

# IDENTIDADES BRASILEIRAS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

IDENTIDADES BRASILEÑAS EN CÓMICS

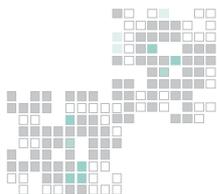
*BRAZILIAN IDENTITIES IN COMIC BOOKS*

## Geisa Fernandes D'Oliveira

■ Nasceu em Niterói, RJ. Formada em História pela Unicamp, é Doutora em Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Membro do Observatório de Histórias em Quadrinhos (ECA/USP), colabora com a Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta (Cuba) e com o International Journal of Comic Arts (EUA). Paralelamente à pesquisa acadêmica e à literatura, atua em projetos na área de música, como cantora e compositora.

■ E-mail: [geisaf@hotmail.com](mailto:geisaf@hotmail.com)

46



## RESUMO

O processo de construção de uma crítica apropriada às histórias em quadrinhos. A busca por histórias tipicamente nacionais. Histórias em quadrinhos: política e resistência. As diversas construções identitárias contemporâneas.

PALAVRAS-CHAVE: QUADRINHOS; IDENTIDADE; HUMOR; BRASIL.

## RESUMEN

El proceso de construcción de una crítica apropiada a los cómics. La búsqueda de historietas típicamente nacionales. Historietas: política y la resistencia.

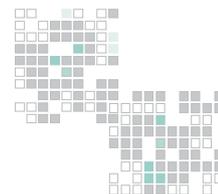
Las diversas construcciones de la identidad en la contemporaneidad.

PALABRAS CLAVE: HISTORIETAS; IDENTIDAD; HUMOR; BRASIL.

## ABSTRACT

The process of building an appropriate critique to comics. The search for typically national stories. Comics: politics and resistance. The various forms of contemporary identities.

KEYWORDS: COMICS; IDENTITY; HUMOR; BRAZIL.



## 1. Construindo a crítica

O crítico alemão Dietrich Grünewald (2000) cita o trabalho *História da História da Arte*, de U. Kultermann, para ilustrar o surgimento e a consolidação da crítica própria das histórias em quadrinhos. Segundo Kultermann (1996), não há uma história da arte antiga, pois o espírito do tempo da época não permitia esta aproximação. Foi necessária uma mudança da percepção coletiva, ocorrida nos decorrer dos séculos XIV e XV, para que pintores, escultores ou artesãos se vissem como artistas. Somente a partir desse reconhecimento, passa a ser possível se falar em uma teoria sobre a arte, um registro de sua história para além dos objetos representativos.

Nas histórias em quadrinhos ocorreu, de forma semelhante, primeiramente uma ausência de crítica especializada, seguida por trabalhos pioneiros que se calcavam prioritariamente sobre gostos pessoais. A grande flexibilidade dos quadrinhos torna-os capazes de dialogar com diversos seguimentos de público, podendo ser apreciados bem longe de suas fronteiras originais, circulando internacionalmente com desenvoltura. Por outro lado, cria dificuldades para seus teóricos, os quais não raro confundem o meio com a linguagem e seus gêneros.

Para Grünewald, as histórias em quadrinhos chegam mesmo a desfrutar dessa posição intermediária entre uma linguagem de grande aceitação, porém ligada a uma forma marginal de cultura. Entenda-se por margem assuntos abstraídos

da lista de interesses do público culto europeu. Somente a partir dos anos sessenta do século XX, com a influência declarada das histórias em quadrinhos na obra de exaltados artistas como Andy Warhol, a crítica passa a voltar seus olhos para produções ligadas à sociedade de consumo. (Grünewald, 2000, p.67-9).

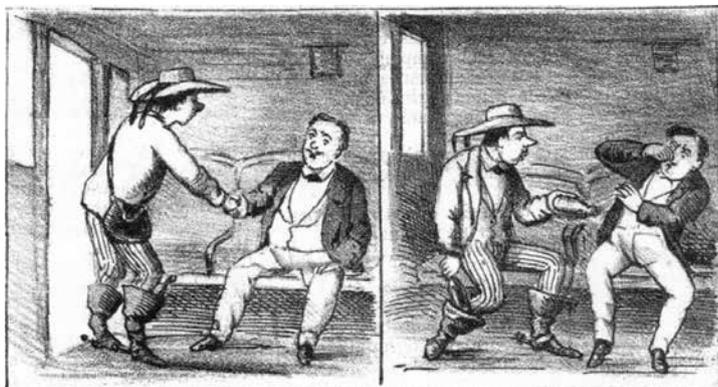
No entanto, o significativo aumento do número de trabalhos sobre histórias em quadrinhos na academia (Vergueiro; Santos, 2006), seu emprego em exames de admissão para as diversas universidades brasileiras e a presença cada vez mais assídua de produtores e críticos da área em eventos literários são provas do estabelecimento da linguagem como forma de compreender o real. O discurso dos quadrinhos se “qualifica”, obtém “competência” para ser usado como mediador de realidades, na medida em que é visto pelo pesquisador como fonte primária, assim como ocorre com a produção de outras linguagens (a fotografia, a telenovela, o romance).

## 2. Em busca de um quadrinho nacional

A busca por histórias em quadrinhos que incorporassem elementos tipicamente nacionais e fossem além da reprodução dos trabalhos estrangeiros encontra-se na gênese da linguagem no Brasil. Dentre as marcas da produção locais, destacam-se a acentuada crítica política e de costumes, temas compartilhados com a caricatura, da qual os quadrinhos brasileiros herdaram muitas de suas características (Figura 1).

Coube a um criativo e mordaz caricaturista, o ítalo-brasileiro Angelo Agostini, a autoria das primeiras narrativas em imagens seqüenciadas publicadas no Brasil (Cirne, 1990, p.16). Em *As Aventuras de Nhô Quim*, de 1869 e *As Aventuras de Zé Caipora*, de 1883, Agostini explorou o humor presente no confronto entre tipos urbanos e rurais. A Corte e suas afetações européias e as riquezas de fachada eram postas à prova por tipos nacionais como o homem do campo (rude, porém próspero) ou o valente índio brasileiro.

Figura 1



E por causa das dúvidas, vai cumprimentando com delicadeza

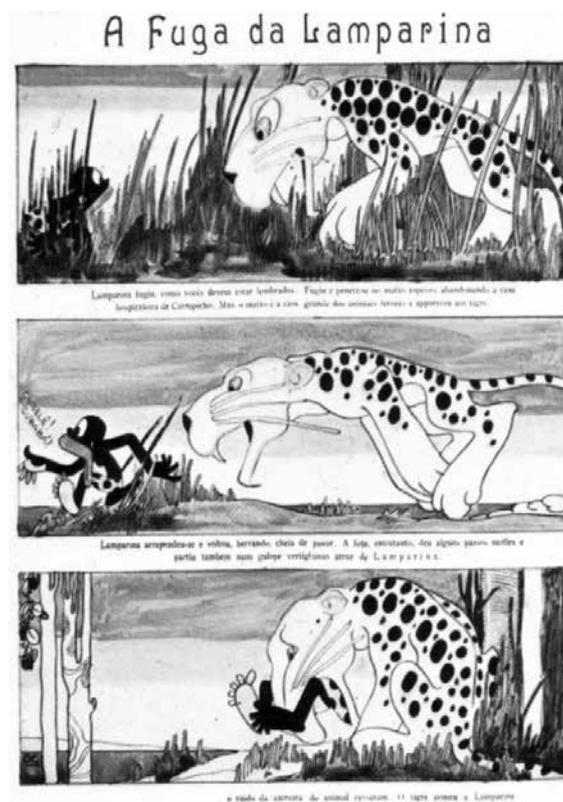
e oferecendo um pedaço de queijo de Minas, que traz bem guardadinho na bota, e que pelo aroma parece queijo suíço.

Embora pautado por grandes sucessos vindos de fora, o mercado nacional de quadrinhos não raro expressou a preocupação em definir o conceito de brasilidade. Na Revista *O Tico-Tico* (1905), por exemplo, o carro chefe era o célebre *Chiquinho*, na verdade *Buster Brown*, criação do norte-americano Richard Felton Outcault. Na versão brasileira, porém, o menino aparecia devidamente escoltado pelo amigo negro *Benjamin*, personagem não existente na história original. (Cirne, 1990, p.21) (Figura 2)

Estratégia algo parecida de lidar construção e (re)afirmação de identidades são expressas nos trabalhos de jovens autores nacionais, representantes de uma geração movida pelo cruzamento de gêneros estilísticos (há lugar para citações a filmes, livros, programas de televisão). A profusão de referências utilizadas na construção das identidades brasileiras reúne elementos tradicionais da cultura brasileira e apropriações de tendências internacionais. A impressão é a de que nenhuma origem deva ser identificável, nenhuma fronteira reconhecível e nenhum limite desejado. No entanto, o atrito entre o conceito de identidade nacional e suas possíveis manifestações na representação se manifesta em brechas demonstradas tanto pelos autores, quanto por seus críticos. Este é o caso da leitura que o crítico brasileiro Moacyr Cirne (1990) faz da obra do desenhista J. Carlos, criador do personagem *Lamparina*, história publicada na revista *O Tico-Tico*.

Cirne atribui a J. Carlos a criação, em 1928, do primeiro personagem negro, tipicamente brasileiro, das histórias nacionais. No entanto, *Lamparina* é descrita como uma menina proveniente de uma tribo de “selvagens”, que não fala português e que foi oferecida pelo rei da tribo a Jujuba, outro personagem da galeria de J. Carlos para *O Tico-Tico*, como um presente por suas “mágicas”.

A origem exógena de *Lamparina* e a forma como ela se aproxima da cultura brasileira - por meio de uma oferenda e não de uma conquista - recai em

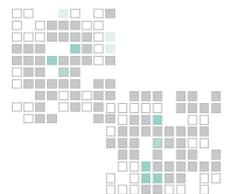


velhos estereótipos disfarçadamente racistas, os quais enaltecem a variedade de grupos presentes na formação do povo brasileiro estabelecendo, no entanto, uma rígida hierarquia entre eles.

Neste sentido, a análise de Cirne seria mais problemática, por seu tom anacrônico, que o desenho de J. Carlos, uma vez que este está inserido num senso comum da época, enfraquecido, mas ainda vigente, a respeito da identidade nacional. Ao situar a menina *Lamparina* no cenário nacional, a partir de um ponto de vista exógeno, J. Carlos está de acordo com diversas teorias sobre raça e cor vigentes na década de 1930 no Brasil. Por outro lado, Cirne, ao ver no personagem um símbolo do “tipicamente nacional”, descontextualiza a discussão a respeito destas teorias e toma a representação somente pelo que ela deixa ver, descartando o que ela oculta.

### 3. Pagú e a construção de uma identidade política

Ancestral do *Pasquim*, o jornal *O Homem do Povo* foi fundado em março de 1931 por Oswald de Andrade e Patrícia Galvão, a Pagú. A jornalista assinava uma coluna (*A mulher do povo*) e tam-



bém uma história em quadrinhos: *Malakabeça*, *Fanika* e *Kabelluda*. O tom panfletário da publicação se fazia presente também na narrativa, que contava a história de um casal burguês que recebe “da cegonha”, uma sobrinha pobre. Dentre outras peripécias, a *Kabelluda* provoca o ciúme da mãe adotiva, torna-se militante comunista, morre fuzilada e ressuscita.

As tiras de Pagú são exemplos de como uma figura estranha ao meio editorial da época (uma mulher jornalista, no Brasil, na década de 1930) apropriou-se das histórias em quadrinhos com fins políticos. Pagú colaborava também como ilustradora e escrevendo diversas colunas no jornal, sob pseudônimos. As histórias de *Kabelluda* situam-se num terreno de transição entre ilustração e quadrinhos. Os balões de fala são pouco utilizados e as calhas a serem preenchidas pelo leitor muito extensas, o que confere à narrativa um desenvolvimento em saltos, dificultando o fluxo do *continuum virtual* (Cirne, 2000).

Lançando mão de uma linguagem intimamente ligada à sociedade de consumo capitalista, os quadrinhos de Patrícia Galvão são testemunhos da incorporação de regionalismos como forma de ampliar a difusão de suas idéias pela ideologia comunista, apesar de sua intenção de internacionalismo. O fato d’*O Homem do Povo* reservar espaço para histórias em quadrinhos é significativo, pois indica uma preocupação da publicação em se assemelhar a outros jornais do período, propondo um espaço lúdico de interação com o leitor (Figura 3).

Nas histórias de Pagú, mais que a militância política, restrita ao sentido de reprodução das diretrizes partidárias, vê-se uma tentativa de subversão dos costumes. Na tira reproduzida, a brincadeira com a paixão de Cristo e a mensagem malcriada da *Kabelluda* ressuscitada (“agora vocês me pagam”) se apóiam em situações facilmente reconhecíveis pelo leitor brasileiro para, a partir de outro final, ou seja, da proposição de uma estratégia de agência diferente daquela costumeiramente ligada aos cânones católicos (a obediência, a redenção pela morte) chamar atenção do leitor comum para as múltiplas possibilidades de interação com sua realidade.

A construção da identidade política ganha contornos regionais, integrando-se ao momento vivido pelo país, e a representação deixa aparentes as frestas que compõem a relação como referencial. O “homem do povo” (com o qual a *Kabelluda* foge em uma das histórias), tanto pode ser o brasileiro ideal a quem Pagú e Oswald de Andrade, ambos procedentes de famílias burguesas, tentavam se dirigir; quanto cada um dos “trabalhadores do Brasil”, evocados por Getúlio Vargas no início de seus discursos.

#### 4. Humor e resistência: O Pasquim

Ligado a um momento mais recente de nossa história, o periódico humorístico *O Pasquim* foi a grande publicação do período do regime militar brasileiro, destacando-se por uma postura nacionalista e crítica contra os desmandos dos poderes dominantes.

Assim como *O Tico-Tico*, o *Pasquim* não era uma revista propriamente de quadrinhos, mas

com histórias em quadrinhos (além de charges, caricaturas e entrevistas). Fundado pelo cartunista Jaguar juntamente com Tarso de Castro, Sérgio Cabral e Carlos Prósperi, o tablóide semanal de humor, visava substituir *A Carapuça*, que pouco antes havia encerrado suas atividades.

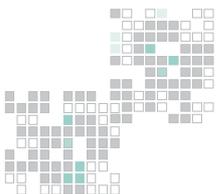


Figura 3



O primeiro número chegou às bancas em 26 de junho de 1969. Era um semanário de crítica de costumes onde pouco espaço cabia ao comentário político aberto. No começo havia pouco espaço para política e a publicação era basicamente comportamental. Mas com o recrudescimento da ditadura, o jornal passou a sofrer uma maior vigilância dos militares, tornando-se, por sua vez, mais e mais politizado (Figura 4).

Na medida em que a censura aumentava, o *Pasquim* intensificava sua verve crítica, seguindo a tradição do humor impresso de assumir uma postura de luta contra a opressão. Desta forma, se colocavam como herdeiros de *O Malho*, *A Careta*, *Dom Quixote*, *A Manha*, o *Pif-Paf*, e a citada *Revista Ilustrada*.

O jornal durou 22 anos, encerrando-se em 1991. Sua trajetória é mais um exemplo de como as artes gráficas podem ser usadas como uma via de entendimento do processo de inclusão do país em discussões estéticas (no que se refere à forma), econômicas (fatores referentes à produção e circulação dos exemplares) e políticas (temas mais frequentes, grau de liberdade de produção, dentre outros).

### 5. Quadrinhos e a modernidade líquida (Figura 5)

A imbricada relação entre poder e saber é trabalhada de maneira bem humorada na série *As Cobras*, do escritor e quadrinista brasileiro Luis Fernando Veríssimo. Os personagens estão presos num labirinto que “muita gente sabe explicar”, mesmo sem conhecer a saída. Pode-se imaginar que a cobra do último quadro, apesar de não saber explicar o caminho para a saída, saiba guiar os outros até lá, o que já seria um avanço considerável, apesar de pouco conveniente, porque implicaria numa relação de dependência. Ou seja: explicar o labirinto e não saber onde fica a saída é um conhecimento tão vão quanto conhecê-la, mas não saber explicar onde

ela fica. Qualquer posição intermediária é também incompleta e, portanto, indesejada. Em outras palavras: saber, sem poder; assim como poder, sem saber, não levam muito longe. Um, sem o outro, são competências inacabadas, que não se sustentam.



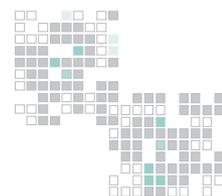
Figura 4

Consideremos a sociedade brasileira como o labirinto. Tomando como base a teoria de Bauman (2001), este seria formado não por paredes ou cercas vivas, parecendo-se mais com um emaranhado fluido, sem contornos definidos, ao qual estaríamos confinados. É um espaço que pode se tornar viscoso a qualquer momento, mas que oferece como compensação a seus habitantes/prisioneiros uma notável capacidade de adaptação. Mesmo ignorando se há um local fora do labirinto (ou, em caso positivo, se ele oferece vantagens em relação à posição anterior), nos movimentamos por ele e demarcamos nossa passagem por meio das representações.

A maneira como demarcamos essa passagem não se mantém constante e pode ser descrita de diversas maneiras. Para o crítico Antônio Cândido (1970), a tolerância se impõe como um traço distintivo da sociedade brasileira desde sua formação. A consequência dessa característica na literatura é a formação de tipos que tratam a lei apenas como uma instância mediadora na construção de sua conduta moral.



Figura 5



Valores cristalizados e normas de comportamento social e privado tradicionais são, ao mesmo tempo, ambicionados e rechaçados. A busca por um ideal de civilização nos moldes europeus convive com a recusa em relação à aplicação dos dispositivos legais que zelariam por esta mesma civilização que se queria inventar.

A lei, tomada não como um regulador social, mas como uma mera mediação, garante a manutenção da liberalidade de costumes, sendo esta a faceta mais atraente da sociedade que se formava. Daí nosso apreço tão remoto pela piada corrosiva e pelo anti-herói. (Cândido, 1970).

Não sendo descendentes diretos dos europeus, como tampouco o foram nossos antepassados espanhóis e portugueses, povos que já mantinham contato com outras culturas e por elas se deixaram influenciar, não produzimos heróis no sentido dado por Will Eisner (2005) ao vocábulo, ao tratar das influências nacionais nos quadrinhos. Para este autor, o super-herói é produto da liberdade da qual os autores de quadrinhos dispõem e configura um exemplo da necessidade de diferenciação em relação ao realismo de outras linguagens visuais, como o teatro e o cinema.

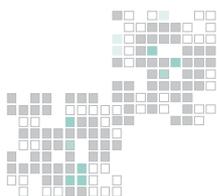
Mesmo remetendo a tipos clássicos, como os homens fortes do circo, de onde deriva sua vestimenta peculiar (Eisner, 2005, p.78) os super-heróis são figuras específicas da cultura norte-americana, satisfazendo um fascínio coletivo pelo homem que, por sua retidão de caráter, integridade e força física alcança seus objetivos. A malícia, tão apreciada pelos brasileiros, é um elemento ausente nesta equação. No entanto, às influências de características nacionais sobre o autor de quadrinhos, vêm se juntar a utilização de códigos universalmente reconhecíveis, traduzidos em gestos, posturas corporais, expressões faciais, entre outros componentes da linguagem visual. Imagens facilmente reconhecíveis dialogam com a realidade, não pela semelhança, mas por recordarem experiências comuns (ibidem, p.19).

A busca pelo equilíbrio entre os dois lados desta balança se alinha com o conceito de “modernidade líquida” descrito por Bauman. Os agentes sociais terão de deslizar fluidamente pelas categorias de produtores, receptores, críticos e divulgadores. Sai de cena o artista inalcançável, detentor do conhecimento de produção (mas não necessariamente de reprodução), para dar lugar ao agente múltiplo, que entende sua arte como expressão cultural e produto de massa. O consumidor, por sua vez, abandona a crença de ocupar o último degrau da escada das produções culturais e se percebe como elo de uma cadeia.

O movimento de realocação de saberes e o estabelecimento de discursos nos permitem descobrir muito a respeito do que as sociedades entendem por ciência, seus sistemas de crenças e relações de poder. Os objetos sobre os quais se debruçam o saber instituído mudaram, por certo, mas não foram os únicos. O olhar que os agentes sociais lançam sobre ele também já não é mais o mesmo.

A expansão e diferenciação dos suportes responsáveis pela divulgação de histórias em quadrinhos trazem novas questões ao campo: se a tira e a caricatura não perdem seu frescor na forma impressa ou digitalizada, até que ponto uma história interativa, somente disponível na internet, na qual o leitor escolhe o andamento e os desfechos da narrativa ainda é uma história em quadrinhos? O quanto indispensáveis para este discurso são as calhas, os enquadramentos e mesmo o contato tátil, o virar de páginas? Quais as conseqüências para o autor do aumento do número de pessoas que terão acesso à obra e dos canais de veiculação? Como suprir todos os sites especializados, além das versões *on line* de jornais e revistas?

A intensa troca de informações entre elaborador e receptor que se verifica atualmente terá, decerto, desdobramentos que escapam aos observadores contemporâneos. É possível afirmar, no entanto que, a partir das alterações, outras apreciações se estabelecerão e talvez o panorama da produção nacional da-



qui a algumas décadas guarde poucas semelhanças com o cenário atual. Mudam os agentes culturais e o mesmo acontece com as representações.

O caráter líquido não significa uma perda de características essenciais. Assim como uma determinada quantidade de água (num copo ou derramada no chão) continua a ser água, também os indivíduos mantêm marcas distintivas próprias dentro da sociedade, independente da função que

exercem. A liquidez diz respeito à impossibilidade de se estabelecer um preceito rígido de classificação que dite o que pode vir a ser classificado de tipicamente nacional. A coexistência entre o que há de fixo e de móvel nesta nova conformação social se alia ao exercício das identidades contemporâneas. Neste sentido, a linguagem dos quadrinhos comporta expressões, aplicações e reinvenções de diversos modelos de brasilidade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGOSTINI, Angelo. "As Aventuras de "Nhô-Quim", ou Impressões de uma viagem à Corte". In CARDOSO, Athos (org.) *As Aventuras de Nhô-Quim & Zé caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883*. Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2002.
- ANDRADE, Oswald e GALVÃO, Patrícia. *O Homem do Povo*. Ed. Fac-símile. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1984.
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- CÂNDIDO, Antonio. *Dialética da Malandragem* (caracterização das Memórias de um sargento de milícias). *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros*, nº 8, São Paulo, USP, 1970, pp. 67-89.
- CIRNE, Moacy. *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Europa/FUNARTE, 1990.
- \_\_\_\_\_. *Quadrinhos, Paixão e Sedução*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. Devir: São Paulo, 2005.
- GRÜNEWALD, Dietrich. *Comics*. Tübingen: Niemeyer Verlag, 2000.
- KULTERMANN, Udo. *Historia de la historia del arte: el camino de una ciencia*. Madrid: Ediciones Akal, 1996.
- VERÍSSIMO, Luis Fernando. *As cobras em: se Deus existe que eu seja atingido por um raio*. Porto Alegre: L&PM, 1997.
- VERGUEIRO, Waldomiro e SANTOS, R. E. dos. *A Pesquisa Sobre Histórias em Quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005*. *UNIrevista*, São Leopoldo, v.1, n.3, pp.1-12, jul, 2006.