

MOACY CIRNE



MOACY CIRNE



**UMA INTRODUÇÃO
POLÍTICA
AOS QUADRINHOS**

achiamé

Scan By Viz

UMA INTRODUÇÃO POLÍTICA AOS QUADRINHOS

Moacy Cirne é um nome indissociável da teoria dos quadrinhos no Brasil. Desde *A Explosão Criativa dos Quadrinhos*, em 1970, tem estado no centro de estudos que privilegiam este campo da indústria cultural. Nele juntam-se duas qualidades essenciais ao exercício analítico. Em primeiro lugar, uma sincera atenção para com o objeto, sem o artificial distanciamento cientificista. Em segundo, um preparo intelectual comprovado pela fecundidade de seus achados e elaborações.

Este livro beneficia-se, pois, do amadurecimento de uma reflexão crítica imune ao superficialismo modista. Trata-se de uma introdução política aos quadrinhos — abordagem que nos parece inédita no país — e, de saída, Cirne adverte, à maneira de Althusser, que “não existem quadrinhos inocentes”. Anuncia assim seu propósito de passar ao lado das questões puramente formais, típicas das análises dos anos 60, para problematizar as condições históricas de produção dos quadrinhos.

Na verdade, nunca se deixou de lançar olhadelas políticas ao conteúdo das historietas. Goebbels, que não era exatamente um especialista no assunto, conseguiu divisar características “judaicas” no Super-Homem. Durante a II Grande Guerra, heróis quadrinizados foram levados a combater nazistas. E, ao longo

**Uma Introdução
Política aos Quadrinhos**

Scan By Viz

Do autor

- A explosão criativa dos quadrinhos, 1970*
A linguagem dos quadrinhos, 1971
Para ler os quadrinhos, 1972
Vanguarda: um projeto semiológico, 1975
A poesia e o poema do Rio Grande do Norte, 1979
Objetos verbais (poemas/processo), 1979
Cinema Pax (poemas), 1982
A biblioteca de Caicó, 1982
Docemente experimentais (poemas/processo), a sair

Edições Achiamé Ltda.
Rua da Lapa, 180, sobreloja
Tel. 222-0222
20021 — Rio de Janeiro — RJ — Brasil

Editor
Robson Achiamé Fernandes
Coordenação Editorial
Raymundo Paula de Arruda
Gerente Comercial
Jaques Jonis Netto

Moacy Cirne

**Uma Introdução
Política aos Quadrinhos**

ANGRA/ACHIAMÉ
Rio de Janeiro
1982

UMA INTRODUÇÃO
POLÍTICA AOS QUADRINHOS

Copyright © Moacy Cirne

Direitos reservados desta edição a
Edições Achiamé Ltda.

É vedada a reprodução total ou parcial desta obra
sem a prévia autorização da editora.

Capa
Luís Pessanha

Composição
Linolivro S/C Ltda.

Impressão
Ed. Vozes Ltda.

320.5
C.578

Cirne, Moacy
Uma introdução política aos quadrinhos. — Rio de Janeiro: Achiamé/Angra, 1982.

118 p. : il.

1. Ideologia política. 2. Política — Crítica. 3. Marxismo. 4. Cultura brasileira — Crítica. 5. Cultura de massa.
I. Título. Scan By Viz

Para

Mario Pontes
José Menezes
Nenn
e

Sinval Itacarambi Leão,
que, de uma forma ou de outra,
direta ou indiretamente, contribuíram para que o nosso pri-
meiro livro sobre quadrinhos
fosse pensado, escrito e publi-
cado nos idos de 1969/70.

E para

Pedro Lyra
Ronaldo Periassu
Severino Bezerra
Antônio Bonifácio da Silva
e

Maria José Coelho

A ponta do lápis que toca a superfície do papel, eis o mais fascinante ponto do universo, a partir do qual o artista procura criar segundo seus desejos.

(Alain Resnais)

Todos nossos procedimentos, todos nossos métodos, todos nossos gêneros etc. são meios. Os caminhos da criação são vários, porém o objetivo deve ser um só: a verdade.

(Vertov)

Arte do fragmento, os quadrinhos visam antes de mais nada a impossível continuidade.

(Alain Rey)

SUMÁRIO

1. Ideologia e crítica dos quadrinhos 11
2. O quadrinheiro e a responsabilidade social do artista 23
3. Os quadrinhos e a luta dos trabalhadores 27
4. Por um quadrinho politicamente combativo 31
5. A ideologia dos super-heróis 37
6. *Mickey, Tio Patinhas* e o imperialismo cultural 43
7. *Betty Boop* — a mulher nos quadrinhos 47
8. O negro nas estórias em quadrinhos 53
9. *Mafalda* — o espaço liberal 57
10. O imaginário gráfico no quadrinho moderno 63
11. O *Pererê* e a questão do populismo 75
12. Uma nova leitura de Maurício de Sousa 81
13. A relação cartum/quadrinhos em Nani, Coentro e Guidacci 87
14. O quadrinho alternativo brasileiro: uma aproximação crítica 95
15. LOR e o quadrinho político 103
16. *Zeferino* e Graúna — a escrita do real 109

CAPÍTULO I

IDEOLOGIA E CRITICA DOS QUADRINHOS

Não existem quadrinhos inocentes, assim como não existem leitura inocente (cf. Althusser) e livros inocentes (cf. Macherey). As estórias em quadrinhos procuram "ocultar" sua verdadeira ideologia através de fórmulas temáticas muitas vezes simples ou simplistas, fazendo da redundância (a repetição em série imposta pela engrenagem operacional da cultura de massa) o lugar de sua representação: Tio Patinhas, Mickey, Zorro, Fantasma, Tarzan, Super-Homem, Batman, Capitão América, Capitão Marvel, Homem de Ferro, Homem de Borracha, Brotoeja, Riquinho — para citar apenas alguns exemplos conhecidos — expressam uma ideologia conservadora e/ou reacionária.

Uma introdução aos quadrinhos, hoje, não passa mais pelas questões formais levantadas nos anos 60. Antes, passa por questões que se problematizam ao nível da política, seja através de uma semiologia particular (fundada no marxismo), seja através da relação discurso artístico/discurso político. Neste sentido, é preciso exercer uma atenta luta ideológica contra: *a)* os simples divulgadores dos *comics*, que sempre privilegiaram o quadrinho enlatado de origem norte-americana; *b)* os críticos e professores de letras e *belas artes* que secundarizam o discurso quadrinizado, em nome de um esquerdismo babaca.

Nada mais reacionário, nada mais errôneo, do que afirmar o seguinte: "Num país... onde o senso de humor de um povo se sintetiza, seu balanço, sua música, seu *jeitinho*, seu anedotário, sua verve, tudo se reflete numa alegria incomum de viver, num país que tem um povo assim, algum dia terá

que surgir também, em síntese de todos esses desencantos que é a triste e saudosa história dos quadrinhos, uma verdadeira e genuína forma de fazer quadrinhos brasileiros.

Há certeza que daremos um *jeitinho* de fazer quadrinhos brasileiros..." (Alvaro de Moya e Reinaldo de Oliveira, in *Shazam*, 1970, p. 236). Pior ainda é assinalar: "14 de Março de 1934 — marca o verdadeiro início da História em Quadrinhos no Brasil"¹ (in programa da Exposição Internacional de História em Quadrinhos, São Paulo, 1970, p. 20). Porra!, As *aventuras de Nhô-Quim*, de Angelo Agostini, datam de 1869; As *aventuras de Zé Caipora*, do mesmo autor, são de 1883; a revista *O Tico-Tico* foi lançada em 1905; *Lamparina*, de J. Carlos, surgiu em 1928; *Reco-Reco, Bolão e Azeitona*, de Luís Sá, em 1931; o *Pererê*, de Ziraldo, seria publicado a partir de 1960. Tudo isso, além de outros exemplos, já era "uma verdadeira e genuína forma de fazer quadrinhos brasileiros". E antes de 1970... Ou mesmo (excetuando o exemplo ziraldino, claro), antes de 1934!

Por outro lado, nada mais reacionário, nada mais elitista, do que afirmar que os quadrinhos não merecem uma análise "respeitosa", como a que se faz com um Joyce (ou Faulkner, Kafka, Mann, Borges, Pound, Guimarães Rosa, Graciliano Ramos, e assim por diante). Trata-se de um preconceito instituído entre aqueles que "cultuam" as formas dominantes da(s) ideologia(s) — de igual modo — dominante(s). Daí o porquê de uma leitura pensada criticamente, sem ignorar a problemática do prazer do consumo gerado pelas curtições provocadas por um Flash Gordon, por um Ferdinando, por um Corto Maltese, pelos quadrinhos de Henfil, Chico Caruso, Luiz Gê e tantos outros.

Em se tratando de sua *história* — uma história que se desenvolve no bojo da cultura de massa/indústria cultural —,

1. Esta é a data do lançamento do *Suplemento Juvenil* entre nós. Sua importância reside em ter veiculado, no Brasil, alguns dos melhores quadrinhos estrangeiros da época.

temos alguns "momentos" a destacar, justo a partir da compreensão do que seria a linguagem quadrinizada:²

— O primeiro momento *histórico*, em sua formulação gráfico-narrativa, compreende: *Max und Moritz*, 1865, de Wilhelm Busch, na Alemanha; *As aventuras de Nhô-Quim*, 1869, de Angelo Agostini, no Brasil; *As aventuras de Zé Caipora*, 1883, de Angelo Agostini, no Brasil; *La Famille Fenouillard*, 1889, de Christophe, na França; *Little Bears and Tigers*, 1892, de James Swinnerton, nos Estados Unidos; *The Yellow Kid*, 1896, de R. F. Outcault, nos Estados Unidos; *The Katzenjammer Kids*, 1897, de Rudolph Dirks, nos Estados Unidos.

— O segundo momento resume-se numa série-desbravamento: *Little Nemo in Slumberland*, 1905, de McCay (USA).³

— O terceiro vai de *Quadratino*, 1910, de Rubino (Itália) e *Krazy Kat*, 1911, de Herriman (USA), a *Lamparina*, 1928, de J. Carlos (Brasil); *Popeye*, 1929, de Segar (USA); *Tintin*, 1929, de Hergé (Bélgica); *Mickey*, 1930, de Disney & Iwerks (USA); *Patoruzú*, 1931, de Quintero (Argentina); *Reco-Reco, Bolão e Azeitona*, 1931, de Luís Sá (Brasil); *Brucutu*, 1933, de Hamlin (USA); e *Ferdinando*, 1934, de Capp (USA). Passando por *Pafúncio e Marocas*, 1913, de McManus (USA). E chegando a *Pituca*, 1947, de Joselito (Brasil).

— O quarto começa no *Tarzan*, 1929, de Foster (USA) e no *Buck Rogers*, 1929, de Nowlan & Calkins (USA). É um momento que inclui: *Dick Tracy*, 1931, de Gould (USA); *Flash Gordon*, 1934, de Raymond (USA); *Bronco Peeler*, 1934, de Harman (USA); *Cuto*, 1935, de Blasco (Espanha); *Fantasma*, 1936, de Falk & Moore (USA); *Tarzan*, 1937, de Hogarth (USA); *Príncipe Valente*, 1937, de Foster (USA); *Futuropolis*, 1937, de Pellos (França); *Saturno contra a Terra*, 1937, de Zavattini & Scolari (Itália); *Blake e Mortimer*, 1946, de Jacobs (Bélgica); *Nick Holmes*, 1946, de Raymond (USA); *Steve Canyon*, 1947, de Caniff (USA); *O Guarani*, 1950, de Le

2. Cf. de nossa autoria, *Notas para uma história materialista dos quadrinhos*, in *A biblioteca de Caicó* (Rio, José Olympio, 1982).

3. McCay está para os quadrinhos assim como Griffith está para o cinema: nos dois, o nascimento de uma linguagem definidora de códicos.

Blanc (Brasil); *Cisco Kid*, 1951, de Reed & Salinas (USA/Argentina); *Jeff Hawke*, 1954, de Jordan (Inglaterra); *Mort Cinder*, 1962, de Oesterheld & Breccia (Argentina); *Corto Maltese*, 1967, de Pratt (Itália).

— O quinto momento abrange o mundo dos super-heróis: de *Super-Homem*, 1938, de Siegel & Shuster (USA), até o término da 2.^a guerra mundial.

— O sexto momento dos quadrinhos é constituído por uma só série: *O Espírito*, 1940, de Eisner (USA).⁴

— O sétimo compreende *Pogo*, 1948, de Kelly (USA); *Peanuts*, 1950, de Schulz (USA); e os anti-heróis de Feiffer (USA), a partir de 1956.

— O oitavo inclui os quadrinhos de terror, nos Estados Unidos e no Brasil, a partir dos anos 50.

— Para o nono momento: *Zé do Boné*, 1957, de Smythe (Inglaterra); *Astérix*, 1959, de Goscinny & Uderzo (França); *Bidu*, 1959, de Maurício de Sousa (Brasil); *Pererê*, 1960, de Ziraldo (Brasil); *Mafalda*, 1964, de Quino (Argentina); *O Mago de Id*, 1964, de Hart & Parker (USA); *Os Fradinhos*, 1964, de Henfil (Brasil).

— Para o décimo momento: os super-heróis de Stan Lee, a começar de *O Quarteto Fantástico*, 1961 (USA).

— O décimo-primeiro: de *Barbarella*, 1962, de Forest (França), a *Paulette*, 1970, de Wolinski & Pichard (França).

— O décimo-segundo inclui as obras de Crepax, sobre tudo: *Valentina*, 1965; *Bianca*, 1969; e *Lanterna mágica*, 1979 (todas italianas).

— O décimo-terceiro: o quadrinho *underground* americano instaurado em 1967 (de Crumb, Shelton, Moscoso, Griffin, Corben); o quadrinho cartunístico francês dos anos 60 e 70 (de Wolinski, Reiser, Copi, Barbe); o quadrinho alternativo brasileiro que se inicia em 1970/71 (de Chico Caruso, Lapi, Luiz Gê, Mollica, Nilson Azevedo, Nani, Coentro, Guidacci, Benjamin, Paulo Caruso, Sérgio Macedo, Nenn, Gus, Emanoel Amaral, José Ronaldo Lima, Leib, LOR, Otto, Edgar Vasques, Laerte Coutinho, Otacílio). E mais: o quadrinho argentino de

4. As melhores estórias de *O Espírito* dão-se no período 1945-1952.

Fontanarrosa; os quadrinhos cubanos de Luis Vega; os quadrinhos brasileiros de Fortuna, Jaguar, Claudius; o *Zeferino*, 1972, de Henfil.

— O décimo-quarto momento da história dos quadrinhos compreende algumas estórias isoladas: *Saga de Xam*, 1967, de Rollin & Devil (França); *Kris Kool*, 1970, de Caza (França); *Wanya — Escala em Orongo*, 1973, de Mota & Dias (Portugal); *Neverwhere*, 1978, de Corben (USA); *Arzach*, 1978, de Moebius (França).

Decerto, esta *história* não está fora de um contexto político e social: a recessão e a depressão da economia americana geram o ciclo da ficção científica (*Buck Rogers*, *Brick Bradford*, *Flash Gordon*); o apogeu do nazismo e a 2.^a guerra mundial concorrem para o desenvolvimento da saga dos super-heróis; a política colonialista na África abre espaço para as aventuras do *Tarzan* e *Fantasma*; a contracultura e os protestos sociais dos anos 60 influenciam de forma decisiva o novo quadrinho europeu e os *comix underground*.

É preciso avançar: uma *história* não se faz como simples acúmulo de datas e informações de ordem cronológica. Compreenderemos melhor o nosso *Pererê*, por exemplo, compreendendo o populismo político e cultural de sua época. Já a trajetória do *Flash Gordon* — outro exemplo que nos ocorre — tem a ver com a trajetória da democracia burguesa americana antes e durante a 2.^a grande guerra. *Little Nemo* não nasceu por acaso no início do século: as condições técnicas (em termos de linguagem) e sociais (em termos de consumo) já estavam dadas desde o final do século passado. O surgimento do quadrinho alternativo brasileiro em 1970/71 (com a revista *Balão* sendo lançada em 1972) concretiza-se no espaço de uma resposta — às vezes ambígua — à repressão, à censura e ao puto medo de todos nós no período em pauta.

Assim é a história dos quadrinhos — uma história que se liga à história dos avanços técnicos da imprensa, à história da ilustração e da caricatura, à própria história do cinema.

Se entendemos o discurso artístico e/ou literário como uma produção social de signos, como uma prática significante

de significados concretos, nada mais justo do que procurar na semiologia a base crítica para uma leitura materialista dos seus produtos.⁵ Se entendemos as estórias em quadrinhos como uma região semiológica da linguagem da arte, compreender-se-á as marcas, os recuos e os avanços de nossas preocupações teóricas e críticas: contribuir, na medida do possível, para estabelecer os parâmetros de uma semiologia dos quadrinhos.

Desprezados, ridicularizados, "abandonados", os quadrinhos *necessitavam* de uma leitura à primeira vista marcada pelo "formalismo" para que pudessem se impor como uma prática semiológica capaz de gerar respostas críticas ao nível da linguagem. Sabendo-se que os quadrinhos podem romper os esquemas da cultura de massa (cf. os discursos de Crepax e Devil, Siò e Druillet, Barbe e Crumb, Corben e outros), que sua linguagem aciona codificações bastante precisas (e, ao mesmo tempo, abertas à invenção poética), estas respostas críticas tornam-se cada vez mais urgentes. Ou melhor: tornaram-se. E elas vieram: 'Leitura de Steve Canyon', de Umberto Eco, in *Apocalípticos e integrados* (1964); 'Pour un gestuaire des bandes dessinées', de Claude Bremond, in *Langages*, 10 (1968); *La bande dessinée* (1972), de Pierre Fresnault-Deruelle; *El lenguaje de los comics* (1972), de Román Gubern; *Para ler os quadrinhos* (1972), de nossa autoria; *Os quadrinhos* (1975), de Antonio Luiz Cagnin; *Récits et discours par la bande* (1977), de Pierre Fresnault-Deruelle; *Leyendo historietas* (1977), de Oscar Steimberg; *Les spectres de la bande* (1978), de Alain Rey. São títulos que, de uma forma ou de outra, pensam a questão da especificidade dos quadrinhos.⁶

5. Qual a semiologia que nos interessa? A semiologia que se fundamenta no marxismo-leninismo e que existe no espaço de uma produção cultural mobilizada no interior do político, do econômico e dos parâmetros sociais da realidade. Uma semiologia que se pensa a partir de Marx, Engels e Lênin e que, decerto, passa por Peirce, Saussure, Bakhtin, Kristeva e outros.

6. Outros títulos bibliográficos, produzidos no Brasil: *A linguagem dos quadrinhos* (1971), de nossa autoria; 'Economia e sociedade em Bongo-Bongo', de Luiz Felipe Baêta Neves, in *Arte e linguagem* (1973);

A história dessa questão não se problematiza de maneira gratuita. Diríamos mesmo que se trata de uma questão política, ou de uma questão que existe como um problema a ser resolvido no espaço de uma dada realidade social e cultural. E o que implica a especificidade das estórias em quadrinhos? Implica uma série de fatos semiológicos. Passemos a indicá-los:

a) O balão⁷ e a onomatopéia não são específicos dos quadrinhos: quando aparecem, o que ocorre na maioria das vezes, são codificados por sua linguagem. O balão e a onomatopéia, a rigor, seriam elementos gráfico-criativos no interior da estrutura visual dos quadrinhos;

b) todos os signos materializados pelos quadrinhos revelam em qualquer instância *estético-semiológica*, o papel do elemento visual como determinante produtiva. Inclusive em relação à onomatopéia e ao balão. Possíveis exceções: os textos suplementares (legendas);

c) o desencadeamento narrativo que se agencia através da iconigraficidade de seus signos (isto é, da concretude material da grafia dos signos icônicos) constitui a base-motriz da linguagem quadrinizada;

d) os blocos significacionais e os cortes gráficos,⁸ entre os vários percursos significantes, ocupam destacado lugar na escrita dos quadrinhos;

'O Fantasma, ou Atribulações dum Édipo no 3.^o Mundo', de Antonio Serra, in *Quadrinhos & ideologia* (1973); *Tio Patinhas e os mitos da comunicação* (1976), de Orlando Miranda; *Literatura & quadrinhos*; do verbal ao iconográfico (1976), de Anchieta Fernandes; 'A domesticação do mito', de Sydney Valadares Pimentel, in *Comunicação & sociedade*, 2 (1979); *Auika!*, algumas reflexões sobre a cultura de massas, de Dagomir Marquezzi (1980).

7. O balão (que encerra os discursos falado e pensado) é bastante anterior ao surgimento dos quadrinhos. Além do mais, temos ótimos quadrinhos que dispensam o balão. Três exemplos clássicos: *Flash Gordon*, de Alex Raymond; *Príncipe Valente*, de Hal Foster; *Tarzan*, de Burne Hogarth.

8. "Precisemos, agora, a instalação do bloco. Trata-se de uma área da página constituída em um espaço mais ou menos compacto da narrativa mediante o comportamento posicional dos quadros. Ou seja, uma área definida no espaço de sua extensibilidade, cujos limites gráficos indicam

e) embora menos do que no cinema, a linguagem quadrinizada resulta da soma de diversos códigos (o desenho, a "fala" dos personagens, a articulação das imagens na página ou na tira etc.);

f) o discurso quadrinizado deve ser entendido como uma prática significante e, mais ainda, como uma prática social que se relaciona com o processo histórico e o projeto político de uma dada sociedade.

Para nós, portanto, os quadrinhos *formam-se* como um agenciamento/desencadeamento de imagens que se estruturam e se articulam a partir de cortes espaciais e temporais, e gráficos, acarretando um tempo narrativo capaz de problematizar o tempo de leitura. Sua especificidade, em assim sendo, é a especificidade de um discurso gráfico-narrativo que se dá através de "saltos conteudísticos" (os cortes).

O quadrinho, narrativa gráfico-visual, pois, existe como prática significante no interior dos discursos artísticos. Sua especificidade, em sendo uma linguagem carregada de bens simbólicos e/ou de elementos gráficos, implica uma *história* que, como já vimos, tem início no século passado.

o papel da leitura. O bloco é intrínseco às propriedades materiais da página e nela se completa" (*Para ler os quadrinhos*, p. 60ss). Já o corte gráfico se estabelece após o último plano — tomado em sua significação sintagmática — de uma página de revista. Considerando-se a passagem provocada pelo virar da folha (da página ímpar à página par) e a passagem provocada pelo movimento do "olhar", temos localizada a base significante do corte gráfico. Isto vale dizer que a surpresa semântica pertinente ao corte espaço-temporal — ou a qualquer outra espécie de corte (que, a rigor, sempre será *gráfico*) — pode se tornar maior na passagem de uma página para outra, virando-se a folha que as delimita fisicamente. A (possível) imprevisibilidade acarreta uma carga informational que age sobre os segmentos narrativos do discurso. O corte gráfico (igualmente espaço-temporal) é um corte técnico e visual; técnico porque surge de uma necessidade física ligada à página da revista, visual porque remete o leitor para outro espaço semântico e estético, marcando o lugar do desdobrar narrativo. Ou seja, mais do que os outros, o último corte da página (ímpar) será um corte gráfico-narrativo.

Esta especificidade, por seu turno, já nasceria em função da indústria cultural. Ao contrário do cinema, que gerou seu próprio veículo, o quadrinho necessitou de um veículo alheio: o jornal. Das páginas semanais às tiras diárias e — muito tempo depois — às revistas exclusivas, o quadrinho construiu sua especificidade como indústria cultural. Será que, exatamente como linguagem gerada pela cultura de massa, o quadrinho estaria aberto à poeticidade e à criticidade? A poeticidade e à criticidade do cinema, por exemplo, de um Vertov, de um Godard, de um Resnais, de um Luís Rosenberg Filho, de um Glauber Rocha, de um Arthur Omar? Sim, também já o vimos, embora não especificássemos relações, seja com o cinema, seja com a literatura, seja com as artes plásticas.

Como prática significante, o quadrinho — assim como qualquer discurso artístico — assume, por outro lado, a prática ideológica em sua concretude temático-gráfico-estrutural. Diga-se de passagem: entendemos a ideologia a partir de uma leitura althusseriana.⁹ Desse modo, os quadrinhos seriam aparelhos ideológicos de Estado culturais. Esta discussão remete-nos, sem dúvida, para uma discussão política. A luta ideológica transforma-se em luta política contra a direita e os reformistas. Se somos marxistas, o somos no interior do leninismo.

A verdade é que a ideologia, nos quadrinhos, manifesta-se em todos os níveis. Em quadrinhos supostamente inocentes (*Tio Patinhas*, *Brotoeja*, *Riquinho*); em quadrinhos de aventuras tradicionais (*Flash Gordon*, *Tarzan*, *Fantasma*); em quadrinhos liberais (*Ferdinando*, *Pogo*, *Mafalda*) e em quadrinhos “familiares” (*Pafúncio e Marocas*, *Belinda e Alarico*) etc. Contudo, é possível encontrar um quadrinho mais crítico — um quadrinho produtivo: os poéticos *Little Nemo* e *Krazy Kat*; os revolucionários *O Espírito*, *Saga de Xam*, *Corto Maltese*.

9. Cf. Louis Althusser: ‘Práctica teórica y lucha ideológica’, in *La filosofía como arma de la revolución* (1968); ‘Idéologie et appareils idéologiques d’État’, in *La Pensée*, 151 (1970).

e *Bianca*. E mais: o realismo barroco-fantástico de *Arzach* e o realismo fantástico-expressionista de *Neverwhere*, o quadrinho cartunístico *Zeferino* e as historietas semióticas do cubano Luis Vega, entre outros.

Estes quadrinhos podem-se aproveitar dos mecanismos veiculadores da cultura de massa (*Little Nemo*, *Krazy Kat*, *O Espírito*, *Zeferino*), assim como podem-se veicular à margem de sua engrenagem (*Saga de Xam*, *Bianca*, *Arzach*, *Neverwhere*, os quadrinhos de Luis Vega). Podem mesmo, ao nível formal, criticar a própria cultura de massa: basta ver, nos anos 60, os *comix* de Crumb, Shelton, Moscoso. É verdade: a ideologia (de direita) presentifica-se de maneira mais concreta em um Tio Patinhas, em um Super-Homem, em um Batman, em um Tarzan, em uma Aninha — a órfã, em um Homem de Ferro, em um Capitão Marvel, em um Steve Canyon, em um Fantasma, e assim por diante. Temos — nestas séries — a ideologia reacionária (Tio Patinhas, Super-Homem, Batman, Homem de Ferro, Aninha — a órfã), a conservadora (Capitão Marvel, Steve Canyon) e a colonialista (Tarzan, Fantasma). Já a questão do racismo se faz presente sobretudo pela lacuna de *heróis* negros. Quantos personagens negros de importância temos nos quadrinhos? Excetuando-se um Lothar, no início da série (1934 e anos seguintes) um simples “servo” de Mandrake, os exemplos são raros. E operários ou mesmo proletarizados, quantos são? Como indústria cultural, o que temos é um mundo de pequena-burguesia. Ou burguesia, pura e simples. Claro que há exceções.

Discurso ideológico, o quadrinho é também discurso que se faz político (ao nível de sua especificidade). Assim como o ideológico manifesta-se nos mais variados níveis de articulação formal, o político manifesta-se em todos os níveis, seja de modo direto, seja de modo indireto. Seja de modo crítico, seja de modo *ideológico*. Exemplos: na série belga Tintim os latino-americanos são vistos a partir da perspectiva antropológica explicitada pelo “homem branco” europeu; no Tio Patinhas somos vistos a partir da perspectiva cultural do “homem branco” anglo-americano. Somos, nos quadrinhos e na

arte em geral (assim como na política e na economia), as vítimas de uma política cultural (e política e econômica) colonizadora.

Faz-se necessário, portanto, uma arte de resistência, um quadrinho de resistência, seja politicamente, seja culturalmente. Uma arte e um quadrinho de resistência, inclusive ao nível econômico, devem lutar por um espaço artístico, semiológico e cultural próprio, ao lado daqueles que combatem qualquer espécie de imperialismo.

CAPÍTULO II

O QUADRINHEIRO E A RESPONSABILIDADE SOCIAL DO ARTISTA

O autor de quadrinhos — seja ele criador de argumentos e personagens, seja ele desenhista — tem um papel decisivo a desempenhar, como os demais artistas: sua prática *estética* dá-se em função de uma prática social determinada. Sua arte, mesmo quando aparentemente ingênuo, jamais será inocente.

Ao se valer dos mecanismos da cultura de massa, o quadrinheiro, a rigor, compromete-se política e socialmente com o tempo histórico que marca a sua existência enquanto ser concreto no interior das classes sociais, assim como se compromete ao recusar esses mesmos mecanismos. De uma forma (dentro da cultura de massa) ou de outra (à sua margem), o artista de quadrinhos só tem um compromisso: com a realidade. Este compromisso, decerto, não se esgota em um realismo estreito, de cunho idealista.

O compromisso (estético) com a realidade (social), nos bons autores, filtra-se através do imaginário, da fantasia, da pesquisa, da poesia. O desenho, nestes autores, passa a ser o sonho gráfico pensado/trabalhado para a narrativa visual dos quadrinhos. Mas, mesmo como sonho e fantasia, o quadrinho existe econômica, ideológica e politicamente. Não se pode ignorar, assim, a invasão imperialista representada pelos *comics* americanos a partir dos anos 30, sufocando-nos em termos culturais (enquanto consumidores) e econômicos (enquanto produtores).

Toda arte é política — mesmo quando seu agenciador fala de uma suposta manifestação artística para ser curtida apenas ao nível do prazer *estético*, pura e simples orgia formal diante de sensações gráficas, pictóricas, sonoras, narrativas

etc. (Brecht: "Pois a arte, sendo 'apolítica', não quer dizer outra coisa senão estar aliada ao grupo dominante", *Teatro dialético*, p. 207). Sem dúvida, a orgia e a magia formais resultantes de uma arte instigadora são necessárias, desde que representem um avanço concreto em direção aos anseios básicos da humanidade.

De igual modo, como não poderia deixar de ser, todo quadrinho é político: à direita (Super-Homem, Batman, Tio Patinhas, Homem de Ferro e muitos outros) ou à esquerda (o atual quadrinho cubano, por exemplo). Toda a produção quadrinizada contém, em maior ou menor grau, direta ou indiretamente, conotações políticas ora liberais (Ferdinando, Pogo, Mafalda), ora conservadoras (Fantasma, Mandrake, Bronco Piler). Ora revolucionárias: algumas obras do novo quadrinho europeu, do novo quadrinho latino-americano etc.

Pois bem, se todo quadrinho é político, cumpre colocar a responsabilidade social do quadrinheiro numa sociedade de capitalismo periférico dominada já há 15 anos por uma das formas abertas de ditadura burguesa: a militar. Evidentemente, nenhuma arte será capaz de desencadear um processo revolucionário, mesmo porque nenhuma arte gera conhecimentos ao nível da teoria ou da prática. O quadrinho gera, em primeiro lugar, o alumbramento pelo maravilhoso, pelo devaneio, pelo delírio das imagens e das aventuras seriadas.

Tal alumbramento, contudo, não se dá no vazio: atravessando-o, marcando-o, ou superando-o, encontramos os signos ideológicos que o nutrem. Signos ideológicos que, sob o capitalismo, apontam para a "ingenuidade" do Tio Patinhas e outros personagens, para o racismo manifestado em situações concretas ou através de simples lacunas (quantos são, em 80-90 anos, os heróis negros?), para a ausência da luta de classes, para a "necessidade" do consumo nostálgico, sem maiores referenciais críticos.

A responsabilidade social do quadrinheiro, então, entre nós, reveste-se de uma importância que se há de destacar. O quadrinheiro, segundo as suas possibilidades, neste ou naquele nível de atuação (artística e política), precisa participar da luta — ideológica, em primeira instância — pela derrubada de uma velha estrutura econômica, política e social. Precisa,

com sua arte, participar da luta que propõe e proporá uma nova estrutura — que é, que só poderá ser, o socialismo. Torna-se necessário, portanto, uma consciência diante do próprio socialismo.

Uma consciência que seja crítica. Uma consciência transformadora capaz de problematizar a relação arte/política de forma instigante. Colocar-se-á, então, a emergência *estética* e social de uma arte socialista, de um quadrinho marcado pelas conquistas teóricas e práticas do socialismo. Esta arte e este quadrinho, que já podem e devem ser pensados aqui e agora, ainda sob o capitalismo (em crise), como uma arte e um quadrinho da resistência, enfrentam o problema da qualidade e de suas consequências produtivas.

Pois, voltando a Brecht, "para uma verdadeira arte socialista a questão da qualidade é politicamente decisiva" (*Teatro dialético*, p. 267). No nosso caso específico, convém lutar por um quadrinho de tendência socialista que se inscreva radicalmente no interior da cultura brasileira pensada e problematizada a partir das classes trabalhadoras, fora do centro imperialista imposto pelas classes dominantes. Só assim o nosso quadrinho será válido.

Só assim o nosso quadrinho será importante. E revolucionário.

(in *Versus*, 1979)

CAPÍTULO III

*OS QUADRINHOS
E A LUTA DOS TRABALHADORES*

O momento é de luta, em todos os níveis: político, econômico, ideológico e, por extensão, artístico. Será que os nossos quadrinheiros têm, na prática, correspondido a esse momento? Sem dúvida, existe uma sensibilidade criadora voltada para alguns dos problemas mais urgentes da realidade brasileira hoje, pautando-se numa relação — que sempre será complexa — com o real e o social.

No período de maior repressão (1970-74), esta sensibilidade aflorou através de um quadrinho alegórico, carregado dos símbolos libertários que marcaram a contracultura: estabelecia-se assim uma arte da resistência contra, em primeiro lugar, os padrões enlatados dos *comics* americanos e, em segundo lugar, embora muitas vezes de forma difusa, contra a própria ditadura da burguesia.

A veiculação procurava caminhos alternativos: *Balão* (em S. Paulo) e *A Esperança no Porvir* (no Rio) conquistaram, sobretudo a revistinha paulista, o espaço necessário para que fossem lançadas as sementes de um quadrinho político centrado nas contradições da nossa classe média dos grandes centros urbanos, desbundada pelo fim do sonho e pelo começo do pesadelo. Resistir era preciso — mesmo que essa resistência, de uma forma ou de outra, passasse pelos tortuosos caminhos da droga e do orientalismo. Não importa: importava resistir. Já os que tinham maior consciência crítica continuavam seu trabalho artístico e político através de propostas definidas, apesar de todas as dificuldades.

Paralelamente, Henfil lançava o *Zeferino*: o quadrinho da resistência também podia ser veiculado na chamada grande imprensa. A história do *Zeferino* encerra toda uma discussão crítica que envolve o relacionamento discurso artístico/discurso político. Uma discussão que sempre esteve e sempre estará presente em qualquer debate sobre arte e cultura. A não ser que certos artistas ditos de "vanguarda" — em plena década dos 80 — prefiram falar sobre seus sexos atrofiados, mascarando uma culpa pequeno-burguesa própria de suas ambições e mesquinharias pseudoculturais e de seus vícios humanistas liberalóides. Espantar a burguesia (de Ipanema, do Baixo Leblon, da Rua Augusta, da Av. Paulista) é fácil; difícil é superar a posição de classe, assumindo — na teoria e na prática — um comportamento proletário a serviço da revolução, que será socialista, ou não será revolução.

Mas a fase do desbunde e da contracultura já passou. A ditadura da burguesia está chegando ao fim; a reconstrução do país — em seu devido momento histórico — será árdua. A luta operária manifesta-se em várias e várias frentes. As greves são ativadas econômica e politicamente — e adquirem dimensões novas na história do movimento dos trabalhadores brasileiros. Entre avanços e recuos táticos, existe uma consciência socialista nos quadros mais avançados da luta política e ideológica. A teoria marxista determinará o lugar da prática social justa. E vice-versa. Dialeticamente. Produtivamente. Politicamente. O artista não pode se isolar desse contexto, desse combate. O quadrinheiro, menos ainda.

Para aqueles que, entre nós, desejam um quadrinho sintonizado com as grandes questões da atualidade, vale a pena pensar a relação arte/política problematizando-a no espaço mesmo de um discurso artístico aberto ao imaginário e à invenção. Pois lutar por um quadrinho sensível aos problemas do momento presente, sensível às aspirações sociais da massa trabalhadora, lutar por um quadrinho que seja um desdobramento atualizado da arte da resistência instaurada no período mais negro da repressão, lutar por um quadrinho que seja política e estruturalmente novo, significa conquistar para a

sua linguagem um espaço artístico plasmado no imaginário poético, na fabulação inventiva, na magia formal.

Maiakovski já o dizia em *Como fazer versos?*: "A novidade é obrigatoria na obra poética. O material das palavras e das combinações verbais no qual se debate o poeta deve se reelaborar". Decerto que a simples novidade pela novidade, pura masturbação de intelectuais frustrados, não interessa a ninguém. O poeta soviético, todavia, refere-se a uma novidade radical que implica a reelaboração/renovação dos materiais trabalhados e retrabalhados. Uma novidade que deve existir a partir da linguagem. Na poesia, no cinema, no teatro, nas artes plásticas, nos quadrinhos. Queremos dizer, inclusive, que rejeitamos um quadrinho da resistência dominado por qualquer espécie de realismo socialista, de triste memória — ou triste realidade nos países do leste europeu. Como críticos e leitores, almejamos um quadrinho rico em suas formulações visuais, gráficas e narrativas.

O discurso artístico, em sua plenitude formal, comprehende o político de modo problematizador, a partir de relações e mediações culturais que são, em primeira instância, artísticas. Ou seja, o discurso artístico articula-se com o discurso político a partir de uma dada especificidade: a da arte. O realismo socialista, aqui, seria apenas um formalismo pretensamente revolucionário. Ou uma redução sociológico-romântico-mecanicista das questões políticas e sociais enfrentadas pelos trabalhadores da cidade e do campo. A arte comprometida politicamente com o social não necessita de entraves burocráticos. Ao contrário. O quadrinho comprometido politicamente com a realidade brasileira, em suas múltiplas facetas, não precisa ser panfletário. Precisa, como a arte em geral, envolver-se com a luta dos trabalhadores. Este envolvimento, contudo, dar-se-á nos mais diversos níveis de atuação política e artística, tendo em mira o alcance, os limites e a especificidade da própria arte.

Reclamamos, isto sim, um maior envolvimento por parte do quadrinheiro na briga por uma perspectiva socialista no interior de nossa sociedade — seja ao tematizar uma greve operária, seja ao focalizar um problema pertinente à cultura

negra;¹ seja ao agenciar uma forma plasticamente enriquecedora, seja ao trabalhar um desenho tendencialmente cartunístico. A sensibilidade criadora do nosso quadrinheiro tem-se patenteado em várias estórias e/ou séries, nos últimos anos. Basta ver o exemplo recente da *Ficção/Quadrinhos* (Rio, 1979). O que falta, em muitos, é o envolvimento já assinalado, é a prática revolucionária nas questões artísticas — e políticas.

Por outro lado, não o poderíamos ignorar, o nosso quadrinheiro desenvolve uma luta particular — da maior importância — para impor o seu desenho, para veicular a sua obra, para atingir o público mediante a mínima continuidade editorial, que se tem mostrado precária, como não poderia deixar de ser. Esta luta particular integra-se na luta geral: romper com o imperialismo cultural, com a ideologia dos quadrinhos enlatados, com o mercado de trabalho controlado pelas grandes empresas jornalísticas da burguesia, não é tarefa fácil. E, também aqui, trata-se de uma luta que exige um posicionamento socialista. Somente como luta coletiva (propondo e concretizando cooperativas distribuidoras, associações de classe; sensibilizando a imprensa paralela etc.) a luta particular pode ter um encaminhamento eficaz. E, assim sendo, completar-se-á através de colocações teóricas, críticas e práticas que se ligam aos problemas da linguagem: sua feitura narrativa, suas potencialidades gráficas, seus cortes onomatopáicos, seu modo temático de informação semântico-participante.²

Se o momento é de luta em todos os níveis, do político ao artístico, então vamos lutar — por um quadrinho novo, por uma linguagem nova. Por um quadrinho socialista.

1. Decerto, muitos são os caminhos temáticos, no cerne de uma problemática cultural brasileira, que podem (e devem) ser explorados dentro de uma perspectiva socialista. A luta operária, no geral, e a luta pela afirmação da cultura negra, no particular, são dois entre eles. Outros caminhos se abrem politicamente para o quadrinheiro.

2. Entendemos por *modo temático de informação semântico-participante* a soma dos valores conteudísticos que são organizados no espaço gráfico e formal de uma dada narrativa geradora de informações: informações que, em sendo *estético-semânticas*, são participantes (condicionadas, aqui, pela cultura de massa) no seu sentido mais amplo.

Scan By Viz
CAPÍTULO IV

**POR UM QUADRINHO
POLITICAMENTE COMBATIVO**

A luta pelo quadrinho brasileiro, em sua vertente mais radical, deve se inserir no interior da luta maior dos trabalhadores da cidade e do campo por uma perspectiva socialista para os destinos da nossa sociedade. Hoje, enquanto prática consequente, o quadrinho é uma arte da resistência. Vide o exemplo dos discursos artísticos (cinematográficos, musicais, poéticos etc.) mais combativos. Somente assim o quadrinho que se quer verdadeiramente brasileiro e latino-americano, brasileiro e africano, atenderá ao desejo político, social e onírico de uma sociedade livre dos entraves e preconceitos burgueses.

O quadrinheiro brasileiro sustenta, na marra, uma luta ideológica, política e econômica contra o quadrinho colonizador/imperialista (Tio Patinhas, Pato Donald, Mickey, Fantasma, Super-Homem, Batman e muitos outros) e contra o quadrinho reduplicador da ideologia norte-americana (as soluções fáceis de "tiras" e "páginas" pretensamente nacionais e populares, que apenas copiam ou diluem cacoetes formais e conteudísticos do colonizador). A consciência da necessidade dessa luta leva a uma prática revolucionária — no quadrinho, na arte, na política.

O discurso quadrinizante produzido no Brasil, a partir de uma prática revolucionária, investe, ele também, numa *estética* da fome. O que significa isto? Significa que é preciso rejeitar o modelo narrativo, gráfico e ideológico imposto, ao nível da cultura de massa, pelos *comics* americanos e pelos "críticos" que o divulgam, substituindo-os por um modelo (aberto) próprio, capaz de abranger vários caminhos e tendências. O quadrinho americano, a par de ser reacionário, perde-

se na mais pura burocracia temática e formal. São poucas as exceções: um McCay, um Herriman, um Capp (até os anos 50), um Hogarth, um Eisner, um Kelly. E mais: Feiffer, Hart, Crumb, Shelton, Moscoso, Corben. Investir numa *estética* da fome significa que é necessário assumir a nossa latino-americana-dade, posicionando-se politicamente contra o quadrinho enlatado padrão disneal.

A proposta de um quadrinho político, de abertura socialista, sensibiliza e/ou sensibilizará o nosso quadrinheiro na medida em que ele participa, de uma forma ou de outra, das aspirações mais legítimas das classes trabalhadoras. Sensibilizará, de igual modo, os leitores.

Esta proposta atende à luta por um quadrinho novo, politicamente combativo, que não se isola da luta geral por uma arte que também seja nova. E comprometida. As referências teóricas primeiras — para a arte e os quadrinhos novos — devem ser buscadas em Brecht, Piscator, Maiakóvski, Vertov, Eisenstein. E na antropofagia oswaldiana.

Um quadrinho (brasileiro) politicamente combativo: a renovação gráfica e narrativa capaz de problematizar, atualizando-os, os temas que se encontram na raiz de nossa(s) cultura(s) e de nossa tragédia política e social. A fome severina do Nordeste. A antropologia dos mitos indígenas. A (sobre)vivência do operário nos grandes centros urbanos. O futebol, o carnaval e a macumba como expressões mágicas e ideológicas. As manifestações do folclore. O universo cantante da literatura de cordel. A história e a economia do país. O terror como possibilidade de um caminho temático a ser explorado politicamente. Macunaíma. Memórias sentimentais de João Miramar. Grande sertão: veredas. O triste fim de Policarpo Quaresma. Vidas secas. Macunaíma. Macunaíma. Macunaíma.

Um temário voltado para os nossos interesses, sempre em aberto, teria outros pontos expressivos. Por exemplo: a repressão política e sexual, ontem e hoje.

Ao nível gráfico, cumpre destacar a importância da relação cartum/quadrinhos para a prática quadrinizante brasileira e latino-americana. Mas esta relação, que tem suas mediações narrativas e visuais, não é exclusiva, nem esgota o que de melhor existe em nossa produção de quadrinhos. O cartum

tem um discurso próprio. Entre nós, contudo, o quadrinho cartunístico é uma realidade semiológica. Como o quadrinho de terror é uma realidade editorial.

Não pretendemos ser originais: são muitos os problemas (econômicos, gráficos, ideológicos, editoriais) que atingem/acossam os nossos quadrinhos & quadrinheiros. Mas se eles são colocados é porque temos condições concretas para resolvê-los (não estamos dizendo nenhuma novidade), desde que não abandonemos a perspectiva socialista que orientará o projeto de uma sociedade em processo de transformação revolucionária.

De igual modo, não buscamos o novo pelo novo. Só o novo que nasce do velho nos interessa. Vide Brecht. E os clássicos do marxismo.

Como críticos preocupados com a produção cultural, com a possibilidade de um quadrinho *politicamente* político (influência de leituras godardianas), com os avanços e recuos do quadrinho brasileiro, não nos fixamos no formal; antes, fixamo-nos no problemático. "A arte, tal qual a determina a sociedade burguesa, permanece, como conceito, intangível em toda a sua extensão. Não se atenta para o fato de que qualquer autor dramático tem algo de específico para exprimir ao seu tempo, e que ele não pode passar, sem comentário, de uma época a outra. O critério não está no formal, está no problemático" (Erwin Piscator. *Teatro político*. Trad. Aldo Della Nina. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1968, p. 43).

(in *Versus*, 29, fevereiro 1979)



GOOD NIGHT DARLING.

I'LL PROBABLY
HAVE NIGHT-
MARES TONIGHT--
ABOUT MY POWER
BELT STOPPING
IN MID-AIR--



E O QUADRIM BRASILEIRO,
CUMA É QUE FICA?



6-16



CAPÍTULO V

A IDEOLOGIA DOS SUPER-HERÓIS

Entre 1938, quando surgiu o Super-Homem, e 1945, quando a 2.^a grande guerra chegou ao fim, cerca de 400 super-heróis povoaram o mundo das estórias em quadrinhos. Passamos, então, a curtir vários deles, de Super-Homem a Batman e Capitão Marvel, de Gavião Negro a Homem-Bala e Homem de Borracha, de Lanterna Verde a Miss América e O Pantera, de Namor (o Príncipe Submarino) a Pequeno Polegar e Tocha Humana. E Flash.

Seres encantatórios dotados de poderes excepcionais — seja de modo natural, seja de modo artificial — e basicamente envolvidos por um mecanismo mitológico estruturado pela sociedade de consumo, os super-heróis sempre compareceram a serviço dos valores burgueses mais tradicionais. A própria renovação de um Stan Lee (com o Quarteto Fantástico, o Homem-Aranha, o novo Capitão América etc., na primeira metade dos anos 60) hoje parece-nos discutível sob o ponto de vista ideológico.

A verdade é que os super-heróis vendiam — e vendem, até hoje — a “imagem” de um país todo-poderoso sem miséria social, sem problemas políticos, sem arroubos militares e econômicos imperialistas; os super-heróis (cf. o Capitão América, signo e símbolo estrelado da “bandeira” americana) são a própria segurança armada dos Estados Unidos, ao nível individualista pequeno-burguês, a partir de um maniqueísmo interessante enquanto modelo ideológico. Em 1971, fazímos algumas considerações críticas sobre os S-H (*Ideologia e desmís-*

tificação dos super-heróis'), que, no todo, ainda podem ser retomadas, embora devidamente revisadas:

— Pretendemos caracterizar o super-herói como uma necessidade política e social da ideologia norte-americana. Após a crise de 1929-32, os artistas estadunidenses partiram para as mais mirabolantes aventuras envolvendo o homem (nos quadrinhos: Brick Bradford, Flash Gordon, Mandrake e outros). Antes da 2.^a grande guerra, mas já em pleno nazismo, houve a necessidade do lançamento de super-heróis, cujos poderes, em sendo extraordinários, desafiassem a lógica humana.

Engendrado pelas profundas contradições da sociedade americana, o super-herói, em sua forma ideológica mais radical (Super-Homem, Capitão América, Homem de Ferro, Capitão Marvel, Batman, Homem de Borracha), é um produto nazificante que, ao surgir, volta-se contra o nazismo por um imperativo político, assim como mais tarde se voltará contra o socialismo (combatendo na Coréia, no Vietnam, na imaginária Lubânia etc.) por um imperativo de ordem ideológica.

Criado em função da engrenagem que movimenta as coordenadas estruturais da sociedade de consumo, o super-herói constrói no lançamento de cada novo gibi os seus próprios mecanismos mitológicos. O mito do super-herói, e mais particularmente o do Super-Homem, é o mito da classe média americana em busca da auto-afirmação, identificando-se com a prepotência imperialista (que invade ideológica, econômica e militarmente países periféricos do chamado "Terceiro Mundo") e a possibilidade neurastênica de usufruir de uma dupla identidade, numa luta culturalmente mal resolvida entre "mocinhos" e "bandidos", com as cartas já marcadas.

Sabendo-se que a ideologia tem existência concreta, material, e que representa uma relação imaginária — da ilusão à alusão — entre os indivíduos concretos e suas condições vivenciais de existência (cf. Althusser), analisemos duas ou três estórias publicadas no Brasil. Os super-heróis nos "atacam" por todos os lados; somos os "vilões" do consumo tupiniquim.

Em A invasão das superformigas (*Superman*, núm. 61, EBAL, maio de 1969), encontramos, na página de abertura,

o seguinte texto: "Super-Homem sempre ajudou os fracos, mantendo-se ao lado da lei. Mas, de repente, junta-se ao inimigo, e torna-se um renegado! Se não acreditam, leiam a história...". Quatro planos se desdobram nestas palavras: *a)* Super-Homem sempre ajudou os fracos; *b)* mantendo-se ao lado da lei; *c)* de repente, junta-se ao inimigo, e torna-se um renegado; *d)* Se não acreditam, leiam a história.

Os três primeiros planos (sendo que *a* é igual a *b*) movem-se ao nível ideológico; o último, ao nível metalingüístico (cujo campo de ação não interessa aqui). O que devemos entender por *fracos*. Aquelas pessoas que, ocasional ou acidentalmente, necessitam da proteção da lei, segundo uma perspectiva (pequeno-)burguesa. Aliás, já na primeira página de sua aventura inaugural, em junho de 1938 (*in Action Comics*), Super-Homem era apresentado como "O campeão dos oprimidos, a maravilha física que haveria de dedicar a própria vida aos necessitados!"

Não se cogita, no Super-Homem, a possibilidade de "fracos" (e "necessitados") como pessoas que precisam combater os mecanismos de uma Lei que seria socialmente injusta, por exemplo. Mesmo porque já não estariam mais diante de "fracos". E se o Super-Homem sempre se mantém ao lado da lei (isto é, do Estado burguês), os "fracos", em última instância, representam os *bons*. Umberto Eco colocou de maneira correta o problema, quando escreveu: "É singular como, voltando-se para o bem, o Superman gaste enormes energias para organizar espetáculos de beneficência, a fim de recolher dinheiro para órfãos e indigentes. O paradoxal desperdício de meios (a mesma energia poderia ser empregada para produzir diretamente riquezas ou para modificar radicalmente situações mais vastas) não deixam de intrigar o leitor, que vê o Superman perenemente empenhado em espetáculos de tipo paroquial".¹

A verdade é que não interessa ao Super-Homem (nem tampouco ao esquema capitalista em que foi montado) modi-

1. Umberto Eco. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo, Perspectiva, 1970, p. 276-77.

ficar radicalmente situações vastas: as possíveis modificações — e modificações ao nível do personagem, bem entendido — são regidas pelas leis do consumo, e somente elas podem determinar o comportamento moral, político ou mesmo existencial do Super-Homem. Como iria acontecer com o Quarteto Fantástico, o Homem-Aranha, o Capitão América de Stan Lee, nos anos 60.

Em A prisão inexpugnável (*Invictus*, núm. 46, EBAL, outubro de 1970) e sua continuação A fuga de Super-Homem e Batman (*Invictus*, núm. 47, EBAL, novembro de 1970) existe uma propaganda política direta, panfletária, que se manifesta através de vários cortes dentro da narrativa: 1. Lubânia (Albânia ou Bulgária, Rumênia ou Polônia, pouco importa) vive esmagada pela ditadura do partido. Um de seus chefes militares é o Coronel Koslov; 2. Um cartaz avisa que Super-Homem é um perigoso inimigo do Estado, provocando o seguinte comentário do Homem de Aço: "Ei, não sou muito querido entre os tiranos deste país!"; 3. As crianças da Lubânia, contudo, são capazes de trocar seus balões por uma moeda qualquer com a imagem do Presidente dos Estados Unidos; 4. Na televisão, o Coronel Koslov, numa simbologia visual grotesca que o incompatibiliza com o leitor, refere-se ao kriptonense como "símbolo degenerado do imperialismo americano".

A segunda aventura — A fuga de Super-Homem e Batman — complementa os dados políticos e ideológicos da primeira, e em ambas são evidentes as marcas do anticomunismo. Ou mesmo do anti-socialismo. Note-se que, ao nível puramente formal, muitas vezes deparamo-nos com uma boa estória de Batman (uma boa estória de Super-Homem é fato raro). Um exemplo recente: O sinal do Coringa!, com roteiro de Steve Englehart e desenhos de Marshall Rogers e Terry Austin (in *Batman*, núm. 15, EBAL, junho de 1978): uma estória a se destacar pela "iluminação" expressionista, pela articulação e enquadramento das imagens, pela fluência narrativa etc. Inclusive pela trama.

Contudo, voltemos à ideologia dos super-heróis. Tomemos o Capitão América como um novo exemplo. Defrontamo-nos, então, com uma representação ideológica, reforçada pelas cores da bandeira americana de seu uniforme e escudo. Em

permanente crise existencial (de acordo com a reformulação de Stan Lee, que soube captar as exigências do consumidor da primeira metade dos 60), o Capitão América é também um símbolo — e como símbolo ele se torna um signo da ideologia americana.

* Em Capturado no Vietnã (*A Maior*, núm. 8, EBAL, janeiro de 1971) deixa de lado suas preocupações — mesmo porque precisa de ação para esquecer a amada Sharon e o passado —, resolvendo embarcar para o sudeste asiático, à procura de um médico desaparecido, estimado tanto pelos norte-vietnamitas e vietcongues, como pelos sul-vietnamitas. O Dr. Hoskins fora seqüestrado para que a luta entre os dois lados não sofresse qualquer interrupção.

Existe, nesta aventura, uma problemática existencial ("Como meus problemas podem parecer tão grandes, quando o mundo inteiro está em crise?", diz o Capitão América) que se anula pela problemática política (o seqüestro do médico, realizado pelo Mandarim, evidente símbolo chinês, embora o Mandarim represente, na verdade, um símbolo da velha China). Mas, como signo da ideologia americana, o Capitão América mostra-se bastante pessimista: "... nada tenho a fazer... a não ser enfrentar o amanhã! E não há nada em meu futuro, a não ser solidão e batalhas... e a certeza de que, mesmo sendo o Capitão América, encararei a derrota um dia!"

Neste ponto, o Capitão América afasta-se um pouco da condição alienizante da maioria dos super-heróis (já Super-Homem é o herói alienado e alienizante por excelência), contudo, mesmo assim, não conseguiu se libertar do mecanismo capitalista do consumo, voltando para o ponto de partida que desencadeia o ideológico, ora sob um envoltório existencial, ora sob um envoltório político.

Sabe-se que os super-heróis tradicionais (incluindo os de Stan Lee) estão em decadêncua. Resta saber se, sob Reagan e sua visão fascistóide do mundo, os super-heróis voltarão a ser mitificados. De nossa parte, repetimos o que escrevíamos em 1971: Ideológica e criticamente, não poderíamos conceber mitos forjados por uma dada (in)consciência. Assistiríamos, então, a derrota do Capitão América. Ou melhor: assistiremos!

Scan By Viz
CAPÍTULO VI

MICKEY, TIO PATINHAS E O
IMPERIALISMO CULTURAL

Em 1971, no Chile, Ariel Dorfman e Armand Mattelart publicaram um livro que tornar-se-ia referência obrigatória para qualquer análise do mundo Disney, sendo lançado no Brasil muito tempo depois pela Paz e Terra, do Rio. O livro: *Para leer al Pato Donald*, das Ediciones Universitarias de Valparaíso (163 p.). Trata-se de uma cuidadosa análise sociológica aplicada politicamente aos *comics* de Walt Disney.

No mesmo ano, ainda ignorando o ensaio de Dorfman e Mattelart, escrevíamos um artigo ('O Natal de Tio Patinhas') onde afirmávamos, entre outras coisas:

— O "nossa" Tio Patinhas está acima de qualquer suspeita; ou seja, está acima de qualquer crítica, direta ou indireta, contra qualquer capitalismo, passado ou presente. O Tio Patinhas é a expressão exata de uma ideologia bem determinada, e as centenas de milhares de crianças e adultos que o consomem estão consumindo um produto marcado por uma extrema sutileza no lançamento de idéias. Afinal, não esqueçamos, o Tio Patinhas é avarento, mas é também um personagem hábil e simpático. Principalmente simpático.

Relacionar o Tio Patinhas com a ideologia do capitalismo historicamente situado é articular a problemática da cultura de massa em relação ao momento histórico. Os quadrinhos inserem-se no interior desta problemática; Tio Patinhas insere-se no interior da ideologia determinada pelos quadrinhos. Por outro lado, a narrativa articulada pelo Tio Patinhas remete o leitor para uma "mensagem" cujos processos ideológicos são concretizados pelos processos metacomunicacionais. Estes

processos metacomunicacionais, no entender de Eliseo Verón (in *Ideologia, estrutura e comunicação*, São Paulo, Cultrix, trad. 1970), têm uma significação que aponta para o subliminar. Ora, nada mais subliminar do que a apologia do capitalismo levantada pelo personagem de Disney. A saga dessas criações (de Mickey e Pato Donald a Tio Patinhas) envolve o leitor — criança ou mesmo adulto — dentro de uma atmosfera de “encantamento”, fazendo com que a sua mensagem sirva de pretexto para a manipulação consciente de um dado mecanismo semiológico, de ordem metacomunicacional.

Muitas vezes, em Disney, o discurso político (a serviço da direita americana) será direto. Um exemplo já clássico: a historieta *O tesouro de Marco Polo* (in Edição Especial de *O Pato Donald*, núm. 780, Abril, outubro de 1966). Como se dá o seu enredo? Antes de mais nada, sendo construído sobre o personagem Soja Pão, camponês estereotipado do Vietbang (!) que foge em direção a Patópolis para não ser convocado pelo exército de Ming Mao (!). E quem é este “famigerado” Ming Mao? Vejam bem: um “guerrilheiro rebelde que está querendo ser o ditador do Vietbang”. Os *bandidões* da estória são exatamente o general Ming Mao e o capitão Ching, ridicularizados através de um visual grotesco. No fim da aventura, os próprios guerrilheiros chegam “à conclusão de que seria ótimo para o Vietbang ter um *rei* de novo — como nos *velhos bons tempos!*” (os grifos não são nossos). Vã esperança!

O Tio Patinhas, que surge numa estória natalina em 1947, inspirado numa figura de Charles Dickens (em *A Christmas Carol*), não mudou nada: é o mesmo personagem da época da guerra fria. A rigor, continua representando o imperialismo cultural enquanto mensagem simbólica que coloca a criança diante de um mundo falso e alheio à nossa realidade e enquanto mensagem simbólica que alimenta formalmente reduplicadores ideológicos entre os próprios desenhistas e argumentistas brasileiros. Como o Mickey.

Aliás, até o surgimento do Tio Patinhas, Mickey Mouse (lançado no cinema em 1928; nos quadrinhos, em 1930) ocuparia a liderança cartunística e humorística do mundo Disney,

ao lado do Pato Donald e do Pateta, que despontaram em plena década de 30. E seria exatamente nos anos 30 que Mickey viveria suas melhores aventuras, quando a série ainda se permitia se marcar por um imaginário carregado de significados fantásticos: basta ver alguns dos momentos da edição especial do *Mickey* (Editora Abril, 1977, 156 p.), sobretudo o episódio contra Robin Hood. Com a fabulação digna de um Lewis Carroll, o principal autor disneyano da época — Floyd Gottfredson — soube reunir no mesmo espaço gráfico e narrativo dos *comics* a surpresa de um tema inesperado e a magia de uma forma simples porém encantatória.

Mickey era um símbolo da aventura cômica destinada ao público infanto-juvenil. Sem dúvida, era um símbolo atraente, com certa dose de lirismo (muito aquém do lirismo contido em Krazy Kat, de Herriman), cujo otimismo ingênuo respondia às necessidades sociais, culturais e existenciais da classe média americana após a crise instaurada em 1929. Mais ainda: a criação de Walt Disney transformara-se, em poucos anos, em símbolo e mito. Símbolo e mito de uma nova forma de comunicação (de massa) que já atingia, àquela altura, milhões e milhões de consumidores diários ou semanais.

Já nos anos 40, e prosseguindo até hoje, a série de Disney, contudo, perdera o romantismo e a ingenuidade iniciais; perdera mesmo um inegável toque mágico em várias de suas soluções temáticas. O nome de Mickey, a rigor, implicaria em novo símbolo: o símbolo da violência, da esperteza duvidosa, dos encadeamentos conteudísticos simplistas, do imperialismo cultural. Assim como o Tio Patinhas é, desde o começo, o símbolo do capitalismo baseado na mais desenfreada e gananciosa exploração do homem pelo homem em suas relações sociais de produção.

Claro: entendemos os quadrinhos como produção de bens simbólicos organizados ideologicamente. Mickey e Tio Patinhas representam o imperialismo cultural, dissemos-lo. Representam também o imperialismo econômico enquanto produção material que desequilibra, a favor dos *comics*, o nosso pobre mercado de trabalho, fazendo com que muitos dos quadrinheiros mais significativos da arte brasileira (voltada ou não para

o consumo infanto-juvenil) sofram diretamente as consequências de uma concorrência desleal.

Imagen pálida do que já foi, Mickey, hoje, como dirá a onça Glorinha, da série do Zeferino (Henfil), não passa de "um agente do imperialismo internacional". Como Tio Patinhas. Assim sendo, "é preciso arrasar Patópolis!" — nas palavras de Dagomir Marquezi.

Scan By Viz
CAPÍTULO VII

BETTY BOOP — A MULHER NOS QUADRINHOS

Em 1962, na França, a heroína espacial Barbarella rompe com toda uma tradição tipológico-ficcional dos *comics*: a tradição de uma "feminilidade" que ora passava pela noiva submissa (Narda, Diana, Dale), ora passava pela mulher ranzinza (Marocas), ora passava pela garota assexualizada (Mary Marvel, Miss América), ora passava pelo simples símbolo sexual (Miss Lace e muitas outras). Um bom livro sobre o assunto é *Women in the comics*, de Maurice Horn (New York/London, Chelsea House Publishers, 1977, 229 p.). Outro bom livro: *L'enfer des bulles*, de Jacques Sadoul (Paris, Jean-Jacques Pauvert, 1968, 253 p.).

São caminhos que levam, naturalmente, à questão do erotismo, sendo que as "mais eróticas", segundo vários estúdios europeus, seriam Connie (de Frank Godwin), Dragon Lady e Burma (de Milton Caniff), Little Annie Rooney (por Darrell McClure), Barbarella (de Jean-Claude Forest), Valentina (de Guido Crepax), Diana Palmer (por Ray Moore), Pravda (de Guy Peellaert) e Sala (por Ray Moore). Entre os estúdios, o cineasta Alain Resnais, que votou em Burma. A pesquisa deu-se em 1968 — antes do surgimento de Bianca (Crepax), Paulette (Pichard), Anita (Crepax).

E Betty Boop?

Surgida no início dos anos 30, por Max Fleischer, Betty Boop contém elementos eróticos que serviriam — de maneira crítica — para mostrar o papel da mulher nas séries quadrinhas. Um papel manipulado de forma machista pela ideo-

logia burguesa situada no interior da cultura de massa, onde o sexo é tabu — ou *era* tabu. Recorramos ao que escrevemos em 1975 para a Editora Civilização Brasileira (*Livro de Cabeceira da Mulher*, 2: 'Betty Boop: o herói em questão'):

— Betty Boop pretende ser um símbolo: o símbolo da mulher langorosa, segundo os padrões da classe dominante. Resta saber até que ponto este símbolo, como símbolo, permanece eficaz, sabendo-se que o grafismo de Fleischer não alcançaria a estatura dinâmica e visual de um Moore, de um Raymond, de um Davis, de um Capp. Mais do que símbolo, mais do que portadora de conotações eróticas, Betty Boop existe no centro de um problema que é preciso analisar.

Que problema é este? O problema fixado na heroicidade, permitindo uma leitura que se desdobra em dois níveis: o heróísmo como realidade individual e o heróísmo como realidade quadrinizada. Clamar por heróis seria o mesmo que, no campo literário e artístico, clamar por gênios. O par heroicidade/genialidade responde aos momentos históricos de sua instauração. Por outro lado, operar uma dicotomia do tipo herói positivo/herói negativo é cair numa posição acadêmica, superada, em nossos dias, pela realidade estética (ao nível da prática artística) e pela realidade semiológica (ao nível da prática teórica). Nos quadrinhos "clássicos", essas dicotomias adquirem postulados formais menos complexos, que se resolvem na oposição *bom x mau*.

...

Nos quadrinhos, devido à permanência das séries através dos anos, o *herói* consolida-se como tal (mesmo que um dado personagem, inicialmente secundário, com o tempo passe a ocupar o lugar principal), assumindo com mais propriedade o seu espaço na estrutura dominante: o processo de identificação — do consumidor em relação ao personagem —, com sua dose de psicologismo, faz-se de maneira plena. Façamos nossas as palavras de Althusser, em texto sobre uma obra teatral: "Antes de identificar-se (psicologicamente) com o

herói, a consciência espectadora se reconhece, com efeito, no conteúdo ideológico da peça, e nas formas próprias a seu conteúdo" (*Pour Marx*). Ou seja, embora o processo de identificação se concretize plenamente, sobretudo em se tratando de cultura de massa, deve-se levar em consideração a totalidade dos produtos articulados por esta ou aquela determinada linguagem.

Compreender-se-á, assim, o papel ideológico do *herói* nos quadrinhos, fazendo com que, inclusive, as séries sejam conhecidas por seus nomes. Por isso a crítica se tornará mais eficaz na medida em que atingir a engrenagem (suas relações, suas funções) da própria cultura de massa. O *herói*, nos moldes tradicionais, existe como uma decorrência cultural do sistema que o manipula. Neste sentido parece-nos importante ver como se articula a relação homem/mulher nos quadrinhos, porém mais significativa será a abordagem de duas questões: *a)* quais as classes sociais que se configuram nas aventuras quadrinizada; *b)* como se apresenta o problema — concreto — do racismo. Sabemos que os quadrinhos veiculados pela cultura de massa atendem aos interesses das classes dominantes, satisfazendo os desejos, ocultos ou não, de vastas camadas da classe média. Não existem, nesses quadrinhos, heróis operários, por exemplo. Não existem sequer personagens operários que ocupem posições secundárias, salvo uma ou outra exceção sem maior expressividade. Neste mundo fictício, o planeta Mongo é mais "real" do que a luta de classes. Existem, isto sim, "o perigo amarelo" e "a ameaça vermelha". Mesmo o pretensamente renovador Stan Lee, responsável por Quarteto Fantástico, Homem-Aranha, Thor, Hulk, Homem de Ferro, Surfista Prateado etc., vai ser reacionário em muitas e muitas ocasiões. Quanto ao racismo, basta ver que não temos nenhum personagem negro expressivo: os *heróis* e as *heroínas* sempre foram brancos. Os elementos de cor (exemplo mais conhecido: Lothar) são pouquíssimos. Inclusive no Brasil.

...
Fabrica-se o heroísmo como se fabrica um mito: politicamente. Despolitizar é também um ato político. Não existem

heroísmo e/ou mitos neutros: todos são carregados de significação. E o heroísmo encontra-se com o mito através da significação. Veja-se o exemplo do Oeste americano, onde o heroísmo de um Búfalo Bill foi forjado pelo mito Búfalo Bill, mito este arranjado e manipulado pela então nascente indústria cultural.

Seja por seu individualismo, seja por sua pobreza semântica, seja ainda por certas conjunturas sociais, torna-se fácil criar *heróis* e/ou mitos que servem à direita: Super-Homem, Batman, Flash Gordon, Capitão América, Tio Patinhas, Mickey, nos quadrinhos. Como reverso da moeda, embora (ainda) sob o signo do individualismo, existem os heróis que se inserem em produções cujas preocupações temáticas atingem o social e o político de maneira aberta ao diálogo e à discussão crítica: Valentina, Mafalda, Zeferino e as páginas de Crumb e Feiffer são grandes exemplos, entre outros. Como no caso de Feiffer, na verdade estamos perante anti-heróis.

...

Diante deste quadro, um estudo sobre uma *heroína* como Betty Boop — estudo que se marcassem por suas limitações “conteudísticas” na abordagem de seu papel, como personagem e como série — estaria fadado a uma simples sessão de nostalgia sem maiores interesses críticos caso não procurasse enfrentar signos mais amplos. Betty Boop pode ser um ponto de partida. Nada mais, nada menos.

PS — Sobre o Quadrinho Pornográfico

O quadrinho pornô nasce na década dos 30, nos Estados Unidos, com os célebres *dirty comics* (ou *eight pagers*). Eram quadrinhos que, a par do machismo latente, parodiavam os próprios *comics* e o mundo do cinema. Popeye, Belinda, Pafúncio, Dick Tracy e sobretudo Betty Boop — todos eram explorados *pornograficamente*, em folhetos de oito páginas vendidos de maneira mais ou menos clandestina.

Todo mundo “transava” com todo mundo. Há um folheto da Betty Boop (*Betty steps out*), onde ela trepa com Pafúncio,

Popeye e outros, tudo em apenas oito quadrinhos. Sem dúvida: de uma forma mais divertida e mais imaginosa do que o nosso Carlos Zéfiro dos anos 60. De qualquer maneira, a putaria nos quadrinhos, aberta ou disfarçadamente, continua até hoje.

Uma boa indicação bibliográfica sobre o assunto parecer-nos ser *Erotisme et pornographie dans la bande dessinée*, de Michel Bourgeois (Grenoble, Jacques Glénat, 1978, 160 p.). Na França, pela Edition Transit (Toulouse), encontramos dois volumes, em 1978, com os *dirty comics*.

CAPÍTULO VIII

O NEGRO NAS ESTÓRIAS EM QUADRINHOS

Em *Pour un neuvième art*, o crítico Francis Lacassin afirma: "Acusar os quadrinhos de racismo é tão ridículo quanto acusar a pintura, o romance, a televisão, o jazz, o teatro ou o rádio. Alguns quadrinhos são racistas, mas eles são comumente de uma inspiração e de um preço baixos, de uma difusão limitada, de um interesse estético inexistente, e sempre sem futuro. Nos grandes quadrinhos, aqueles que exercem um fascínio sobre leitores de todas as raças e de todas as condições (90 milhões para *Mandrake*, 120 para o *Fantasma*, 150 para *Tarzan*), o racismo não é possível, ele não intervém senão pela omissão ou se dilui no paternalismo".¹

Ora, a omissão (de negros, de orientais) e o paternalismo são formas concretas de comportamento racista, e que só servem para acentuar o que o próprio Lacassin — tão equivocado nas palavras acima — vai chamar de "o narcisismo do homem branco".² Os próprios exemplos citados pelo crítico francês são de uma obviedade ululante: Mandrake relaciona-se com Lothar de maneira patronal e paternalista, como se ele fosse o mais completo imbecil (sobretudo nos primeiros tempos da série); Tarzan e o Fantasma reduplicam a ótica do colonizador branco no continente negro ou nas selvas de Bengala — e a reduplicam como imperialistas econômicos e culturais.

1. Francis Lacassin. *Pour un neuvième art*. Paris, Union Générale d'Éditions, 1971, p. 328-329.

2. Francis Lacassin, obra citada, p. 309.

Como afirmar, então, que “o racismo não é possível”? Sim, temos o racismo implícito, pela ausência (eis uma pergunta banal, porém pertinente: quantos são os heróis negros nas estórias em quadrinhos, quer estrangeiras, quer nacionais?), e temos o racismo explícito, pelo paternalismo (um exemplo bastante conhecido é a aventura *Tintim na África*, de Hergé, nos anos 30). Nos dois casos, o homem branco será sempre o “ser superior”. Se o Super-Homem — outro que não esconde o seu paternalismo — foi acusado de “judeu” por Goebbels, não nos esqueçamos do contexto político e social da época, com a 2.^a guerra mundial em andamento.

Sim, quantos são os heróis negros que merecem ser lembrados pelos leitores de gibis? Têm-se “companheiros” (ou simples “servos”), mas são raros os personagens que ocupam posições centrais. Conhece-se, entre poucos outros, a existência de uma “misteriosa e fascinante crioula”, segundo G. Strazzulla,³ que em 1966 foi criada por Eric Nemes para o semanário *Jeune Afrique*, publicado na França. Estamos nos referindo à Seraphina. A confiar nas informações disponíveis, trata-se de uma série agitprop, com a heroína em luta contra os agentes de uma suposta e conservadora República Soviética Americana.⁴

De qualquer modo, é fácil identificar o racismo nos *comics* ou nas *bandes dessinées*, sobretudo pela lacuna. E entre nós?

No Brasil, o que nos parece bastante grave para um país que “oficialmente” não reconhece o preconceito racial, os heróis negros também não passam de exceções, nem sempre honrosas (vide Pelezinho, de Maurício de Sousa). A verdade é que a nossa galeria de personagens negros é bastante pequena: Benjamin (Luís Loureiro), Lamparina (J. Carlos), Azeitona (Luís Sá), Pererê (Ziraldo), Preto-que-Ri (Henfil) — e mais um ou outro exemplo. Nesta galeria, Pererê e o Preto-que-Ri ocupam um lugar todo especial.

3. G. Strazzulla. *I fumetti*. Firenze, Sansoni, 1970, p. 193.

4. Cf. Reinhold Reitberger & Wolfgang Fuchs. *Comics — anatomy of a mass medium*. London, Studio Vista, 1972, p. 211-213.

No caso do Pererê, por unir o elemento negro à mitologia, numa articulação de ordem cultural que se faz instigante em termos produtivos (e criativos). Diremos mais: uma articulação eficaz para o nosso imaginário popular veiculado através da cultura de massa. O Pererê, assim, reúne o mito e o negro como principalidade temática dentro de um mesmo espaço gráfico-romanesco-narrativo. E o faz com maestria. E com leveza. Não é por acaso que o Pererê é um dos nossos melhores quadrinhos.

Em se tratando de o Preto-que-Ri, por fazer da crítica social uma crítica política e cultural. E a crítica aqui é importante por denunciar, em suas entrelinhas, o preconceito racial que nos atinge de forma a mais mascarada possível. São conhecidas, por exemplo, as palavras de Nina Rodrigues: "A raça negra no Brasil, por maiores que tenham sido os seus incontestáveis serviços à nossa civilização, por mais justificadas que sejam as simpatias de que a cercou o revoltante abuso da escravidão, por maiores que se revelem os generosos exageros dos seus turiferários, há de constituir sempre um dos fatores da nossa inferioridade como povo".⁵ O Preto-que-Ri só pode ser a resposta adequada, sob o ponto de vista da arte gráfica, a este tipo de racismo camuflado nos bastidores da etnologia.

Os quadrinhos, no Brasil e no exterior, sempre estiveram a serviço de uma burguesia branca, apesar de alguns (poucos) exemplos em contrário. E se a questão racial é também uma questão social e cultural, os quadrinhos — como linguagem e técnica narrativa — investem na problemática política e social (e nas questões do negro, das mulheres, das minorias sexuais) na medida da consciência política e social de seus autores/agentes: na medida de uma consciência crítica estruturada *no* capitalismo e *na* cultura de massa. Mas, em particular, *contra* o capitalismo.

5. Nina Rodrigues. *Os africanos no Brasil*. São Paulo, Nacional, 5.^a ed., 1977, p. 7.

CAPÍTULO IX

MAFALDA — O ESPAÇO LIBERAL

O que seria um quadrinho liberal, sob o ponto de vista político? Esta é uma pergunta que se impõe quando pensamos no Ferdinando (Capp) dos anos 40, no Pogo (Kelly) dos anos 50, e na Mafalda (Quino) dos anos 60 e início dos 70. Claro: o Capitão América de Stan Lee também pretende ser liberal, assim como O Mago de Id (Hart & Parker) e alguns outros. Esta é uma pergunta que exige uma resposta política.

O quadrinho liberal insere-se dentro dos limites da democracia burguesa; seus avanços políticos (n'O Mago de Id, na Mafalda, no Ferdinando) são avanços conjunturais. Sabemos muito bem: existe uma arte política conjuntural (no cinema: o filme *Z*, ou *Estado de sítio*) e existe uma arte política estrutural (no cinema: Vertov, Godard, Resnais, Glauber Rocha). O quadrinho liberal responde politicamente aos anseios existenciais da classe média; é preciso responder aos anseios políticos do proletariado e das parcelas revolucionárias da sociedade.

Uma resposta política implica o seguinte: ter clareza na formulação do problema. Todo e qualquer quadrinho existe como um discurso artístico, articulado gráfico-narrativamente. Relacioná-lo com o discurso político significa compreender a relação arte/política em toda a sua extensão social. Significa compreender a questão da linguagem — e sua politização. Já o dizíamos, em *Arte e política* (1978):

Politicar a linguagem, na arte, na cultura de massa, em nossa sociedade, significa *trabalhar* — ao nível de uma consciência revolucionária — o *processo produtivo* de cada for-

mação artística, tomada historicamente, tendo em vista, mais do que nunca, o posicionamento político que se explicita em maior ou menor grau na obra. Este posicionamento político, que é social, nasce das condições ideológicas que determinam a feitura da obra, condições ideológicas essas que, por sua vez, são determinadas no interior de uma luta ideológica, com todas as suas contradições ao nível da linguagem. Politizar a linguagem, aliás, não significa fazer da arte um conjunto de panfletos políticos, que já têm o seu lugar e a sua especificidade.

Mesmo assim, não concordamos com o estudioso argentino Pablo José Hernández em sua crítica à Mafalda, quando a acusa de não ser uma tira *progressista*, pois "suas críticas realizam-se dentro do limite tolerado pelo sistema e não apenas por não questioná-lo, mas por ajudá-lo a manter com seus tímidos comentários a farsa conhecida comumente como 'liberdade de imprensa'".¹ Hernández vai além: "... esta historieta representa cabalmente a forma de pensar da classe média".² Há, nestas observações, alguns equívocos políticos, antes de mais nada. Ser progressista, por exemplo, é próprio de uma pequena-burguesia que se quer esquerdista; é próprio do pequeno-burguês humanista, que assimila mal o marxismo. Mafalda é uma tira progressista, sem a menor dúvida; é uma tira "dentro do limite tolerado pelo sistema", é verdade. Mas é uma tira que realiza de modo exemplar o seu discurso narrativo. Neste sentido, é uma tira que tem existência plena dentro de um espaço artístico da maior importância semiológica. O quadrinho não é, ao contrário do que formula o conservadorismo estético de Hernández, um "gênero menor da literatura".³ Por outro lado, representar "a forma de pensar da classe média" não implica qualquer espécie de valorização *estética*, embora seja um componente político que, no caso de

1. Pablo José Hernández. *Para leer a Mafalda*. Buenos Aires, Precursora, 2.^a ed., 1976, p. 15.

2. Pablo José Hernández, obra citada, p. 17.

3. Pablo José Hernández, obra citada, p. 17.

Quino, passa pelo liberalismo humanista e pela visão progressista do mundo.

Dizer, como o faz Hernández, que a série de Quino "possui a ideologia que os patrões ianques pretendem que possua"⁴ não passa de um esquerdismo ingênuo no tocante à relação arte/política. E esta relação não pode ser simplória; é uma relação de grande complexidade. Como bastante complexa é a realidade argentina, seja pelo peronismo, seja por outros fatores. Hernández parece ser mais um desses "críticos" que se metem a falar de quadrinhos ignorando a sua história, a sua especificidade, a sua problemática.

Muito mais lúcido, na leitura da Mafalda, vai ser o semiólogo Oscar Steimberg, de igual modo argentino. Vejam só: "Elementos transparentes de um discurso que se resolve em epígrama, Mafalda e seus companheiros articulam as oposições conceituais de uma visão racional e segura da História. Muito apropriadamente, a tira os define, basicamente, em termos de um conjunto de idéias e de traços de caráter. Está claro que Mafalda é uma humanista atualizada, Manolito um mercantilista, Susanita uma mulher integrada e hipócrita, Felípito um agoniado exercitador do sentido comum, Miguelito um rebento de intelectual fascista que pouco a pouco vai se transformando, esquizofrenicamente, em um profissional da dúvida metódica".⁵ Este é o mundo da Mafalda; um mundo que é liberal em suas articulações temáticas liberais. Querê-lo revolucionário seria apenas um exercício masturbatório intelectualizante. Mas, ao vê-lo, é possível situá-lo como um discurso artístico liberal de esquerda, desde que compreendamos seus limites políticos enquanto discurso liberal-humanista ou liberal-progressista.

Em 1973, aliás, escrevíamos (cf. 'Mafalda: prática semiológica e prática ideológica'):

Tensão, contensão, precisão, concreção: termos que procuram definir a narrativa de uma tira, quer em sua modalida-

4. Pablo José Hernández, obra citada, p. 110.

5. Oscar Steimberg. *Leyendo historietas*. Buenos Aires, Nueva Vision, 1977, p. 95.

dade continuativa, quer em sua modalidade *estoricamente* independente. Como a Mafalda: cada tira encerra um mundo particular, definido nos limites de sua contextura dramática. Decerto, só a soma de várias tiras fará com que o leitor penetre nas peculiaridades estruturais (& temáticas) do universo elaborado por Quino. Entretanto, algumas poucas tiras — às vezes — são suficientes para que compreendamos determinadas colocações textuais, desde que tenhamos uma informação mínima sobre situações e personagens. Por exemplo, sabemos que a Mafalda é uma garotinha politizada, enquanto sua amiga Susanita só pensa em se casar e ter muitos e muitos filhos. Assim sendo, tomemos duas tiras envolvendo Mafalda e Susanita em salas de aula.

Na primeira:

1º quadro — A professora, ditando: “Minha mãe me mimia. Minha mãe me ama”.

2º quadro — Mafalda levanta-se e se dirige para a mestra.

3º quadro — Diante do espanto da professora, Mafalda diz, cumprimentando-a: “Felicitó-a, senhorita; vejo que você tem uma mãe excelente”.

4º quadro — Mafalda volta para sua carteira.

5º quadro — Já sentada, complementa: “E agora, por favor, queira nos ensinar coisas realmente importantes”.

Na segunda tira:

1º quadro — A professora, apontando para uma aluna: “Presente indicativo de *temer*?”

2º quadro — A menina: “Temo”.

3º quadro — A professora, apontando para outra: “Pretérito imperefeito de *partir*?”

4º quadro — Resposta da aluna: “Partia”.

5º quadro — A professora, para Susanita: “Futuro perfeito de *amar*?”

6º quadro — Susanita, angelical, ingênua: “Filhinhos!”

Mas uma tira de Quino, em sua tensão de elementos narrativos (os saltos significantes: de imagem para imagem, os cortes), não se esgota no texto. Ao contrário, quase sempre, de Schulz (*Peanuts*) ou Ryan (*Tumbleweeds*).

...

As lacunas e limitações da série Mafalda são os silêncios estabelecidos no interior de um mecanismo comunicacional: a leitura crítica que propomos tenta produzir uma atitude semiológico-criativa no espaço de seu contexto estético e social, partindo da relação discurso artístico/disco^rso político: uma relação em questão.

De resto, embora reconhecendo os limites políticos da Mafalda, repetimos o que dizíamos no mesmo texto de 1973: O discurso artístico de esquerda numa sociedade capitalista sofrerá as contradições de sua instauração: será pressionado, censurado, muitas vezes "despolitizado". Como prática ideológica, atingirá o nível da representação, mas não o do conhecimento. Aliás, como todo e qualquer discurso artístico. Sua eficácia, como discurso político, será a mais limitada possível, e mais limitada será ainda se não se realizar plenamente (leia-se: estruturalmente) como discurso artístico. Ou seja: sua possível eficácia como discurso político dependerá, antes de mais nada, de sua possível eficácia como produto concreto da linguagem: a prática semiológica entendida em toda a sua extensão *estético-significante*. "As obras literárias não podem ser ocupadas como as fábricas, nem formas de expressão literárias tomadas como métodos industriais" (Brecht).

*O IMAGINÁRIO GRÁFICO
NO QUADRINHO MODERNO*

Para
Jefferson da Silveira Martins

O quadrinho estruturalmente moderno começa em 1946, nos Estados Unidos, quando Will Eisner resolve redimensionar o arcabouço formal da série do *Spirit*, que fora lançada por ele mesmo em 1940. O novo *The Spirit* está para os quadrinhos assim como os principais filmes de Orson Welles (*Cidadão Kane*, *Grilhões do passado*, *A marca da maldade*) estão para o cinema: com a sua grafia narrativa atingindo a máxima temperatura significante, seja pela "iluminação" expressionista das imagens, seja pelas imprevisíveis angulações dos planos, seja pela articulação sóbria (mas extremamente criativa) dos quadros em cada página, seja pelo sentido narrativo trabalhado nesta ou naquela estória particular. *The Spirit* deixaria de sair em 1952 (sendo reeditado em 1973), mas seus efeitos estético-semióticos continuam até hoje, quer pela influência direta sobre novos desenhistas, quer pela modernidade de suas aventuras.

O Espírito não é apenas uma série formalmente revolucionária; sua base temática sempre extrapolou o mundo policial que a forjava. Eisner chegou mesmo a declarar: "O *Spirit* era um existencialista. Ele resolvia os crimes sem nenhuma razão particular... Foi o primeiro inimigo do crime a pertencer à classe média".¹ Sabe-se, inclusive, das preferências literárias de Eisner para a composição temática de suas estó-

1. Apud Marc Duveau. *Comics U.S.A.* Paris, Albin Michel, 1975, p. 19.

rias, preferências estas que beiravam o mundo fantástico de um Bierce, de um O'Henry, de um Maupassant, de um Tchecov. Por outro lado, sua equipe de argumentistas e desenhistas era a melhor possível: Lou Fine, Wallace Wood, Jack Cole, o notável Jules Feiffer, e outros, inclusive André Le Blanc.

Algumas de suas estórias tornar-se-iam antológicas — pequenas obras-primas da arte narrativa do nosso século: *O último bonde* (março 1946), *O assassino* (dezembro 1946), *O sócio* (janeiro 1947), um episódio metalingüístico, sem título, envolvendo Al Slapp/Al Capp, Elmer Hay/Harold Gray e Hector Ghoul/Chester Gould (julho 1947), *Mr. McDool* (outubro 1947), *O estranho caso da Sra. Paraffin* (março 1948), *Silk Satin & The Spirit* (maio 1948), o episódio que narra o vôo de Gerhard Shnibble (setembro 1948), *Algo errado* (março 1949), *A morte, os impostos e... The Spirit* (março 1949), *Black Alley* (junho 1949), *O desfalque* (novembro 1949). Outros episódios poderiam ser citados, até 1952. Fiquemos por aqui, com uma última observação: praticamente todas as apresentações (1.ªs páginas, com o crédito da série) são magistrais, variando de estória para estória.

Depois de 1945/46 outras séries vão contribuir de modo decisivo para uma nova concepção gráfico-narrativa dos quadrinhos, enriquecendo substancialmente o seu imaginário poético e plástico. A magia/grafia presente no Spirit vai despontar no Steve Canyon (1947), de Caniff; no Mort Cinder (1962), de Oesterheld & Breccia. Mas vai despontar sobretudo na Valentina (1965) e na Bianca (1969), de Guido Crepax; no Corto Maltese (1967), de Hugo Pratt; na *Saga de Xam* (1967), de Jean Rollin & Nicolas Devil; na produção de Richard Corben (a partir de 1968/69); em Arzach (1975), de Moebius. Outros nomes a destacar: os franceses Caza, Bilal e Barbe. E o americano Jim Steranko. Este o roteiro de um imaginário gráfico modernizante instaurado nos quadrinhos a partir de Will Eisner, e que conta igualmente com a contribuição de alguns autores nacionais que mandaram brasa nos

anos 70: Luiz Gê, Lapi, Chico Caruso, Paulo Caruso. Por certo, dentro de uma perspectiva semiológica mais ampla, não ignoramos a importância para a história do quadrinho contemporâneo das contribuições gráficas e humorísticas de um Feiffer, de um Wolinski, de um Quino, de um Crumb, de um Jacovitti, de um Moscoso, de um Fontanarrosa, de um Pi-chard. E mais, entre os brasileiros mais combativos: de um Henfil, de um Guidacci, de um Mollica, de um Nani, de um Coentro, de um Nilson, de um Claudio, de um Fortuna, de um Ziraldo. E de um Flávio Colin.

Guido Crepax tem construído, desde 1965, uma das mais enigmáticas obras dos *fumetti*: Valentina, Bianca, Anita, Emmanuelle — eis um mundo gráfico entre o sonho e a fantasia, o real e o político, o alumbramento e a poesia. Seus labirintos oníricos, de marcação visual neobarroca, implicam um fascínio que não se dá de um momento para outro: exige uma leitura muitas vezes lenta, muitas vezes difícil. É preciso saber penetrar neste universo de imagens que se multiplicam em variados enquadramentos (ora panorâmicos, ora minúsculos, ora delirantes). É preciso saber penetrar na *musicalidade* de seu ritmo narrativo, às vezes “nervoso”, às vezes tenso, com uma decupagem quase sempre cinematográfica. Além do mais, é preciso saber amar suas belas mulheres sensuais, de Valentina à Anita.

Os labirintos oníricos da ficção crepaxiana explicitada em Valentina, por exemplo, são marcados por suas constantes análises psicanalíticas, quando se coloca o problema de “recompor fragmentos de imagens e sensações”. São as imagens e sensações que povoam os sonhos, os pesadelos e as dúvidas existenciais de seu personagem mais conhecido. Imagens e sensações que podem se refletir, sob o prisma da metalinguagem, nas suas leituras de Mandrake e Fantasma. Ou do Dick Tracy. Valentina — do real para o irreal, ou vice-versa — é o próprio quadrinho moderno. Quadrinho que, seja através da Valentina, seja através de outros personagens, pode ser melhor apreendido em estórias/aventuras como: *A curva de*

Lesmo (1965), *La Mariana la va in campagna* (1969), *La calata di Mac Similiano* (1969), *Bianca* (1969), *Valentina intrepida* (1971/72), *Anita* (1971/73), *Viva Trotskij!* (1974), *Histoire d'O* (1975), *Lanterna magica* (1979).

De Guido Crepax a Hugo Pratt (ambos italianos) são muitas as diferenças. Crepax é o quadrinho sofisticado, intelectualizado; Pratt é a aventura em estado puro, cristalino. Mas a sua contribuição gráfica, pelo claro-escuro dos desenhos ou pela tensão dos elementos visuais no interior de cada imagem, também é fundamental. Seu Corto Maltese (que surge em 1967 e se desenvolve depois de 1970) reúne, como personagem, todas as características do anti-herói plasmado como "aventureiro", cujas influências reconhecidas oscilam entre as admirações dos romances de Melville e Stevenson e o *Lord Jim*, de Conrad. Corto Maltese, na verdade, é o (anti)herói moderno por excelência.

O primeiro contato com a obra máxima de Hugo Pratt (justamente o Corto Maltese) revela, de saída, uma inegável volúpia do prazer gráfico. O que significa isto? Significa, antes de mais nada, que os elementos gráficos ocupam um lugar privilegiado na narrativa quadrinizada, embora seja possível estabelecer limites estruturais em sua produtividade social. Significa, em seguida, que os elementos retrabalhados por Hugo Pratt ocupam um lugar específico ao nível temático (a aventura planificada como obra-em-progresso) e ao nível visual (o desdobramento gráfico da aventura). Este lugar específico condiciona, no autor italiano, a alegria da surpresa alimentada pelos fluxos semânticos e narrativos.

Antes, contudo, precisamos fixar, nos condicionamentos ideológicos da cultura de massa, o espaço significante que acolhe a simbologia da aventura. No cinema, em literatura, nos quadrinhos o que vem a ser exatamente o significado da aventura? O que será, para o leitor, *uma* aventura? Aceitemola como um sonho: a necessidade de sonhar a aventura, de captá-la como se fora uma existencialidade febril, de vivê-la em devaneios que se fabricam como labirintos íntimos. Aceite-

mo-la como uma viagem, tematizando-a em nossa memória mais profunda: como em Jules Verne. Como nos autores da ficção especulativa.

A aventura — viagem aparentemente sem fim pelos claros labirintos da memória — coloca o leitor, íntegro e intelectual, diante do imaginário. Ou melhor, recorrendo ao vocabulário encantado de Guimarães Rosa, coloca-nos diante do imaginamento. E a aventura não é apenas a busca dos sonhos perdidos na infância mais remota: é também, poeticamente, a busca dos sonhos que se cristalizarão no futuro. Seria a aventura a esfinge de nossa desesperança? De nossos delírios? Não o cremos. Com suas pequenas tragédias, a aventura purifica o gesto que ousamos cometer em nome do desejo social. O gesto do amante, como ignorá-lo? O gesto do revolucionário, como esquecê-lo? Se a aventura justifica o gesto, por seu turno o gesto dá vida à aventura: completa-a, como os casais se completam em um só corpo e uma só vontade.

E mais — a aventura, ao se oferecer casta e clara como a mulher amada, recria a fantasia: fantasia esta que pode ser alienante, quando impõe pelos signos da cultura de massa dominada pelo capitalismo; ou que pode ser poética, quando gerada pelos signos da consciência social. A fantasia alienante beira a visão abstrata do mundo através da fuga: fugir da realidade como ponto de chegada. A fantasia poética beira a visão concreta através da descoberta: descobrir a realidade mediante o espaço da aventura. Ou seja, a fantasia deve ser um ponto de partida, jamais um ponto de chegada. Como no *Corto Maltese*.

A série de Pratt, com seus graves tons másculos pautados no rigor das imagens, contém uma fluência narrativa que nasce feminina e se desdobra, quadro a quadro, plano a plano, entre o feminino e o masculino. Decerto que *Corto Maltese* é um personagem viril! O feminino, aqui, estará antes no espaço branco, vazio, que recobre as diversas ligações entre as imagens: marcação imaginária preenchida pelo leitor. Sim, *Corto Maltese* rompe com a fantasia alienante, modelo e sin-

toma dos quadrinhos mais conservadores. Que a nossa leitura, pois, recorrendo a Bachelard, não seja uma *leitura inerte*.

E que possamos compreender o mundo ficcional de Corto Maltese — cujas aventuras se estendem do início do século à primeira guerra mundial, até o momento — através do próprio Hugo Pratt, quer pelos *fumetti* de sua autoria, quer por esta ou aquela entrevista: “Escolhi um período histórico que é o princípio deste século, porque era um período de grandes mudanças econômicas e políticas. Desde o romantismo voltou-se para a tomada de consciência que as grandes revoluções, Marx e Engels, têm proporcionado à sociedade. Não se pode perder de vista o materialismo histórico, e para estar em comunhão com a consciência do indivíduo era necessário analisar o que estava se passando. Penso que Corto Maltese é um exemplo do tipo de indivíduo correspondente a esta situação. Partindo de uma atitude romântico-aventureira, conscientiza-se das importantes mudanças ocorridas naquela época”.² Entre seus críticos mais entusiastas, leiamos Gianni Brunoro, que escreveu em 1977, ao analisar a grafia da aventura em Corto Maltese: “... quadrinho de um realismo vigoroso aberto ao compromisso social consciente dos temas eternos da liberdade do homem e da dignidade de todo ser vivente. Um perfeito epílogo dos grandes temas da aventura”.³

Poderíamos, agora, operar a leitura de *Saga de Xam*: uma envolvente epopéia no terreno da ficção especulativa, culminando, em seu final, na relação forma quadrinizada/poema visualizado. *Saga de Xam*, à época, causou um impacto que ainda não foi de todo assimilado: suas vertentes de ordem gráfica eram francamente experimentais. Poderíamos, também, operar a leitura da produção de Richard Corben, o maior autor de *comics* americanos desde Will Eisner, quando destaca-

2. Javier Coma. Hugo Pratt: la aventura de la revolución, la revolución de la aventura (entrevista), in *El Viejo Topo*, 47, agosto 1980, p. 29.

3. Gianni Brunoro. Corto Maltese ou La noblesse de l'avventure, in *Les Cahiers de la Bande Dessinée*, 32, 1977, p. 29.

ríamos *Cid & Opey* (1971), uma adaptação de *O corvo* (1974) e a saga de *Den/Neverwhere* (1974/78). Ou *Rowlf* (1971). Poderíamos, da mesma forma, operar a leitura das obras de Caza, Bilal, Barbe, Crumb, Steranko, Luiz Gê, Lapi, Chico Caruso. Ou Paulo Caruso. Preferimos analisar Moebius: *Arzach*.

Moebius como Moebius é um autor fantástico, que faz da fantasia a ponte gráfica entre o imaginário poético e o delírio formal de imagens buriladas com maestria; como Jean Giraud (seu verdadeiro nome) é o autor de um excelente bangue-bangue, o *Fort Navajo*, com as aventuras do Tenente Blueberry, lançado em 1963, tendo Jean-Michel Charlier nos argumentos da série. O que nos interessa aqui é o Giraud/Moebius, que já nos deu *O homem do século XXI* (1963), *Fim* (1964), *Le Bandard fou* (1974), *Arzach* (1975), *L'Homme est-il bon?* (1977) e muitas outras. Em particular, interessa-nos *Arzach*.

Trata-se do mais insólito delírio gráfico de toda a história dos quadrinhos. Este primeiro comentário crítico tem um sentido político: como devemos ler politicamente um autor que, como ele mesmo diz, não se liga em política, e que muitas vezes trabalha sob os efeitos de drogas alucinógenas? O que representa exatamente um delírio gráfico insólito numa leitura política dos quadrinhos? Já vimos em outro lugar: a relação arte/política é mais complexa do que pode imaginar a nossa vã filosofia — ou os camaradas do Partidão. Um quadrinho estranho como *Arzach* extrapola, antes de mais nada, os limites consumísticos da cultura de massa. Extrapolou também a lógica linear de um enredo baseado no princípio-meio-fim, construído de forma aristotélica. Extrapolou de igual modo o enredo que se quer realista.

Arzach, gráfica e tematicamente, é um desafio para a nossa imaginação. Seus quatro episódios já se anunciam através de variações ortográficas: Arzach, Harzak, Arzak e Harzake. Não há, a rigor, uma estória a ser contada. Quadrinhos sem palavras, o que existe é um mundo frio, desértico, atemporal. O que levou Numa Sadoul a dizer: "O que me agride nele é a frieza dos sentimentos, a falta total de alegria de

viver, de generosidade. Trata-se de um mundo desumanizado, um mundo de horror e de crueldade, ou pelo menos um mundo que não é regido pelos sentimentos habituais, onde os critérios de existência não são os nossos. Mesmo a natureza parece hostil a tudo, aos seres, a ela própria".⁴ Mas não estariam, na verdade, diante de uma puta alegoria? A alegoria, elaborada através de uma escrita onírico-fantástico-surrealizante, que, em última análise, investiria contra os sonhos forjados não pela sociedade de consumo como tal, mas por uma certa apatia gerada no interior dessa mesma sociedade.

Apesar de toda a frieza, existe o alumbramento gráfico: a estesia da plasticidade. Imagens panorâmicas, lovecraftianas, que aparentemente nada dizem. Mas dizem do nosso medo! E o dizem explorando o imaginário gráfico de uma dada narrativa, que investe numa sequencialização sem maiores arroubos articulatórios (como em Eisner ou Crepax). O desencadeamento de imagens é de uma (rica) pobreza narracional. Contudo, cada imagem é um particular mundo plástico, gráfico e cromático, que intervém de maneira funcional no espaço narrativo da estória. Os monstros e objetos que a habitam apenas reforçam o que existe de insólito nos quatro episódios: cumpre preenchê-lo com a nossa fantasiação (sejamos ou não roseanos). Um quadrinho é um quadrinho é um quadrinho, e é um convite à fantasia mais pura — parece sublinhar Moebius.

E há o medo, dizíamos. Que medo é este? É o medo do HARZACH, ou do *hasard* (azar; acaso). Mallarmé, no final do século passado, já nos fizera acreditar que UN COUP DE DÉS / JAMAIS / N'ABOLIRA / LE HASARD. Como no poema mallarmaico, embora outro seja o seu nível estético-semântico, estamos diante de uma constelação traçada com régua e compasso. De qualquer maneira, *Arzach* não se oferece ao leitor como um poema simbolista; oferece-se como

4. Numa Sadoul. *Mister Moebius et Docteur Gir.* Paris, Albin Michel, 1976, p. 68.

uma escultura inacabada. Cabe a nós, leitores e críticos, montá-la com engenho e arte. Cabe a nós, críticos e leitores, montá-la com amor e ternuraternurênciam.

O quadrinho moderno não é só contemplação passiva, ou leitura *morta*, sem maiores consequências produtivas. O quadrinho moderno — de Eisner a Moebius — é um sonho que faz pensar. Que faz refletir. Que ajuda a compreender o mundo. O quadrinho moderno é uma travessia, que na verdade começa antes de Eisner: começa com McCay, em 1905. Isto é, começa com McCay enquanto imaginário gráfico. Porque Eisner, sem a menor dúvida, é um começo — e um recomeço.⁵

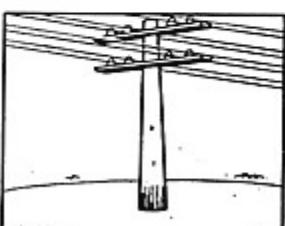
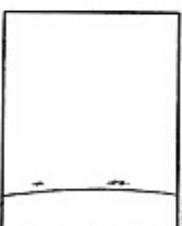
5. Cabe, aqui, uma palavra final sobre os *comix underground* de Crumb e Shelton, Griffin e Moscoso. E Corben. A história dos *comix* está intimamente ligada à contracultura americana. Suas publicações, a partir de 1967/68, são reveladoras de uma renovação gráfica e temática ímpar nos quadrinhos norte-americanos: *Zap Comix*, *Slow Death*, *Bijou Funnies*, *Bizarre Sex*, *Cloud Comix*, *Feds'n'Heads*, *Pervert Comix*, *Radical America Komikis*, *Subvert Comics* etc. Crumb tornar-se-ia o mais divulgado (inclusive no Brasil, no *Grilo*): suas principais séries ficaram famosas. É o caso de Mr. Natural, Whiteman, Angelfood McSpade, Fritz the Cat, Shuman the Human, Maryjane. Algumas de suas páginas (muitas delas de inspiração abstrata, vide as que formam as estórias *Cubist be bop comics* e *Ultra super modernistic comics*) são hoje antológicas, como antológico é o cartaz "The family that LAYS together STAYS together!". Para os interessados, uma boa indicação bibliográfica: Mark James Estren. *A history of underground comics*. San Francisco, Straight Arrow Books, 1974, 320 p.

ZEPPENO

120.5

MADUREIRA "CHOROU!!"

MALTA DE
IRRESPONSÁVEIS!
E OS TRIBUNAIS
POPULARES?



O PERERÊ E A QUESTÃO DO POPULISMO

Entre 1960 e 1964, sobretudo de 1962 a março de 1964, o populismo — enquanto manipulação política, ideológica e cultural das classes subalternas — atingia o seu apogeu entre nós. É verdade: haviam aqueles que discordavam da demagógica política de conciliação de classes alimentada a ferro e fogo pelos defensores, àquela altura do campeonato, de um capenga nacionalismo-populismo. Haviam aqueles que, insatisfeitos e incrédulos, ao nível político-organizatório, "rachavam" com o Partido Comunista e davam origem ao PC do B. Haviam aqueles que, sob a inspiração de Thalheimer, de um lado, e Trotsky, do outro, fundavam a Política Operária-POLOP, de orientação leninista.

Todo o período de 60 a 64 será rico e complexo nas problematizações da vida política e cultural do país: a renúncia de Jânio, a posse de Jango, o parlamentarismo, a eleição de Arraes, as greves operárias, as ligas camponesas, as manifestações de rua, os protestos estudantis, as campanhas de educação popular (método Paulo Freire, De Pé no Chão Também se Aprende a Ler). Respirava-se populismo por toda parte; nunca se falou tanto em *povo* neste Brasil. A rigor, mais uma vez estávamos diante da impotência e das indecisões da pequena burguesia: historicamente, impotência e indecisões de ordem política. E de ordem econômica.

Recorramos, pois, a um analista social (Weffort) de nossa inteira confiança teórica e crítica: "O populismo brasileiro, em qualquer de suas formas, só pode ser compreendido adequadamente como expressão política de interesses determinados de classe. Em verdade, as noções de *massa* e

povo são demasiado abstratas para este fim, servem apenas para descrever os aspectos mais superficiais do populismo e não permitem conhecê-lo por inteiro.”¹ É preciso avançar, com o próprio Weffort: “Na impotência histórica da pequena burguesia está a raiz da demagogia populista. Não obstante, o mais hipócrita dos populistas nunca pode ser totalmente infiel à sua massa; ele trairá, mas há limites para a traição além dos quais a imagem do líder começa a se dissolver.”²

É verdade: para se compreender a fundo o populismo entre nós torna-se necessário um recuo até o final do Estado Novo ou mesmo, indo mais fundo, até a revolução de 30. As raízes do populismo encontram-se na crise do liberalismo e na instauração de um Estado bonapartista, implantado por Getúlio Vargas em 1937. Por outro lado, enquanto prática político-organizatória, o populismo como tal encontra ressonância na orientação tática e estratégica do PCB, cuja crítica da realidade brasileira era pautada numa débil visão “humanista” dos nossos problemas. A conciliação de classes unia o PC ao populismo, a par de outras convergências políticas.

Não nos esqueçamos que Luís Carlos Prestes, em documento datado de 23 de maio de 1944 (“Os problemas atuais da democracia”), escrevia a seguinte *preciosidade*:

“Depois da terrível e longa noite fascista e de tantos anos de guerra, de dor e de miséria, os povos querem paz e ao proletariado mais adiantado e consciente, aos comunistas numa palavra, o que convém é a consolidação definitiva das conquistas democráticas sob um regime republicano, progressista e popular.

Ora, uma tal república, para que possa ser instituída sem maiores choques e lutas, dentro da ordem e da lei, não poderá ser de forma alguma uma república soviética, isto é, socialista, mas capitalista, resultante da ação comum de todas as classes sociais, democráticas e progressistas, desde o pro-

1. Francisco C. Weffort. *O populismo na política brasileira*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1978, p. 26.

2. Francisco C. Weffort, obra citada, p. 34.

letariado até a grande burguesia nacional, com a só exceção de seus elementos mais reacionários, numericamente insignificantes.

...

Aliás, os comunistas do Brasil sempre lutaram pela revolução democrático-burguesa, como é fácil verificar pelos seus documentos mais autorizados.”³ (grifos nossos).

Será preciso acrescentar mais alguma coisa, mesmo se conhecendo o contexto que gerou a “terrível e longa noite fascista”?

E no campo artístico-cultural? Prender-nos-emos ao período que interessa à nossa análise: 1960-64. No meio da complexa situação política e social, houve espaço para uma agitação nos meios artísticos e culturais, agitação essa que se deu em larga escala. Há pouco, dizíamos: “... nesse particular, as sementes do populismo frutificaram — e deram bons frutos. O Cinema Novo logo mostrava sua capacidade crítica e estética, sobretudo através de Glauber Rocha, que seria o propugnador de uma ‘estética da fome’, em 1965. O Centro Popular de Cultura, da UNE, apesar de todos os seus equívocos teóricos, produziria interessantes peças musicais e teatrais. A poesia concreta noigandres daria o seu ‘charmoso’ salto conteudístico-participante e, em São Paulo, Mário Chamie lançava a instauração práxis, enquanto, no Rio, Ferreira Gullar rompia com toda e qualquer vanguarda estetizante. (Já Wlademir Dias Pino, alheio e mesmo contrário ao populismo, lançaria, em 1962, o poema espacial solida.) Nos quadrinhos, fundava-se em Porto Alegre uma cooperativa de desenhistas; no Rio, o Pererê ziraldiano era sucesso absoluto.”⁴

3. Apud Edgard Carone. *A Terceira República (1937-1945)*. São Paulo, DIFEL, 1976, p. 513.

4. Moacy Cirne. *A história dos quadrinhos brasileiros*. Pesquisa (inédita) para a FUNARTE, Rio de Janeiro.

O Pererê, assim, situa-se no centro das preocupações e tendências populistas da época. O professor Sydney Valadares Pimentel já o notou com agudeza crítica.⁵ Sabemos que, baseado na legendária figura mitológica do nosso folclore, o Pererê "era uma resposta sensível e produtiva ao momento vivenciado/existencializado por todos nós".⁶ Surgida em outubro de 1960, pelas Edições O Cruzeiro, a revista *Pererê* acaba em abril de 1964, por motivos meramente econômicos (e não políticos, apesar da coincidência). Sem dúvida, a criação de Ziraldo Alves Pinto desponta como um marco indiscutível dos nossos quadrinhos. Aliás, que outros marcos (ao nível da *criatividade*) apontaríamos antes dele, seja para o público infantil, seja para o leitor juvenil? Apontaríamos os seguintes, por ordem cronológica:

- As Aventuras de Nhô Quim (1869), de Angelo Agostini;
- As Aventuras de Zé Caipora (1883), de Angelo Agostini;
- O Talento do Juquinha (1906), de J. Carlos;
- As Aventuras de Zé Macaco (1908), de Alfredo Storni;
- Carrapicho e seu Filho Jujuba (1919), de Nicolao, resultando em:
 - Lamparina (1928), de J. Carlos;
 - Reco-Reco, Bolão e Azeitona (1931), de Luís Sá;
 - Os Enganos do Pituca (1947), de Joselito;
 - Ignorabus, o Contador de Histórias (1948), de Vão Gogo & Carlos Estevão;
 - *O guarani* (1950) e outras quadrinizações de André Le Blanc.

O Pererê situou-se no centro do populismo, dissemos. Mas não se limitou a seus postulados básicos; em certa medida, soube superá-lo, ao nível infantil, apontando para uma brasiliade que nascia na produtividade da série. Como se

5. Cf. Sydney Valadares Pimentel. A domesticação do mito, in *Comunicação & Sociedade*, 2, São Paulo, Cortez & Moraes, dezembro 1979, p. 133-170.

6. Moacy Cirne, obra citada.

dava, então, esta decantada brasiliade? Anotemos: na ambientação das estórias (Mata do Fundão = Minas/Amazônia); nas propostas temáticas inspiradas em nossos costumes e superstições; nos desenhos despojados de qualquer influência dos *comics*; nos personagens típicos de uma representatividade nacional, do mito folclórico (Pererê) ao índio (Tinimin), da onça (Galileu) ao caçador de onças (Compadre Tonico), e assim por diante.

A série ziraliana coloca, também, a questão da cultura brasileira: seu debate e sua formulação. Sabemos da complexidade dessa questão. Estudando os quadrinhos de Ziraldo, dizíamos: "Pensar a nossa cultura, a cultura brasileira, significa pensar o aparelho cultural que a forma: seus aparelhos ideológicos a partir das classes dominantes dentro de um espaço geográfico determinado politicamente. A cultura brasileira, como tal, é uma soma, que passa ideologicamente pelo sistema educacional do país, pelo aparelho jurídico, pelo sistema familiar, pelo aparelho informativo-comunicacional, pelo sistema religioso-cristão etc. Em assim sendo, temos as culturas do negro, as culturas indígenas, temos uma cultura popular (de formulação problemática), uma cultura do trabalhador, uma cultura erudita (muitas vezes, simples cultura de elite, ou elitizada). E temos uma cultura de massa (gerada pela indústria cultural)."7

A discussão do nacional e do popular, até 64, ocupava papel preponderante no debate populista. Os quadrinhos de Ziraldo, o cinema de Glauber Rocha, a poesia de Ferreira Gullar, o teatro do CPC da UNE participavam desse debate, alargando — ou não — a nossa visão do mundo. Alargá-lo dependia de como encarar/encaminhar a obra dentro do processo *estético* (teórico) e artístico (prático): enfim, como produção. Glauber conseguiu-o plenamente com o admirável *Deus e o diabo na terra do sol* (1964), um dos dez maiores filmes de toda a história do cinema mundial. Ziraldo conseguiu-o em parte, aos poucos. Conseguiu-o através de estórias fundadas ora na escrita agenciadora do tempo narrativo, ora na ex-

7. Moacy Cirne, obra citada.

ploração gráfica da onomatopéia, ora no fabulário temático e político, ora nos cortes gráficos (da página ímpar à página par), ora ainda na construção de um personagem de grande força expressional: a onça Galileu.⁸

Ziraldo respondeu, pois, à questão da(s) cultura(s) brasileira(s) com uma prática cujos efeitos ideológicos atenderam ao momento histórico de forma concreta. Como seria, na época, a fundação em Porto Alegre da Cooperativa Editora de Trabalho. Como seria, em São Paulo, a renovação do quadrinho de terror. Como seria, também no Rio, pela mesma editora (*O Cruzeiro*), a revista *Dr. Macarra*, de Carlos Estevão. Mas o nome do mineiro Ziraldo Alves Pinto paira sobre todos nós: com sua tranqüila sensibilidade.

8. As melhores estórias da primeira fase (o Pererê teve um "segundo momento" nos anos 70, inclusive uma fase através da Editora Abril, em 1975-76) são as seguintes: *Sacintopéia* (outubro 1960), *Tininim e a dúvida cruel* (fevereiro 1961), *O milagre* (junho 1961), *A volta do Tarzan* (novembro 1961), *Eu quero ser estátua* (abril 1962), *Os craques da pelota* (junho 1962), *Como pegar uma onça* (dezembro 1962) *Tininim no Rio* (fevereiro 1963), *O cabra-cega* (setembro 1963), *Os monstros* (dezembro 1963), *O piquenique* (janeiro 1964) e *Galileu e o sindicato* (janeiro 1964). Outras estórias: *O filho (adotivo) da selva*, *Pererê e o dia das mães*, *O raminho de arruda*, *Geraldino o benfeitor*, *A grande viagem*, *O arrozal*, *O candidato*, *O cosmonauta*, *O homem do mar*, *O bom amigo*, *O homem invisível*, *Galileu e o carro alegórico* e *O traidor*. Uma indicação bibliográfica, de nossa autoria: *A linguagem dos quadrinhos; o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa*. Petrópolis, Vozes, 1971, 81 p.

CAPÍTULO XII

UMA NOVA LEITURA DE MAURÍCIO DE SÓUSA

O mundo humorístico-quadrinizado do paulista Maurício de Sousa começa a se formar em 1959 com o lançamento de Bidu e Franjinha, prosseguindo nos anos 60 com Cebolinha, Piteco, Cascão, Horácio, Chico Bento, Astronauta, Peñadinho, Mônica, Jotalhão, Raposão, Papa-Capim, Tina e outros conhecidos nossos. Nos anos 70, Bugu, o Louco e Pelezinho aumentam o número de personagens de Maurício, que já foi considerado o "Walt Disney brasileiro".

Em maio de 1970, a Abril lança a revista *Mônica* (hoje, com 250 mil exemplares mensais) e em janeiro de 1973, a revista *Cebolinha* (hoje, com pouco mais de 200 mil exemplares por mês), além de *Pelezinho*, lançada em agosto de 1977. Sob o ponto de vista profissional, é o autor brasileiro de maior evidência, cujos quadrinhos atingem o Japão e a Dinamarca, a Suécia e a Alemanha Ocidental, entre outros, inclusive, saliente-se, alguns países da América Latina. Sem a menor dúvida, é um mundo dos mais festejados. Que o digam as crianças...

"Walt Disney brasileiro" — o que significa isto? Sabemos que a produção Disney só é interessante nos anos 30 e princípio dos 40, quando contava em sua equipe com alguns nomes criativos: Ub Iwerks, Floyd Gottfredson, Carl Barks, Walt Kelly (criador do ótimo *Pogo*). A obra de Maurício, há muito tempo, supera — em criatividade — a obra disneyana, cada vez mais decadente, seja a formulada no Brasil, seja a formulada na Itália, seja ainda a formulada nos próprios Estados Unidos. Disney, em qualquer circunstância, re-

presenta o imperialismo cultural e ideológico. É preciso combatê-lo em todas as frentes da luta ideológica.

Em princípio, classificar Maurício de Sousa de "Walt Disney brasileiro" não passa de um insulto à sua obra. Ou não? Este é o primeiro e talvez principal ponto da discussão: Maurício de Sousa parece cultivar a pretensa "homenagem". Por que isto? Não criticamos no quadrinhista de São Paulo o fato de ter uma numerosa equipe trabalhando *com* ele, embora muitos aleguem que se trata de pessoas que trabalham *para* ele, nos moldes de qualquer equipe americana.

Criticamos no Maurício sua dependência cultural dos modelos quadrinhísticos de outras terras. Neste sentido, escrevemos há pouco: "As restrições ao mundo sínico de Maurício de Sousa começam por sua reduplicação ideológica dos *comics* infantis estrangeiros. Podemos detectar nesta reduplicação a 'universalidade' que se espalha por seus segmentos e blocos temáticos. A rigor, trata-se de um quadrinho atípico em termos dessa ou daquela determinada nacionalidade. Seus personagens movem-se no meio de uma classe média sem características nacionais, brasileiras ou não (Mônica, Magali, Cebolinha, Cascão), de uma fauna de jardim zoológico (Jotalhão, Rei Leonino, Raposão, Tarugo), de um mundo pré-histórico (Horácio, Piteco), de uma realidade 'fantasmagórica' (Penadinho, Zé Finado). Restam Chico Bento, Papa-Capim, Pelezinho. E o Louco, evidentemente. (Sem falar nos outros personagens da classe média, como Tina e Rolo; da fauna, como Luís Caxeiro e Coelho Caolho; e assim por diante.)"¹

Continuando o nosso estudo, elaborado para a FUNARTE, dissemos o seguinte: "Chico Bento e Papa-Capim, em princípio, respondem à brasiliade comprometida com a realidade cultural do país. Mas só em parte tem-se obtido tal coisa; ora, pelo desenho de igual modo reduplicador; ora, pelas tramas em si. Já o índio Papa-Capim ainda não pontificou no 'primeiro time' dos personagens de Maurício; o mesmo se diga de Cafuné e da onça Guatira. (Enquanto isso, o pretinho

1. Moacy Cirne. *A história dos quadrinhos brasileiros*. Pesquisa (inédita) para a FUNARTE, Rio de Janeiro.

Jeremias, ligado à turma da Mônica, continua sendo um personagem absolutamente secundário.) E Pelezinho? Como o Pelé da vida real — que nos maravilhou a todos com seu futebol mágico —, estamos diante de um 'negro de alma branca'. Decerto, não é por aí que conseguiremos superar o racismo existente no Brasil. Ao contrário, apenas reforça-lo-á.”²

O que determina, então, a sua criatividade?

Por exemplo, Horácio (de 1963), com seus dramas existenciais, já entrou no ciclo do repeteco psicológico-ficcional. Ainda é um personagem capaz de surpreender, mas isto acontece cada vez mais raramente. O quê, então? Há um personagem de 1973 que sintetiza todo um alumbramento ao nível do quadrinho infantil: estamos a nos referir ao Louco, plasmador de situações absolutamente absurdas no encadeamento da narrativa e dos postulados conteudísticos. Basta ver, como exemplo metalingüístico, ‘Louco de novo, não!’, in *Mônica* (agosto de 1980), quando o simpático personagem, que tem “o primeiro quadrinho aqui no bolso” no final da estória, provoca uma leitura circular da mesma.

Por falar em metalinguagem, em se tratando de Maurício, continuamos diante de um riquíssimo exemplário, sabendo-se, inclusive, que “a metalinguagem será o corte criativo operado pelo autor na sintaxe da narrativa”.³ Alguns poucos exemplos, entre as dezenas que conhecemos em sua obra, serão suficientes para determinar a intensidade do uso metalingüístico no criador paulista. Há o exemplo acima, com o Louco. Vejamos outros.

Na revista *Mônica*:

— O surgimento do Bugu, na série do Bidu: “Que bacana! Eu estou numa história em quadrinhos!”... “Nem acredito!” (dezembro de 1972).

Na revista *Cebolinha*:

2. Moacy Cirne, obra citada.

3. Moacy Cirne. *A linguagem dos quadrinhos*. Petrópolis, Vozes, 1971.
p. 72.

— O nosso pequeno "herói", cansado de tanto levar a pior com a Mônica, invade o estúdio de Maurício, com um cartaz em punho: "Greve por melhores condições de trabalho" (janeiro de 1980).

Em *Mônica & Cebolinha* (coletânea de tiras):

— No primeiro plano, furiosa, Mônica exclama: "Venha pra este quadrinho se for homem!" Protegido por dois quadrinhos em branco, vemos Cebolinha, no último enquadramento, estirando a língua para "a dona da rua" (janeiro de 1974).

Em *Mônica e sua Turma* (tiras):

— De repente, o maior trovão no quadrinho inicial, pegando Cascão desprevenido. No 2º quadrinho, para desespero do nosso amigo, começa a chover. No último plano, antes de se molhar, Cascão consegue se proteger da chuva revirando —

— na tira — o próprio espaço da estrutura do quadrinho (junho de 1975).

Em *As Melhores Piadas da Mônica e sua Turma* (tiras):

— Em um só enquadramento, cuja linha de contorno é uma verdadeira moldura, vemos Bidu no meio de uma paisagem bucólica dizendo: "Puxa! Essa, sim, é uma história em quadrinho!" (novembro de 1976).

Em *As Melhores Piadas da Mônica e sua Turma* (tiras):

— Para se livrar da chuvarada, Chico Bento começa a dizer uma série interminável de palavras. O "balão", realidade translingüística, ao se transformar em elemento concreto serve-lhe de guarda-chuva (abril de 1977).

Em *As Melhores Piadas do Cebolinha e sua Turma* (tiras):

— No 1º quadrinho, um cão está perguntando: "Quem é mais importante numa historinha, Bidu?" No 2º quadrinho, continua, enquanto o nosso Bidu responde negativamente: "O argumentista? O letrista? O arte-finalista?" No 3º quadrinho, Bidu é categórico: "O mais importante numa historinha é o leitor!" No último plano, o cão vai embora, antes desabafando: "Demagogo!" (julho de 1977).

Em onze coletâneas, todas editadas pela Abril, encontramos 2.208 tiras (originalmente publicadas na *Folha de São Paulo*); pelo menos 161 empregam, em menor ou maior grau, recursos de ordem metalingüística, o que dá um índice bas-

tante razoável de aproveitamento ao nível de uma dada semióticidade: a metalinguagem (7,2%). Nas revistas *Mônica* e *Cebolinha* este índice também é elevado. É verdade: um bom autor não se mede pela quantidade de vertentes metalingüísticas capaz de empregar. E uma *boa* metalinguagem não pode ser usada de forma gratuita. Mas, conforme foi observado por Romildo A. Sant'Anna, a interferência metasemiótica em Maurício de Sousa acarreta rupturas e desvios semânticos determinados pela própria linguagem dos quadrinhos.⁴

A criatividade no artista de São Paulo, ao nível do imaginário infantil, além dos exemplos referidos, explode nas aventuras do Louco, a merecer um almanaque que já tarda, assim como explode em páginas onde a fantasia é delirante. (Há uma antológica: ao balançar com sua habitual força uma concha marinha, Mônica encontra-se de repente, com um espantado Cebolinha, em pleno oceano/in *Mônica*, 42, outubro de 1973). São páginas dentro da melhor tradição do humor infantil brasileiro. Apesar do desenho ligeiramente americanizado...

Nos anos 70, o universo mauriciano amplia-se de maneira considerável. Pode-se dizer: cada vez mais alheio aos problemas políticos e culturais do país. Voltamos a cair no problema da reduplicação ideológica (que nos leva ao padrão disneiano de qualidade: o quadrinho enlatado). De qualquer maneira, não estamos aqui para fazer cobranças políticas a ninguém. Cada um atua como pode — ou como quer. Ou não atua. Nenhum discurso artístico pode cair no vazio das panfletagens populistas de consumo politiqueiro. Mas também, mesmo sendo destinado ao público infantil, não pode cair na baboseira da arte apolítica — que não passa de uma bela mentira a serviço das classes dominantes burguesas. Disney não é inocente. Maurício não é ingênuo. No Brasil, ambos são lançados pela mesma editora...

4. Cf. Romildo A. Sant'Anna. Rupturas e desvios em Maurício de Sousa, in *Mimesis*, 3, São José do Rio Preto, 1977, p. 169-201.

CAPÍTULO XIII

*A RELAÇÃO CARTUM/QUADRINHOS
EM NANI, COENTRO E GUIDACCI*

O cartum, mais do que os quadrinhos, tem o poder de concentrar, em seus elementos significantes, toda a significação pictórica da imagem que expressa o(s) significado(s) trabalhado(s) pelo autor. A imagem, no cartum, mesmo que não tenha a sofisticação gráfico-expressionista daquela que encontramos em muitos quadrinhos, realiza-se plenamente através de seus limites. Limites que são técnicos e que são gráficos.

Mas estes limites, no cartum, abrem-se para o que Dominique Noguez chamou de subversão da iconicidade,¹ a partir do humor (semântico e gráfico) que é particularizado por este ou aquele desenhista. E o humor está para o cartum assim como a narrativa está para os quadrinhos. Ao contrário do que acontece nas tiras e páginas quadrinizadas, o humor penetra na própria especificidade do cartum, constituindo-se numa vertente transverbal.²

A questão da transverbalidade do cartum indica, mais uma vez, o lugar de sua diferença em relação aos quadrinhos. O cartum, até mesmo quando implica um desdobramento

1. "... le dessin 'd'humour', par la subversion de l'iconicité (cette domesticité des lignes), par le déclenchement sans frein de tous les déclics de l'esprit, est à la fois divertissement raffiné et retour libérateur aux fantaisies de l'enfance" (Dominique Noguez. "Petite rhétorique de poche", in: *L'art de masse n'existe pas*. Paris, Union Générale d'Éditions, 1974, p. 134-135).

2. "Le dessin est un plaque plus sensible au comique que le verbe. Son instabilité humoresque est trans-verbale..." (Violette Morin. "Le dessin humoristique", in: *Communications*, 15, Paris 1970, p. 131).

de imagens (como em Juarez Machado), move-se numa transverbalidade que não é própria dos quadrinhos, numa transverbalidade que é *congelada* pelo impacto de uma situação-limite, de uma situação que exige, em seu *congelamento*, a marca do humor.

Por outro lado, a prática do cartum — pelo menos até os anos 50 — sempre foi mais crítica. Seja em relação à sociedade, seja em relação à vida cultural, os objetivos políticos e sociais do cartum apresentavam-se, grosso modo, de maneira mais definida. É verdade que o humor, quando mal empregado, dilui a possível eficácia artístico-política de uma dada informação cartunística. É verdade, igualmente, que existe um tipo de cartum que faz da grafia seu ponto de partida semiológico, ficando o humor e a provável crítica como informações suplementares no quadro já apontado da transverbalidade. Estamos a nos lembrar de um Steinberg, de um Caulos, de um Topor, de um Barbe, de um Lapi, de um Gourmelin.

Mas a crítica, seja no cartum, seja nos quadrinhos, é decisiva dentro de uma dada prática artística. A crítica, em qualquer operação semiológica, é fundante. Neste sentido, o discurso artístico, seja o do cartum, seja o dos quadrinhos, seja o de outras formas expressionais, é um todo complexo no panorama da arte e da cultura. Poder-se-ia dizer que o discurso artístico é uma prática social que se funda através da crítica. O cartunista e o autor de quadrinhos, inclusive, devem ter a consciência de seu papel na sociedade de hoje. "É evidente que, para se ser exato, deve-se falar da luta por uma 'nova cultura' e não por uma 'nova arte' (em sentido imediato). Talvez nem sequer se possa dizer, para se ser exato, que se luta por um novo conteúdo da arte, já que este não pode ser pensado abstratamente, separado na forma. Lutar por uma nova arte significaria lutar para criar novos artistas individuais, o que é absurdo, já que não se pode criar artificialmente os artistas."³ Numa sociedade capitalista como a nossa, com

3. Antonio Gramsci. *Literatura e vida nacional*. Trad. Carlos Nelson Coutinho. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1968, p. 8.

seus vícios e mascaramentos burgueses, a importância social do artista começa no domínio da linguagem que ele manipula.

Embora sejam discursos diferentes, com especificidades próprias, o cartum e os quadrinhos têm interesses formais comuns. E interesses críticos afins. Existe mesmo todo um quadrinho de base cartunística, quer na simplicidade gráfica do desenho, quer no agenciamento das situações desenvolvidas, quer nas angulações dos enquadramentos de cada imagem. Este quadrinho cartunístico será valorizado sobretudo na França, na Argentina e, através de Jules Feiffer, nos Estados Unidos. Assumindo — e produzindo — os mais diversos modelos críticos, satíricos e metalingüísticos, o quadrinho fundado no cartum impõe-se política e estruturalmente no campo das especulações gráficas, não como uma nova arte, não como uma nova linguagem, mas como uma nova opção formal na luta por uma nova cultura, por uma nova visão do mundo. Decerto que o cartum, em si, e os quadrinhos, com toda a sua expressividade gráfica e narrativa, buscam esta nova visão do mundo. Que o digam, nos quadrinhos, Corben, Moebius, Breccia, Crepax. Que o digam, no cartum, Steinberg, Topor, Quino, Dabrowski.

No Brasil, o quadrinho cartunístico tem alguns representantes ilustres: Fortuna, Jaguar, Henfil. Nomes que também se destacam, ao lado de Ziraldo e outros, no cartum puro e simples. Mas é possível citar ainda, entre os que militam na imprensa há menos tempo, os nomes de Nilson Azevedo, Laerte Coutinho, Geandré, Michele, Nani, Coentro, Guidacci. Por motivos os mais diversos, a nossa leitura deter-se-á na produção de Nani, Coentro e Guidacci publicada n'*O Bicho*, revista editada por Fortuna (inicialmente através da Codecri) a partir de 1º de março de 1975.

O mineiro Ernani Diniz Lucas (Nani), em *Vereda tropical*, retoma a temática do *Bandeirante Fernandias*, de 1972, que dimensionara um espaço formal (equivalente à meia página) que depois seria trabalhado por Henfil. O mundo da

Vereda investe substancialmente em várias coordenadas críticas, do significado global da série às tendências formais (metalingüísticas, onomatopáicas) explícitas no seu comportamento gráfico. A dimensão crítica da *Vereda* começa por questionar uma certa história (brasileira) que nos é imposta sob o signo da dependência cultural. Decerto que este questionamento passa pelo crivo atento do humor, da sátira e da paródia. Relatar a história do índio e do nosso período colonial é uma tarefa a exigir outros discursos e outras linguagens. Nani contenta-se — o que já é muito — em denunciar: amostragem humorística de um espaço (histórico, social e político) que se tematiza na resposta aos termos “oficiais” e “escolares” de pseudo-historiadores.

Nani *liberta-se* da “história” para entrar na *história* do quadrinho brasileiro com seu humor solto, descontraído, informal. Mas consequente. O humor de Nani não agride através da visualidade; na verdade, também não chega a agredir através desta ou daquela faceta peculiar do tema. É um humor que atinge o leitor mediante outros efeitos perceptivos, instalando-se em seu interior para agir tempos depois. É um humor que, indiretamente, leva-nos a outros caminhos historiográficos. Nani mostra-nos a ante-sala da desintegração tribal do indígena brasileiro, condicionando sua visão do problema, como artista, aos efeitos humorísticos já declarados. Neste sentido, o que poderia ser tomado como diluição (personagens aparentemente desvinculados da trama, como a Alma do Outro Mundo), torna-se uma reflexão que se quer ontológica sobre o mundo do índio, ameaçado — até hoje — pelo invasor branco.

Este mundo, que é particularmente complexo, simplifica-se no mundo concreto de sua vigência quadrinizante. E, para que não nos iludamos com os horizontes dessa vigência, somos “tocados” pelo desenho de Nani: ora é o espaço físico do enquadramento da estória que diminui, esmagando, no fim, o índio (*O Bicho*, n. 4, p. 16), ora são as onomatopéias que se enriquecem como grafia quadrinizada, pela semantização

de seus efeitos visuais (*sborrach!*, de se esborrachar, in: *O Bicho*, n. 2, p. 14; *flech!* de flechada, in: *O Bicho*, n. 3, p. 15). Estas referências mostram a riqueza dos quadrinhos neste mineiro-carioca, chamado Ernani Diniz Lucas, ou Nani.

João Carlos de Oliveira Coentro, ou simplesmente Coentro, carioca, desponta de igual modo, em nossos quadrinhos, pela riqueza da temática empreendida numa determinada conjuntura intelectual. O seu universo conteudizante volta-se, cada vez mais de maneira criteriosa, para as múltiplas veredas do folclore brasileiro.

Seu personagem principal é *Bumbá, o boi*, que dá título a uma série lançada, em 1972, no Caderno I do *Jornal do Brasil*, série esta que foi aprofundada n'*O Bicho*, quando certos temas puderam ser explorados com maior sentido crítico. Como o Pererê, de Ziraldo, trata-se de um personagem extraído diretamente do nosso folclore.⁴ Mas, ao contrário de Ziraldo, que investe mais nas possibilidades "humanísticas" de um dado mito da cultura brasileira, relacionando-o com a totalidade social dos possíveis agentes do que seria a etnia nacional, Coentro investe nas possibilidades antropológicas da superação cultural dos elementos temáticos ligados ao pró-

4. Cf. Luís da Câmara Cascudo. *Dicionário do folclore brasileiro*. Brasília, INL/MEC, 3.^a ed., 1972, p. 174-179: o Bumba-Meu-Boi, ou Boi Calemba, ou Boi-Bumbá, ou outras denominações, é, para Renato Almeida, o "folguedo brasileiro de maior significação estética e social". Pertence ao ciclo natalino, apresentando-se "em terreiro livre, campo aberto, não demandando tablado e atendendo aos convites para residências particulares" (LCC). Mais adiante: "De reinados, ranchos, bailes e danças autônomas nasce, cresce e se amplia o Bumba-Meu-Boi. No Nordeste, área indiscutível de sua formação, desenvolvimento e duração, quase cada ano há modificação no elenco, numa substituição que denuncia a incessante conquista do nível da atenção coletiva" (LCC). É importante notar que, "Nascido dos escravos e pessoas pobres, ... é o único folguedo brasileiro em que a renovação temática dramatiza a curiosidade popular, atualizando-a" (LCC). Cf., igualmente, Hermilo Borba Filho: *Espetáculos populares do Nordeste*. São Paulo, Buriti, 1966, p. 15-61.

prio folclore, que o alimenta sob o signo de uma grafia produzida no interior da cultura de massa.

Esta grafia — que é a grafia narrativa das estórias em quadrinhos — abre-se para a relação folclore/comunicação de massa de modo problemático. E de modo diferente daquele que Jô Oliveira está problematizando com a relação cordel/quadrinhos. Coentro não se propõe a refletir, em suas tiras ou páginas, o mundo mágico e ritmado do Bumbá. Pelo menos, não se propõe a refletir de maneira realista e/ou mecanicista. Sua reflexão compreende a crítica dos mitos forjados pela própria cultura de massa. Cite-se, como exemplo, a operação crítica desenvolvida contra a figura do Tarzan, que expressa toda uma simbologia colonialista.

As tiras de *Bumbá, o boi* publicadas no primeiro número d'*O Bicho*, p. 35-37, são antológicas justamente porque colocam de maneira clara o papel da infiltração ideológica, nos países subdesenvolvidos sob a esfera dos domínios capitalistas, através dos mecanismos repressores da cultura de massa. Aliás, a crítica persiste nos números seguintes. Somente a união dos nossos mais autênticos mitos (Bumbá, Caipora, Jaguara), ou valores sociais, seria capaz de derrubar a ditadura de Tarzan. Bem entendido, estamos falando em união dos valores sociais, e não numa frente ampla simplesmente democratista.

O traço de Coentro atinge, ao mesmo tempo, os segmentos capitalistas da vida urbana em nossa sociedade. Basta ver a aventura da Caipora na cidade (in: *O Bicho*, n. 6, p. 28-29). Isto mostra que o universo sínico cristalizado por João Carlos de Oliveira Coentro — cujo desempenho gráfico nos cartuns a cores tem-se revelado admirável — oferece, em sua criticidade, o mais rigoroso lugar (estético e) social para que possamos enfrentar os domínios da cultura de massa.

O amazonense Carlos Jorge Guidacci da Silveira lançou e desenvolveu na revista de Fortuna a série d'*'Os subterrâqueos*. A dificuldade de se penetrar no centro de sua formação ideológica parte do procedimento estilístico e semântico usado

pelo co-autor das formiguinhas *Fê e Fá*, fundado numa alegoria nem sempre acessível. Contudo, o aparato crítico de Guidacci, vencidas as barreiras alegóricas, demonstra a mesma força e o mesmo impacto que encontramos em Nani e Coentro.

É preciso ver que esta alegoria presentifica-se no tipo físico dos personagens (caveiras, micróbios etc.), e que estes personagens vivem situações que remetem à concretude do nosso mundo. Vivem e, ao nível da alegoria, extrapolam as situações referidas. Já na primeira tira d'*O Bicho*, n. 1, p. 10, temos um "subterrâneo" que está procurando a verdade. Quando entra um cisco em seu olho, que diz ser a verdade, o personagem joga-o fora, exclamando: "Se manda! Pra que eu quero uma verdade que incomoda?!" Este primeiro quadrinho já é um projeto de toda a série: projeto que tematiza e ideologiza uma forma determinada pelo próprio tema.

A opção formal do quadrinho cartunístico, colocada antes, encontra em Guidacci uma proposta concreta de atuação cultural, proposta que rejeita as fórmulas clássicas dos quadrinhos imperialistas americanos (de Flash Gordon ao Tio Patinhas). Uma proposta que, inclusive, é trabalhada formalmente. Vide, ainda no n. 1 d'*O Bicho*, as soluções formais apontadas. Por exemplo, a solução da quinta tira: os dois planos iniciais contornados por um braço e uma mão indicadora do seu final. Ou as quatro tiras da p. 9 d'*O Bicho* n. 5, com seus balões participando da trama. Ou com a linha de contorno criando a visualidade maior da tira. Vide também as tiras do n. 6, p. 8-9, extremamente ricas em sua denúncia social, inovando na finalização de cada seqüência quadrinizada.

Pode-se afirmar, portanto, que o quadrinho produzido por Guidacci, Carlos Jorge Guidacci da Silveira, ocupa um lugar da maior significação (estética), social e semiológica no panorama do nosso humor gráfico: um humor vivo em todas as ocasiões, agressivo quando necessário, metacrítico em várias oportunidades. E é este humor que, decerto, alimentará o tablóide *Pingente*, que está sendo editado por Nani, Coentro e Guidacci.

E é este humor que, decerto, alimentará a grafia de um cartum e de um quadrinho fora dos esquemas imperialistas que nos assolam. Assim como, fora desses esquemas, estão os quadrinhos de um Luiz Gê, de um Edgar Vasques, de um Chico Caruso. Ou, entre outros, de um Mollica, com sua visão onírica e grotesca da realidade que nos cerca.⁵

(Publicado originalmente in: *Vozes*, n. 5, Petrópolis, junho-julho 1977).

5. Nota de 1982: Nani, no 2.º semestre de 1981, passou a publicar a sua *Vereda Tropical* no *Jornal do Brasil*; enquanto isso, no *Pasquim*, temos, há algum tempo, os cartuns que constituem a bem elaborada *Imprensa Nanica*. Pode-se dizer que continua o mesmo humorista seguro e contundente de sempre; enfim, um dos nossos melhores. Por outro lado, a excelente colaboração para o *Jornal dos Sports* (Rio), de 1974 a 1979, foi reunida no volume *Zé Zebrinha — 13 pontos* (Rio, Codecri), de fustigante crítica social.

Coentro tem publicado pouco. Suas últimas pesquisas revelam um artista preocupado com as possibilidades poéticas da fantasia em seu estado mais delirante. Neste sentido, basta ver a estória publicada no número especial da revista *Versus*: uma estória de rara curtição gráfica, intitulada 'Iurqävis'.

Guidacci tem-se destacado, nos últimos dois anos, através de sua contribuição ao jornal *Repórter* (Rio): os personagens Iquipau Brasil e Dona Maria Revolução (de 1980), além de Lady Du (de 1981), a par de serem satiricamente políticos, reforçam tudo aquilo que escrevemos em 1977: "A opção formal do quadrinho cartunístico ... encontra em Guidacci uma proposta concreta de atuação cultural."

Em termos puramente cartunísticos, não podemos deixar de lembrar, mais uma vez, a força viva do trabalho atual de Luiz Gê, em São Paulo, e de Chico Caruso, no Rio. Outros nomes (a começar por Nani e Guidacci) também estão na linha de frente do nosso humor gráfico e político. Basta ter olhos livres para ver...

Scan By Viz
CAPÍTULO XIV

*O QUADRINHO ALTERNATIVO BRASILEIRO:
UMA APROXIMAÇÃO CRÍTICA*

Para
Ana Lessa
Carlos Augusto Corrêa
Sonia Khède

A edição do *Jornal do Brasil*, de 14 de dezembro de 1968, trazia na primeira página a seguinte previsão metereológica: "Tempo negro. Temperatura sufocante. O ar está irrespirável. O país está sendo varrido por fortes ventos." O tempo continuaria negro durante anos longos e longos. O que nos fez escrever, há pouco:

e o AI-5
e o AI-5
e o AI-5
e o AI-5
e o AI-cinco censurateverrorizavapt

— torturas torturais.

"*o sonho acabou*", dizia lennon.

"*o pesadelo começou*", dizíamos nós.

sem godard
e sem o paissandu
dos sábados à noite,
o mundo giragirafagirândola:

"*brasil, ame-o ou deixe-o*".

o futebol era a nossa carne

o futebol era o nosso sangue

o futebol era o nosso pão

brasil tricampeão

campeão da fome

campeão da miséria

campeão da repressão.

do desbunde à marginália
(e à semiologia)
era tempo de repensar
tempotempo de sufoco
tempotempo de marasmo
era tempo de resistir.¹

No humor gráfico (e político) e nos quadrinhos, a resistência começara em 1969: com o *Pasquim*. Mas a maré não estava para curimatã. A ditadura não brinca(va) em serviço. E o quadro apresentado era tragicamente simples: medo de uns, desespero de outros; desbunde de muitos. Desbundava-se: através das drogas e do orientalismo. Mas também se lutava — e a derrota, a curto prazo, tornou-se inevitável. Mas também se resistia, apesar de tudo.

Resistia-se, na medida do possível.

E 1972 foi um ano importante para a resistência política e cultural em andamento, mesmo se pensarmos no fim da revista *Bondinho* (em S. Paulo) e no fim do poema/processo como movimento planificado.² Mesmo se pensarmos na rigorosa censura ao cinema, ao teatro, à música, à imprensa. Resistia-se:

Luís Rosemberg Filho realiza *Imagens* (que permanece inédito até hoje). Affonso Ávila publica *Código Nacional de Trânsito*; Osman Lins, *Avalovara*; Gramiro de Matos, *Urubu-Rei*. Reedita-se a revista *Klaxon*, em edição comemorativa facsimilar. A "lixeratura" começa a aparecer, através de Chacal e outros. A arte postal toma impulso, no Nordeste, retomando algumas propostas do poema-processo. No terreno dos quadrinhos, pelo menos três acontecimentos decisivos: Henfil lan-

1. Moacy Cirne. Tempotempo temporal, in *Cadernos do Núcleo de Cultura do PT*, núm. 1, Rio de Janeiro, 1981, p. 23.

2. O poema/processo, provavelmente o mais radical movimento da vanguarda (anti)literária brasileira, foi lançado em dezembro de 1967 no Rio e em Natal, ao mesmo tempo. Seus fundadores: Alvaro de Sá, Anchieta Fernandes, Anselmo Santos, Dailor Varela, Falves Silva, Nei Leandro de Castro, Neide Dias de Sá, Sanderson Negreiros, Wlademir Dias-Pino e outros, inclusive nós.

çava, no *Jornal do Brasil*, a série do Zeferino; Lapi publicava, nos *Rollings Stones* (Rio), as inquietantes Urbanóides. E em São Paulo, no circuito universitário, surgia a revista nanica *Balão*.

A leitura da tropicália, da contracultura e da antropofagia oswaldiana encontrava resposta na leitura dos *comix underground*: alguns jovens, em São Paulo, no Rio, em Porto Alegre, em Belo, curtiam os *comix* de Crumb, de Shelton, de Corben, de Moscoso. Ou, então, a *bédé* de Wolinski. A febre do quadrinho não-enlatado, mais do que uma promessa inócuia, era um fato concreto. Precisando-se subverter a ordem narrativa e gráfica dos *comics* e dos quadrinhos nacionais conservadores, era preciso resistir.

O *Balão*, em novembro de 1972, proclamava no editorial do 1º número: "Antes de ser mais uma 'contribuição cultural' ao panorama universitário & estudantil em geral, o BALÃO carrega em si o peso da maior parte das coisas que são ansiadas, tentadas e necessitadas por nós, em particular por nós que trabalhamos com história em quadrinhos e que sabemos que condições regem as oportunidades de trabalho — e que distância tem entre esse mercado e a pesquisa, a informação e o trabalho realmente sério e de sangue novo." Despontaram, em seus nove números, nomes como Luiz Gê, Gus/Guido, Chico Caruso, Paulo Caruso, Laerte Coutinho. Algumas de suas estórias são hoje verdadeiros clássicos dos nossos quadrinhos: 'Uma fábula', de Luiz Gê (núm. 2); 'Os huffes', de Gus (núm. 3); 'Por que a Sra. não muda pra Cotia', de Chico Caruso (núm. 5); 'Nuestras raíces', de Luiz Gê (núm. 6); 'És fuego!', de Chico Caruso (núm. 6); 'Os huffes' (núm. 6); 'Os balões', de Miadaira (núm. 7); 'Deus é um lírio do vale', de Luiz Gê (núm. 7); 'Capitão Bandeira', de Rafik & Paulo Caruso (núm. 9); 'Ano santo, ano da mulher', de Luiz Gê (núm. 9).

Dizia-se no editorial do núm. 6: "A gente mesmo se pergunta como é que uma revista tão mal impressa pode durar tanto... E dura tanto, ah, por que dura tanto? Porque pra nós é a única saída: só aqui a gente pode fazer o que

quer realmente; a imprensa oficial está tão preocupada em tirar os trocados do bolso dos outros que está fazendo revistas e jornais pra analfabetos mentais." A revista mal impressa que foi o *Balão*, vendida precariamente de mão em mão, ou em poucas livrarias especializadas, balançou o coreto da nossa moçada interessada em quadrinhos — e marcou época pela renovação gráfica e temática que terminou representando.

Outra revista que marcou época, distribuída precariamente nas bancas (se bem que bem impressa), editada por Fortuna através da Codecri, no Rio: *O Bicho*. Seu primeiro número data de março de 1975, com a presença de Pitliuk & Paulo Caruso, numa historieta bastante simbólica sobre a *tragédia* de ser um desenhista nacional ('Hara-quiri'); Guidacci (Os Subterráqueos); Nani (Vereda Tropical); Laerte Coutinho ('História de um urubu', publicada inicialmente no *Balão*); Coentro (Bumbá o boi); Marcio Sidnei (Sir Lancelot); Lapi e Crau/Maria Cláudia, com alguns cartuns; Mauro Costa & Mollica ('Por um milhão de bribas'); Duayer (uma historieta sem título); além do próprio Fortuna (Madame e Seu Bicho Muito Louco), das caricaturas de Seth/Alvaro Martins, e de vários quadrinhos estrangeiros da melhor qualidade (Wolinski e outros).

A proposta editorial de *O Bicho*, enquanto suporte de tendências gráficas e humorísticas do nosso quadrinho mais combativo, parece-nos exemplar; pena que só tenha durado até o núm. 8. Neste número, de novembro de 1976, encontramos o Bicho Muito Louco da Madame satirizando, e como!, os personagens Disney; uma criativa decomposição da página quadrinizada, por Vilachã; uma homenagem "arqueológica" a Max/Jaguar. Além dos autores e séries habituais (Subterráqueos, Vereda Tropical etc.), temos a adaptação de uma letra de Gilberto Gil (*Chiquinho Azevedo*), por Zeluco. "Bicho de criação, Bicho carpinteiro, Bicho de mais de sete cabeças. De fato, O BICHO já estava por aí, no ar, no solo e sub-solo, desmontado mas novo em folha, faltando só juntar as partes, para se apresentar inteiro e poder conquistar, pela qualidade, o título de Bicho de estimação" — líamos na apresentação do núm. 0 (jan./fev.), repetida no primeiro número

da revista. Enquanto isso, a censura e a repressão continuavam...

A história dos quadrinhos alternativos brasileiros registra outros títulos significativos. Lembremos alguns, sem a menor intenção de se fazer um levantamento exaustivo. Igualmente, sem a menor intenção de estabelecer prioridades qualitativas. Por vários motivos, *Balão* e *O Bicho* são as publicações mais importantes, no setor. Mas a importância do nosso quadrinho "marginal" não se esgota nos dois; ao contrário, avança (sem nenhum sentido cronológico) através de outras revistinhas, em geral de circulação bastante reduzida, limitando o número de consumidores, que ignoram o nosso *quadrim* e curtem o *quadrinhão*. De qualquer maneira, não podemos esquecer os seguintes títulos:

— *A Esperança no Porvir* (Rio, 1973), veiculando Milton Machado, Cao, Mauro Costa e outros, inclusive um Mollica antológico: 'O guerreiro';

— *Araruta* (Porto Alegre, s/d), revelando Danilo, Maria da Graça, e outros, com o recado/editorial: "Batalhar uma maneira de viver bem mais livre e louca!";

— *Uai!!* (Belo Horizonte, s/d), com o núm. 0 apresentando um surpreendente Roberto Wagner, ótimos cartuns do Nilson, um Benjamin magistral e um José Ronaldo Lima experimentador em suas enigmáticas tiras; o núm. 1 publica Pery a Perigo, de Nilson. E publica Roberto Moreno, Luppi, Fausto, Iran, Mário Vale, LOR, Roberto Wagner;

— *Cabramacho* (Natal, 1974), destacando-se Lindberg e o crítico Anchieta Fernandes: "Em tempos tão ásperos, falemos de humor. O humor em si já é expressão de fecundidade criativa... Contra a rotina, contra a burrice, o riso é revolução na História";

— *Almanaque do Humordaz* (Belo Horizonte, 1976), registrando a presença de Nani, Afo, Benjamin (maravilhoso com o seu Louco-Viajante: a crítica que se faz amarga com sua pesada alegoria), LOR, Mário Vale, Nilson;

— *Risco* (Brasília, 1976), abrindo espaço, no 1º núm., para Sérgio Ianuck e Jô Oliveira; no 2º núm., para Racsow, Jô Oliveira, Azevedo. A destacar, nos dois números: Lopes;

— *Virus* (Rio, 1976), veiculando Leib, Binder, Ricardo Leite, Otacílio Barros, Renata, Marques: uma das experiências de maior interesse criativo na área do quadrinho alternativo;

— *Meia Sola* (Belo Horizonte, 1977), cuja bula rezava: "MEIA SOLA é a mais recente panacéia que pintou no mercado. É indicado para todos os casos de cefaléia, dedurismo, enxaquecas, censurite, desânimo e apoplexia." Sua contra-indicação: "Aos pacientes que tenham ingerido dose excessiva de TV não se aconselha o uso descuidado de MEIA SOLA, podendo advir torsões e cãibras cerebrais." Em tempo: quadrinhos e cartuns de alto nível, assinados por Gilberto de Abreu, Humberto Guimarães, Luis Gazineli, Marcos Coelho Benjamin, Roberto Wagner, Luiz Maia, Weisvisthertini de Almeida, Mário Vale;

— *Livrão de Quadrinhos Versus* (São Paulo, 1977), de Luiz Gê, em um de seus melhores momentos ('Eu quero ser uma locomotiva'), a Edgar Vasques, sem as facilidades — às vezes — da série do Rango ('Eu sou Artur Arão'), passando por Jô Oliveira ('Zumbi') e Angeli ('Sai da frente, fariseu!!');

— *Ficção/Quadrinhos* (Rio, s/d), organizado por Fernando e Walter Hermano Lenine, com uma revelação primorosa: Otto Dumovicch ('Um dos nossos'). Outros valores "estrelam" a edição: Nani, Coentro, Mollica, Leib, Mariza, Luscar, Ricardo Leite, Canini, Rico, Reinaldo;

— *Humor Sangrento* (Teresina, s/d), com estórias recriadas do folclore do Piauí, e mais: 'Rei morto rei posto', 'O lago dos cisnes', 'Superman', todas de Arnaldo Albuquerque, pintor e cartunista (de igual modo incluído na *Ficção/Quadrinhos*);

— *Boca* (São Paulo, s/d), aparecendo 4 números. Seus "astros": Dagomir Marquezi, Flávio Del Carlo, Ignatz (estes dois, com experiência no *Balão*), Ul/Luiz Carlos Gomes;

— *Garatuja* (São Paulo, 1979), que pretende ser "uma girândola de escárnio e fantasia", conforme atestam Sergio

Gonzalez & Luís Felipe Ferreira ('O estratagema javanês'), Antônio Carlos Peres, Vagner de Oliveira, Washington Luís Pasinato;

— Cite-se também: *Casa de Tolerância* (Curitiba), *Maturi* (Natal), *A Roleta* (Rio), *A Mosca* (Rio), *O Outro* (Recife), *Habra Quadrabra* (São Paulo) etc. Sem falar naquelas publicações com voltagem conteudística alternativa, como *Rango* (Porto Alegre), de Edgar Vasques, e *Fradim* (Rio), de Henfil, não nos esquecendo de órgãos de feitura cartunística: aí está *Ovelha Negra* (São Paulo), aí está *Pingente* (Rio), aí estão outros.³

A luta contra o quadrinho enlatado, de procedência americana ou não, continua. E continua sendo uma luta difícil, do ideológico ao econômico. Por sua vez, hoje vivemos um novo momento político, embora a ditadura da burguesia ainda seja uma realidade concreta. O momento das respostas alternativas fundadas numa alegoria de inspiração oswaldiana e contracultural já passou. A luta ideológica, mais do que nunca, é uma luta política.

É preciso investir em um quadrinho para trabalhadores, através de sindicatos (que sejam independentes, cujos dirigentes saibam lutar pela liberdade sindical) ou de centros culturais. Como se faz em São Paulo, como se faz em Belzonte,

3. Há de citar de igual modo: *Isso* (Porto Alegre/Florianópolis/Curitiba, 1972), com as colaborações de Padrella, J. Gaspar, Kremer, Solda e Rettamozo; *Cordelurbano* (Rio, 1973), de Lapi, que investe em pesquisas gráficas e temáticas, contra as neuroses do medo e da impotência (Luiz Carlos Maciel: "Seu trabalho é um desafio. Contra o temor. Contra a neurose inibidora"); *Pacotão* (São Paulo, 1977/78), o quadrinho cartunístico segundo a visão política de Paulo Caruso, Angeli, Luiz Gê; *Versus/Quadrinhos* (São Paulo, 1979), mostrando-nos a escrita quadrinizada de Guidaci, Sérgio Macedo, Luiz Gê, Coentro, além de Breccia e mais dois ou três quadrinheiros estrangeiros. Citemos ainda: *Humor Feito por nós* (Recife, 1977), reunindo Paulo Santos, Conceição Cahú, Rodolfo Mesquita, RAL, Watson Portela, Ivan Maurício. E as contribuições individuais de Sérgio Mamede (*O Karma de Gaargot*, São Paulo, 1973), Xalberto (*Contos de nenhum lugar*, S. Paulo, 1978), Nenn (*Poranduba — três mitos indígenas*, Rio, 1978), Xalberto & Sian (*Incaro — estórias daquele que voou*, São Paulo, 1979).

como está se fazendo no Rio. A luta ideológica, hoje, é a luta pela afirmação política do quadrinho brasileiro. Uma luta que se insere na luta do *trabalho* contra o *capital*.

Caminhantecaminheiro, procuramos penetrar nas veredas dos quadrinhos não-enlatados com olhos de ansioso amante, em noites roseanas de lualã: as nossas lembranças do futuro passam pelas saudades do próprio futuro — futuro que será construído a partir das lutas do presente e do passado mais recente. Caminhantecaminheiros, lutemos todos: crítica e politicamente. Lutemos todos: produtiva e politicamente. “É preciso sonhar!” — ontem, hoje e sempre.

Scan By Viz
CAPÍTULO XV

LOR E O QUADRINHO POLÍTICO

Para
Anchieta Fernandes
Clara Góes
José Nêumanne Pinto

Discutir a relação quadrinhos/política significa passar pela discussão arte/política. A história dos discursos artísticos, e sua dialética relação com o discurso político, na medida mesmo em que toda e qualquer produção artística (da produção propriamente dita ao consumo) existe como uma produção que se faz política, é uma história cujas contradições, recuos e avanços interessam àqueles que se preocupam politicamente com a relação arte/sociedade. Esta relação, por ser complexa e problemática, não pode ter um caráter mecanicista, tomada sob uma perspectiva meramente ideológica. A complexidade de seus termos mais conflitantes exige, de nossa parte, uma leitura que, em sendo marxista, não caia nos vícios intelectuais pequeno-burgueses que levam a um sociologismo vulgar (supostamente crítico) sem maiores consequências teóricas — e produtivas.

O estudo da relação quadrinhos/política implica, inclusive, a compreensão do papel desempenhado pelos meios de comunicação de massa. Implica, pois, a compreensão da própria cultura de massa. Neste sentido, a leitura de Armand Mattelart parece-nos justa: "A cultura de massas não pode ser definida a-historicamente. Os modos de produzir esta cultura e seus conteúdos estão ligados intimamente às mudanças e adequações que se operam na estrutura econômica do pólo imperialista e seu projeto expansionista."¹ Portanto, ao se

1. Armand Mattelart. *As multinacionais da cultura*. Trad. José Monserat Filho. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1976, p. 5.

entender os mecanismos políticos da cultura de massa, a par dos mecanismos semiológicos e comunicacionais das linguagens que a formam, entende-se a relação quadrinhos/política dentro de um espaço histórico.

Sendo uma prática significante carregada de bens simbólicos, os quadrinhos — situados no cerne da indústria cultural — são uma prática que respira política por todos os lados, à direita ou à esquerda, direta ou indiretamente. Já foi dito: não existem quadrinhos inocentes. E mais: devemos desconfiar dos quadrinhos que se pretendem "inocentes" ou "ingênuos". Disney? Maurício? Hanna-Barbera? Bobagem... Não existe arte apolítica, muito menos uma arte impulsionada pela cultura de massa. Evidentemente, não podemos cair no sectarismo anárquico que vê na relação arte/política uma relação forjada pela ideologia. E se disséssemos que o filme *Ano passado em Marienbad*, de Resnais, parece-nos mais político do que o insosso *Sacco e Vanzetti*, de Montaldo? Isto é, mais político no sentido revolucionário.

No Brasil, levando em consideração a nossa especificidade política depois do golpe militar de abril de 1964, com o seu desdobramento em dezembro de 1968, só podemos destacar a importância daqueles que se têm dedicado à visão crítica da realidade: é o caso de um Chico Caruso, de um Guidacci, de um Luiz Gê, de um Claudio, de um Edgar Vasques, de um Nani, de um Henfil, de um Luís Fernando Veríssimo, de um Paulo Caruso — de muitos outros. Mas há também aqueles que fazem um trabalho sistemático para sindicatos e centros culturais de trabalhadores, sobretudo em Belo Horizonte e na capital paulista. Registre-se, assim, em Belo Horizonte, os Cadernos do CET, da Fundação Estudos do Trabalho, que já editou *O Primeiro de Maio*, *O trabalhador e o transporte coletivo*, *Quando as máquinas param*, *A máquina de fazer dinheiro*, *A nova política salarial*, *Da roça para a cidade*, *Greve em Juiz de Fora*, *A Igreja que o Papa veio ver*, *De quem é a culpa da crise?* etc. Em São Paulo, a Oboré Editorial tem publicado, para sindicatos, inúmeras cartilhas em quadrinhos, inclusive um interessantíssimo *Gibi dos Tra-*

balhadores, cujo 1º número saiu em 1979. E no Rio? Há algumas tentativas isoladas; é preciso lembrar o quadrinho político-propagandístico *O Partido dos Trabalhadores chegou pra ficar*, uma bem-sucedida experiência de quadrinização panfletária.

Há vários nomes que se destacam de modo peculiar nesta luta por um quadrinho para trabalhadores, fora do esquemão das grandes editoras e fora do esquema "universitário" das publicações nanicas. (Só que o pessoal da *universidade*, de forma bastante correta, investiu e investe no humor gráfico destinado ao proletariado). Que nomes são esses? São nomes conhecidos de todos nós, suficientemente divulgados pelos meios adequados à causa político-revolucionária: Laerte Coutinho, Henfil, Nilson Azevedo, em São Paulo; LOR (Luiz Osvaldo Rodrigues), em Belo Horizonte. Tomemos a obra de LOR como exemplo.

Há a sua produção para alguns dos Cadernos do CET. E há a sua produção para o circuito "universitário", digamos (como os demais autores citados). Os quadrinhos para a Fundação Estudos do Trabalho denotam um artista preocupado com a linguagem a ser usada de acordo com os objetivos políticos pretendidos. Não se pense que a simplicidade formal e temática das estórias apresentadas seja uma porta escancarada para recursos conteudísticos simplistas, isto é, imbecilizantes. Ao contrário, trata-se de um quadrinho bastante rico como proposta política e mesmo "estética". Estamos diante de um discurso que coloca, para os trabalhadores, a necessidade de se assumir a consciência crítica perante a luta de classes nos países capitalistas. Assim sendo, a relação imagem/texto, onde eventualmente se pode privilegiar o texto, é uma relação de ordem política.

Na produção para o circuito "universitário", aponte-se a maestria (temática, gráfica, narrativa) de *Retrato falado* (Belo Horizonte, Vega, 1979, 120 p.): uma porrada política que faz do "imaginário" Rosário um país chamado Tragédia, ou chamado Repressão, ou chamado simplesmente Brasil. Na última página, o doloroso aviso: "... quaisquer semelhanças com pessoas vivas ou desaparecidas ou mortas são meras ci-

cátrizes". Ousamos dizer que *Retrato falado* está para o nosso quadrinho dos anos 70 como *Terra em transe* esteve para o nosso cinema dos anos 60. Com uma diferença: LOR evita a simbologia populista que marcou Glauber Rocha, e vai fundo nos meandros do medo e da tortura. E vai fundo nos meandros da consciência política.

Aliás, em Belô, LOR e mais três desenhistas criaram a equipe Contra-Ataque, responsável por um instrutivo e oportunista decálogo: *Os 10 mandamentos dos quadrinhos "alienados"*. Reproduzimos um dos *mandamentos*, o 5º, que trata do machismo: "Nas histórias alienadas, existe sempre uma relação vertical (de cima para baixo) de domínio, apresentada como 'justa e natural'. Por exemplo, sempre há um personagem que domina outros por suas 'qualidades naturais'. As qualidades que permitem este domínio são, geralmente, a inteligência superior do homem sobre a mulher, do branco sobre o índio; do 'durão' sobre o mais humano e sensível. Com isto procura-se negar a opressão social da mulher e das outras raças assim como a própria repressão sexual. A sexualidade é vista como um defeito próprio dos povos primitivos e subdesenvolvidos e dos marginais. Nestas histórias a sensibilidade é própria das mulheres e, portanto, é considerada uma qualidade inferior."² É preciso acrescentar mais alguma coisa? Vejamos, apenas, o início do 7º *mandamento*, voltado para o império da lei: "Os quadrinhos alienados apresentam sempre como sendo 'crimes' quaisquer tentativas contra a propriedade privada, não importando as causas do conflito. Seja um ladrão (que não possui nada), seja um cientista ('louco' porque quer destruir o mundo capitalista), seja uma tribo ou um povo (revoltado contra a sua exploração), sempre será demonstrado que a posse das riquezas humanas por uma minoria é 'justa e natural' e que, portanto, não deve ser alterada."³

2. Apud Luiza Villaméa Cotta. Quadrinhos em r/evolução, in *Rádice*, núm. 14, outubro 1980, p. 9.

3. Apud Luiza Villaméa Cotta, obra citada, p. 9.

Outros são os objetivos de um quadrinho politicamente consciente. Quer ao nível de uma proposta para trabalhadores, quer ao nível de uma proposta mais geral para o consumidor pequeno-burguês, estudante ou não. Os quadrinhos de LOR são uma gratificante *marca*. Os de Henfil e Luiz Gê, Guidacci e Nilson Azevedo, Nani e Laerte Coutinho, e Chico Caruso e Edgar Vasques — também.

CAPÍTULO XVI

ZEFERINO E GRAÚNA — A ESCRITA DO REAL

Para
Esmeralda Feferman
Luís Rosenberg Filho
Wilma Mangabeira
e
Mara Aché

O mineiro Henfil, cuja trajetória quadrinizada começa em 1964 com os Fradinhos, não se limita a um possível discurso sobre política, de eficácia discursiva ambígua ou duvidosa. O autor de Preto-que-Ri — nos parâmetros de uma narrativa e de uma linguagem que têm seus códigos específicos — produz um quadrinho estruturalmente político, trabalhando uma transformação (estética e) social que é nova no aproveitamento comunicacional do espaço físico de sua realização, que é nova no questionamento crítico dos valores da cultura de massa a partir de suas próprias colocações. E que é nova no desdobramento de seus variados núcleos temáticos.

Henfil, embora não seja barroco, está para o quadrinho — e a cultura brasileira — dos anos 70 assim como Glauber Rocha, com sua exuberância e seu delírio barrocos, esteve para o cinema — e a cultura — dos anos 60: a mesma *estética* da fome, a mesma garra revolucionária. Assim como Fernando Solanas e Octavio Getino, companheiros de viagem cinematográfica de Glauber nos 60, propugnavam um “cinema de descolonização”,¹ o mesmo se dirá da obra de Henfil: um quadrinho da descolonização. No Brasil, são poucos os companheiros do autor mineiro numa viagem em busca da des-

1. Cf. Fernando E. Solanas e Octavio Getino. *Hacia um tercer cine*, in *Cine, cultura y descolonización*. Buenos Aires, Siglo XXI, 1973, p. 55-92.

colonização político-humorístico-quadrinheira: LOR e Nilson Azevedo entre eles.

Note-se que a posição política pessoal de Henfil, manifestada em várias entrevistas, conduz o seu pensamento em direção ao realismo socialista. Mas o seu quadrinho extrapola qualquer realismo socialista, demasiadamente estreito para captar os problemas da arte. Diremos mesmo que extrapola o realismo crítico, de tendência lukacsiana. Os quadrinhos cartunísticos produzidos pelo estimado desenhista não têm origem burocrática (como no realismo socialista) ou ontológico-humanista (como no realismo crítico); são quadrinhos que se valem da alegoria, quando necessário; são quadrinhos que se valem da síntese, quando a narrativa assim o exige.

Henfil é importante pelos Fradinhos — e pelas demais séries: Preto-que-Ri, Ubaldo o paranóico, Xabu o provocador, Orelhão, Urubu etc. E pelo Zeferino, lançado no *Jornal do Brasil* em 1972, numa época de fortes pressões censórias. A série teve várias fases, inclusive uma a cores, no próprio *JB*, em 1978. Zeferino (que, na verdade, apareceu pela primeira vez na revista *Placar*, em 1970, como jornalista esportivo, sem a característica semântica que o tornaria famoso no jornal) abre espaço para os mais diversos problemas, da relação arte/política à relação cartum/historieta. Se os Fradinhos, com toda a sua carga de sado-masoquismo, primavam pelo humor negro, a série do Zeferino, com a sua metacrítica do sul-maravilha, *agridé* a imagem que fazemos do real e do social de uma maneira bastante provocadora. Depois de Henfil, não podemos ser mais indiferentes aos quadrinhos, às suas possibilidades críticas e políticas. Depois de Henfil, o quadrinho brasileiro não é mais o mesmo; com ele aprendemos a descobrir e a inventar, voltados para a saga da nossa miséria social.

Zeferino, o cangaceiro, é um personagem atônito entre a representante da classe média, o pássaro Graúna, com sua feminilidade, e o intelectual por excelência, o bode Francisco Orelana. Há ainda, esporadicamente, Lati, o latifundiário, a onça Glorinha, do Comando de Libertação do Quadrinho Nacional. E assim por diante. Trata-se de uma galeria tipológica-ficcional que se constrói com apurado sentido narrativo, capaz

de fazer dos significados alegóricos explícitos discursos políticos. Não nos esqueçamos: era preciso romper com as amarras da censura e da autocensura. Mas não se podia cutucar o tigre com vara curta; a sombra do AI-5 pairava sobre todos nós. Henfil tinha consciência de suas limitações.

Há alguns momentos memoráveis, entre os melhores de toda a história do quadrinho nacional e mesmo do quadrinho mundial. Aliás, uma relação das mais significativas séries produzidas até hoje, levando-se em conta elementos gráficos, narrativos e semânticos, apontará para os seguintes títulos:

1. *The Spirit* (USA), de Eisner
2. *Little Nemo* (USA), de McCay
3. *Krazy Kat* (USA), de Herriman
4. *Valentina* (Itália), de Crepax
5. *Corto Maltese* (Itália/Bélgica), de Pratt
6. *Flash Gordon* (USA), de Raymond
7. *Tarzan* (USA), de Hogarth
8. *Príncipe Valente* (USA), de Foster
9. *Paulette* (França), de Wolinski & Pichard
10. *Mort Cinder* (Argentina), de Oesterheld & Breccia
11. *Ferdinando* (USA), de Capp
12. *Zeferino* (Brasil), de Henfil
13. *Pogo* (USA), de Kelly
14. *Dick Tracy* (USA), de Gould
15. *Fantasma* (USA), de Falk & Moore
16. *Mr. Natural* (USA), de Crumb
17. *Philemon* (França), de Fred
18. *Pererê* (Brasil), de Ziraldo
19. *Hit Parade* (França), de Wolinski
20. *Fort Navajo* (França), de Charlier & Giraud
21. *Sonhos de um comilão* (USA), de McCay
22. *Scènes de la vie de banlieue* (França), de Caza
23. *Cocco Bill* (Itália), de Jacovitti
24. *Freak Brothers* (USA), de Shelton
25. *Os anti-heróis* (USA), de Feiffer
26. *O Mago de Id* (USA), de Hart & Parker

27. Mafalda (Argentina), de Quino
28. Quadratino (Itália), de Rubino
29. Las aventuras de Inodoro Pereyra (Argentina), de Fontanarrosa
30. Strips (França), de Barbe
31. Steve Canyon (USA), de Caniff
32. Lamparina (Brasil), de J. Carlos.²

Há alguns momentos memoráveis no Zeferino, dizíamos. Por exemplo:

— Episódio 155, da primeira fase: Olerana está devorando (literalmente) um livro quando a Graúna se aproxima e pergunta: “Tá gostoso o livro, bode Francisco Orelana?” Respostas do bode, espantando a Graúna: “Nonada! / Do demo? Não goso. Miúdo satanazim. Deus esteja. Alvejei mira em árvore pra meu acerto... / Revirei meu fraseado. Poetagem.

2. Selecionei também as seguintes estórias isoladas, publicadas em álbuns ou almanaque, com um mínimo de 18 páginas, cada: 1. *Saga de Xam* (França), de Rollin & Devil; 2. *Bianca* (Itália), de Crepax; 3. *Arzach* (França), de Moebius; 4. *Den/Neverwhere* (França/USA), de Corben; 5. *Sorang* (Espanha), de Siò; 6. *Lanterna mágica* (Itália), de Crepax; 7. *Jodelle* (França), de Bartier & Pellaert; 8. *Delirius* (França), de Lob & Druillet; 9. *Scarlett Dream* (França), de Moliterni & Gigi; 10. *Les labyrinthes* (França/Itália), de Buzzelli; 11. *Rowlf* (USA), de Corben; 12. *Bloodstar* (USA), de Corben; 13. *Aghardi* (Espanha), de Siò; 14. *La ville qui n'existe pas* (França), de Christin & Bilal; 15. *Le démon des glaces* (França), de Tardi; 16. *Les manufacturées* (França), de Faraldo & Pichard; 17. *Pietre* (Itália), de Colnago & Queirolo; 18. *Kris Kool* (França), de Caza; 19. *Anita* (Itália), de Crepax; 20. *Viva Trotsky* (Itália), de Crepax; 21. *Le terribili avventure di Donna X* (Itália), de Tarde & Miguel Paiva; 22. *ABChe* (México), de Rius; 23. *Barbarella* (França), de Forest; 24. *Passionella* (USA), de Feiffer; 25. *L'uomo del sertão* (Itália), de Pratt; 26. *Eu quero ser uma locomotiva* (Brasil), de Luiz Gê; 27. ‘Whiteman meets Big Foot’, in *Whiteman* (USA), de Crumb; 28. *Retrato falado* (Brasil), de LOR; 29. *The long tomorrow* (França), de O'Bannon & Moebius; 30. ‘O segredo do Licorne’, in *Tintim* (Bélgica), de Hergé; 31. *Wanya — escala em Orongo* (Portugal), de Augusto Mota & Nelson Dias; 32. *Outland* (USA), de Steranko. Não levamos em conta as aventuras das séries já selecionadas: Valentina, Corto Maltese, Fantasma, Philemon, Tarzan (de Hogarth) etc.

Esbandalhados nós estávamos, escatimados naquela esfrega. O diabo na rua, no meio do redemunho...". Comentário de Zeferino, acalmando a apavorada Graúna: "Epilepsia nada, Graúna! É livro do Guimarães Rosa, siô!"

— Episódios 156-158: o pileque de Zeferino e Graúna transforma a brabeza da caatinga no delírio do sul-maravilha;

— Episódio 196: a onça anuncia-se pelo cheiro, amedrontando os três personagens. Orelana não agüenta a tensão da expectativa e foge da série, metalingüisticamente: "Parem a historinha que eu quero sair fora!". Justificando-se: "É a minha formação pequeno-burguesa... entendem? Não tenho estrutura pra hora do pau!";

— Episódios 200-213: o aparecimento da onça Glorinha que, no início, por equívoco, "janta" a Graúna, para desespero de Zeferino. Orelana retorna à estória no ep. 204 e tenta "enfrentar" a onça em seguida. No ep. 209 Glorinha "abre o jogo" para o bode Orelana: "Deixa te explicar Bode Francisco Orelana! Eu sou do Comando de Libertação do Quadrinho Nacional (COLIQUANA)... / Comi este bicho preto pensando que fosse o famoso agente imperialista Mickey...". No último episódio da seqüência, Glorinha despede-se para caçar o Tio Patinhas, levando Orelana à seguinte indagação: "Você tem alguma pista, Glorinha? Já sabe onde começar a procurá-lo?". Resposta da onça: "Já: na consciência de cada um!!!!". Orelana, acovardado: "Olhaí! Nunca li revista de Walt Disney! Aliás, nem sei quem é este tal Disney! Foi um que jogou no Bangu com Zizinho?";

— Episódios 236-242: a captura de Tio Patinhas pela onça, com o seu posterior julgamento. No ep. 242 Tio Patinhas consegue fugir em direção ao leitor. Os comentários finais levam-nos à reflexão e à compreensão da problemática trabalhada pelo autor, sem maiores barreiras ideológicas. O comentário da onça: "Atenção leitor! Se você sentir uma vontade irresistível de colecionar dinheiro, de explorar até a própria família pra conseguir uma moedinha...". O de Zeferino: "Procure imediatamente a onça Glorinha, pois Tio Patinhas está em você!". Orelana completa: "Tio Patinhas não é here-

ditário! Tio Patinhas não é contagioso! Tio Patinhas tem cura!!!"

Estas duas seqüências com a onça Glorinha sintetizam todo um processo alegórico que envolve o leitor através da crítica. A alegoria em Henfil, como veremos na seqüência do Caverino, funda-se na mais pura relação do real com o social. Mais do que um recurso estilístico para ludibriar a censura (embora não devamos minimizar esta possibilidade), trata-se de um inteligente recurso formal cujo alcance estético anuncia o semiológico. A alegoria, aqui, fabrica o lugar da ambigüidade, e o lugar da tensão significante, mas o fabrica voltado para o concreto: a realidade política, econômica e social do país é testada a cada dia, através de uma aguda — e densa — escrita do real. Que, por sua própria natureza gráfica e narrativa, não tem nada a ver com o realismo socialista e com o realismo crítico. O desenho de Henfil, em rápidos traços e sensíveis linhas, consegue captar a melhor expressão temática tendo em vista o seu projeto semântico-político-participante. Não nos esqueçamos: nas duas seqüências mencionadas, estávamos em pleno ano de 1973 — e os "desaparecimentos" continuavam em vigor, com o "milagre econômico" chegando ao fim, apesar de todo o arrocho salarial sobre as classes trabalhadoras.

Na 2.^a fase do Zeferino, depois de uma rápida passagem na *Última Hora*, vamos encontrar o mesmo Henfil crítico de sempre. Já estamos em 1975 — o sistema mal assimilara a vitória oposicionista nas eleições de 1974. A luta continua — na medida de nossas poucas forças. Continuam fortes o Zeferino, a Graúna e o bode Francisco Orelana, e a relação alegoria/metáfora preenche a escrita do real transada pelo autor mineiro em sua saga nordestina. Nesta fase, entre 3 de dezembro de 1975 (ep. 82) e 12 de janeiro de 1976 (ep. 120), dá-se um momento capital na criação de Henfil: a tomada do poder pelos caverinos. Já antes do ep. 82 os personagens "desaparecem" da historinha. O exílio de Zeferino (ep. 84) é consequência do "golpe". Há pouco tempo, em outubro, morrera o jornalista Vladimir Herzog, vítima da repressão. O impacto de sua morte pesava sobre todos: impotência e morte caverina.

Impotência e morte caverina: o delírio alegórico/metafórico atinge plenamente os objetivos da série, numa sucessão de episódios metacríticos. "As missões comerciais estão chegando! Hoje chega a delegação dos Marvel Comics!" (ep. 85). Contra o leitor, propõe-se a leitura indireta (ep. 87). A série muda de nome: no lugar de *Zeferino*, símbolo da "velha" ordem, passamos a ter *Caverino* (ep. 88). Tenta-se, inutilmente, destruir os livros do bode Orelana (ep. 91-96). Os novos "donos" da historinha desconfiam dos leitores (ep. 106-111). Aliás, o episódio 108 é antológico:

1º quadro (parte superior) — Um dos caverinos: "Tenho peninha dos leitores...".

2º quadro (e os dois seguintes, parte intermediária) — "Olham pra gente procurando símbolos, mensagens ocultas, metáforas, prefixos e sufixos...".

3º quadro — absolutamente vazio.

4º quadro — "Viu? Viu? Viu as pupilas se dilatando na indagação do significado secreto daquele quadro vazio?" O outro caverino: "Rá! Rá! Rá! Paranóicos!"

5º quadro (parte inferior, como o seguinte) — Os dois caverinos riem dos leitores.

6º quadro — Entra em cena a polícia caverina, atemorizando os outros dois: "Qual o significado daquele quadro vazio?"

A múltipla relação série/leitor/metáfora/realidade do exemplo acima é comum na obra de Henfil, transformando a alegoria numa instigante leitura semiótica aberta, fundada no realismo semiótico³ que norteia a proposta gráfico-visual da

3. Por realismo semiótico entendemos: a) a prática teórica fundada na relação semiologia/marxismo; b) a prática teórica voltada para os efeitos ideológicos de uma dada prática significante; c) a prática teórica capaz de analisar as diferenças substantivas, na arte, entre um discurso político conjuntural e um discurso político estrutural; d) a prática teórica que pretende substituir as propostas de realismo socialista e realismo crítico; e) a prática significante, criadora, que assume uma postura ra-

proposta em pauta. Afinal, o realismo de um quadrinho cartunístico, como este, mesmo sendo crítico enquanto informação temática, oferece-se ao consumidor de forma "sugerida" através dos signos concretos da linguagem: a sua particular escrita gráfica. No prosseguimento da seqüência, "amarrando" a atenção do leitor com um raro sentido de tempo narrativo (a série era diária), esta escrita gráfico-semântica aponta para a notícia da invasão do espaço cartunístico, alarmando os caverinos (ep. 115); depois, Zeferino ocupa a costa (ep. 116); os quadrinhos são divididos em dois espaços gráficos (ep. 117); a invasão libertária amplia-se, num crescendo narrativo (ep. 118); os caverinos são derrotados (ep. 119); a vitória é total: a série passa a se chamar novamente *Zeferino* (ep. 120). Um detalhe importante: estávamos a 12 de janeiro de 76 e, pela primeira vez, Henfil acrescenta no seu quadrim uma legenda de amplo significado político — "ANO ?". Até quando, no plano da realidade, seremos dominados pelos caverinos?

Para nós, o mineiro Henrique de Souza Filho, isto é, Henfil, com sua vibrante saga do Nordeste,⁴ vista do "alto da caatinga, léguas e meia de Monte Santo, no calcanhar de Canudos", e durante um certo tempo, nos idos de 1977/78, produzida diretamente de Natal, RN, igualou-se aos mais importantes produtores da cultura brasileira pós-64. Ou seja: Henfil, com o 'Zeferino, capitão "curtido em veneno de cobra", passou a figurar entre os sustentáculos da nossa cultura.

Numa entrevista concedida a Tânia Carvalho afirmou o seguinte: "Meu desenho é caligráfico. Desenho como escrevo. Sabe como é que é? Quando você está escrevendo uma carta,

dical enquanto significação concreta no interior da relação linguagem/realidade e, por extensão, linguagem/sociedade, espaço aberto para as questões problemáticas em torno da relação arte/política. Já por leitura semiótica é preciso entender a leitura produtiva de base materialista (cf. o nosso *A biblioteca de Caicó*. Rio, José Olympio, 1982).

4. Toda a série do *Zeferino*, com exceção para a fase colorida da Revista do Domingo (no *Jornal do Brasil*), encontra-se republicada no *Fradim* (Rio, Codecri), a partir de seu 2.º número, lançado em setembro de 1973.

tá preocupado com o que está pensando e sai naturalmente. . . A única parte realmente importante para mim no desenho é a expressão. Quando crio uma situação, acho importante passar o que os personagens envolvidos estão sentindo. . . Os meus desenhos têm uma marca pessoal muito forte, porque eles se parecem comigo. É como se fossem a minha letra".⁵

A crítica ao Zeferino e à obra de Henfil já pode se completar, deixando em aberto novas leituras: sua escrita do real estabelece-se no interior da relação alegoria/metáfora fundada num desenho caligráfico, de amplas possibilidades conteudísticas, que visa a expressão mais pura, tomada como elemento significante. Contra a estética burguesa, Henfil redimensiona as bases produtivas de um quadrinho impuro. Poder-se-á mesmo escrever: contra o quadrinho disneal de qualidade, lutemos pelo quadrinho impuro — suas lições e suas esperanças.

A semente plantada por Henfil (trabalhando, inclusive, para sindicatos) é fértil: a árvore do novo quadrinho, com certeza, dará frutos saborosos e sombras generosas. Saibamos regá-la com sangue, suor e muita luta. Viver é preciso!

5. Henfil: desenhar, pra mim, é como mastigar pedra (entrevista a Tânia Carvalho), in *Status Humor*, núm. 49A, s/d, p. 76-77.

dos tempos, eles têm sido postos a serviço de causas explícita ou implicitamente políticas.

Cirne não se entrega à mera compilação de conteúdos. Ele se preocupa em explicá-los a partir de relações sociais e institucionais concretas. Assim, num espaço cultural correspondente a uma economia periférica e dependente — como é o caso brasileiro — trata-se de identificar os paradigmas ideológicos subjacentes ao imaginário encenado e de iluminá-los com a História. Presença e ausência de tipos representativos (por exemplo, a ausência de personagens negros) são articuladas às determinações sócio-políticas de produção das histórias.

Com tal postura crítica, Cirne levanta questões pertinentes não só à análise dos quadrinhos como a dispositivos da indústria cultural brasileira de uma maneira geral. Uma delas é a do narcisismo étnico do grupo investido do poder de produzir histórias: "Os quadrinhos, no Brasil e no exterior, sempre estiveram a serviço de uma burguesia branca, apesar de alguns (poucos) exemplos em contrário."

Muito bem dito, muito bem explicado. Claro, há pontos sujeitos e discussão, como o tópico althusseriano do "aparelho ideológico" aplicado aos quadrinhos. Que sejam discutidos, pois. É o que pedem e merecem trabalhos como este, de Moacy Cirne.

Muniz Sodré

UMA INTRODUÇÃO POLÍTICA AOS QUADRINHOS

Moacy Cirne

As estórias em quadrinhos continuam ocupando um dos lugares centrais da cultura de massa: sua ideologia ainda é capaz de mobilizar milhões de consumidores em torno de objetivos políticos e culturais bastante concretos. É o que nos mostra este livro, através de uma leitura crítica fundada no marxismo e voltada para alguns dos problemas que formam, aqui e agora, os complexos meandros da(s) cultura(s) brasileira(s).

Assim sendo, temos um livro que analisa:

- O papel dos quadrinhos em relação à luta dos trabalhadores;
- a questão de um quadrinho politicamente combativo;
- a ideologia dos super-heróis;
- o imperialismo cultural em Mickey e Tio Patinhas;
- o negro e a mulher nos *comics*;
- o mundo da Mafalda;
- o imaginário gráfico no quadrinho moderno;
- o Parerê de Ziraldo e a questão do populismo;
- o universo de Maurício de Sousa;
- a relação cartum/quadrinho e o quadrinho alternativo brasileiro;
- Zeferino e Graúna: a escrita de Henfil.

Table of Contents

[a 1](#)

[a 2](#)

[a 3](#)

[a 4](#)

[a 5](#)

[a 6](#)

[a 7](#)

[a 8](#)

[a 9](#)

[a 10](#)

[a 11](#)

[a 12](#)

[a 13](#)

[a 14](#)

[a 15](#)

[a 16](#)

[a 17](#)

[a 18](#)

[a 19](#)

[a 20](#)

[a 21](#)

[a 22](#)

[a 23](#)

[a 24](#)

[a 25](#)

[a 26](#)

[a 27](#)

a 34
a 35
a 36
a 37
a 38
a 39
a 40
a 41
a 42
a 43
a 44
a 45
a 46
a 47
a 48
a 49
a 50
a 51
a 52
a 53
a 54
a 55
a 56
a 57
a 58
a 59
a 60
a 61
a 62
a 63

a 71
a 72
a 73
a 74
a 75
a 76
a 77
a 78
a 79
a 80
a 81
a 82
a 83
a 84
a 85
a 86
a 87
a 88
a 89
a 90
a 91
a 92
a 93
a 94
a 95
a 96
a 97
a 98
a 99
a 100
a 101