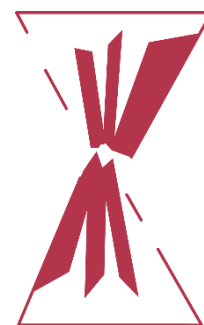


Um breve estudo sobre Arnaldo Albuquerque e a História em Quadrinhos Carcará.

A brief study on Arnaldo Albuquerque and the Carcará Comic Story.



ALMEIDA, Kézia *

 <https://orcid.org/0000-0002-7338-862X>

CASTRO SILVA, Jaison **

 <https://orcid.org/0000-0002-5047-3725>

RESUMO: As Histórias em Quadrinhos são uma forma de arte que utiliza da sobreposição de palavras e imagens em sequência e têm alcançado espaço como objeto de diversos campos do conhecimento. Os trabalhos acadêmicos que focam neste tipo de arte crescem frequentemente e seus autores, mesmo que precisem lutar contra alguns preconceitos ainda encontrados em algumas áreas, se destacam principalmente pela ousadia. Arnaldo Albuquerque foi um quadrinista, cartunista, fotógrafo, pintor e cineasta do Piauí que se evidenciou por seus trabalhos pioneiros como, por exemplo, ter sido o autor do primeiro quadrinho do estado, *Humor Sangrento* (1977). A proposta deste artigo é analisar o quadrinho *Carcará*, publicado na revista previamente mencionada e, para tal, a pesquisa apresenta recursos gráficos comuns em HQs tais como página, vinheta, balões e nível de fala. Este trabalho busca incentivar o leitor a interpretar o quadrinho apresentado e questionar a análise.

PALAVRAS-CHAVE: História em Quadrinhos; Arnaldo Albuquerque; Quadrinhos piauienses.

ABSTRACT: Comic books are an art form that uses the overlapping of words and images in sequence and they have gained space as an object of various fields of knowledge. The academic works that focus on this kind of art grow frequently and, even if the authors need to fight against some prejudices still found in some areas, they stand out mainly for their boldness. Arnaldo Albuquerque was a cartoonist, photographer and filmmaker from *Piauí*, in Brazil, who stood out for his pioneering work. He is the author of the first comic of the state, *Humor Sangrento* (1977). The purpose of this article is to analyze the *Carcará* comic, published in the previously mentioned magazine, and for such, this paper presents graphic resources, which are common in comic books, like page, balloons and level of speech. This paper encourages the reader to interpret the presented comic.

KEYWORDS: Comic Books; Arnaldo Albuquerque; Comics of Piauí.

Recebido em: 14/08/2020

Aprovado em: 05/03/2021

* Mestra em História pela Universidade Federal do Piauí (UFPI), Teresina - PI. e-mail: keziaalmeida93@gmail.com.

** Doutor em História pela Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza - CE, com doutorado sanduíche de um ano nos Estados Unidos (Bloomington, Indiana University), bolsista Fullbright (CAPES). Email: jaisoncastro@gmail.com.



O consumo e as histórias em quadrinhos

As histórias em quadrinhos têm se destacado como objeto de estudo nas mais variadas áreas do conhecimento. A rede de criação, produção e consumo das histórias em quadrinho se mantém por conta das múltiplas formas de expansão de produto, movimentando o mercado, gerando lucros e criando marcas. Além disso, na sua grande maioria, as histórias em quadrinhos ocidentais estão relacionadas com “[...] as necessidades de diversão e entretenimento de seus leitores.” (VERGUEIRO, 2009, p. 83), que pode ser compreendida pelo conceito explicado por Douglas Kellner (2001) conhecido como Cultura da mídia:

[...] uma cultura veiculada pela mídia cujas imagens, sons e espetáculos ajudam a urdir o tecido da vida cotidiana, dominando o tempo de lazer, modelando opiniões políticas e comportamentos sociais e fornecendo o material com que as pessoas forjam sua identidade. (KELLNER, 2001, p. 9).

A cultura da mídia é tanto um reflexo da classe mais abastada possuidora dos maiores meios de comunicação, quanto uma representação dos conflitos entre grupos sociais. Sendo assim, não se pode vê-la como um instrumento de controle (KELLNER, 2001, p. 27). É, também, industrial, organizada “[...] com base nos modelos de produção de massa e é produzida para a massa de acordo com tipos (gêneros), segundo fórmulas, códigos e normas convencionais.” (KELLNER, 2001, p. 9).

Mesmo com o aparecimento de várias HQs criativas, instigantes e questionadoras, ainda existe muito preconceito, muitas vezes amparado pela “[...] mais simples e completa desinformação.” (CIRNE, 2000, p. 17). Entretanto, é possível identificar um crescimento dos trabalhos acadêmicos feitos tendo os quadrinhos como foco. Nas últimas décadas do século XX, o interesse por esta forma de arte foi despertado no ambiente cultural de várias regiões do mundo. As críticas negativas feitas às *HQs* foram sendo aceitas como sem fundamento, sustentadas pelo preconceito, favorecendo a sua aproximação com as práticas pedagógicas. Segundo Waldomiro Vergueiro, durante os anos 1950 as revistas que usavam a linguagem dos quadrinhos associada com conteúdo moral e educativo começaram a

[...] criar uma boa imagem das revistas em quadrinhos nas mentes de pais e educadores, que, nessa época, achavam que a leitura de toda e qualquer produção de quadrinhos teria consequências danosas para as crianças, como dificuldades na aprendizagem escolar, influências no comportamento familiar, diminuição da capacidade para o pensamento lógico e afastamento da realidade. (VERGUEIRO, 2009, p. 88–89).

É importante mencionar que, para os teóricos dos quadrinhos, dois termos são cruciais para este estudo. O primeiro é *Graphic Novel* – ou Novela Gráfica – que se refere a publicações de histórias em quadrinhos fechadas como romances. Popularizado no livro *A contract with God* de Will Eisner, em 1978, este termo surgiu por uma necessidade de encontrar uma “definição satisfatória” para as histórias em quadrinhos: “Essa nova era começa sob o rótulo de *novela gráfica*, que aparece como um nome que provoca desconfiança generalizada, inclusive, e talvez mais que em qualquer outro lugar, entre seus próprios praticantes.” (GARCÍA, 2012, p. 20, grifo do autor).

A segunda expressão é *Sequencial Art* – ou arte sequencial – que explica a arte dos quadrinhos como um tipo de linguagem que utiliza a sobreposição de palavras – em balões ou não – e imagem em sequência, sendo totalmente diferente da linguagem literária ou da visual. As regras da arte – a perspectiva e a simetria, por exemplo – e as de leitura – gramática e sintaxe – precisam ser compreendidas ao mesmo tempo para a compreensão do quadrinho. Assim, “a leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.” (EISNER, 2010, p. 2).

É importante destacar que a definição de histórias em quadrinho não é um consenso. Para Scott McCloud, as HQs são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.” (MCCLOUD, 2005, p. 9), ou seja, não são exclusivas para o público infanto-juvenil e nem apresentam personagens sobre-humanos. Já para Thierry Groensteen, os quadrinhos podem ser descritos como um sistema formado a partir de códigos construídos no interior de uma cadeia narrativa. Para ele, “os quadrinhos são, de fato, um gênero baseado na relutância.” (GROENSTEEN, 2015, p. 19) já que suas imagens imóveis apresentam um poder de ilusão e de sequência comparável às imagens do cinema, uma vez que, mesmo cheia de intervalos, ainda assim, faz todo o sentido.

É por isso que escolhi como emblema desta reflexão a ideia de sistema que define um ideal. Esse sistema dos quadrinhos será um quadro conceitual onde todas as realizações da ‘nona arte’ podem encontrar seu lugar e serem pensadas em comparação, ao mesmo tempo nas diferenças e nas semelhanças comuns ao meio. (GROENSTEEN, 2015, p. 31).

Outro ponto a ser destacado sobre o quadrinho é que, assim como toda imagem, não é um ato inocente. Acreditar no quadrinho como uma arte neutra é, no mínimo, ingênuo. Os quadrinhos devem ser pensados “estética, política e culturalmente” (CIRNE, 2000, p. 15) por estarem inseridos em um local e em um tempo. Assim, a compreensão de uma HQ depende diretamente da sociedade e política ao redor de seu autor

(BAXANDALL, 2006). Até mesmo as escolhas de permanecer em silêncio são importantes e devem ser consideradas também.

A proposta deste artigo é analisar o quadrinho *Carcará* presente na revista *Humor Sangrento*¹, originalmente publicado em 1977 uma revista que se enquadra no conceito de arte sequencial. Para tal, este trabalho apresenta o artista Arnaldo Albuquerque, nome conhecido da contracultura² do estado do Piauí, além de expor sobre recursos dos quadrinhos que possam proporcionar a maior compreensão do leitor. Uma vez que, além de apresentar uma análise da história já indicada, este texto propõe que o leitor possa, também, tirar conclusões diferentes, contribuindo para a discussão.

Este artigo surgiu a partir de estudos feitos para o trabalho dissertativo intitulado *Cultura entre quadros e rabiscos: um estudo da produção da arte sequencial no Piauí de 1977 a 1994* defendido em 2020 que apresenta três artistas e quadrinistas piauienses: Arnaldo Albuquerque, Albert Piauhy e Antônio Amaral. A partir do estudo de conceitos sobre imagem, arte e histórias em quadrinhos, a pesquisa – tanto a deste trabalho quanto a presente na dissertação referida – analisou as fontes³ presentes em jornais e revistas em busca de conhecer os artistas mencionados. No texto dissertativo, há a associação entre os quadrinhos e a construção de uma piauiensidade – identidade piauiense. O quadrinho *Carcará* foi escolhido para receber destaque por conta da sua importância por ter se tornado a primeira animação do Piauí. Desta forma, determinados conceitos e ideias que aqui serão usados podem ser compreendidos a partir da leitura do texto dissertativo. Por se propor a fazer um estudo de uma arte sequencial, este trabalho será dividido em partes. O primeiro momento se dedica a apresentar Arnaldo Albuquerque – artista conhecido nacionalmente por participações no *Pasquim* e por sua participação ativa em alguns jornais alternativos. Em seguida, para cooperar com a compreensão do leitor, apresenta *Carcará* com alguns conceitos de recursos gráficos usados sendo discutidos. Desta forma, é necessário dialogar com autores como McCloud, Ramos e Groensteen.

¹ A revista possui 41 páginas, dentre estas, 36 apresentam narrativas sequenciais e três propagandas em formato de charges. A coletânea, distribuída pela editora Nossa, traz em seu catálogo algumas histórias que foram publicadas no jornal *Chapada do Corisco* e outras inéditas. Segundo a própria revista, a impressão fora feita em máquinas *Heidelberg off set* pela editora Prelo.

² Conceito trabalhado por Theodore Roszak (1972). Para o autor, a contracultura é o conjunto de práticas de jovens a partir do ano de 1968 que buscavam causar desconforto à regra vigente e criticar as sociedades racionais tecnocráticas.

³ São utilizados na dissertação as revistas *Presença* e *Cadernos de Teresina*, as edições do jornal *O Dia* do período estudado, as revistas em quadrinhos *Humor Sangrento* e *Hipocampo: Membrana citoplasmática invisível a olho nu – Fórmula mais provável Hp2Cp3*, além de entrevistas com os quadrinistas.

Arnaldo Albuquerque, um pioneiro não apenas dos quadrinhos

Arnaldo Albuquerque é um dos nomes de maior destaque quando o assunto é quadrinhos no estado do Piauí. Nascido em 1952, na cidade de Teresina, era um artista plural, fazia “[...] pintura, publicidade, fotografia, cinema, jornalismo, quadrinhos e organizou importantes eventos musicais no Piauí.” (AURÉLIO, 2007, p. 1). Sua importância para a arte do estado é compreensível por seu caráter pioneiro, já que, além do que já fora mencionado, ele também foi o autor da primeira revista em quadrinhos do estado, intitulada *Humor Sangrento*.

Ainda na infância, Arnaldo fora apresentado às HQs por intermédio de seu pai, no fim dos anos 1950 (NOGUEIRA, 2010, p. 55). Assim, Albuquerque se tornara um ávido leitor logo cedo e, com o passar do tempo, seu encanto pela arte se transformou em curiosidade. Dentre seus trabalhos como artista, podemos citar seu primeiro projeto de alcance nacional: sua participação em *O Pasquim*, no ano de 1971. Ele mencionava os componentes do *Pasquim* – como Jaguar⁴ e Ziraldo⁵ – e Robert Crumb⁶ como algumas aspirações. Este jornal alternativo fora um ambiente altamente politizado e ligado às causas como sexo, drogas e feminismo, sendo um embaixador das minorias.

Conectado a tais causas, Arnaldo fez parte de uma geração da juventude piauiense que era formada por pessoas de classe média alta, sendo um elemento de uma resistência específica, que não acontecia em todos os lugares. Um exemplo é o caso do jornal *Bouquitas Rouge*, cujo nome surgiu após o quadrinista e outros participantes do periódico ficarem na porta de uma casa de shows distribuindo beijos entre moças e rapazes, usando batons vermelhos (HOLANDA, 2017, p. 32). Em Teresina, ainda em 1971, Arnaldo “[...] dá início ao seu trabalho como cartunista no jornal *O Dia*. Em 1972, é o responsável pelo planejamento gráfico do jornal *Gamma*, números 1 e 2, o primeiro jornal mimeografado do Piauí e possivelmente do Brasil, segundo Heloisa Buarque.” (NOGUEIRA, 2010, p. 55).

Durante a década de 1970, podemos destacar algumas mudanças que o Piauí enfrentou. Em 1971, a criação do Programa de Integração Nacional (PIN) e do Programa de Distribuição de Terras no Norte e Nordeste (PROTERRA), permitiu “[...] ao governo federal realizar investimentos diretos que, conforme a destinação anterior, não chegariam ao Piauí, ainda sem poder de atração de empreendimentos incentivados pela

⁴ Sérgio de Magalhães Gomes Jaguaribe, Jaguar foi um dos cartunistas e criadores de *O Pasquim*. Já citado anteriormente como uma das aspirações de Albert Piauhy.

⁵ Ziraldo Alves Pinto, cartunista, quadrinista, autor e jornalista. Mais conhecido pelo seu trabalho no livro infantil *O Menino Maluquinho* e como o criador de *O Pasquim*.

⁶ Cartunista americano que tinha seu trabalho marcado em seu humor ácido, traços muito fortes e desenhos eróticos. A aproximação com a arte de Arnaldo se mostra nessa forma obscura e animalésca de desenhar.

SUDENE.” (MENDES, 2003, p. 221). Por meio de eleições indiretas, o engenheiro Alberto Silva assume o governo do Estado no dia 15 de março de 1971, dando início a uma série de reformas, construções e criação de órgãos e projetos sociais. Outra mudança importante de ser mencionada é a instalação da Universidade Federal do Piauí, em 1971:

Concomitantemente houve alterações significativas que modificaram grande parte da paisagem urbana, alterando não só o cenário de Teresina, mas o de muitas cidades da região nordeste do mesmo período. Motivados pelo desejo de fazer cursos universitários como o de Jornalismo, Arquitetura ou Engenharia, muitos jovens de classe média deixavam o Estado para concluir seus estudos secundários e ingressar na universidade em outras cidades. Nesse sentido, a década de 1970 é significativa do ponto de vista da dispersão da juventude piauiense nos grandes centros urbanos do Brasil, uma vez que no Piauí, as poucas universidades existentes na década não atraíam a atenção da maioria. Esse impulso juvenil não resultava apenas na ida e permanência dos jovens no ambiente de estudo; ao contrário, muitos dos que saíam para estudar voltavam para passar férias ou retornavam depois de formados. (NOGUEIRA, 2010, p. 89).

A revista, que teve Albert Piauhy⁷ como responsável pela edição, trazia uma coleção de quadrinhos de Albuquerque que mostrava as particularidades do autor. Suas críticas quanto à censura e à sociedade de consumo eram parte importante do momento em que ele estava inserido. A capa expressava muito das ideias que seriam vistas em suas páginas, já adiantando como seriam transgressoras e cheias de ironia. Ao colocar personagens famosos como *Snoopy*⁸, *Bolinha*⁹ e *Superman*¹⁰, Albuquerque expressava como seu estilo de desenho era diferente. Além disso, avisava sobre as suas críticas à sociedade e à forma como as histórias em quadrinhos eram feitas. Assim, nesta capa, Arnaldo se utilizava de figuras importantes dos quadrinhos estrangeiros para fazer

[...] um protesto onde repensa o papel mobilizador, a crítica dos costumes que promoveu, a riqueza de ideias que pôs em circulação e o modo inovador com que as veiculou, produzindo outros aspectos de intervenção crítica, escancarando a modernidade e a internacionalização da cultura, fomentando o exercício de uma crítica original e aberta que possibilitou o repensar de nossa identidade. Desenvolveu uma proposta para desqualificar e descredibilizar os mitos dos heróis das HQs criadas pela indústria cultural. O emparedamento dos heróis produzido pelo imperialismo cultural é apresentado na capa do original da revista *Humor Sangrento*, onde o quadrinista comanda a execução sumária desses personagens. (NOGUEIRA, 2010, p. 6).

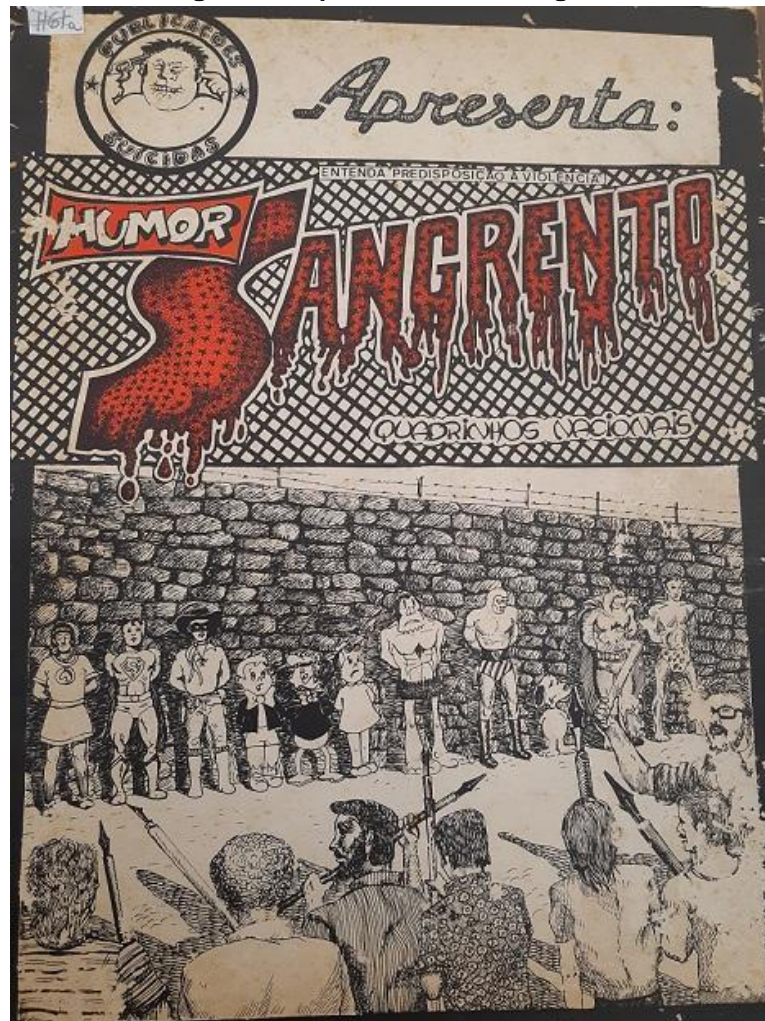
⁷ Outro quadrinista e cartunista do estado Piauí, também estudado na dissertação de mestrado que deu origem a este artigo.

⁸ Cachorro de estimação de Charlie Brown e um dos personagens mais famosos das tirinhas *Peanuts*, criação de Charles Schulz, lançada em 1950.

⁹ Personagem das histórias em quadrinhos *Luluzinha*, de Marjorie Henderson Buel, lançada em 1935. O garoto é o criador do “Clube do Bolinha”, expressão utilizada como sinônimo de clubes formados exclusivamente por homens.

¹⁰ *Superman*, ou o Super-Homem, é um dos personagens mais importantes das histórias em quadrinho. É preciso destacar que o personagem foi absorvido pela cultura em boa parte dos países ocidentais. Mesmo sendo um extraterrestre, protetor dos estadunidenses, além de uma representação do poderio americano e do *American Way of Life*, ele é, também, uma das figuras mais importantes da cultura pop.

Imagem 1: Capa do Humor Sangrento



Fonte: ALBUQUERQUE, Arnaldo. Humor Sangrento. 1ªed. Teresina: Nossa. 1977.

A revista fora criada para mostrar o espaço do nordestino e piauiense no universo dos quadrinhos e no circuito artístico do país. Seu aspecto transgressor ganhou ainda mais forma a partir do prefácio escrito por Cineas Santos na contracapa da primeira edição de Humor Sangrento ao dizer que:

É certo que fazer humor não é das atividades mais gratificantes, pelo menos no Brasil, onde o humorista tem bastante importância para ser preso e nenhuma para ser solto, segundo Millôr Fernandes. A despeito disso, a família teima em crescer, ramificar-se por todos os recantos imagináveis. Para o pessoal do sul maravilha, pode parecer estranho o fato de alguém nascer e se criar no Piauí – o que não é pouco – e ainda encontrar algum alento pra fazer humor, não? Pensar assim é desconhecer essa jóia do humor negro: ‘O sertanejo é, antes de tudo, um forte.’ No caso específico do piauiense, bota fortaleza nisso, sô! Basta dizer que, em menos de cinco anos, sofremos dois terríveis ataques de Amaral Neto e aqui estamos, (al)quebrados, mas vivos e sempre prontos a exportar líderes” para que se mantenha aceso o ‘diálogo’, indiscutivelmente, uma piada nacional. Mas antes que eu me esqueça, o Arnaldo é piauiense, 24 anos, e, a exemplo dos cactos que

infestam as caatingas de cá, não precisou de muita chuva para crescer e florescer. HUMOR SANGRENTO é a melhor prova disso. (SANTOS, 1977, s.p.).

É importante mencionar que a década de 1970 é marcada pela ditadura civil-militar¹¹ instaurada a partir de um golpe de Estado em 1964. Neste momento, a sociedade brasileira é marcada pela polarização e pela repressão da liberdade de expressão. Esta contenção se torna ainda mais séria a partir da criação do Ato Institucional número 5 – AI5 em 1968, o qual instaurou a censura em obras artísticas e na imprensa. Por isso, o trabalho de Arnaldo Albuquerque se torna tão revolucionário: mesmo com os riscos e com a crescente autocensura em meios de comunicação, ele decide publicar uma revista com críticas claras ao governo ditatorial e à censura.

No ano de 1977, a partir da análise do jornal *O Dia*¹², é possível notar como a ditadura militar passou a se estabelecer dentro de suas páginas. As críticas, quando apareciam, focavam no lado econômico e, principalmente, na política estadual. Assim, o espaço para o humor era reduzido, deixando claro o apagamento das críticas. Gradualmente, a arte dos quadrinistas teresinenses é substituída por artistas nacionais.

Um estudo sobre Carcará

Imagem 2: "Carcará" de Arnaldo Albuquerque



Fonte: ALBUQUERQUE, Arnaldo. Humor Sangrento. *Carcará*. 1ªed. Teresina: Nossa. 1977, p. 11-12.

¹¹ Momento político iniciado quando os principais setores das Forças Armadas, em 1964, derrubaram o governo Goulart e iniciaram uma ditadura que só terminaria 21 anos depois. Para saber mais, ler *Como eles agiam – Os subterrâneos da Ditadura Militar: espionagem e polícia política* de Carlos Fico.

¹² Para a construção do trabalho dissertativo previamente mencionado que serviu de base para este artigo, foram utilizados alguns números do Jornal *O Dia* do Piauí - datados entre 1975 a 1994.

Esta história é intitulada *Carcará*¹³, nome dado a uma ave conhecida como “águia-brasileira”, eternizada na música homônima composta por João do Vale e José Cândido, popularizada pela voz de Maria Bethânia (BORGES, 2017), sendo marcada como uma das primeiras músicas de protesto do período ditatorial a se centrar na realidade do nordeste brasileiro. No primeiro quadro aparece a personagem de uma *cegonha*, carregando um bebê em seu bico.

No fim do segundo quadrinho a personagem do Carcará é apresentada, logo em seguida atacando a cegonha e tomando para si o infante, o qual se torna seu alimento. As palavras que a personagem menciona, as suas expressões faciais e seus trejeitos fazem com que ela se apresente como uma “vilã”. Quando ela pensa “salvei mais um da xistose, verminose, tuberculose, retardamento mental, fome, etc, etc.” (ALBUQUERQUE, 1977, p. 11) é possível entender como uma forma de transformar-se em heroína, criando a sua própria narrativa.

No último quadrinho da primeira página acontece a primeira reviravolta da história, a ave – uma espécie de águia, animal comumente vinculado aos Estados Unidos – se transforma no *Capitão América*¹⁴. É possível entender como uma crítica de como o país consegue mascarar uma explicação de forma a ser convertido em herói.

A segunda página da HQ mostra uma família se aproximando do herói, achando-o particularmente esquisito. É preciso convir que ver um homem usando roupa colorida, colada e rindo sozinho no meio da caatinga nordestina é mesmo bastante estranho. O momento cômico do quadrinho é quando a criança acerta o Capitão América, fazendo-o retornar à sua forma de águia, servindo de jantar para a família.

Para que haja uma compreensão ainda maior do que está sendo proposto neste artigo, é preciso mostrar alguns recursos dos quadrinhos que são usados frequentemente e que podem ser vistos na narrativa estudada. Os recursos a serem destacados são: a página, a vinheta, os balões, as onomatopeias e o nível de fala. Primeiramente, a página, já que é dentro dela que a narrativa se desenrola, que pode ser compreendida como uma “[...] unidade de significação desta forma de linguagem.” (MOTA, 2000, p. 27), em que uma cena é, normalmente, feita para durar o tamanho da página.

¹³ Importante mencionar que este quadrinho se tornou a primeira animação do estado do Piauí. Intitulada *Carcará, pega, mata e come*, a animação de Arnaldo Albuquerque foi recuperada em 2015 pelo Projeto de Ilustração e Animação (PIA), vinculado ao Curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Piauí (UFPI).

¹⁴ O personagem da Marvel Comics foi criado em 1941 para ser utilizado como reforço positivo para as tropas americanas que estavam na Segunda Guerra Mundial. Ele personificava os Estados Unidos e, também, suas tropas.

É necessário destacar também a composição da página, em que a relação entre tamanho das imagens, dos quadrinhos e do texto¹⁵ pode ser de dependência ou não. Uma página é formada por uma sucessão de quadros dos mais variados tamanhos que dependem do efeito sequencial ou do destaque que se pretende dar a determinado ponto da narrativa. No caso da história estudada, ao ser apresentada em duas páginas, em sequência, podemos compreender que ela está mostrando algo que ocorre em cadeia. Assim, o que é visto no início da segunda página é uma continuação direta ao que fora apresentado no fim da primeira página.

Enquanto em alguns quadrinhos, tiras ou cartuns apenas se utilizam das imagens para se expressar, outros precisam, do que chamaremos, de recursos da oralidade. Eles expressam, além do que está sendo dito, o som, os pensamentos, os ruídos e até mesmo o comportamento do personagem. Dentre os mais conhecidos está o balão que, além de mostrar o que está sendo falado e pensado, também expõe o seu locutor. Desta forma, “não existe balão que não se refira, e que não se possa atribuir, a um falante conhecido ou pressuposto. A relação entre locutor e enunciado proferido é tão forte que se pode falar até de um binômio funcional.” (GROENSTEEN, 2015, p. 84). Este recurso de fala possui dois elementos: o continente – formado pela margem em variados formatos do corpo e de seu apêndice – e o conteúdo – podendo ser em linguagem escrita ou imagem. (RAMOS, 2018).

Mesmo que os estudiosos de quadrinhos busquem criar regras para a análise dos quadros e balões, a subjetividade estética do autor também deve ser considerada durante um estudo. No caso de Arnaldo, dentre os nove balões identificados em Carcará, sete são os chamados balões-fala, que possuem uma margem com linha curvilínea e contínua. Os outros são considerados balão-pensamento em que o “[...] contorno ondulado e apêndice formado por bolhas; possui o formato de uma nuvem [...]” (RAMOS, 2018, p. 37).

Outro recurso de fala que trouxe inovação à linguagem dos quadrinhos são as onomatopeias, que podem ser entendidas como o “som impresso”. Os *bangs*, *pow*, *thwip*, representam barulhos reais ou imaginários e que complementam a cena. São facilmente encontrados tanto em quadrinhos para o público infanto-juvenil quanto em histórias voltadas para o público mais velho. Este recurso é substancial para as narrativas gráficas.

É preciso destacar que na criação das onomatopeias não há limites para a criatividade do artista. Mesmo que as onomatopeias estejam associadas ao seu país de

¹⁵ É importante destacar que nem sempre uma página de quadrinhos virá com imagens e palavras, por conta das escolhas do artista, uma página pode ser feita usando apenas a linguagem verbal ou a não-verbal.

origem – sempre tentando aproximar determinado som para que haja a compreensão por parte do leitor – há alguns casos que foram incorporados à linguagem por conta de suas repetições ao longo das décadas, sendo muitas delas oriundas de quadrinhos estadunidenses. Por exemplo, o *bang* – que costuma ser atribuído ao som de uma arma – é reconhecido em boa parte das regiões do mundo, assim como o *creck* ou *crack*¹⁶ de algo se partindo.

Carcará conta com o uso de três escolhas interessantes de onomatopeias. Na sétima vinheta da primeira página, os sons mostrados disputam concepções diferentes que convivem na mesma cena. O primeiro, *nhoc!* oferece a ideia de ser uma “refeição apetitosa”, como disse a águia logo no início da história. O segundo, lido como *prffss*, que aparece menor e mais próximo ao corte feito na barriga do recém-nascido, oferece a imagem de algo nojento. Impressão que o leitor pode ter ao concluir o desenrolar da história.

No sexto quadrinho da segunda página é possível ver o momento em que o Capitão América é atingido e, em letras garrafais o *AHH!!!* se destaca, a representação do grito indefeso do herói se sobressai surpreendendo o leitor. Acima do grito, a letra cursiva com *sploft* completa o aspecto humorístico da cena. Além disso, em outros dois momentos da cena, há o destaque ao som de risada do Capitão. Os *HÁ! HÁ! HÁ!* que utilizam fontes diferenciadas àquelas usadas para os outros personagens da narrativa pode significar que não era um riso sincero.

O próximo recurso a ganhar destaque é o que pode ser chamado de *nível de fala*. Este é um processo usado para aproximar o leitor do locutor ao vincular os aspectos geográficos e socioculturais dos personagens (RAMOS, 2018, p. 60). Até meados dos anos 1960, o uso de gírias e vocábulos informais era uma prática incomum das editoras, em uma tentativa de diminuir o preconceito enfrentado por esta arte. Com o passar do tempo, o uso de expressões mais populares aumentou, indicando que as HQs, assim como outras mídias, passam a prestigiar as gírias como parte importante da língua.

Arnaldo Albuquerque se utiliza de alguns vocábulos informais identificáveis como presentes no dialeto tipicamente nordestino. Ao utilizar imagens e problemáticas rurais, dando destaque a figuras tipicamente nordestinas, como a caatinga, por exemplo, reforça a busca por uma identificação do leitor. Will Eisner menciona a importância do uso de figuras e personagens estereotipadas. Para o autor, ao estabelecer uma imagem fácil o leitor passa a participar ativamente da história. Parte da narrativa de uma HQ está no

¹⁶ No inglês, alguns dos sons usados para criar as onomatopeias surgiram a partir de verbos. É o caso do exemplo utilizado, “crack” vem do verbo “to crack”, que dentre as traduções encontradas no dicionário *Longman* (2008), pode significar quebrar, rachar ou estalar.

que não é dito. A empatia causada pela feição de determinado personagem é considerada por ele como “[...] uma das ferramentas do narrador.” (EISNER, 2013, p. 51).

Ele estabelece também que a narrativa depende diretamente de um contrato entre narrador e leitor. Enquanto o primeiro espera que o público compreenda, o receptor da mensagem espera que o que será transmitido seja algo compreensível. Assim, o que Eisner (2013, p. 53) chama de “fardo” encontra-se “sobre o ombro do narrador. Esta é a regra básica da comunicação”. Assim, ao usar frases como “ô xente” e “meu fie, acerta esse diabo”, Albuquerque busca fazer um contato direto com seu leitor, principalmente aquele que é nordestino e pode se identificar com as frases proferidas pelas personagens.

Arnaldo Albuquerque estabelece, então, uma imagem do que pode caracterizar uma parte da identidade piauiense. A construção deste conceito data do início do século XX, ao surgir uma necessidade do Estado de ser notado social e politicamente pela nação que estava se formando. Assim, a identidade piauiense – piauiensidade¹⁷ – é uma tentativa de dar individualidade ao estado e ao seu povo:

A cultura histórica que começa a surgir na segunda metade do séc. XIX no Piauí é um evento/processo típico do espaço urbano, ocorrendo preferencialmente em quatro lugares: na imprensa, com a vulgarização e difusão de textos e a mediação da leitura; no ensino formal público e particular, como disciplina cívica a ser repassada aos estudantes; nas estruturas governamentais e institucionais, como depositárias dos documentos ‘históricos’ e como fonte produtora e motivadora da escrita histórica, geralmente exercitada por profissionais estatais, os primeiros a sistematizar informações históricas e dados sobre o passado local; em bibliotecas e em espaços de sociabilidades, com a realização de conferências públicas e de solenidades cívicas e; em espaços privados individuais de leitura e escrita. (SOUZA, 2008, p. 19).

O conceito de piauiensidade pode ser compreendido com uma união não necessariamente harmoniosa entre signos que são apropriados pelos indivíduos, ou seja, é uma construção do ser que depende do tempo e espaço no qual está inserido. Tanto a história em quadrinhos aqui estudada quanto outras narrativas feitas por Arnaldo Albuquerque perpassam por imagens que fazem parte desta identidade piauiense.

O outro recurso indispensável para o estudo de *Carcará* é o quadrinho ou vinheta. É dentro dele que a história toma forma. Além disso, dependendo de como se apresentam os quadros, pode significar uma mudança no tempo da história, que podem variar dependendo das transições das ações em cada quadro. Para Cirne (2000, p. 29),

¹⁷ Termo utilizado por Gutemberg Souza em sua dissertação de mestrado intitulada *História e Identidade: as narrativas da piauiensidade* de 2008.

“os quadrinhos como linguagem têm sua especificidade [...] no modo narrativo visual capaz de agenciar elipses gráficas espaciais.”

A página de um quadrinho permite um jogo com o tempo que não pode ser recriado tão facilmente por outras formas narrativas. Para o autor, os quadrinhos possuem um vocabulário que consiste em símbolos visuais e imagens que podem ir do cartum ao realismo. O tempo nos quadrinhos, portanto, não é uma regra. Diferente da prática escriturística, as imagens podem oferecer formas de representar o tempo que vão além do linear. Enquanto a imagem possui o ideal do tempo (DIDI-HUBERMAN, 1998) os quadrinhos podem ter particularidades, que não podem ser vistas em outras formas de expressão. Por exemplo, mesmo que haja uma constante comparação entre a arte dos quadrinhos e a do cinema por conta de algumas proximidades em relação à narrativa, cada uma apresenta particularidades, tornando-as contrastantes.

Para que a passagem de tempo seja plenamente compreendida, o autor precisa contar com um recurso dependente da habilidade de interpretar a diferença entre duas ou mais vinhetas, assimilando a duração da cena. McCloud (2005, p. 63) chama esta capacidade do leitor de “conclusão”. O autor destaca, ainda, seis¹⁸ tipos de transições quadro a quadro, dentro das quais, realço as três mais importantes¹⁹: cena-a-cena, ação-para-ação e tema-para-tema.

É importante destacar a relação entre *tempo narrado* e *tempo de leitura*. O primeiro é o que está ocorrendo dentro da vinheta, enquanto o segundo é a quantidade de tempo usada pelo o leitor para interpretar a página. É comum que estes dois aspectos apareçam agregados. Assim, é habitual que quanto maior a cena, mais demorado é o tempo de leitura. O contrário também acontece, sendo frequente o uso de quadros pequenos para representar um curto período de tempo e um de tamanho maior para denotar intervalos de tempos mais extensos.

No caso de *Carcará*, o tempo adquire um destaque em dois momentos principais. Primeiro, na conclusão da primeira página para a segunda, em que a transformação da água em super-herói acontece em instantes rápidos. A vinheta, de um tamanho um pouco maior, expõe a água em traços caóticos até aos poucos ir tomando a forma de um homem, assim, o momento que marca o fim da transformação parece ser o mesmo que os olhos do leitor passam de uma ponta à outra do papel.

¹⁸ As outras três são momento-a-momento; – que exige pouquíssima conclusão do leitor – aspecto-para-aspecto – que estabelece um “zoom” em algum aspecto do ambiente, deixando o tempo em segundo plano – e o Non-sequitur que não oferece sequência lógica entre os quadros.

¹⁹ Cena-a-cena é o tipo de transição que exige raciocínio reduzido e nos revela através de distâncias significativas de tempo e espaço. Ação-para-ação as transições ocorrem em um único tema, mas mostra em cada vinheta um momento diferente de tempo. Tema-para-tema permanece dentro de uma cena ou ideia, mas precisa de um envolvimento do leitor para sentido às transições.

Convite ao leitor

Como mencionado no início do artigo, as HQs têm alcançado um espaço como objeto para os mais diferentes campos de conhecimento. Desta forma, é crescente a quantidade de trabalhos acadêmicos que buscam quebrar tabus referentes à arte sequencial. É possível encontrar pesquisas que buscam mostrar como esta forma de arte pode ajudar a compreender os mais variados assuntos, sendo de extrema importância para a formação infanto-juvenil, até na discussão de assuntos sérios. Este trabalho é resultado de uma dessas pesquisas.

A proposta deste artigo foi apresentar o quadrinista, cartunista, fotógrafo, pintor, cineasta Arnaldo Albuquerque como importante artista piauiense, um dos principais pioneiros das HQs e da contracultura do estado. O autor de *Humor Sangreto* foi parte de jornais e revistas de alcance nacional importantes, fazendo uso do humor para criticar práticas e sujeitos durante a Ditadura Militar. Assim, suas contribuições auxiliaram o que podemos entender como uma identidade piauiense – mesmo que constantemente em mudança e sem formação completa.

O quadrinho *Carcará*, escolhido como objeto para esta pesquisa, é uma das histórias presentes na coletânea anteriormente mencionada e não foi selecionado por acaso. Por ser a primeira animação feita no Piauí, a narrativa tem um destaque histórico que vai um pouco além de outras que também foram importantes para o repertório do quadrinista. Além disso, a decisão de mostrar figuras opostas que expõem ideias contra o domínio norte-americano, principalmente em relação à cultura, dá à história mais alguns pontos. Por fim, a imagem de um garoto franzino do nordeste brasileiro derrotando o Capitão América merece ser vista.

Como mencionado anteriormente, o quadrinho não é uma arte inocente e não deve ser tratada como tal. A pesquisa buscou relacionar o conceito de piauiensidade ao propor que Arnaldo Albuquerque utilizou níveis de fala, onomatopeias, signos e imagens facilmente identificáveis como pertencentes aos nordestinos.

Ao fazer uso de conceitos comuns das histórias em quadrinhos, a pesquisa buscou oferecer uma compreensão mais ampla ao leitor, indo além de apenas mostrar o que estava acontecendo. Assim, mesmo que fossem mecanismos vistos com frequência entre aqueles que leem histórias em quadrinhos, ao aliar o uso de conceitos feitos por estudiosos há uma tentativa de tornar ainda mais claro o significado.

Outro ponto, já mencionado anteriormente, é que este texto propõe que o leitor possa tirar conclusões diferentes para contribuir para a discussão. Assim, fica aberta a

proposta para que o leitor possa retornar ao quadrinho apresentado e destacar outros pontos ou questionar a análise feita.

Por fim, é importante lembrar que um trabalho historiográfico não tem fim, já que é uma pesquisa que depende da interpretação de suas fontes, sendo dependente do observador. A visão, além de um dos cinco sentidos, é também a principal forma de admirar a arte – principalmente quando ela é puramente imagética. Também se relaciona à cultura e ao tempo nos quais o observador está inserido. Portanto, este artigo tem como função encontrar um leitor que interprete de maneira diferente e que uma discussão possa se formar, expandindo as possibilidades de novos trabalhos tendo a arte de Arnaldo Albuquerque como objeto.

Referências

ALBUQUERQUE, Arnaldo. *Humor Sangrento*. Teresina: Nossa. 1ª edição. 1977.

ALBUQUERQUE, Arnaldo. *Humor Sangrento. Carcará*. 1ªed. Teresina: Nossa. 1977, p. 11-12.

ALMEIDA, Kézia Zelinda Nery. *Cultura entre quadros e rabiscos: um estudo da produção da arte sequencial no Piauí de 1977 a 1997*. 2020. 131 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em História do Brasil, do Centro de Ciências Humanas e Letras da Universidade Federal do Piauí, Teresina, 2020.

AURÉLIO, Bernardo. Arnaldo Albuquerque e sua obra. *In: ALBUQUERQUE, Arnaldo. Humor Sangrento*. 2ªed. Núcleo de Quadrinhos do Piauí. 2ª edição. Teresina. 2007.

BAXANDALL, Michael. *Padrões de intenção: a explicação histórica dos quadros*. São Paulo: Companhia das letras, 2006.

BORGES, Átila Fauzi Dutra. *Pra falar das flores: o uso político da música durante a ditadura militar*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciência Política) – Instituto de Ciência Política, Universidade de Brasília, Brasília, 2017. Disponível em: http://bdm.unb.br/bitstream/10483/20226/1/2017_AtilaFauziDutraBorges_tcc.pdf Acesso em: 20 jan. 2019.

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes. 2000.

DIDI-HUBBERMAN, Georges. *Images in spite of all: four photographs from Auschwitz*. Chicago: University of Chicago Press. 1998.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. - 4ª ed. - São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

EISNER, Will. *Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos*. 3ª ed. São Paulo: Devir. 2013.

FICO, Carlos. *Como eles agiam – Os subterrâneos da Ditadura Militar: espionagem e polícia política*. Rio de Janeiro: Record. 2001.

- GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. Tradução Magda Lopes – São Paulo: Martins Fontes. 2012.
- GROENSTEEN, Thierry. *O Sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu – RJ: Marsupial. 2015.
- HOLANDA, Vitória. Jornada ilustrativa. *Revista REVESTRES*, n. 19, ano 4, Teresina. 2017. p. 30-37.
- KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia: estudos culturais, identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru, SP: Edusc. 2001.
- LONGMAN: dicionário escolar para estudantes brasileiros. Pearson Education Limited. 2008.
- MCCLOUD. Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M Books. 2005.
- MENDES, Felipe. *Economia e desenvolvimento do Piauí*. Fundação Cultural Monsenhor Chaves. Teresina. 2003.
- MOTA, Pedro; GUILHERME, Teresa Maria. *A linguagem da BD*. Amadora: CMA. CNBDI, 2000.
- NOGUEIRA, Cícero Brito. *Sem palavras: humor e cotidiano nas histórias em quadrinhos de Arnaldo Albuquerque*. 2006. Dissertação (Mestrado em História) – Programa de Pós Graduação em História do Brasil, Universidade Federal do Piauí, Teresina, 2010.
- RAMOS, Paulo. *O uso da gíria nas histórias em quadrinhos*. In: VERGUEIRO, Waldomiro. RAMOS, Paulo. *Muito além dos quadrinhos: análises e reflexões sobre a 9ª arte*. São Paulo: Devir. 2009. p. 39–68.
- RAMOS, Paulo *A leitura dos quadrinhos*. 2. ed. São Paulo, Contexto. 2018.
- ROSZAK, Theodore. *A contracultura: reflexões sobre a sociedade tecnocrática e a oposição juvenil*. Petrópolis, Editora Vozes. 1972.
- SANTOS, Cineas. Prefácio. In: ALBUQUERQUE, Arnaldo. *Humor Sangrento*. Teresina: Nossa. 1ª edição. 1977. s.p.
- SOUZA, Paulo Gutemberg de Carvalho. *História e Identidade: as narrativas da piauiensidade*. 2008. 300 f. Dissertação (Mestrado em História) – Programa de Pós-Graduação em História do Piauí, Universidade Federal do Piauí. Teresina. 2008.
- VERGUEIRO, Waldomiro. Quadrinhos e educação popular no Brasil: considerações à luz de algumas produções nacionais. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (org.). *Muito além dos quadrinhos: análises e reflexões sobre a 9ª arte*. São Paulo: Devir. 2009. p. 85–102.