se encorpar, e os personagens irão invadir suas páginas não apenas nas *tirinhas*, mas em sagas e histórias completas (Rê Bordosa e Mara Tara, dentre outras).

---

<sup>15</sup> O nome da revista é baseado em um trecho de música de Jackson do Pandeiro, na década de 40, que retratava uma nova mentalidade que surgia no Brasil após a Segunda Guerra e a crescente influência estadunidense, econômica e culturalmente, e mostrava um novo modelo de modernidade que chegava: os Estados Unidos se tornavam a nova fonte do *moderno* para o Brasil.

Portanto, nas produções gráficas de Angeli temos uma construção de um particular sobre a realidade concreta e de um processo histórico, mostrados por uma parcialidade que mesmo sendo individual, torna-se compreensível ao ser analisada pelo confronto com a totalidade na qual está inserida.

Esta particularidade da visão de Angeli é produzida nos *mass media* e só pode ser entendida por esses mesmos *mass media*, que são a maneira de se criar filtros de uma determinada sociedade em um determinado contexto. Os personagens de Angeli vão atestar essa nova visão de mundo, com forte presença dos *mass media* na produção de cultura, seja ela popular ou erudita.

## **4- A INDÚSTRIA É MASSA**

### **4.1. A alienação é massa**

Qualquer objeto produzido traz em si as marcas de seu autor e de seu tempo; independente da posição que o artista toma em sua exteriorização, ela traz em si a pressão social representada metonimicamente pela pressão do *lápiz sobre o papel*. Mas, mesmo nesta representação as relações sociais demarcam os limites do pensamento do produtor do objeto.

Os limites deste *pensamento* produzido estão nos filtros em que o ser humano se apropria para reproduzir e exteriorizar um espírito de época contido nos objetos que ele produz.

Os filtros que o ser humano cria para entender e transformar a realidade externa a si fazem parte de um sistema de signos e conexões simbólicas, genericamente representados na cultura. Quanto mais o ser humano domina a natureza, maior a quantidade de filtros, ou *media*, que interpolam esta relação ser humano e natureza.

O desenho e as representações gráficas em geral, mostram a sociedade na qual o autor vive, e por mais idealizada que seja a sociedade representada pelo quadrinista, ele está se baseando na sua realidade contemporânea, tentando entendê-la ou criticá-la. A sua visão do contemporâneo está intimamente ligada à sua visão sobre a singularidade dos fatos sociais. Eles são singulares por terem uma unicidade, que o destacam dos outros fatos da vida do autor, e por estarem ligados a um todo maior que universaliza tais fatos singulares captados pelos quadrinhos e desenhos.

A representação desta singularidade - os fatos cotidianos que fazem parte de um contexto social maior - ocorre pela visão particular do quadrinista, que reconhece esta sociedade não apenas pela observação do que está a sua volta, mas através dos inúmeros meios presentes nesta sociedade para a representação e o entendimento dos valores, das relações humanas e de trabalho deste corpo social. Os quadrinhos de Angeli fazem parte de uma sociedade de massa, tanto

por serem um meio de comunicação de massa (*mass media*), inseridos em uma lógica de produção industrial, como por terem na sua linguagem influência da sociedade baseada na indústria cultural.

A indústria cultural, termo criado pelos teóricos Adorno e Horkheimer (HORKHEIMER, 1985: Capítulo 3), coloca a produção de cultura ou bens simbólicos voltada para uma prática associada à indústria (velocidade, consumo, alienação e massificação) que *necessariamente* leva a uma degradação e desvalorização da cultura superior e popular, transformando esses dois níveis de cultura em apenas um, *a massa*, homogeneizada e pasteurizada pelo processo industrial.

O controle da natureza serviria tanto para o domínio da técnica de transformação da realidade concreta como para dominar os próprios seres humanos. A indústria cultural estaria neste segundo plano, o do domínio dos seres humanos por eles próprios através das técnicas de reprodução de bens simbólicos. Segundo Adorno e Horkheimer:

*"o que os homens querem aprender da natureza é como empregá-la para dominar a ela e aos homens."* (HORKHEIMER, 1985:19)

O complemento do título do capítulo sobre Indústria Cultural é o *iluminismo (esclarecimento) como mistificação das massas*, entendendo-se por *iluminismo* o processo de formação do pensamento ocidental moderno centrado no racionalismo e no cientificismo do século XVIII, período, também, de desenvolvimento das forças produtivas que dariam impulso à economia industrial européia do século XIX.

A indústria cultural teria como principal papel alienar o ser humano daquilo que o levaria à desmistificação, a sua consciência sobre as coisas que estão em sua volta. A desmistificação da consciência humana, no projeto iluminista, seria obtida pela razão como a ferramenta da libertação do ser humano.

Entretanto, o desenvolvimento do modelo capitalista e industrial de produção, com a produção em série, a divisão técnica e social do trabalho, e a especialização das etapas produtivas, criaram um novo

tipo de mistificação não promovida desta vez pela religião, mas pela própria consciência das coisas ou racionalidade, alienada pela tecnologia e pela lógica industrial.

Segundo Adorno e Horkheimer esta lógica industrial baseada  
"na dissolução dos últimos resíduos, na diferenciação técnica e social e a extrema especialização levaram a um caos cultural".  
(HORKHEIMER, 1985:23)

O caos associado à indústria se refere à transformação da arte em mercadoria, quando o:

"cinema e o rádio não precisam mais se apresentar como arte. A verdade de que não passam de um negócio eles utilizam como uma ideologia destinada a legitimar o lixo que propositalmente produzem." (HORKHEIMER, 1985:23)

Os autores reforçando esta visão com um enfático:

"sua (da indústria cultural) ideologia é o negócio." (1985:128)

O projeto de universalização racional da cultura analisados na Dialética do esclarecimento (1985), seria o revés provocado pelos ideais do iluminismo (*Aufklärung*), da razão universal e do esclarecimento (conhecimento) frente a um mundo irracional e a sua problemática quando o projeto racional-universal aliena e deturpa as esferas de conhecimento seguindo uma lógica industrial, que pressupõe o não-reconhecimento do autor no objeto que produziu.

O termo usado por Marx (1986) usava para mostrar o sobre-valor do trabalhador era a *alienação*, que ocorria quando o produtor não se reconhecia no objeto produzido devido à divisão técnica e a excessiva especialização do trabalho.

No processo industrial, separam-se as partes da produção, cada operário faz apenas uma fração do objeto-final, ficando seu trabalho reduzido a isto, razão pela qual o trabalhador não se reconhece no produto final, este não reconhecimento seria a *alienação*, por que do produto final lhe teriam *tirado* a parte do seu trabalho.

A alienação é um termo jurídico que transfere a posse de um objeto para outra pessoa, retirando qualquer direito de posse àquele que fora alienado (perda da posse). Segundo CHAUI (1986:23) Hegel transfere o termo jurídico para a instância da cultura (*kultur*),

tornando o conceito de *alienado* referente àquele que não se reconhece na sua cultura por não produzi-la, ou por ser dela alienado.

A cultura, entretanto, não deve ter seu conceito restrito às suas manifestações exteriores, ela seria para Hegel uma ferramenta para se enxergar no mundo e se entender neste mundo. O *alienado*, para Hegel, não pode ter a compreensão do todo que compõe, tolhido que foi de sua consciência crítica e de sua própria cultura.

A *alienação* seria provocada pela não utilização da capacidade de raciocinar e de contemplar o *real* (as representações da natureza) como um todo compreensível, *esta sendo a impossibilidade do sujeito histórico identificar-se com sua obra, tornando-a um poder separado dele, ameaçador e estranho* (CHAUI, 1986: 25).

Marx, em Ideologia Alemã, retoma o conceito de alienação de Hegel, relacionando-o, entretanto, com a forma de exploração capitalista do trabalhador, a *mais-valia* ou o *sobre-valor*, que seria a parte tirada do trabalhador referente ao objeto feito por ele.

No processo industrial o trabalhador não faz o objeto/produto por inteiro, mas sim uma fração dele; portanto, o operário está sendo alienado do valor final do objeto. Não se encontrando no objeto produzido, o ser humano passa a acreditar em objetos desvinculados do seu meio social, o que Marx chamou de *fetiche*.(LEFEBVRE, 1988:32)

No conceito de *fetiche*, o objeto construído ganha uma carga significativa que extrapola sua utilidade primária, seu valor de uso, assumindo novas qualidades que o afastariam do objetivo inicial de sua confecção. Desvinculado da intenção para a qual foi inicialmente produzido, o objeto passaria por a-histórico, portanto surgiria separado das relações humanas e ideologicamente alienado dos seus produtores.

Em certa medida, Adorno e Horkheimer (HORKHEIMER, 1985. Cap 3) fazem uma ligação entre o conceito da alienação de Marx com o hegeliano. Em Marx, alienado de seu trabalho, o operário também estaria alienado politicamente, visto que não conseguiria enxergar o todo social no qual estava inserido. Para Marx (in A ideologia alemã, 1987:Cap.2), a alienação política estaria fundada em bases materiais:

a divisão social e técnica do trabalho. Esta alienação do trabalho era potencializada pela *ideologia* burguesa, impondo uma visão de mundo de classe como se fosse a verdadeira interpretação da realidade concreta.

Em Hegel, e depois para Marx, a alienação está ligada à perda da posse, seja ela ideal ou material. A alienação ocorreria tanto na produção em sua partição em fases do trabalho industrial, como na assimilação deste modelo de produção industrial pela cultura nos *mass media*, tornando o produtor independente do seu objeto de consumo material ou imaterial, algo imposto e externo àquele que a compra.

O indivíduo alienado torna-se *massa*, por perder a sua identidade, esta só existindo quando o ser humano se reconhece como tal e no corpo social. A *massa* não seria um grupo social em específico, mas um processo de perda de identidade social devido à sua inserção na cultura de bens simbólicos em escala industrial, representado pelos *mass media* (meios de comunicação de massa).

Na indústria cultural as classes sociais convergem para um denominador comum que seria uma cultura *mercadoria*, consumida como qualquer produto industrial (ROUANET, 1987:20). Para Adorno e Horkheimer, a indústria cultural homogeniza as classes e suas representações, unindo o erudito e o popular em um só padrão, que seria cultura de massa (HORKHEIMER, 1985). Neste processo haveria uma degradação dos valores culturais do erudito (a classe superior) e o popular (classes populares), constituindo uma nova produção cultural centrada nos *mass media* e nas características da produção industrial. Associando-se a indústria cultural à linha de montagem, na degradação da cultura de massa, os produtores de cultura não se reconheceriam no objeto representado.

A alienação provocada pelos *mass media* torna-se um padrão cultural de uma sociedade que fundamenta sua sobrevivência na indústria de bens de serviço (terceirização) e de bens simbólicos. A padronização dos bens simbólicos, através da indústria cultural, tornaria o indivíduo *massa*, sendo apenas um mero *consumidor* e não *produtor* de cultura.

Os *mass media* distanciam cada vez mais o produtor de cultura do consumidor, embora ambos sejam a mesma pessoa, a fragmentação dos elementos que compõem a cultura de massa é justaposta à sua lógica cultural capitalista da linha de montagem, com uma grande produção para atender ao vasto mercado consumidor.

#### **4.2. A cultura é Massa**

A divisão clássica de cultura proposta por Dwight MacDonal cinde em três formas as manifestações culturais: a superior, a média (*midcult*) e a de massas (*masscult*). Numa escala de valores a cultura superior seria relativa à produção dita de elite e erudita, a cultura média a tudo que se referia à produção popular e à decantação dos valores eruditos, e por fim a cultura de massas, produzida pelos *mass media* (meios de comunicação de massa) (COELHO NETO,1991(1980): 14-16).

Alfredo Bosi, analisando a cultura no Brasil, e tentando uma definição do que seria a *cultura brasileira*, propõe quatro tipos (ou níveis) de culturas: criadora, universitária, de massa e popular.

As culturas criadora e universitária podem ser relacionadas com o que MacDonal classificou de *superior*, e que se caracteriza pelo conhecimento formal e sistemático, segundo BOSI:

*"A cultura criadora individualizada de escritores, compositores, artistas plásticos, dramaturgos, cineastas enfim intelectuais que não vivem dentro da universidade, e que, agrupados ou não, formariam, para quem olha de fora, um sistema cultural alto, independentes dos motivos ideológicos particulares que animam este ou aquele escritor, este ou aquele artista."*(1991:309)

Mesmo evitando a terminologia *superior*, Bosi caracteriza este nível de cultura como *um sistema cultural alto*. O segundo nível da cultura de massas seria definido

*"pela sua íntima imbricação com os sistemas de produção e mercado de bens de consumo, acabou sendo chamada pelos interpretes de escola de Frankfurt, indústria cultural, cultura de consumo."* (1991:309)



Bosi, quando define aqueles que participam da cultura criadora, como os *escritores, compositores, artistas plásticos, dramaturgos, cineastas enfim intelectuais que não vivem dentro da universidade*, têm sua produção vinculada ao segundo nível, que é a cultura de massas. Isto cria uma dicotomia entre os conceitos de classes utilizado por ele. A *alta* cultura tem por anteparos os *mass media*.

Por fim Bosi define o terceiro nível: a cultura popular. Esta estaria fora das estruturas da cidade moderna e pertence ao: "*homem rústico, sertanejo ou interiorano.*" BOSI(1992: 309).

A dicotomia entre o popular e o *pop* (cultura de massas), e o popular e a erudita (criadora e universitária), ocorre por uma não assimilação do receituário industrial e modernizador. O referencial para as definições das culturas é a sua inserção nos padrões urbanos e industriais; aquilo que estiver de fora é classificado de *popular*.

Em uma escala de valores, o popular e o erudito perderiam suas qualidades ao serem inseridos na reprodução industrial de bens culturais. Baseando-se na análise da indústria cultural, que nega a incorporação dos valores populares, visto que *povo* se torna *massa* pela indústria cultural, homogeneizando uma unidade e identidade social abstrata através da simplificação de conceitos pelos *mass media*.

Cria-se uma incompatibilidade entre as culturas ao considerá-las *puras* ou isoladas entre si, e a quebra deste *isolamento só* ocorreria pela degradação dos valores e dos limites entre a cultura popular e erudita propiciada pelos *mass media*.

A dicotomia entre o popular e o erudito não passaria pelos *mass media*, mas sim pela negação deste, como coloca ROUANET (1987:20):

*"Confundir a cultura de massas com a cultura popular é o modo mais competente de liquidar com a cultura popular: não é a literatura clássica que ameaça a literatura de cordel, e sim a novela das oito."*

A dicotomia de dois mundos, gerados no confronto entre uma modernidade e uma sociedade que não acompanha tais mudanças, são até certo ponto superadas pela posição do artista, que ultrapassa o seu mundo ideal e rompe com a barreira da divisão entre cultura superior

e popular. Segundo GINZBURG (1990:16), existe uma circularidade de idéias entre a esfera intelectual e a chamada cultura popular. Ambas são construídas por referências mútuas.

A cultura de massa seria a síntese que modernidade dispõe das relações entre a cultura superior e popular, intermediada pelos *mass media*. Os quadrinhos de Angeli mostram claramente como não existe esta barreira entre culturas, não há a homogeneização citada por Adorno e Horkheimer ou a liquidação da cultura popular pelos *mass media* propagada por Rouanet.

Os personagens dos quadrinhos de Angeli são populares, *pop* e eruditos, por que retratam uma visão de mundo que é exteriorizada pelos *mass media*, independente de ser ou não, esta a vontade do quadrinista.

Os *mass media* intermeiam as relações entre a cultura superior (acadêmica e erudita) com o seu reflexo no cotidiano, com a reapropriação dos seus valores pela cultura dita popular. O que temos são grupos que vivem no limiar desta modernização, mas que mesmo assim fazem parte da totalidade da sociedade.

O país ou a nação, recriado pelos *mass media*, incorporam, este modelo nacional (ou popular) unificado nas classes baixas pelos setores médios e pela elite provedora, juntamente com o estado a ela associado. Os *mass media* não são externos à sociedade que os criou, se eles fazem parte da problemática cultural do país é mais um dado da sua importância como força criadora de cultura, seja qual for o nível de cultura almejado.

Os personagens de Angeli, seres que são estranhos ao meio que vivem, pertencem a grupos sociais que fazem parte do ambiente urbano - em alguns casos subgrupos urbanos como exemplo, os Punks - não representam uma classe em específico, mas figuras que contracenam com um espaço tipicamente urbano.

A produção de Angeli, a linguagem e o *medium* nos quais ele se expressa está inserida nos *mass media*. As características de sua produção quadrinística refletem um contexto urbano e um suporte de reprodução do material em *media* impressos (revistas, jornais, livros e álbuns ilustrados).

Os seus personagens representam partículas de um contexto maior, que podem ser reconhecidas nestes fragmentos do contexto social. Mesmo sendo fruto da exteriorização de um artista, esta partícula ou particularidade compõe uma construção dialética, um conjunto de elementos integrados e dinamizados.

Mas, em momento algum determinam uma classe em si, senão nos personagens que representam uma classe como *Psico, o Burguês*, que é um caso a parte, por ser uma crítica contra a postura dos valores e da visão burguesa sobre o mundo.

Em Angeli, a circularidade de valores dos níveis culturais citados por Bosi, faz com estas culturas dialoguem entre si, se critiquem, não existindo a categoria folclórica do *tipo popular* ou do estereótipo do brasileiro nos *mass media* (ver capítulo 3).

Portanto, não existe esta dicotomia entre culturas, muito menos a sua degeneração pelos *mass media*. Toda e qualquer exteriorização cultural que temos hoje passa necessariamente pelos *mass media*, independente do nível cultural que se classifique. Os valores aos produtos dos *mass media* não são dados pelos *media*, mas sim pela própria sociedade que os tem por suporte. Caso sejam os *mass media* que geram a alienação, somente neles poderemos encontrar sua superação.

## 5- O PARTICULAR, O PERSONAGEM E O POVO

Os personagens de Angeli possuem a qualidade de representarem, através seus elementos constitutivos e conteudísticos, determinados singulares sociais, definidos sob uma ótica particular do quadrinista, colocados em forma gráfica e nos desenhos das figuras.

Do nome às características gestuais, da linguagem ao universo contextual, incluindo os trocadilhos e um espírito de época que se refletem nos personagens, eles se tornam um referente sobre o contexto social onde circulam.

O singular social, definido por LUKÁCS (1970), seria o conjunto de fatos do cotidiano que ganham destaque pelas suas correlações com outros fatos cotidianos que se interligam entre si, no entendimento final, formando a totalidade social. Ora, a totalidade, em si, é uma entidade abstrata, pois ela não pode ser entendida por si só ou por ela mesma. A totalidade só pode ser entendida e compreendida pelas suas partes e a interligação entre suas partes, chamadas de singularidades ou *o singular*.

Não se pode entender as complexas relações sociais, sem se partir do princípio que elas começam nas singularidades do cotidiano, que metodologicamente, para análise, podem vir compartimentadas e separadas, mas só vai haver uma compreensão ou análise profunda dos fenômenos sociais quando se tecem ligações entre estes singulares e sua síntese dialética, a totalidade ou o universal.

O *espírito de época* ou mesmo um pano de fundo social pode ser analisado e abstraído através das produções gráficas. Toda e qualquer produção da cultura humana é o reverso de suas condições materiais. Do ambiente dos personagens de Arnaldo Angeli podemos tirar ou constatar *índices* da sociedade na qual os personagens vagueiam, apontam e nominam o seu *espírito de época*.

Algumas amarrações são necessárias para as definições dos conceitos a serem trabalhados, principalmente nas relações entre personagens, povo e massa.

## 5.1. Os personagens e o particular

Primeiro, Os *personagens* não representam a população média, ou uma entidade maior genericamente nominada de *povo*. A categoria de *médio*, analisada no capítulo 3 desta dissertação, é definida como uma estereotipia, ou seja, tenta-se resumir em um personagem ou numa representação qualidades inerentes a um conjunto heterogêneo e definido *a priori*.

Os personagens não são *determinados* pelas condições sociais ou pelo contexto histórico, como retratos ou referências diretas à sua realidade social. O resgate feito aos conceitos lukacsianos de *típico* e *singular* foi, justamente, para dar a interdependência necessária entre o contexto histórico e as representações de cultura, visto que os personagens não são o tempo histórico que retratam, mas *estão* na particularidade destacada pelo autor do seu meio social e deste tempo histórico.

Está se fugindo, nesta dissertação, da definição dos personagens como estereótipos de um tempo, ou que apenas neles podemos definir as marcas do tempo. A contextualização dos personagens vem do processo dialético entre os elementos que os compõem e do seu próprio contexto, num movimento analítico de mão dupla tanto dos personagens para o contexto.

Tanto o típico como o singular, em LUKÁCS (1970), são frutos da seleção e interseção dialética, do olhar autoral com o indivíduo historicamente determinado, que formam no conjunto uma compreensão maior do *espírito de época* de uma realidade, o universal. Os personagens seriam uma recriação particular da sociedade do quadrinista, que por sua vez a mediatiza, através da particularidade contida em uma forma.

Entretanto, a forma não determina diretamente a tipificação dos personagens, porque na escolha de significados para a *forma* (o desenho, no caso) aparecem outros elementos que não se reduzem à representação gráfica: o *medium* de reprodução e veiculação e o conteúdo textual.

Na seleção que se fez dos personagens de Angeli, escolheram-se

os mais marcantes para o contexto de uma modernidade não atingida ou problemática. No geral da obra de Angeli, se pode atestar as contradições de um panorama histórico que não dilui as relações da modernidade com os valores arcaicos da sociedade brasileira. No entanto, no objeto desta dissertação, tentou-se ter esta visão da modernidade (ou a sua indefinição) nos personagens de um *mass media*, restringido a obra de Angeli a quatro representantes: Bob Cuspe, Rê Bordosa, os Skrotinhos e Wood & Stock.

Na tipificação ou na construção formal dos personagens de Angeli não há uma intenção *a priori* de se criar uma representação para o contemporâneo brasileiro. Angeli é um cronista do seu tempo através de seus personagens, estes trazendo em si o *típico* de cada particularidade social criticada ou assinalada pelo autor, sem querer criar um *típico* de uma época, ou demarcar a o seu tempo pelos seus personagens.

## **5.2. O povo e a alegoria**

Na caricatura, o recurso de alegorias sempre esteve associado à criação de padrões de representação que definissem certos elementos históricos ou conceituais. As alegorias são utilizadas como recursos nas caricaturas para extrapolar o significado do desenho, metaforizando a figura, e podem ser definidas de duas maneiras.

A primeira está ligada a um imaginário popular e tradicional definido historicamente: as *clássicas* alegorias de nações, clássicas por causa do constante uso e por se fixarem no tempo devido as constantes repetições.

Por exemplo, no caso brasileiro, o *Zé Povo*, personagem freqüentemente presente nas caricaturas e charges do início do século XX, representava o cidadão médio brasileiro ou um observador popular de uma situação criada (LIMA, 1963: 25).

O *Zé Povo*, também, não pode ser considerado a representação do povo brasileiro, pois suas características físicas variam, sem que um traço típico o defina. O *Zé Povo*, ou *Zé Povinho*, que era de origem portuguesa, e que servia como uma alegoria para o povo português,

no Brasil será uma figura tipicamente da caricatura, quando o autor queria fazer um comentário ou expressar uma opinião.

Na tentativa de se definir um tipo que representasse o *povo* brasileiro, nunca houve uma unanimidade sobre qual figura incorporava este *espírito*. Embora a representação do *povo* estivesse inserida em um padrão industrial de sociedade, só a partir da década de 20, já em pleno modernismo, teríamos a busca, por parte da intelectualidade brasileira, do caráter nacional.

Herman Lima (1963:27) faz um comentário sobre o concurso do jornal *A noite* para a criação de uma figura nacional em 1917, como reação ao Jeca-Tatu, personagem do *Urupês* de Monteiro Lobato, na tentativa de criar uma representação alegórica do que seria o povo brasileiro.

A idéia de *povo* deixa de ser a busca do *típico*, e se torna a construção de um estereótipo, devido ao enrijecimento que propõe das qualidades formais e ideais que o compõe, tornando-se uma *alegoria* caricatural determinada pela tradição, como a figura da *Marianne* para a República Francesa ou o *Tio Sam* para os Estados Unidos, dentre outros.

Nas alegorias os objetos são nominados para representarem outros conteúdos; a figura de um barco naufragando muda de sentido quando no lugar do nome do barco está escrito: a *situação nacional*. Neste caso, a alteração alegórica do significado do objeto foi para se adaptar a outra situação.

Nos casos acima citados, as criações das figuras alegóricas partem de um pressuposto histórico tradicional ou de uma nomenclatura alegórica do objeto desenhado, os personagens definem um sentido restrito das coisas representadas, o significado é orientado pelo desenhista de humor.

Comparando estes tipos de alegorização da forma, tem-se na caricatura brasileira, e no humor gráfico em geral, registros de tentativas de personagens que encarnavam tipos regionais ou nacionais, próximos dos estereótipos ou da caracterização grosseira (transposição dos preconceitos para a forma gráfica).

Nos personagens dos quadrinhos, por estarem inseridos em um

processo de construção narrativa, existe uma transformação de significados no processo da história quadrinizada e no *medium* no qual se veicula, e na forma de reprodução (tiras ou histórias em quadrinhos). Os personagens, por mais óbvio que pareça, são produtos, e como toda mercadoria, seu valor está ligado às suas formas de reprodução.

Nos *mass media*, o povo aparece como consumidor, nunca como produtor do bem cultural. A sua desconfiguração frente ao produto cultural acontece pelo seu não reconhecimento no objeto produzido, seja lá em que forma, ou *medium*, onde está veiculado este produto. No entanto são nos *mass media* que a sociedade moderna forma sua concepção de *povo*, constrói sua identidade como nação, e define seu espaço nacional como um espaço de *cultura*.(MACLUHAN, 1968)

A concepção de *povo* não surge nos *mass media*, mas se potencializa neles, estendendo uma unidade cultural na diversidade do que se compõe uma nação, pela construção do tipo ideal, que HORKHEIMER (1985:123) chamaria de *massa*.

A construção do tipo ideal do *povo* segundo HOBBSAWN (1990), explica que a noção de povo e de nação está implícita no desenvolvimento industrial, mesmo que as questões de identidade entre as comunidades humanas sejam bem anteriores e tenha se diluído em várias definições (conceitos étnicos e culturais) no decorrer do tempo.

O *típico*, como já foi ressaltado, é um processo dialético e, portanto, não estático das representações. Nos estereótipos ou nos personagens preconcebidos, a construção da representação já está determinada antes da sua execução, enrijecendo os elementos da construção de sua imagem ou formalização de sua idéia.

As qualidades típicas dos personagens são passíveis de mudança, e insistem em uma posição crítica sobre os fatos; não são apenas definidores de uma forma gráfica ou psicológica. Diferencia-se, então, *personagem* de *povo*, no qual este estaria relacionado a uma construção histórica e se definiria *per si*.

Os personagens de Angeli não podem ser considerados *o povo*, ou *o punk*, mas são constituídos de qualidades pelo quadrinista, que



tomam por referencial as partes do que se queira representar. A compreensão final das análises dos personagens não leva, de maneira alguma, à definição ou determinação do estereótipo, mas do contexto social e do espaço histórico por onde estes personagens circulam.

Também não podemos considerar os personagens como alegorias de determinados *tipos* ou de um *tempo*, a não ser que se retire dos personagens os elementos que compõem o entorno social, num processo de construção analítica no qual os personagens *podem nos dizer* do meio onde vivem e o que eles *são*.

A *alegoria* seria uma das maneiras de se representar o tempo em que se vive. No caso desta dissertação, os personagens significam marcas de um tempo, através das suas análises e da sua contextualização. O diferencial que pode ser construído, entre *personagem* e *povo*, está na rigidez deste primeiro, com sua alegoria formada por juízos tradicionais e históricos, independente da *mão* do autor, e se tornando uma apropriação coletiva.

A formação da categoria de *povo* é inerente ao processo de modernização ocorrido pela inserção dos países numa economia industrial, mesmo sendo este processo de dependência, como no Brasil. A associação entre povo e progresso se relaciona ao processo de inserção dos países em um padrão produtivo, chamado de revolução industrial.

O *povo*, por mais idealizado que seja, possui uma forma fechada e definida, que se altera com o passar do tempo implicando um reconhecimento em *formas* do espírito nacional. O povo é reconhecível porque possui uma determinação formal, que é totalmente idealizada, porém sedimentada com o tempo. Como alegoria de um *tempo*, o povo é reacionário, por ser estáticos e uniformes em relação à diversidade dos grupos que formam a nação ou o país.

Entretanto, *povo* não seria *massa*, por que esta, segundo Horkheimer (1985: 130), é determinada pelos meios de comunicação que padroniza as pessoas segundo uma lógica industrial e impessoal. A *massa* não possui forma definida, sendo diluída em padrões que representem a todos e a tudo, só pode existir no processo de mediação simbólica nos *mass media*, entretanto sem ser definida

neles.

### **5.3. Os personagens dos quadrinhos de Angeli e os *mass media***

Os personagens nos *mass media*, como é o caso dos de Angeli, não podem ser considerados representações das *massas*, ou do *povo*. Embora sejam veiculados em *mass media*, e os personagens sejam produtos e mercadorias simbólicas, o seu processo de criação é pessoal e autoral. A mão do autor está presente nas suas concepções e nas suas caracterizações.

A presença autoral na produção de produtos nos *mass media*, merece uma consideração: no caso dos quadrinhos brasileiros, excetuando-se os estúdios *disney* da Abril e *maurício de souza*<sup>16</sup> da Globo, há a forte presença do autor/quadrinista na elaboração das histórias e suas arte-finalizações, sem a subdivisão do trabalho presente na escala industrial dos estúdios. Esta particularidade dos quadrinhos brasileiros, já ressaltada na definição de *quadrinhos cartunísticos*, no capítulo 1 desta dissertação, tornando-o autoral, contrasta com a *impessoalidade* atribuída às produções dos *mass media*.

Esta marca autoral dos quadrinhos cartunísticos, tem principal *medium* o jornal, onde são inseridas as tiras diárias. Tais tiras que serão, no conjunto, publicadas em álbuns ou revistas. Como produtos de venda e compra, as tiras tem seu valor estipulado pelo autor, pelo *medium* onde é veiculado e pelo tipo de distribuição (*syndicates*, venda de direitos autorais e venda de direito de veiculação).

Os personagens dos quadrinhos, portanto, estão num limiar entre o objeto da indústria cultural e do controle autoral, dependendo do tipo de produção na qual determinado quadrinista está alocado. Segundo HENFIL (1985:25), os personagens são criados pelo quadrinista, mas com uma imbricada relação dialética com os leitores (ou

---

<sup>16</sup> Os nomes estão em caixa baixa por que não se referem a quem produz os quadrinhos, mas ao nome da seção editorial das duas empresas, Abril e Globo, que produzem quadrinhos. Poderíamos incluir, ainda, *ziraldo* com O Menino Maluquinho.

consumidores), tornando mais maleável as qualidades das personagens. Dependendo do grau de comprometimento com seus personagens, o quadrinista pode transformá-los para adaptá-los ao mercado.

Os personagens de Angeli representam uma modernidade mediatizada pelos *mass media*, tanto na sua concepção como na exteriorização do *espírito* de seu tempo.

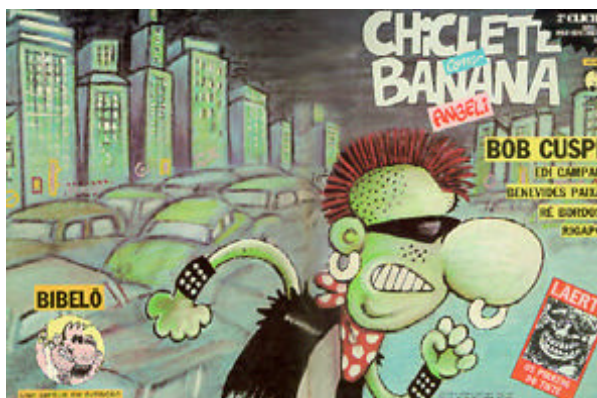
Os fragmentos sociais escolhidos para recolher-se indícios do contemporâneo brasileiro serão os personagens de Angeli. Estes fragmentos são alegorias de seu tempo, quando lhes são inferidos significados relacionados com seu contexto.

A revista *Chiclete com banana* será o *medium* onde a produção de Angeli vai ganhar corpo, e os personagens vão invadir suas páginas, não apenas com as *tiras*, mas com sagas e histórias completas (Bob Cuspe, *Psico o Burguês*, Rê Bordosa e Mara Tara).

Não serão analisados aqui todos os personagens de Angeli, devido a sua infindável galeria de tipos. A ênfase será nos personagens que participaram com mais intensidade da *Chiclete com banana*, restringido-se aos mais marcantes, ressaltando-se a intensa dialética do novo e do arcaico, recaindo naqueles que mostram um aprofundamento de questões sociais e do cotidiano.

### 5.3.1. BOB CUSPE

"Conta a lenda que ele não nasceu, foi escarrado num subúrbio qualquer de uma grande cidade. Cresceu e se transformou num enorme incomodo furúnculo nas axilas da sociedade. Já foi acusado de direita pelos esquerdistas e de esquerda pelos direitistas, mas não é uma coisa nem outra. Na verdade, é apenas



um sujeito que, ao invés de ficar os cabelos, vestir uma munhequeira e sair por aí, cuspiendo em tudo e todos, tornando-se um autêntico nervo exposto". Angeli.

O mal que a modernidade pode produzir, ou a reação ao mundo burguês forjador da modernidade, pode ser traduzido como alegoria através do movimento *punk*. De conceitual anarquista, o *punk* se auto intitula o excremento da modernidade, um resíduo do mundo industrial em forma de *gente*: jovens desempregados e excluídos do sistema industrial capitalista. O movimento *punk*, tem sua origem na Inglaterra na década de 70, principalmente nos bairros operários, tendo como principal porta voz a banda de *punk* rock Sex Pistols.

No caso de Bob Cuspe, o personagem indica, simboliza e sintetiza um conjunto de signos sociais; suas formas de representação gráfica (linhas, traço, contraste, hierarquia, textura) remetem a índices que estão ligados à idéia de ser e de representar do movimento *punk* inglês e seus congêneres brasileiros da periferia paulista.

O personagem é definido pelo próprio quadrinista como "um nervo exposto" da sociedade. Seus estilemas, ou seja, as partes que compõem o personagem desenhado, são o cabelo arrepiado, o *piercing* no nariz, brinco na orelha, óculos escuros e roupa preta, um visual baseado no gestual e no vestuário dos integrantes do movimento *punk*.

Em Bob Cuspe, a posição crítica do quadrinista se apresenta de forma direta, o *cuspe*, sua arma contra tudo aquilo que se refere ao imaginário e às atitudes ditas de classe média ou da *burguesia*.

A verve punk, no entanto, se descontextualiza em Bob Cuspe, incorporando apenas a atitude e o aspecto contestatário, representado no ato de cuspir sobre aquilo que não lhe agrada. O ato de cuspir, além do referencial no nome do personagem, também é principalmente uma posição do quadrinista frente àquilo que ele não gosta ou deseja criticar.



Bob Cuspe seria uma crítica aos valores da classe média, na ótica de Angeli, que o utiliza como um elemento para destacar aquilo que se quer criticar por representar parte da sociedade (o caixa eletrônico, os serviços de entregas em domicílios, passeios aos *shopping centers*) dentro do próprio contexto social e não apenas pelo que elas representam, em si.

Na caracterização formal e psicológica dos personagens pelo autor, as relações entre o particular da sua visão, baseia-se em singularidades entre aqueles que *são*, e os que *não são*; aquilo que dá identidade própria aos personagens.

Bob Cuspe, bem como os outros personagens de Angeli, representa uma singularidade: no caso deste, o movimento punk por que se distingue das outras manifestações da sua sociedade.

Bob Cuspe passa a ser uma figura que critica e que é criticada por não se encaixar, nem querer entender o mundo externo a ele. É aquele que critica o mundo criticado, na dialética entre esses dois pontos de vista, se diluindo na dicotomia de visões e no tédio criado pelo estranhamento denotado ao cotidiano do qual, Bob Cuspe e o próprio Angeli se inserem.

Partindo-se desta singularidade e universalidade que representa no contexto social, o citado caso do movimento (ou qualquer outra denominação) punk não está isolado no meio social, ou no contexto histórico. Ele é fruto das contradições do seu tempo.

Usando como exemplo a história da 2ª capa da *Chiclete com banana* (nº 14), temos Bob Cuspe vagando pela rua quando é 'atacado' por adolescentes bradando 'slogans' e gritos de guerra de super heróis televisivos sob o hégide do 'comando *thundercats* facção *MacDonald's*', querendo o controle dos supermercados, shopping centers, para implantar o *anarco-capitalismo* radical.



Ao final levam uma 'cusparada', fato que desarticula os pré-adolescentes que possuem referenciais que tipicamente de classe média e da cultura de consumo (skates, espada de plástico, *MacDonalds*) e da cultura massa (*Thundercats*, *He-man*, *Claybon Cremoso*, *Batatinha-Chips*). Ao serem devidamente *escarrados* por Bob Cuspe, tem-se uma exorcização de valores da classe média e seus signos.

Temos a negação dos valores frutos de uma modernidade, pois nota-se que os referenciais da *horda infanto juvenil* fazem parte de um receituário da sociedade de consumo e urbana. Os referenciais criticados fazem parte de um contexto tipicamente urbano e dos *mass media*, que representam a modernidade e seus produtos. Do supermercado às batatinhas-chips, a localização é o meio urbano e industrial, do qual o *punk* se considera o resíduo (o lixo da opulência).

Em seu texto *A rápida Utopia*, Umberto Eco (1993) define resíduo como o que sobrou da opulência da produção industrial, e portanto fruto de uma melhora das condições de vida que ninguém quer perder. Seria impossível eliminar todos os resíduos industriais, pode-se no máximo reaproveitá-los ou reciclá-los.

O alvo de Bob Cuspe seria a classe média urbana e seus valores. Isto está bem claro nas suas tiras, onde predomina o achincalhe a

elementos associados à idéia que se tem sobre classe média urbana, ou ao que ela representa.

Os adolescentes da história acima narrada são compostos *indicialmente* (através de suas partes e elementos visuais). Com referentes de uma cultura televisiva, os elementos estão dispostos nas palavras de ordem, ressaltadas acima, que remetem a heróis e personagens dos *mass media*; a postura de ataque é vazia pelo próprio discurso que não possui objetivo algum, formado apenas por jargões: *Eu tenho a força, transformar o mundo em claybom cremoso, seremos todos transformers.*

O discurso panfletário da *horda infantil*, bem como sua linguagem, são ridicularizados na exteriorização do posicionamento agressivo fútil (*a implantação do anarco-capitalismo radical*), incapaz de fazer frente à negação pelo *cuspe*.

Existe uma ridicularização do novo, principalmente no seu aspecto conteudístico, ressaltando a mediocridade em relação à classe *média*, como, por exemplo, na cobrança de um imposto por mediocridade ao sistema de entrega de pizza (o *status* de ser servido em sua própria casa):



O *cuspe* é a *arma* utilizada para mostrar a abjeção sobre tal postura e a determinadas atitudes, que na agressão escatológica aparece como uma purificação ou redenção, pelo refúgio a tais coisas. O nojo de Bob Cuspe a tudo aquilo ligado a uma cultura de *mass media*, está no *cuspe*, no conjunto de referentes associados à classe média urbana (*serviços* e a cultura de massa). No *cuspe* está se negando uma sociedade moldada pela modernização da qual o *punk* Bob Cuspe é parte integrante e indissociável.

A contradição de Bob Cuspe está no não reconhecimento da modernidade da qual ele é criatura. Ele se torna anacrônico em sua crítica justamente por ser também a parte criticada. Isso demonstra um problema de não aceitação da novidade, que estará presente nos personagens de Angeli. O medo e a ojeriza ao que está por vir e ao novo.



Sua crítica seria justa ao confrontar valores com situações, os valores que combate dialeticamente se chocam com situações de cotidiano. O cotidiano é criticado naquilo que ele tem de novo ou naquilo que tem de modernização.

Entretanto, na sua postura já aparecem elementos que o tornam anacrônico, desarmando sua crítica ou tornando-o alvo de sua própria crítica. Isto ocorre em dois movimentos interpretativos: um sentido do contexto para os quadrinhos e o seu sentido inverso, dos quadrinhos para o contexto.

As qualidades típicas ou o típico partem do confronto entre o autor e singularidades e remete-nos a um conjunto maior de signos, indo além do mero estereótipo, porque aquelas são a superação da particularidade em relação ao singular. Bob Cuspe seria as qualidades típicas de uma singularidade que tem por origem o movimento punk.



### 5.3.2. RÊ BORDOSA

"O sol nasceu para todos. Menos para Rê Bordosa que preferiu refugiar-se na escuridão da vida noturna. Conhaque misturado com cerveja, vodca digerida com moderador de apetite, sexo com sentimento de culpa. Por isso, sem pestanejar, trocou seus verdes anos pelo roxo das olheiras. Mas, mesmo com tudo isso não se sente diferente das outras mulheres. Afinal, ir sozinha a um bar dá tanto trabalho quanto criar um filho." Angeli



Dos personagens de Angeli, aquela mais marcante no conjunto da obra é a Rê Bordosa. A personagem representa um conjunto de valores do movimento feminista da década de 60 e o embate com as idéias machistas da sociedade brasileira.

A composição de Rê Bordosa segue um vestuário *udigrudi*, roupas pretas e pesadas com visual *punk*, a faixa etária beirando as balzaquianas, cabelos espetados e pintados pela metade.

Rê Bordosa se desloca pelos bares em busca de homens e de um incessante prazer (nunca atingido), perambula por uma fauna marginal



de uma grande cidade. O caráter promíscuo e libertino da personagem se funde com o excesso de liberdade que vai levar ao autor extingui-la. A personagem que encarnaria uma crítica ácida aos valores feministas se tornou, no decorrer do seu desenvolvimento como qualidade típica (LUKÁCS: 1970) das transformações da sociedade, cujo impacto maior se deu no universo feminino, entretanto não se resumindo a este, mostrando o medo ao *novo* em contraponto com o *tradicional*.

O novo se encontra em Rê Bordosa, cujo *ethos* (qualidade interna

do ser) é não saber o que quer nem o que não quer, na sua procura por esta sociedade, ou uma singularidade desta, que não se acha nem no novo nem no arcaico. A liberação feminina que era o primeiro *mote* de Rê Bordosa se dilui frente a um panorama maior que é a sociedade em profundas transformações.

A personagem não defende diretamente ou incisivamente o feminismo, sua atitude é típica de uma postura de liberdade total e de busca incessante do prazer, a que HOBBSAWN (1995:332) chamou de *irrestrita liberdade do indivíduo*. A busca de liberdade e de prazer desmedidos tornam Rê Bordosa uma figura que não quer se impor limites para saber até onde pode atingir. Rê Bordosa alegoriza as transformações por que passou o universo feminino e a posição feminina na sociedade brasileira.

O Brasil passou, durante a década de 60 e 70, por grandes mudanças na sua estrutura social, e estas mudanças vão ter, como uma das grandes protagonistas a mulher. A modernidade e as transformações da sociedade brasileira, constantes na obra de Angeli, indicam uma reação ou um assombro com o *novo* que está chegando.

Pode-se notar, em Rê Bordosa, um *mal-estar* provocado pelo não reconhecimento na sociedade que surge do *novo*, que está muito presente no conflito do movimento feminista e nas novas relações sociais. Deste conflito resulta a falta de referência dos padrões femininos de uma sociedade arcaica, a eterna figura da mulher-mãe, por um lado, e uma sociedade que se apresenta urbana, industrial que requer o trabalho feminino e seu potencial de consumo, por outro.



O *mal-estar* que pode se constatar nos personagens de Angeli, não estão relacionados com a quebra de valores industriais ou sua superação, associadas com a modernidade e a modernização. Este

*mal-estar* é reação ao novo e as liberdades que este novo traz. Mostra a incompatibilidade que a sociedade brasileira tem com o novo e o moderno.

A reação ao moderno, ou à modernidade, não diz respeito a uma atmosfera de mudança ou de superação de um período, mas do medo destes novos tempos, algo não assimilado por completo e que, por isso, se torna refratário. Rê Bordosa mostra a luta da mulher que se vê num mundo urbano que lhe dá a liberdade, mas ao mesmo tempo lhe cobra a superação de sua condição *doméstica* anterior.

Como Bob Cuspe, Rê Bordosa mostra que a modernização possui os dois vieses da liberdade, a sua necessidade de limites e a quebra desses limites. Essa busca desenfreada pela liberdade e pelo prazer faz com que o quadrinista mate-a por “não concordar” com as atitudes das personagens frente à realidade. O que levou Angeli a matar Rê Bordosa, foi a dialética entre a realidade brasileira dos anos 80 e um personagem que a desmistificava, rompendo com os limites imposto pelo seu próprio autor.



Angeli perdeu o controle de Rê Bordosa a partir do momento que a personagem quis a modernidade, o novo. Ao contrário de Bob Cuspe, apesar de fazer parte do mundo urbano e moderno, cuja reação implica na não aceitação do *novo* e do moderno. O *cuspe* de Bob Cuspe redime o quadrinista da sua reação ao *novo*. No caso da Rê Bordosa não há esta redenção e o limite da liberdade para a personagem foi a sua morte.

Sobre isso, Angeli dá uma explicação sobre o *assassinato*:

“Ela é a minha personagem mais querida, mas eu tinha que matá-la. Ficou difícil acreditar numa mulher que leva uma vida como a dela nesses tempos de Aids e patrulha sexual”.(CIRNE, 1990: 83)

O nome *Rê Bordosa*, compõe o ethos da personagem, remetendo a algo que está no porvir, um castigo pelo que está sendo feito agora, como uma visão escatológica da vida hoje. Pode-se facilmente relacioná-la a uma *ressaca*, este é o final de quase todas as histórias da Rê Bordosa: uma grande e enorme ressaca. A morte de Rê Bordosa, também foi relacionada com o anacronismo dos ideais da década de 60. Como um *fóssil* social e da cultura *hippie*, Rê Bordosa é estranha ao tempo e a novo que chega (Veja SP. São Paulo, 23 de dezembro 1987. In CIRNE, 1990:83).

O personagem pode ser anacrônica em relação ao tempo que ela se refere, a década de 60, porém ela, talvez, tenha aceitado melhor o que está por vir, não voltaria atrás no seu princípio do prazer e de total liberdade. As novas gerações é que não estavam preparadas para tal pacto com o *novo*.

Esta ressaca é explicitada, em outro contexto, por Zuenir Ventura (1988:28). Ao traçar um panorama da geração de 68, ele resume esta geração como "algo que começou como uma festa e terminou como uma grande ressaca". O contexto histórico descrito por VENTURA (1988) são as transformações culturais que vão ocorrer nesta geração de 68, no decorrer do milagre econômico da década de 70 e as profundas mudanças sócio-políticas do período. Isto tudo sob uma ótica da *ressaca* que foram os anos 80, quando vão ser revistas as bandeiras da geração do *proibido proibir*.

Rê Bordosa, não representa a mulher ou um *ethos* feminino, sua particularidade não se resume à figura feminina; a personagem explora esta ambigüidade do *ser* e do *estar* feminista. A transformação de Rê Bordosa representa bem mais além à crítica ao feminismo, mas um *medo* da transformação maior que é o novo, donde um dos elementos marcantes é a busca pelo novo.

A Rê Bordosa transcende à crítica dos ideais feministas, mas reflete uma geração já distante da *contracultura*<sup>17</sup>, embora herdeira desta, que está sentindo na pele o que foi pregado pela contracultura e

<sup>17</sup> "O termo *contracultura* foi inventado pela imprensa norte-americana, nos anos 60 para designar um conjunto de manifestações culturais novas que floresceram não só nos Estados Unidos, como em vários outros países, especialmente na Europa e, em menor intensidade e

para tanto se torna refratário a estas idéias por não agüentar o *novo*, sem no entanto desejarem o velho e tradicional aparentemente mais seguro e definido.

Vão ser muitas as personagens femininas que surgem na década de 60, tomando como *mote* a liberação feminina, embora todas, sem exceção, fossem desenhadas por homens, como Valentina e Anita de Crepax, as heroínas de Manara, Paulette de Pichard, Barbarela de Forest, as



mulheres gigantes de Crumb (LUYTEN, 1985: 47-49). No Brasil, Jaguar lança no Pasquim a *Anta de Tênis*, sem o apelo erótico e com excesso de senso crítico sobre as idéias feministas.

A *saga* da morte da Rê Bordosa, que data de 1984 a 1987, na revista Chiclete com Banana, mostra o embate desta figura *típica*, que representa algo mais que a sua forma gráfica, mas dialeticamente presa a esta forma, com dois mundos que se batem: o novo preso a uma modernidade destruidora, quando *o novo sempre vem* e uma tradição que conforta e contemporiza, típico das relações políticas e sociais brasileiras.

A morte da Rê Bordosa não significa o fim ou a derrota dos ideais da contracultura, ou sua busca pela liberdade, como será analisado à frente, mas a incapacidade de superação do tradicional no novo.

### 5.3.3. OS SKROTINHOS

"Os Skrotinhos não são mau caráter, muito menos bons. Eles simplesmente não têm caráter algum. Nem um pingão sequer. Talvez por isso eles transitem livremente tanto pela esquerda quanto pela direita e caminham com incrível desenvoltura por cima do muro. Afinal, eles têm lama para todo mundo. Homem, mulher, artista, criancinha, banqueiro, cachorrinho, yuppiezinho...qualquer um pode ser a próxima vítima. Idade indefinida, filiação desconhecida." Angeli



A nomeação dos personagens de Angeli faz com que a forma seja determinada e expressada por um conteúdo, que fecham o significado por um conjunto de atitudes. Dentre os personagens de Angeli, os Skrotinhos são os que menos a forma explica o conteúdo.

A representação gráfica dos Skrotinhos não é composta por índices que remetam a uma qualidade típica externa, o registro gráfico não possui elementos que posicionem um ponto de análise que parta da forma para explicá-los, como no caso de Bob Cuspe, Rê Bordosa ou Wood & Stock.

A forma dos Skrotinhos se aproxima a uma dupla de importunadores, que é citada no subtítulo das suas histórias, quando o autor os coloca como uma versão



*dark* dos *sobrinhos do capitão* (tira 1) criados por Knerr, no início da década de 20. Os Skrotinhos representam uma postura amoral, não deixando margem para culpas ou dúvidas; uma crítica ácida sem, entretanto, envolvimento nas situações que



participam.

Os Skrotinhos são uma dupla gêmea, sem um parentesco assumido entre si, baixinhos, narigudos e totalmente amorais: atiram para todas as direções suas críticas, sem assumir uma posição definida, a não ser a de observadores críticos.

Sempre agindo em dupla e fazendo observações que constroem o interlocutor, ridicularizando suas posições estéticas, culturais, políticas e sociais; os Skrotinhos usam como trincheira o *amoralismo*, que facilita sua postura frente ao que surge, criticando a tudo e a todos sem tomar partido definido. Não existe o *arcaico* ou o *novo* no posicionamento da crítica dos Skrotinhos, e sim uma postura falha ou ridícula do interlocutor.

Pode-se relacioná-los com a personagem *O Amigo da Onça*, de Péricles, que mesmo quando sofre algum revés, recoloca o interlocutor em posição de desvantagem, como explica SILVA (1989:65), chamando de função de *expor o outro*. O prazer do riso no *Amigo da Onça* (SILVA:1989) estaria na sua posição de superioridade em relação àquele que está exposto à sua ação, sem se envolver com o interlocutor (aquele que sofre o revés).



Isto aparece nos Skrotinhos em relação aos seus interlocutores: todos pertencentes ao universo urbano e marginal, como garçons de boates, poetas itinerantes, *videomakers*, artistas pop etc.



Talvez a grande diferença entre o Amigo da Onça e os Skrotinhos, seja a posição em relação às suas vítimas ou interlocutores. O Amigo da Onça está sempre em vantagem sobre os interlocutores, preparando situações que colocam a posteriori o incauto em apuros, daí viria o prazer do riso (SILVA. 1989: 54). A impassividade do

interlocutor coloca o *Amigo* em vantagem, e reprime o processo dialético de reação deste frente a situação onde é exposto numa situação limite, sem saída.

O interlocutor não esboça reação senão aquela esperada pela situação criada; essa não-reação dos interlocutores torna os quadrinhos do *Amigo* uma afirmação ao conformismo e a aceitação de um destino imposto, sem que haja um esboço de superação desta relação.

Nos Skrotinhos situações questionam a posição ideária do interlocutor sem estar em situações limites. Por serem maleáveis e não definirem o seu posicionamento em relação às *vítimas*, qualquer postura passa a ser passível de crítica ou de relativização, que surpreende pela destruição e negação de valores.



Os Skrotinhos surgem como franco atiradores contra tudo aquilo que possa ser criticado, independente do referencial que tenha. O mundo urbano é criticado em pequenos fragmentos de cotidiano, figuras que circulam pelos ambientes da cidade. A destruição deste mundo urbano ocorre pelo senso crítico sem amarras, fato que torna os Skrotinhos o lado destruidor da visão moderna sobre a realidade.

Não há uma posição clara a se combater como em Bob Cuspe, cuja ação é bem direcionada para o *espírito* pequeno burguês da classe média, ou, como na Rê Bordosa, uma sociedade a ser enfrentada. Nos Skrotinhos, a crítica recai mais em situações gerais, como a arte ou seus produtores, mulheres, personagens da noite. A destruição de valores sedimentados compõem o posicionamento dos Skrotinhos, que não encaram o passado ou o futuro, mas sim uma destruição crítica contra tudo e a todos.



### 5.3.4. WOOD & STOCK

"Você se lembra? Mais ou menos vinte anos atrás, você cruzou com dois caras supercabeludos com mochilas nas costas e sandálias de couro cru nos pés? Lembra? Eles vestiam camisetas estampadas, calças boca-de-sino e óculos em forma de flor? Lembra? Eram dois cabeludos, vinte anos atrás, com os polegares estendidos em busca de uma carona, lá na estrada para woodstock? Lembrou? Pois então... eles continuam lá até hoje." Angeli



Dos personagens de Angeli, aqueles que mais diretamente se referem a *contracultura* são Wood & Stock (referência ao nome do festival de música e marco da geração hippies da década de 60). Representam 'o que sobrou' da geração de Woodstock e a sua adaptação aos novos tempos (anos 90), presentes nos conflitos de Wood e seu filho Ozzy, e na relação de Stock com sua namorada



ninfeta.

Segundo Angeli, é quase uma autobiografia ou uma biografia da sua geração, destacando o descompasso dos ideais da geração de 60 e os novos rumos dos seus ideais nos anos 90. (in Caros Amigos. Maio de 2001. Nº 50)

O universo da contracultura também é criticado, sob uma ótica que mostra o anacronismo dos ideais que se julgavam na época revolucionários, e que pressupunham uma nova sociedade.

Se Wood & Stock representam uma crítica aos velhos hippies, é mais ainda uma vitória de seus ideais, diferentemente de Rê Bordosa

que foi engolida pelo seu avanço no tempo. Wood & Stock não precisam morrer porque as suas posturas foram assimiladas e contemporizadas perdendo a carga crítica da sociedade que combatiam.

Usando como referência o conceitual de LUKÁCS(1970), Wood & Stock constituem-s, em características formais, não só dos estilemas *hippies*, mas também do seu conteúdo em uma nova realidade, mostrando as diferenças de ideários entre gerações. A representação simbólica dos ideais dos anos 60 está em Wood & Stock tanto quanto a sua crítica, portanto não representam apenas velhos *hippies*, mas o choque entre um *arcaico* que pregava uma nova sociedade e a sua dialética com os novos tempos, que supostamente seriam os frutos dos seus ideais.

A crítica não se concentra nas pessoas que pararam no tempo, em Wood & Stock se pode contemplar até que ponto o *novo* é contemporâneo ao *arcaico*, ressaltando-se a dialética novo-velho, num novo contexto urbano brasileiro. Este contexto está muito ressentido da formação cultural dos anos 60 e tudo o que ela representa.

A representação alegórica que abarca o conteúdo destes ideários sob a forma caricatural, quando os singulares são reforçados dentro de particularidade do autor, tende a extrapolar estes ideários, ou mesmo, as figuras que os exteriorizam se explicitam em pequenos e específicos detalhes da vida cotidiana.



Wood & Stock representam ideais que permeiam nossa sociedade como um saudosismo aos 'anos rebeldes', a crise do marxismo, o culto a beleza espiritual que tem sua referência nesta geração de 68. Na sociedade brasileira esta geração tem uma marca indelével que foi o combate à ditadura com os movimentos de esquerda. Neste universo

mais explícito de contracultura Angeli apresenta Wood & Stock que se chocam com elementos do contemporâneo, mas que negam ou tomam em um novo contexto tais atitudes (fumar maconha, sexo livre, rebeldia).

Existe uma assimilação, e não uma superação, do conflito de gerações, como o fato do filho ser avesso às drogas, e mais ajuizado que os pais: o novo, supostamente, prefere o passado. O novo dialoga com o arcaico nos personagens de Wood & Stock, seja no filho Ozzy de Wood, seja na *ninfeta* namorada de Stock, porém não existe um confronto ou mesmo uma reação entre ambos. O anacronismo é mais presente nestes personagens que na Rê Bordosa, que estava à frente de seu tempo e não fora dele.



Esse descompasso entre gerações talvez seja acelerado pelos *mass media*, como afirma Hobsbawn ao postular que os jovens *viviam seccionados do seu passado*, não se encontram no mundo dos pais por ser velho, e os pais não se encontram no mundo dos filhos por ser muito novo, cujo principal referente é o eterno presente:

"O que os filhos podiam aprender como os pais tornou-se menos óbvio do que os pais não sabiam e os filhos sim." (HOBSBAWN, 1995:320)

Este presente absorve no futuro esta postura dos velhos hippies, diferente de Bob Cuspe e Rê Bordosa que, a aceitar o passado, prefere a morte ou exclusão. Wood & Stock tentam compreender o novo, sem descartá-lo, agarrando-se aos seus ideais *hippies*, que embora anacrônicos, não destoam ou agredem a cultura do contemporâneo, pelo fato de se aceitar tudo ou de que tais valores contestatórios de Wood & Stock tenham sido assimilados, e desenraizados de sua carga política, pelas gerações das décadas de 80 e 90.

## 6. O ESPÍRITO DE ÉPOCA DO CONTEMPORÂNEO E OS PERSONAGENS DE ANGELI

### 6.1. Angeli e o contemporâneo

Os cenários dos quadrinhos de Angeli mostram um país urbano, com predomínio dos grandes edifícios, povoado de mendigos ou párias sociais, com uma fauna de tipos médios, e cheia de becos escuros ou esquinas em que circulam uma vida mundana e carente de sentido.

Os bares, as ruas, o ambiente citadino, em geral, no trabalho de Angeli retrata o submundo noturno, onde circulam criaturas notívagas, prostitutas, garçons, clubbers e videomakers que fazem da noite um ambiente de expressão de vida e não meramente a parte final do dia.

Mas o ambiente proposto por Angeli não se resume aos habitados por tipos estranhos, há também um destaque para o estranhamento do cotidiano prosaico de pessoas comuns mostrando-se, às vezes, tão complexos quanto os tipos estranhos da república *dos bananas*, ou das *tiras* com tipos urbanos.



Em volta das personagens de Angeli, gravita uma vida paralela àquela comumente chamada de normal, mas que fazem parte de uma teia de relações urbanas, pessoas que não se conhecem pelo nome, estrangeiros no seu próprio bairro, refletindo relações humanas em que o grau de parentesco vai diminuindo, e em contra-partida vai se reforçando o agrupamento e o relacionamento por interesses comuns, típico de tribos urbanas.

As tribos urbanas que aparecem em alguns personagens de Angeli, como o *punk* Bob Cuspe ou no Comitê revolucionário "Kurt Cobain", são a face desta sociedade cuja organização começa pelas

relações de interesse comum e não pelo parentesco, em que vale a obediência ou o consenso sobre um conjunto de normas e de atitudes e não as relações sangüíneas.

Sem embargo, não se pode excluir as relações sociais urbanas



entre as pessoas ou as *tribos*, por que há uma intensa troca entre esses tipos de organização social, que apesar do conflito predisposto pelo contexto urbano, convivem entre si, não havendo uma exclusão ou síntese, mas uma vida paralela.

O contexto dos personagens de Angeli, o contemporâneo brasileiro, mostra uma sociedade cujo processo industrial é marcado pelo descompasso entre um estado provedor, que tenta modernizar o país de cima para baixo, transformando este projeto modernizador em mera plataforma de geração de riqueza, com concentração de renda nas classes mais abastadas, e cuja exteriorização se apresenta sob a forma de uma cultura urbana que tem dificuldade em encarar o *novo*, como a superação dos problemas gerados por esta mesma industrialização.

O arcaico e o novo se debatem na produção de Angeli. Seus personagens tipificam um *espírito de época* de uma sociedade que não consegue se inserir por completo no processo industrial, pelo fato da modernização no Brasil ser postulada com projetos nacionais de uma classe social desvinculada da grande maioria da população, não surgindo como uma síntese ou superação da dinâmica interna do próprio corpo social.

Os personagens de Angeli expressam este *mal-estar* que é provocado pela não superação das contradições de uma modernidade, sem o respaldo e integração da sua base social, e que não existe por completo, fazendo com que as relações pré-modernas apareçam como a melhor opção.

A modernização vinda de cima para baixo, torna o *novo* bastante opressor, pelo fato de ser imposto como um modelo externo e estranho ao meio social.

O novo é encarado na sociedade contemporânea brasileira como uma intervenção sobre uma realidade, desestruturando as relações sociais, tornando-se um empecilho a esta modernização, desfigurada pela própria elite econômica-política para seu benefício.

Não são raros os casos de revolta popular na história do Brasil, quando o novo aparece como reacionário e o velho como revolucionário. A intervenção do progresso aparece tão assustadora quanto a manutenção do passado. A modernização no Brasil nem sempre esteve associada à mudança ou à transformação, tão presentes no conceito de novo e de moderno; na maioria dos casos representava os interesses políticos e econômicos das elites mandantes, ou se restringia ao debate acadêmico e intelectual.

Quanto mais o Brasil se industrializava, mais clara ficava esta dicotomia entre o novo (moderno) e o arcaico (não-industrial). Porque para se industrializar, o país precisava se libertar do seu passado agrícola e oligárquico, entretanto é justamente este passado (não tão passado) agrícola que financiou e financiava a importação de maquinaria e tecnologia industrial. As "plantagens" do café é que vão subsidiar a industrialização, gerando divisas estrangeiras necessárias para importar máquinas e matérias-primas para a indústria.(SALLUM JR. In MOTA 2000:411)

Na esfera econômica, a modernização e a industrialização eram parte integrante daquilo que combatiam, e esta relação era ideologicamente amaciada pelo discurso de elite dirigente, tentando criar uma convivência lógica entre dois sistemas: a agricultura não modernizada e uma indústria incipiente dependente de tecnologia externa.

Este conflito dialético entre o novo e o arcaico está presente na sociedade brasileira contemporânea, mostrando que não houve uma superação dos valores modernos da sociedade, os personagens de Angeli exteriorizam essas contradições de um país que se industrializa e industrializa os bens de serviços, aumentando o setor terciário

urbano.

## 6.2. A modernidade e o contemporâneo brasileiro

As condições sociais e de participação política que faziam parte do ideário modernista, como as máquinas para a indústria, passam a ser recriadas nas relações da população com o poder. A característica da modernização e da industrialização brasileira na dependência de modelos estrangeiros, criou uma relação dúbia e problemática em relação à aceitação do novo, daquilo que está por vir, devido à desconfiança de que este novo não seja algo que vá superar as relações sociais anteriores, e apenas reforçá-las em benefício de uma só classe.

Neste panorama de industrialização existe um ponto a destacar: uma grande parte do corpo social vive no que seria *um limiar da modernização*. É neste corpo social que atua, dialeticamente, as relações entre uma tecnologia que toma corpo e se avoluma nas margens do cotidiano, onde quanto mais esta tecnologia se expande mais ela insere as camadas sociais em um processo de modernização, sem, no entanto, estas absorverem e serem parte integrante deste “espírito” modernizador ou ter sua vida alterada estruturalmente no cotidiano.

Há um processo dialético de recriar este universo industrial, e seu discurso de modernização. A modernização é mais do que o avanço tecnológico, ela implica uma visão de mundo industrial burguesa, da expansão do trabalho livre, que garanta o direito à propriedade, incluída no direito do cidadão, e outros elementos como uma burocracia estatal.

BERMAN (1986) insere a modernização em um contexto maior a que ele chama de modernidade. Através do *Fausto* de Goethe, o autor desenvolve uma correlação de elementos formadores de um *espírito de época* relacionados à sociedade industrial, e à formação do pensamento contemporâneo.

Para Berman, a modernidade implica num processo de transformação cuja idéia principal é o desenvolvimento humano

respaldado por um aparato técnico-industrial (modernização), na qual não existem amarras para o desenvolvimento deste espírito (BERMAN, 1986:41).

Situando a história de Fausto como o mito ou *tragédia do desenvolvimento*, a modernidade seria um espírito avassalador e destruidor do passado envolvendo tudo aquilo que está pela frente, com uma sede infinita pelo novo. Entretanto este novo está amarrado a uma sociedade atrasada e tradicional, provocando uma forte tensão entre os novos produtores de idéias e cultura, relativamente independentes, dando origem ao que Berman chama de *brilhante e dinâmica cultura moderna* e, ao mesmo tempo, que este processo de desenvolvimento manteve inacessível ao mundo ao seu redor as novas descobertas e perspectivas, seu vigor e fecundidade. (BERMAN, 1986: 44)

Fausto, continua o autor, está perdido entre dois mundos:

*"como portador de uma cultura dinâmica em uma sociedade estagnada, ele está dividido entre a vida interior e a vida exterior."* (BERMAN, 1986: 44)

Mais abaixo, na mesma página, ele faz uma relação direta das apreensões de Fausto, com a dos intelectuais do terceiro mundo no século XX, comparando o conhecimento de vanguarda e cosmopolita frente às realidades de uma sociedade arcaica (atrasada), e os primeiros momentos da tragédia de Goethe, quando o herói tenta romper esta dicotomia, entre estas idéias que mostram um novo mundo e a sociedade descompassada delas.

Neste ponto retomamos a industrialização brasileira, cuja modernidade se explicava pelos setores que dela se beneficiavam, juntamente com a importação de um ideário progressista e vanguardista, mas que era refinado e remodelado de acordo com as necessidades de justificativas para implantação de tal processo.

Será a partir da década de 20 que a industrialização brasileira, embora incipiente, irá encontrar ressonância para os seus referenciais de modernização e modernidade no ideário dos movimentos insurgentes do período, como o movimento tenentista, a criação do partido comunista brasileiro (PCB), e a Semana de Arte Moderna de



22. Estes movimentos mostram como os grupos urbanos, surgidos no processo de industrialização, tinham a dificuldade de se encontrar em uma sociedade dita *moderna*, embora mantendo relações arcaicas.

Começa a aparecer uma cultura de classe média, um ideário que representava os setores médios da sociedade, associados a uma urbanização decorrente da incrementação do processo industrial, fora dos meios acadêmicos e com forte apelo às organizações sindicais.

Estes setores tentavam criar uma nova imagem do povo brasileiro, ligado à modernidade que deveria resgatar este *homem do povo* e inseri-lo neste processo. O Brasil só se tornaria uma grande nação com a superação do Jeca-Tatu, combatendo-se a imagem de indolente e incapaz.

O debate acadêmico ou intelectual representa um ideário maior, que é a expressão ou exteriorização das justificativas ideológicas de regras e de imposições culturais e econômicas, refletindo a recriação dialética dos enxertos econômicos e políticos que aparecem como projetos de modernização ou de salvação nacional.

Se o discurso de modernidade atendia a justificativa de uma elite associada ao estado, houve uma recriação da mesma parte pelas classes populares, (inserindo-se aí também a classe média), ora negando ora afirmando a sua relação com este discurso e *visão de mundo*.

A inserção em um padrão das relações sociais e culturais vai ocorrer pela expansão dos valores e objetos e representavam que aparecem mais próximos do cotidiano popular. Outro elemento importante é o reforço do discurso da modernidade que expande pelo crescimento dos *mass media*.

A referência para cultura erudita tende a ser recriada e apropriada, através de uma nova configuração, para elementos estranhos à cultura popular através do *mass media*. O que deve ser destacado, nesta apropriação, é a necessidade de exteriorização de determinados valores ou formas, forçando a criação e recriação de novos padrões, decantados de modelos canonizados ou acadêmicos, e potencializado pela difusão dos *mass media*.

Esta cultura padronizada vai sendo recriada sem, no entanto,

superar os laços de dependências com o modelo imposto. A modernização industrial brasileira extrapola, aos poucos, a atividade de serviços, e a indústria cultural passa a ser um poderoso instrumento de ratificação da modernidade, impondo não mais modelos canônicos ou eruditos de um Brasil agrário, mas modelos e *modus vivendi* frutos desta industrialização.

Os *mass media* vão fazer a ligação entre a cultura superior, com seus padrões *acadêmicos-eruditos*, e a cultura popular, que recria estes modelos, não por uma necessidade concreta de adaptação, mas pela decantação dos padrões colocados como novos e modernos (BOSI, 1992).

Se nas relações socioeconômicas não ocorre a superação do arcaico e o novo, os *mass media* vão também refletir esta dicotomia, a modernidade *faústica* e avassaladora é contemporizada nos *mass media* pela incapacidade do país em superar a *cisão faústica* (BERMAN, 1985) de um modelo dinâmico em uma sociedade atrasada.

A idealização de uma cultura popular e seu contraponto, a cultura *pop* é incongruente, a não ser que consideremos como cultura popular aquela que passe ao largo da modernização e da modernidade, inatingível e aristocraticamente pura.

Os *mass media* tornaram a cultura também um objeto da indústria. A modernização das forças produtivas do capitalismo do século XX, colocou a comercialização e produção de bens simbólicos e culturais, na esfera da infra-estrutura econômica e não mais como reflexo desta. Jameson em sua análise do pós-modernismo (1995:25) afirma que "*a base, no terceiro estágio do capitalismo, gera sua própria superestrutura através de um novo tipo de dinâmica*".

O terceiro estágio colocado por Jameson seria a fase atual do capitalismo ocidental, ao qual ele chama de *tardio*. A produção capitalista influenciou transformações nas esferas da cultura, não apenas pelo seu reflexo superestrutural, mas por que "*a produção cultural tem lugar funcional específico que é diagnosticado na cultura*" (JAMESON, 1995:402).

No Brasil, os grupos que vivem sob "limiar da modernidade" recriam através dos *mass media*, um projeto nacional de

modernização, sendo estes grupos entraves a esta modernização. Como a modernização e a modernidade são impostas em um sentido único e inexorável, o velho e arcaico surgem como uma referência segura e, até certo ponto, revolucionária.

Jameson (1995) analisa esta inserção da indústria cultural na infra-estrutura econômica como indícios da superação de certos valores modernos da sociedade contemporânea, aos quais ele denominou de pós-modernismo. Para Jameson estes indícios atestam as mudanças para uma sociedade que superou, via modernização, o padrão industrial de sociedade em determinadas esferas da vida social.

Em se tratando da sociedade brasileira, os *mass media* vão representar o ponto mais visível desta modernização da sociedade, e os contrastes dela advindos. Porém não se pode afirmar que houve uma superação, ou uma transformação das estruturas sociais, como coloca Jameson, e sim uma reafirmação de padrões arcaicos sustentados em novos *media*.

A expansão dos *mass media*, a partir das décadas de 70 e 80, vai colocar o Brasil em uma situação de grande centro de produção de bens simbólicos, e na década de 90, a expansão dos bens de serviços com a política de desprivatização dos setores de informação amplia o mercado para as áreas de telefonia e sistemas de informação (SALLUN JR, 2000).

No caso brasileiro, a modelização por via externa de valores da modernização e a influência de instâncias reacionárias que se beneficiam desta modernização, refletem o próprio modelo de incrementação das técnicas industriais, que surgem como um projeto de cima para baixo, mas que é apropriado e reapropriado pelos diversos grupos sociais. Este processo de modernização da sociedade brasileira tem por característica uma não-superação do processo industrial *aplicado* em uma estrutura social arcaica, provocando uma reação ao novo ou moderno, ou uma assimilação baseada em valores arcaicos.

Uma modernização sem mudança, ampliando as fricções entre as relações entre o arcaico e o moderno, em uma dialética pelo avesso, em que no lugar da superação e sua síntese final, ocorre uma negação

das partes em confronto, ora se destacando o novo ora o arcaico.

A década de 80 vai sofrer o rescaldo dos anos 60, na cultura, e dos anos 70, na economia, retratando um país em que, segundo os teóricos de esquerda, houve um estancamento da *cultura nacional* e *popular*, dos inícios dos anos 60 (Movimento de Cultura Popular). O país foi arrastado para um processo de modernização cujo o preço será um grande endividamento e um novo padrão de economia majoritariamente cidadina.

Findando-se o regime militar esperava-se uma "ressurreição" da nação, que havia sido arrancada nos anos 60. Só não contavam com as mudanças estruturais pelos quais o país passava e que remodelava os setores sociais. Os quadrinhos cartunísticos vão ser uma das reações culturais mais latentes deste período, a crítica se fazia em torno dos setores ligados ao regime militar e à classe média urbana que economicamente se associava ao ideário militar, apesar de não ser, no todo, a favor do regime.

Um meio urbano mais ativamente econômico que o rural, uma forte concentração de renda nos centros urbanos e uma classe média que se auto-intitulava de Sociedade Civil. As relações sociais que podemos constatar em Angeli, sobre o tempo histórico, revela uma falência das relações familiares e a criação de novos padrões de comportamento relacional entre as pessoas ou grupos.

Neste sentido Hobsbawm coloca que

*"em suma, a Gemeinschaft cedia espaço a Gesellschaft; as comunidades davam lugar a indivíduos ligados em sociedades anônimas."* (1995:333)

Os *mass media* no Brasil vão apresentar esta dicotomia entre a modernização, e o que ela traz como ideário, e a não superação dos valores arcaicos, que são o verdadeiro esteio desta indústria cultural. A produção de Angeli alegoriza a falta de uma modernidade que supere estas relações, e não ao imbricamento referido por JAMESON (1995:402) entre infra-estrutura econômica e produção cultural diagnosticado na *cultura*.

O contexto do Brasil contemporâneo se delinea para a negação de valores modernos, sem que isto seja uma superação destes mesmos

valores. Autores de teorias sobre o contemporâneo<sup>18</sup> que analisam o pós-modernismo, o pós-moderno e a pós-modernidade, são muito cuidadosos em traçar os limites dessa superação dos padrões industriais de produção nas sociedades do capitalismo avançado.

Não existe no Brasil este estado de superação do capitalismo, muito menos uma superação de valores da modernidade. O contemporâneo brasileiro mostra uma outra relação, a da incapacidade da sociedade em encarar a modernidade e assumi-la como parte integrante do contexto histórico. A negação da modernidade no Brasil esta fundada em uma questão sobre o confronto entre o arcaico e o *novo*, e este arcaico referente a um panorama pré-industrial.

---

<sup>18</sup> Inclui-se aqui, além do já citado Jameson (1995), David Harvey (1996), Steven Connor (1996) e Mike Featherstone (1993) e (1995).

## CONCLUSÃO

Um medo do novo, uma ojeriza pelos tempos contemporâneos e, acima de tudo, uma relação problemática com a modernização são elementos presentes na obra de Angeli e nos seus personagens principais.

Entretanto, a obra de Angeli é uma alegoria de uma realidade, pois através dela retiramos *índices* das relações sociais do contemporâneo brasileiro. Os personagens serviram de alegorias, pelo o que eles representam como desenho e pelo o que eles podem nos dizer como marcas de um tempo.

Analisando os personagens podemos retirar deles subsídios dos componentes de uma sociedade que se debate entre uma modernização que transforma rapidamente os valores sociais arraigados e uma necessidade de ter o arcaico/*tradicional* como referência segura. Tentou-se, através das análises dos personagens, atestar alguns elementos referentes à relação conflituosa que a sociedade brasileira tem com a modernidade e as transformações que ela traz.

O conflito da sociedade brasileira com a modernidade surge da não superação das relações capitalistas, ou de sua afirmação como sistema preponderante nas relações humanas, e não apenas como um processo de modernização, mas também em uma nova maneira de se encarar o mundo.

A modernização pressupõe a superação, dialética, de valores e posturas sociais que são arcaicas ou opostas em relação às transformações técnicas. No caso brasileiro, a modernização não ocorre por completo, superando os laços que amarram o novo ao velho, provocando uma inversão de valores, mantendo-se um caráter conservador no novo e este não acontecendo em sua plenitude. As reações dos personagens de Angeli em relação ao mundo da cidade, com seus setores de serviços e suas tribos que habitam este universo citadino, podem ser indícios de elementos que mostrem à sociedade brasileira os seus azimutes no mundo contemporâneo.

A análise das sociedades contemporâneas leva a transposição de conceitos e referências que não poderiam ser aplicados às sociedades, cujo processo de industrialização nasce de um projeto nacional de modernização das forças produtivas, sem, no entanto, vir inserido neste próprio processo.

As categorias de sociedades periféricas ou de capitalismo de periferia, partem de uma tentativa de ver nas particularidades de cada sociedade, onde pode ser definido e entendido o processo industrial. Nestas sociedades, nas quais pode-se incluir o Brasil, o processo de industrialização e modernização é ampliado pelo potencial da indústria cultural, tornando o setor de informação e de comunicação a ponta de lança deste capitalismo de periferia.

A análise da modernidade brasileira abre uma linha que vê o choque entre o novo e o velho sob um viés não apenas contemporâneo, mas presente na história da formação social do Brasil, onde se debate a tentativa de uma superação do atraso pela modernização das esferas produtivas e intelectuais da sociedade e os males advindos por esta modernização, que surge distante do corpo social majoritário mas não dominante.

Tentou-se nesta dissertação constatar através de uma produção cultural do contemporâneo indícios deste *espírito de época* que ressalta a reação ao novo e os conflitos na aceitação do novo pela sociedade brasileira. Esses indícios foram buscados nos *mass media*, os quadrinhos de um quadrinista contemporâneo.

A escolha de Angeli, para esta análise, se deve à sua qualidade gráfica e conteudística da sua obra, que não se resume apenas aos quadrinhos, bem como a amplitude crítica dos seus personagens retratando o *modus vivendi* do Brasil *fin-de-siècle* 20.

Da galeria dos personagens de Angeli foram analisados apenas quatro, porque representam uma síntese do pensamento e da sua composição quadrinística. Os personagens simbolizam *tipos* que vagueiam pelo meio social. Por tipos entenda-se personagens que representam tanto a si como a *visão particular* do autor sobre eventos e fenômenos sociais.

Os personagens Bob Cuspe, Rê Bordosa, os Skrotinhos e Wood &

Stock forma tomados por alegorias de um tempo, marcam um *espírito de época*, e nos mostram os indícios, através das questões que lhes fazemos, de como as pessoas se relacionam com as transformações de seu tempo vivido. Cada personagem, com suas qualidades típicas, resume a maneira como o quadrinista vê, vive e representa a sua sociedade.

Entretanto estas qualidades típicas, o *típico* (LUKÁCS,1970), não são explícitas como a princípio se pode imaginar, elas são exteriorizadas pela *visão* particular do quadrinista, que por sua vez seleciona elementos destacados na sua compreensão do todo que se faz criticar; estas partes do todo compostas por esses elementos são as singularidades, ou o singular.

Os personagens, portanto, são formados por vários singulares, várias frações da realidade que se vive, e que só podem ser entendidos interrelacionados entre si, para que de forma analítica se construa a síntese final, a totalidade, através das partes negadas ou afirmadas correlacionadas.

Para a análise do contemporâneo, construiu-se um modelo analítico considerando os personagens representações de uma realidade, para chegar ao entendimento de uma totalidade que é a relação com as transformações sociais pelas quais passou a sociedade brasileira. Os personagens, fique bem claro, não representam o povo brasileiro, eles são partes de uma construção artística, e por conseqüente, alegórica de um estado de coisas em um contexto histórico definido.

No caso da produção de Angeli, ser um produto de *mass media* também ajuda na elucubração e formação de juízos sobre as reações e posturas sobre as transformações do contemporâneo brasileiro, porque as transformações ocorridas se passam principalmente pela confluência da cultura para as representações nos *mass media*. Angeli representa um país que tenta construir sua imagem através dos *mass media*; nestes o projeto de *povo* se potencializa com a facilidade de transmissão e recepção de informações, e se esmaece com a fusão de várias culturas em uma só, mediatizada nestes próprios *mass media*.

Na modernidade, os *mass media* têm o papel de difusor e



formador de uma cultura sem classe, cuja característica é fundir, reciprocamente, a cultura erudita com a popular, sem que haja neste processo a perda de valores ou degradação cultural. Nos quadrinhos de Angeli, a circularidade de influências entre o erudito e o popular está intrínseca à sua produção, como integrante da construção do olhar autoral e particular sobre as pessoas e as coisas.

Defende-se nesta dissertação que não existiria esta diferença entre o erudito e o popular, ou ainda uma dicotomia entre ambas provocada pelos *mass media*. Os valores dados às culturas estão extrínsecos à sua produção, independente do *medium* onde se veicule. A apropriação de culturas mostra a relação entre os níveis de cultura que se imputam às manifestações humanas. Os *mass media* possuem a característica de igualarem no suporte onde estão mediatizados a cultura erudita e a cultura popular, por que estas dialogam entre si e se difundem pelos próprios *mass media*.

Os personagens de Angeli mostram um país mediatizado pelos *mass media*, e que se chocam contra esta mesma sociedade, ressaltando uma visão apocalíptica sobre a realidade vivida. Os personagens tornam-se uma alegoria de um tempo e são tomados pelo autor como a representação dos fenômenos que se destacam aos seus olhos.

Por fim, o objetivo principal desta dissertação foi tentar lançar luz sobre o contemporâneo brasileiro, e demonstrar como é problemática a modernidade brasileira. Tomou-se os personagens de Angeli como alegoria deste contemporâneo e deste mal-estar frente a modernidade, representando uma sociedade que tem uma complicada relação com o novo e com a modernidade referente a este.

## **BIBLIOGRAFIA**

- ACEVEDO Juan. 1990. Como fazer história em quadrinhos. São Paulo: Global.
- ADORNO ,T. W. e HORKHEIMER, M. A Indústria Cultural. "O Iluminismo como mistificação das massas", in LIMA, Luiz Costa org.1983. *Teoria da Cultura de Massa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 3ª ed.
- ANSELMO, Zilda Augusta. 1975. Histórias em quadrinhos. Petrópolis: Vozes.
- BENJAMIN, Walter. 1975. A modernidade e os modernos. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. Ins Teoria da Cultura de Massa. LIMA, Luiz Costa .1982. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- BERMAN, Marshal. 1986. Tudo que é sólido se desmancha no ar: a aventura da modernidade. São Paulo: Cia das Letras.
- BERTENS, Hans. 1996 . The Idea of Postmodernism. London: Routhledge.
- BOSI, Alfredo. 1992. Dialética da Colonização. Cia das Letras. São Paulo:
- BRAGA, José Luiz. 1991. O Pasquim nos anos 70: mais pra êpa que pra ôba... Brasília, DF: Editora Universidade de Brasília.
- CAGNIN, Luiz Antônio. 1972. Os Quadrinhos. São Paulo: Ática.
- CARDOSO, Ciro Flamarion. 1988. Ensaio Racionalistas. Rio de Janeiro: Campus.
- CHAUÍ, Marilena. 1986. O que é Ideologia. 17ª ed. São Paulo: Brasiliense.
- CIRNE, Moacy. 1971. Para ler os Quadrinhos. Petrópolis: Vozes.
- CIRNE, Moacy. 1982. Uma introdução política ao quadrinhos. Rio de Janeiro: Angra/Achiamé.
- CIRNE, Moacy. 1989. História e crítica dos quadrinhos brasileiros. Rio de Janeiro: Funarte.
- COELHO NETO, J Teixeira. 1980a. Semiótica, Informação e Comunicação. São Paulo: Perspectiva.

- COELHO NETO, J. Teixeira. 1991[1980]. O que é Indústria Cultural. 14ª ed. São Paulo: Brasiliense. Coleção Primeiros Passos.
- CONNOR, Steven. 1996. Cultura pós-moderna: introdução às teorias do contemporâneo. 3ª ed. Trad. Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Loyola.
- CONTI, Mário. 2000. Notícias do Planalto: a imprensa na era Collor. São Paulo: Cia das Letras.
- DACANAL, José Hidebrando. 1978. Dependência, Cultura e Literatura. São Paulo: Ática. Col. Ensaios.
- Dicionário de Ciências Sociais. Fundação Getúlio Vargas. 1987. 2ª ed. Editora Fundação Getúlio Vargas.
- DORFMAN, Ariel, MATTELART, Armand. 1980 [1976]. Para ler o pato Donald: *Comunicação de massa e colonialismo*. Trad. Álvaro de Moya. 2ª ed. Paz e Terra. Rio de Janeiro:
- ECO, Umberto. 1987. A Estrutura Ausente. São Paulo: Perspectiva.
- ECO, Umberto. 1990. Apocalípticos e Integrados. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva.
- ECO, Umberto. 1993. Rápida Utopia. In *Veja, 25 anos. Reflexões para o Futuro*. São Paulo: Abril.
- EISENER, Willl. 1992. Quadrinhos e a Arte Seqüencial. São Paulo: Martins Fontes.
- EISENSTEIN, Sergei. 1990 a .A forma do filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- EISENSTEIN, Sergei. 1990 b. O sentido do Filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- EPSTEIN, Isaac. 1990. O Signo. 3ª ed. São Paulo: Ática. Coleção Princípios.
- FEATHERSTONE, Mike. 1993. O desmanche da cultura: pós-modernismo, globalização e identidade. Trad. Carlos Eugênio Marcondes de Moura. São Paulo: Studio Nobel.
- FEATHERSTONE, Mike. 1995. Cultura de Consumo e Pós-modernismo. São Paulo: Studio Nobel.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. 1975. Novo dicionário da língua portuguesa. São Paulo: Nova Fronteira.

- FRAMPTON, Kenneth. 1997. História crítica da arquitetura moderna. 2ª ed. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Nobel.
- FREITAG, Barbara. 1990. A teoria crítica ontem e hoje. São Paulo: Brasiliense.
- GIDDENS, Anthony. 1995. As conseqüências da Modernidade. Rio de Janeiro: Edições Loyola.
- GOIDA. 1990. Enciclopédia dos Quadrinhos. Porto Alegre: L&PM.
- HARVEY David. 1996. A condição Pós-moderna. Rio de Janeiro: Loyola
- HEGEL, Georg Wilhelm. 1986. Introdução à História da Filosofia. Trad. Euclidy Carneiro da Silva. Rio de Janeiro: Ediouro.
- HENFIL. 1985. Como se faz humor político: depoimento a Tárík de Souza. Petrópolis: Vozes.
- HOBSBAWN, Eric J. 1986. A era do Capital: 1848-1876. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- HOBSBAWN, Eric J. 1987. A era dos Impérios: 1876-1914. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- HOBSBAWN, Eric J. 1995. A era dos Extremos: o breve século XX, (1914-1991). São Paulo: Cia das Letras.
- HORKHEIMER, M. 1985. Dialética do Esclarecimento: *fragmentos filosóficos*. Max Horkheimer e Theodor W. Adorno. Trad: Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- JAMESON, Fredric. 1997. Pós-modernismo ou a lógica cultural do capitalismo tardio. Trad. Maria Elisa Cevasco. 2ª ed. São Paulo: Ática.
- KRAPVINE, V. 1986. O que é Materialismo dialético. Trad. G. Mélnikov. Edições Progresso. Moscou. Coleção ABC dos conhecimentos sociais e políticos.
- LEFEBVRE, Henri. 1988 [1963]. O marxismo. 6ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- LIMA, Herman. 1963. História da Caricatura no Brasil. Rio de Janeiro: José Olympio. Vol. 1-4
- LUKÁCS, Georg. 1970 [1967]. Introdução a uma estética marxista: *sobre a particularidade como categoria estética*. Trad: Carlos Nelson Coutinho e Leandro Konder. 2ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

- LUYTEN, Sonia B. 1991. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Estação Liberdade.
- LUYTEN, Sonia B. 1985. *O que é Quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense.
- MALAGODI, Edgard. 1988. *O que é Materialismo dialético*. 2ª ed. São Paulo: Brasiliense. Coleção Primeiros Passos.
- MARX, Karl. 1986. *O Capital*. Trad. Gesner Milton Morgando. Rio de Janeiro: Ediouro.
- MARX, Karl. 1991. *A Ideologia Alemã*. 8ª ed. São Paulo: Hucitec.
- MARX, Karl. *Concepção Materialista da História*. In GARDNER, Patrick. 1984. *Teorias da História*. 3ª ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- MASP. 1970. *História em Quadrinhos e Comunicação de Massa*. São Paulo: Delta.
- MAZZEO, Antônio Carlos. 1988. *Burguesia e capitalismo no Brasil*. São Paulo: Ática.
- MCLUHAN, Marshal. 1969. *Os meios de comunicações como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix.
- MENDONÇA, Sônia Regina de. 1990. "As bases do desenvolvimento capitalista dependente: da industrialização restringida à internacionalização". in LINHARES, Maria Yeda. [Org]. 1990. *História Geral do Brasil*. Rio de Janeiro: Campus. pp 243-272.
- MERQUIOR, José Guilherme. 1975. *O estruturalismo dos pobres e outras questões*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro
- MOTA, Carlos Guilherme [org]. 2000. *Viagem incompleta: a experiência brasileira 1500 -2000 a grande transação*. São Paulo: Editora Senac.
- MOTA, Carlos Guilherme. 1990. *Ideologia da cultura brasileira 1933-1974*. 6ª ed. São Paulo: Ática.
- MOYA, Alvaro. 1977. *SHAZAN!* São Paulo: Perspectiva.
- NETTO, J. Paulo. 1978. *Lukács e a crítica da filosofia burguesa*. Lisboa: Seara nova.
- PEIRCE, Charles Sanders. 1975. *Semiótica e Filosofia*. São Paulo: Cultrix.
- PIGNATARI, Décio. 1974. *Semiótica e Literatura*. São Paulo: Perspectiva.

- ROUANET, Sérgio Paulo. 1978. Imaginário e Dominação. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro
- ROUANET, Sérgio Paulo. 1987. As razões do Iluminismo. São Paulo: Cia das Letras.
- SAES, Décio. 1985. Classe média e sistema político no Brasil. Rio de Janeiro: Hucitec.
- SALLUM JR, Brasília. A condição periférica: o Brasil nos quadros do capitalismo mundial (1945-2000).MOTA, Carlos Guilherme [org]. 2000. Viagem incompleta: a experiência brasileira 1500 -2000 a grande transação. São Paulo: Editora Senac.
- SANTAELLA, Lúcia. 1983. O que é Semiótica. 7ª ed. São Paulo: Brasiliense.
- SANTOS, Jair Ferreira dos. 1986. O que é pós-moderno. São Paulo: Brasiliense. Coleção Primeiros Passos.
- SENNETT, Richard. 1988. O declínio do Homem Público. São Paulo: Companhia das Letras.
- SHORSKE, Carl.1989. A cidade segundo o pensamento europeu, de Voltaire a Spengler. Trad. Helio Alan Saltorelli. In Espaços e Debates. Nº 27. p. 47 a 57
- SILVA, Francisco Carlos Teixeira da. 1990. "A modernização Autoritária: do golpe militar à redemocratização 1964/1984". in LINHARES, Maria Yeda. [Org].1990. História Geral do Brasil. Rio de Janeiro: Campus. pp 273-303.
- SILVA, Marcos A. da. 1989. Prazer e poder do amigo da onça, 1943-62. Rio de Janeiro: Paz e Terra
- VENTURA, Zuenir. 1986. 1968: o ano que não terminou. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- WILSON, Edmund. 1986. Rumo à estação Finlândia. São Paulo . Cia das Letras.

## **SITES PESQUISADOS**

[www.zaz.com.br/cybercomix/4/entrevistas/mes1/](http://www.zaz.com.br/cybercomix/4/entrevistas/mes1/)

[www.devir.com.br/hqs/angeli.htm](http://www.devir.com.br/hqs/angeli.htm)

[www.ecomm.com.br/carosamigos/da\\_revista/edicoes/ed50/angeli.asp](http://www.ecomm.com.br/carosamigos/da_revista/edicoes/ed50/angeli.asp)

[www.gibindex.com/midia/revistas/](http://www.gibindex.com/midia/revistas/)

[www.carosamigos.com.br](http://www.carosamigos.com.br)

[www.dcomics.com](http://www.dcomics.com)

[www.tintin.be](http://www.tintin.be)

[www.marvel.com](http://www.marvel.com)

## **FONTES CONSULTADAS**

Caros Amigos, n°50. Ano 5. Maio de 2001

Chiclete com Banana. Circo Editorial. Angeli

O Grilo. Grilo editorial. São Paulo

Geraldão. Circo Editorial. Glauco Villa Boas

Piratas do Tietê. Circo Editorial. Laerte

Níquel Náusea. Circo Editorial. Gonsales.

Coisa Feia. L&PM. Vasques.

Prismarte. PADA Produções.

## GLOSSÁRIO DE TERMOS QUADRINÍSTICOS

**Enquadrinhamento** : disposição dos elementos no quadrinho

**História em Quadrinhos (HQ)**: meio e linguagem das representações visuais fragmentadas de elementos de discurso (narrativa, descrição,..) articuladas entre si. Também chamada apenas de *Quadrinhos*.

**Quadrinho**: menor unidade lingüística da linguagem quadrinista; o quadrinho em si.

**Quadrinista**: aquele que desenha ou produz quadrinhos.

**Quadrinístico** : relativo aos quadrinhos, ao *medium* ou à linguagem.

**Página**: quadrinhos dispostos contendo sequência lógica ou alógica; reunião de várias sínteses, desembocando numa síntese total.

**Pauseamento**: pontuação da narrativa das HQs

**Perspectiva**: representação gráfica de determinado ponto de vista

**Sequência**: união de vários quadrinhos articulados.



## GLOSSÁRIO DE QUADRINISTAS CITADOS

Este pequeno glossário tem apenas a pretensão de informar, um pouco mais, sobre a obra de alguns dos quadrinistas citados nesta dissertação. Para um aprofundamento indica-se os volumes de *A caricatura no Brasil* de Herman Lima e a Enciclopédia dos Quadrinhos de Goida, ambos na bibliografia.

AGOSTINI, Ângelo.

Ítalo-brasileiro, considerado por alguns o pioneiro do que se poderia chamar de linguagem dos quadrinhos brasileiros.

CARUSO, Chico e Paulo.

Os irmãos Caruso começaram a carreira na revista *Balão* na década de 70. Ambos, apesar da carreira independente, utilizam a técnica de misturar a linguagem dos quadrinhos com o humor político, trabalhando principalmente em jornais e revistas.

CREPAX, Guido.

Italiano criador de uma galeria de tipos femininos, como Anita, Bianca e Valentina, colaborava com a revista Linus (mistura de zine com cultura underground).

CRUMB, Robert.

Estadunidense, uma das grandes referências dos quadrinhos underground das décadas de 60 e 70, sua obra está marcada pela cultura *hippie* pela crítica à sociedade norte-americana.

FEIFFER, Jules.

Estadunidense, juntamente com Crumb faz parte dos quadrinhos contestatório norte-americano da década de 60, criticando a sociedade de consumo e o *american way of life*.

FOREST, Jean Claude.

Francês, conhecido mais como criador de Barbarela, personagem que marca o início dos quadrinhos com heroínas sexy da década de 60.

FORTUNA.

Brasileiro, cartunista e quadrinista, começou sua produção com o *pif paf* de Millor Fernandes, e na década de 70 editou um dos principais zines do período O Bicho.

GIRAUD, Jean.

Também conhecido por Möbius, dependo dos quadrinhos que ilustra. Francês, um dos grandes nomes da *band dessinée*, como Giraud assina histórias de faroeste com o personagem Blueberry, e como Möbius assina os quadrinhos de ficção científica, ajudou a fundar a Métal Hurlant (revista de quadrinhos da década de 70).

GLAUCO.

Brasileiro, Quadrinista de linha *udigrudi* com a *Geraldão*, se junta a Angeli e Laerte na produção atual dos quadrinhos brasileiros. Além de Geraldão, tem uma galeria de personagens que criticam os tipos urbanos brasileiros.

GONSALES, Fernando.

Brasileiro, tem por principal personagem Níquel Náusea, uma paródia do Mickey Mouse de Disney, retratando o esgoto de uma grande cidade.

HENFIL.

Brasileiro, um dos principais quadrinista do PASQUIM, se tornou referência de quadrinhos políticos, com sua verve e crítica ácida à sociedade brasileira e, principalmente, exigindo uma posição política dos quadrinistas.

JAGUAR.

Brasileiro, juntamente com Henfil, Millor e Ziraldo, vai marcar o PASQUIM, sendo aliás um dos seus fundadores. Com uma vasta galeria de personagens, da qual se destaca Sig (o rato que ruge, símbolo do PASQUIM e de uma geração de quadrinistas).

J. CARLOS.

Brasileiro, um dos grandes caricaturistas brasileiros, tanto pela vasta obra e pela longa duração (primeira metade do século XX) como pela qualidade gráfica, trabalhou nas grandes revistas ilustradas entre as décadas de 10 e 50.

KNERR, Harold.

Estadunidense, segundo desenhista dos *katzenjammer Kids*, os sobrinhos do capitão, na década de 20, e manteve não só a qualidade das histórias como relacionou os personagens ao seu nome.

LAERTE.

Brasileiro, expoente do quadrinhos cartunístico, começou com o humor sindical na década de 70 junto com Angeli. Lançou a revista *Piratas do Tietê*, na qual publicava a coletânea de suas tiras diárias. Além dos *piratas*, publicou o *Condomínio*.

MANARA, Milo.

Italiano, por te uma obra vastíssima, seria injusto qualificar a obra de Manara de quadrinhos-eróticos, nos quais ele tem um grande destaque com quadrinizações do Kamma Sutra e algumas adaptações de Sade, embora na década de 60 sua produção teve um forte componente político.

MAURÍCIO.

Brasileiro, Maurício de Souza possui o maior estúdio de quadrinhos do Brasil, conhecido pelos seus personagens Mônica e Cebolinha, e é considerado o *Walt Disney* brasileiro pelo lado empresarial de sua obra.

McCAY, Wynsor.

Estadunidense, com *little Nemo in the Slumberland* (1905) é considerado o definidor da linguagem dos quadrinhos, integrando o movimento à narrativa e na divisão técnica do trabalho.

MIGUEL PAIVA

Brasileiro, criador dos personagens *Radical Chic*, *Ed Mort* (com roteiros de Luís Fernando Veríssimo), começou sua produção na Itália na revista *Linus* na década de 70. Produz hoje para revistas semanais e roteiros de humorísticos para televisão.

MILLOR.

Brasileiro, um dos mais completos humoristas brasileiros, com uma obra que vai do teatro ao desenho de humor, juntamente com Ziraldo, Jaguar e Henfil formaram (influenciaram) várias gerações de quadrinistas brasileiros.

PÉRICLES.

Brasileiro, criador do personagem mais intrigante (em todos os sentidos) dos quadrinhos brasileiros *O Amigo da Onça*, publicado na revista *O Cruzeiro*, e que foi a sua obra prima e sua ruína, por ofuscar o restante de sua produção.

PICHARD, Georges.

Francês, também associado às heroínas sexy que criou – Blanche, Caroline e, a principal, Paulette – tem a sua produção para os quadrinhos eróticos da década de 60.

VASQUES, Edgar.

Brasileiro, criador de *Rango*, uma crítica à indigência da sociedade brasileira, e um dos articuladores do *boom* dos quadrinhos gaúchos da década de 70.

VERÍSSIMO, Luís Fernando.

Brasileiro, conhecido mais atualmente como escritor, produziu mais roteiros para os quadrinhos se associando a Edgar Vasques e Miguel Paiva que quadrinizavam suas histórias.

YANTOK, Max.

Brasileiro, quadrinista de várias revistas do início do século, era um dos desenhistas do Tico-Tico e também passou por revistas ilustradas, como *O Malho*.

ZIRALDO.

Brasileiro, grande nome do humor gráfico nacional, passou por todas as gerações de quadrinistas brasileiros da década de 40 até hoje. Um dos expoentes do PASQUIM. Produz em sistema de estúdio (divisão técnica da produção) *O Menino Maluquinho*.